

DIE REGELN

Eine Gruppe kann einen Satz *Kritische Trefferkarten* in ihrem Spiel verwenden, um den Kampf überraschender und gefährlicher zu gestalten. Immer wenn ein SC bei einem Würfelwurf einen Kritischen Treffer aufgrund einer Natürlichen 20 erzielt, kann dieser Spieler eine Karte vom Stapel ziehen und den für diesen Angriffstyp geeigneten Effekt anwenden (Wucht, Stich oder Hieb im Fall einer Waffe oder Waffenlosem Angriff oder Bombe/Zauber für den Angriff mit einer Bombe oder einem Zauber). Da diese Effekte für Spielercharaktere tödlich sein können, zieht der SL nur dann für ein Monster, einen NSC oder eine Gefahr eine Karte, wenn die Stufe der Kreatur oder der Gefahr gleich oder höher ist als die Stufe des Ziels.

DIE TÖDLICHE VARIANTE

Für ein tödlicheres und chaotischeres Spiel kann der SL einem Spieler gestatten, bei jedem Kritischen Treffer eine Karte zu ziehen, nicht nur bei einer Natürlichen 20, und für jeden Kritischen Treffer, den ein Feind erzielt, ungeachtet der Stufe dieses Feindes.

SONDERREGELN

- Ein Kritischer Treffer fügt dem Ziel wie üblich doppelten Schaden zu, es sei denn, die Karte besagt, dass er normalen oder dreifachen Schaden verursacht, oder der Effekt der Karte nicht für den verwendeten Angriff gilt.
- Jeder als „Krit-Effekt“ aufgeführte Effekt ersetzt den Kritischen Spezialisierungseffekt des Angriffs (*Pathfinder GRW* S. 283-284), sofern vorhanden. Du kannst auch den Karteneffekt ignorieren und den vorhandenen Kritischen Spezialisierungseffekt deines Angriffs verwenden, wenn du möchtest.
- Jeder Karteneffekt, der einen Kritischen Spezialisierungseffekt verwendet, folgt den Regeln für diesen Effekt, sofern nicht anders angegeben.
- Effekte, die nach Stufe skaliert werden, verwenden die Stufe des Angreifers. Der SG des Rettungswurfs für einen von einem SC verursachten Effekt ist der Klassen-SG. Verwende für andere Kreaturen und Gefahren einen Schwierigen SG für die Stufe der Kreatur oder der Gefahr.
- Ein Effekt, der bis zur Heilung anhält, endet, sobald das Ziel mittels Wunden versorgen Trefferpunkte wiederhergestellt hat oder die vollen Trefferpunkte erreicht hat und sich 10 Minuten lang ausruht.



SCHÄDELBRECHER

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Benommen 3, bis es geheilt wird.

Wucht



HANDWUNDE

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, ist das Ziel Unbeholfen 2 und kann eine seiner Hände nicht nutzen (der SL entscheidet zufällig).

Stich



WEITER SCHWUNG

Das Ziel erleidet 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden.

Hieb



HARTNÄCKIGER SCHADEN

Das Ziel erleidet 1W6 Anhaltenden Schaden derselben Art wie der Schaden der Bombe/des Zaubers.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ERSCHÜTTERNDER SCHLAG

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 2.

Wucht



MITTEN INS HERZ

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden.

Stich



BEINFEGER

Das Ziel erhält den Zustand Liegend.

Hieb



GRAUENHAFTER ANBLICK

Das Ziel erhält den Zustand Verängstigt 3.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



DONNERSCHLAG

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Taub, bis es geheilt wird.

Wucht



FESTGENAGELT

Wie der Kritische Spezialisierungseffekt eines Bogens. Ist dies eine Nahkampf-Waffe, musst du die Waffe fallenlassen, um diesen Effekt zu erlangen. Sollte dieser Angriff diesen Effekt bereits besitzen, beträgt der SG für Athletik, um sich zu befreien, 20 statt 10.

Stich



ENTHAUPTUNG

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es stirbt.

Hieb



RÜCKKEHRENDER ZAUBER

Wenn dies ein Zauberangriff ist, wird der Zauber bzw. Zauberplatz nicht aufgebraucht.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



TIEFSCHLAG

Krit-Effekt: Das Ziel erhält die Zustände Kränkelnd 2 und Verlangsamt 1, solange es Kränkelnd ist.

Wucht



HINKEN

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 2 und erleidet einen Zustandsmalus von -3 m auf alle Bewegungsraten.

Stich



SCHLECHTE PARADE

Krit-Effekt: Dem Ziel muss ein Reflexwurf gelingen oder es lässt eine gehaltene Waffe fallen (der SL entscheidet zufällig).

Hieb



EBENENRISS

Wenn dies ein Zauber ist, erleidet das Ziel normalen Schaden und ihm muss ein Willenswurf gelingen oder es wird auf eine zufällige Ebene geschickt (der SL entscheidet).

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



SCHILDSCHLAG

Krit-Effekt: Dem Ziel muss ein Reflexwurf gelingen oder es lässt einen gehaltenen Schild fallen.

Wucht



DURCHSCHLAGENDER TREFFER

Der Angriff ignoriert alle Resistenzen.

Stich



MUSKELWUNDE

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 2, bis es geheilt wird.

Hieb



HEFTIGE ATTACKE

Der Angriff ignoriert alle Resistenzen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ZURÜCKGESTOSSEN

Krit-Effekt: Das Ziel wird 1W4×1,50 m weggestoßen.

Wucht



TIEFENSCHMERZ

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Stich



BAUCHSCHNITT

Das Ziel erleidet 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden und jede Kreatur, die es Verschlungen hat, wird augenblicklich freigelassen.

Hieb



HEFTIGE ENTLADUNG

Das Ziel erleidet Normaler Schaden, und alle an das Ziel angrenzenden Kreaturen erleiden den halben Schaden derselben Schadensart.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



MEINE TFÄNE!

Dem Ziel muss ein Einfacher Wurf gegen SG 5 gelingen, um einen Zauber mit der Komponente Verbal zu wirken, bis es geheilt wird.

Wucht



FONTÄNE

Das Ziel erleidet 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Stich



SCHRECKLICHER SCHNITT

Dreifacher Schaden.

Hieb



QUÄLENDER SCHMERZ

Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 3.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



MARKERSCHÜTTERNDER HIEB

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Todgeweiht 1 und erhält den Zustand Benommen 1, solange es den Zustand Todgeweiht besitzt.

Wucht



ZURÜCKGESTOSSEN

Das Ziel wird 3 m weit weggestoßen.

Stich



RÜSTUNGSSCHADEN

Die Rüstung des Ziels erleidet den Schaden ebenfalls (wende die Härte der Rüstung wie üblich an).

Hieb



AUSLAUGENDER TREFFER

Das Ziel verliert einen zufällig bestimmten vorbereiteten Zauber oder Zauberplatz, nach Maßgabe des SL.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GEBROCHENES BEIN

Krit-Effekt: Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -4,50 m auf seine Bewegungsrate am Boden, bis es geheilt wird.

Wucht



STREIFTREFFER

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 3.

Stich



DURCHSCHWUNG

Krit-Effekt: Führe einen zusätzlichen Angriff gegen einen an das ursprüngliche Ziel angrenzenden Gegner aus, mit demselben Angriffsmodifikator wie beim ursprünglichen Angriff.

Hieb



MAXIMALER EFFEKT

Würfle nicht für den Schaden. Du verursachst den höchstmöglichen Schaden eines Kritischen Treffers mit diesem Angriff.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



RÜSTUNGSELLE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Verursache dieselbe Menge Schaden gegen die Rüstung des Ziels, wobei die Härte dieser Rüstung ignoriert wird.

Wucht



AUGENKLAPPE GEFÄLLIG?

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Geblendet, bis es geheilt wird.

Stich



MIT DER FLACHEN KLINGE

Dreifacher Schaden. Du kannst Wuchtschaden anstelle von Hiebschaden verursachen.

Hieb



MAGISCHES LEUCHTEN

Das Ziel leuchtet für 1 Minute mit dem Effekt des Zaubers *Feenfeuer*.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ATEMLOS

Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Wucht



HERUMGEWIRBELT

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Stich



ABGETRENNTE HAND

Normaler Schaden, bis es geheilt wird, erhält das Ziel die Zustände Kraftlos 1, Unbeholfen 1 und kann eine seiner Hände nicht nutzen (der SL entscheidet zufällig).

Hieb



SELBSTENTZÜNDUNG

Wenn dies eine Feuerbombe oder -zauber ist, erleidet das Ziel dreifachen Schaden und 1W6 Anhaltenden Feuerschaden. Jede/r andere Bombe/Zauber verursacht doppelten Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GEHIRNERSCHÜTTERUNG

Normaler Schaden. Das Ziel is confused für 1 Minute and Benommen 2, bis es geheilt wird.

Wucht



INFEKTION

Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder zieht sich Schmutzfeiber zu (*Pathfinder MHB* {234}).

Stich



HÄUTEN

Normaler Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 3, bis es geheilt wird.

Hieb



ZERSETZEND

Wenn dies eine Säurebombe oder -zauber ist, erleidet das Ziel dreifachen Schaden und 1W6 Anhaltenden Säureschaden. Jede/r andere Bombe/Zauber verursacht doppelten Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



NIEDERSCHMETTERN

Das Ziel erhält den Zustand Liegend.

Wucht



DURCHSTICH

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Stich



HALSSCHNITT

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 1W8 Anhaltenden Blutungsschaden. Das Ziel kann nicht sprechen, Zauber mit der Komponente Verbal wirken oder Atmen, solange es unter diesem Blutungsschaden leidet.

Hieb



LEBENSENTZUG

Wenn dies ein Zauber ist, erhält das Ziel den Zustand Todgeweiht 1 und du erhältst 1W8 Trefferpunkte zurück.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



UND BLEIB UNTEN!

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält die Zustände Liegend und Betäubt 2.

Wucht



PUNKTIERTE LUNGE

Dreifacher Schaden.

Stich



ZURÜCKGESTOSSEN

Das Ziel wird 3 m weit weggestoßen.

Hieb



EINGEFROREN

Wenn dies eine Kältebombe/ ein Kältezauber ist, erleidet das Ziel dreifachen Schaden und erhält den Zustand Verlangsamt 2 für 1 Runde. Jede/r andere Bombe/Zauber verursacht doppelten Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ZWEI MIT EINEM STREICH

Krit-Effekt: Verursacht normalen Schaden gegen ein an das ursprüngliche Ziel angrenzendes Ziel.

Wucht



FIXIERTER ARM

Wie der Kritische Spezialisierungseffekt eines Bogens, und das Ziel kann einen seiner Arme nicht nutzen, bis es wieder frei ist. Ist dies eine Nahkampfwaffe, musst du die Waffe fallenlassen, um diesen Effekt zu erlangen.

Stich



DURCHTRENNTE RIEMEN

Krit-Effekt: Der Rüstungsmalus des Ziels verdoppelt sich, bis die Rüstung Repariert wird (SG 15).

Hieb



ELEKTRISIERT

Wenn es ein Elektrizitätszauber oder eine -bombe ist, erleidet das Ziel doppelten Schaden, und zu Beginn seines nächsten Zuges erleidet es normalen Schaden. Jede/andere Bombe/Zauber verursacht doppelten Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



BETÄUBENDER HIEB

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand Unbeholfen 1 und ihm muss ein Reflexwurf gelingen oder es lässt einen zufälligen gehaltenen Gegenstand fallen.

Wucht



SAUGENDE BRUSTWUNDE

Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Stich



ÜBERKOPFSCHLAG

Krit-Effekt: 1W8 Anhaltender Blutungsschaden.

Hieb



ZURÜCKGESTOSSEN

Das Ziel wird 3 m weit weggestoßen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ZERMALMTER ZEH

Normaler Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Unbeholfen 2 and erleidet einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate am Boden. Beide Effekte halten an, bis es geheilt wird.

Wucht



STICH

Normaler Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 3.

Stich



VERLORENE FINGERGLIEDER

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel verliert 1W4 Finger an einer Hand und erhält den Zustand Unbeholfen 1, bis es zum Ziel von *Regeneration* oder einem ähnlichen Effekt wird.

Hieb



SELTSAMER GLIBBER

Normaler Schaden und das Ziel erhält den Zustand Gebunden; es verwendet deinen Klassen-SG als den SG, um zu entkommen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ZERSCHMETTERTE HAND

Normaler Schaden. Bis es geheilt wird, erhält das Ziel die Zustände Unbeholfen 2 und Kraftlos 2, und kann eine seiner Hände nicht nutzen (der SL entscheidet zufällig).

Wucht



VOLL INS OHR

Normaler Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Taub, bis es geheilt wird.

Stich



AUS DEM WEG

Stoße das Ziel bis zu 1,50 m weit zurück.

Hieb



VAMPIRISCHE RÜCKWIRKUNG

Normaler Schaden. Du erhältst Trefferpunkte in der Höhe des halben Schadens, den du verursacht hast, zurück.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ICH SEHE STERNE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Geblendet, bis es geheilt wird.

Wucht



NADELLOCH

Krit-Effekt: Das Ziel erleidet 1 Anhaltenden Blutungsschaden, der nicht aufgehoben werden kann, bis das Ziel geheilt wird.

Stich



AUSWEIDEN

Dreifacher Schaden.

Hieb



LEITER

Das Ziel erleidet bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Zustandsmalus von -2 auf seine RK und Rettungswürfe gegen deine Bomben oder Zauber.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GEBROCHENE NASE

Das Ziel erleidet 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden.

Wucht



ZWEI NACHEINANDER

Krit-Effekt: Verursacht normalen Schaden gegen ein zusätzliches, an das ursprüngliche Ziel angrenzendes Ziel.

Stich



WAFFENSCHLAG

Krit-Effekt: Verursacht normalen Schaden gegen eine der Waffen des Ziels (wende die Härte wie üblich an).

Hieb



NERVENSCHADEN

Normaler Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Verlangsamt 1, bis es geheilt wird.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



BODENGRÖLLEN

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Dem Ziel und jedem zu ihm angrenzenden Gegner muss ein Reflexwurf gelingen oder erleidet den Zustand Liegend.

Wucht



VERWUNDBARE STELLE

Das Ziel erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß, bis es geheilt wird.

Stich



SCHILDSPALTER

Verursacht normalen Schaden gegen den Schild des Ziels (wende die Härte wie üblich an).

Hieb



WILDE WÖGE

Normaler Schaden gefolgt von normalem Schaden einer zufälligen Energieart (wirf 1W4: 1–Säure; 2–Kälte; 3–Feuer; 4–Elektrizität).

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



RÜCKENBRECHER

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel die Zustände Unbeholfen 2 und Kraftlos 2.

Wucht



KLAFFENDE WUNDE

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 3.

Stich



STIRNSCHNITT

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden. Bis die Blutung endet, erhalten alle Kreaturen dem Ziel gegenüber den Zustand Verborgene.

Hieb



MYSTISCHE FLAUTE

Das Ziel kann bis zum Ende seines nächsten Zuges keine magischen Gegenstände aktivieren, Zauber wirken oder Schnelle Alchemie einsetzen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ZERTRÜMMERTER FUSS

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Wucht



PUNKTIERTES ORGAN

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Stich



ZERRISSENER FLÜGEL

Das Ziel verliert alle Bewegungsraten für Fliegen, bis es geheilt wird.

Hieb



ENERGETISCHE MACHT

Wenn die Bombe/der Zauber Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure-, oder Schallschaden verursacht, verursacht sie/er dreifachen Schaden. Jede/r andere Bombe/Zauber verursacht doppelten Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ERMÜDENDE WUNDE

Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Wucht



BEINWUNDE

Krit-Effekt: Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -1,50 m auf seine Bewegungsrate am Boden, bis es geheilt wird.

Stich



HERUMGEWIRBELT

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Hieb



ZEITWIRBEL

Wenn dies ein Zauber ist, verursacht er normalen Schaden und das Ziel verschwindet und erscheint 1W4 Runden später wieder. Das Ziel kann keine Aktionen ausführen und alle Effekte mit Wirkungsdauern, die es besitzt, schreiten nicht weiter voran, solange es verschwunden ist.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



SOLIDER HIEB

Dreifacher Schaden.

Wucht



NAGENDE WUNDE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel kann diesen Schaden nicht heilen, bis es sich nicht mindestens für 8 Stunden ausgeruht hat.

Stich



PARIERENDER SCHLAG

Krit-Effekt: Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf deine RK.

Hieb



AUS DER PHASE

Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Körperlos (*Pathfinder MHB S. 346*).

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ANGEBROCHENES SCHIENBEIN

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 1 und erleidet einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate am Boden.

Wucht



PERFEKTE ATTACKE

Dreifacher Schaden.

Stich



AUSLAUGENDER SCHNITT

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Hieb



LICHTEXPLOSION

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



RUNDUMTRITT

Krit-Effekt: Führe einen zusätzlichen Angriff gegen einen an das ursprüngliche Ziel angrenzenden Gegner aus, mit demselben Angriffsmodifikator wie beim ursprünglichen Angriff.

Wucht



AUSGEFRANSTE WUNDE

Das Ziel erleidet 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Stich



VERZÖGERTE WUNDE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet jeweils am Ende seiner nächsten zwei Züge denselben Schaden.

Hieb



ERSCHÜTTERNDER STOß

Das Ziel wird 3 m weggestoßen und erhält den Zustand Liegend.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



DURCHGESCHÜTTELT

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verwirrt.

Wucht



VORSICHTIGER SCHLAG

Krit-Effekt: Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf deine RK.

Stich



DURCHTRENNTE SEHNE

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 1 und erleidet einen Zustandsmalus von -1,50 m auf seine Bewegungsrate am Boden.

Hieb



MACHTANSTIEG

Dreifacher Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



DIE LICHTER GEHEN AUS

Krit-Effekt: Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Wucht



BIZEPSWUNDE

Das Ziel erhält den Zustand Kraftlos 1, bis es geheilt wird.

Stich



VERWIRRENDER ANBLICK

Krit-Effekt: Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Hieb



BRÜLLENDE EXPLOSION

Das Ziel erhält den Zustand Taub, bis es geheilt wird.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



AUFGESPALTEN

Krit-Effekt: Das Ziel erleidet 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Wucht



TAUMELND

Krit-Effekt: Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Stich



ZERTRÜMMERTER KIEFER

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel den Zustand Verwundet 1 und kann weder sprechen, essen, trinken noch Angriffe mit seinem Maul ausführen oder Zauber mit der Komponente Verbal wirken.

Hieb



SCHÜTZENDER ZAUBER

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Zustandsbonus von +2 auf deine RK und alle Rettungswürfe.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GEBROCHENES KNIE

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, Erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 2 und erleidet einen Zustandsmalus von -1,50 m auf seine Bewegungsrate am Boden.

Wucht



WADENSTICH

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 1 und erleidet einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate am Boden.

Stich



HÄSSLICHE WUNDE

Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -2 auf Würfe für charismabasierende Fertigkeiten außer Einschüchtern.

Hieb



NOCH SIEHST DU MICH ...

Du erhältst den Zustand Unsichtbar bis zum Ende deines nächsten Zuges oder bis du eine Feindliche Handlung ausführst.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



DRÖHNENDER SCHÄDEL

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 2, und es erhält den Zustand Benommen 2, bis es den Zustand Kränkelnd nicht mehr besitzt.

Wucht



AUFGESPIESST

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Verlangsamt 1 für 1 Runde.

Stich



MOMENTUM

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf alle Angriffswürfe.

Hieb



ERSTARRT

Das Ziel erhält für 10 Minuten den Zustand Versteinert.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



MOMENTUM

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf alle Angriffswürfe.

Wucht



RÜCKPRALLER

Das Ziel erhält den Zustand Liegend.

Stich



VERWICKELT

Krit-Effekt: Als Freie Aktion kannst du versuchen, das Ziel zu Ergreifen. Dies verwendet dieselben Mali für Mehrfachangriffe wie dein Angriff und zählt nicht gegen deinen Malus für Mehrfachangriffe.

Hieb



HÜBSCHE FARBEN

Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Geblendet.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ANGEBROCHENE RIPPE

Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Wucht



MOMENTUM

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf alle Angriffswürfe.

Stich



BLUTIGER TREFFER

Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1.

Hieb



BETÄUBT

Normaler Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 2.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



KRAFTLOSE PARADE

Krit-Effekt: Das Ziel lässt eine der Waffen fallen, die es führt (der SL entscheidet).

Wucht



SCHULTERWUNDE

Krit-Effekt: Bis es geheilt wird, erhält das Ziel die Zustände Unbeholfen 1 und Kraftlos 2.

Stich



SEHNENSCHNITT

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Liegend. Darüber hinaus erhält es den Zustand Unbeholfen 2, bis es geheilt wird.

Hieb



VON MAGIE ABGESCHNITTEN

Normaler Schaden. Das Ziel kann für 1W4 Runden keine Zauber wirken oder magische Gegenstände aktivieren.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**





ÜBERRASCHENDE ERÖFFNUNG

Krit-Effekt: Du erhältst 1 Aktion, die du vor dem Ende deines Zuges nutzen kannst, um eine Angriffsaktion gegen das Ziel auszuführen.

Wucht



DURCHLÖCHERTE ZUNGE

Dem Ziel muss ein Einfacher Wurf gegen SG 5, um Zauber mit der Komponente Verbal zu wirken, bis es geheilt wird.

Stich



GEGEN DIE SCHLÄFE

Krit-Effekt: Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -2 auf Fernkampfangriffswürfe und Würfe für Wahrnehmung, bis es geheilt wird.

Hieb



OLFAKTORISCHE ÜBERLADUNG

Das Ziel verliert seinen Geruchssinn und jede Fähigkeit, die mit Gerüchen oder sonstigen olfaktorischen Sinnen zu tun haben, bis es geheilt wird.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



WO BIN ICH?

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 2.

Wucht



ÜBERRASCHENDE ERÖFFNUNG

Krit-Effekt: Du erhältst 1 Aktion, die du vor dem Ende deines Zuges nutzen kannst, um eine Angriffsaktion gegen das Ziel auszuführen.

Stich



ABGETRENNTES OHR

Normaler Schaden. Das Ziel erleidet einen Zustandsmalus von -2 auf Würfe für charismabasierende Fertigkeiten außer Einschüchtern, bis es geheilt wird.

Hieb



GEDANKENWOLKE

Das Ziel erhält den Zustand Benommen 2, bis es geheilt wird.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



KNIRSCH

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 3.

Wucht



DURCHSTOCHENER UNTERARM

Krit-Effekt: Das Ziel lässt eine gehaltene Waffe fallen (der SL entscheidet zufällig).

Stich



ÜBERRASCHENDE ERÖFFNUNG

Krit-Effekt: Du erhältst 1 Aktion, die du vor dem Ende deines Zuges nutzen kannst, um eine Angriffsaktion gegen das Ziel auszuführen.

Hieb



ALLERGISCHE REAKTION

Das Ziel erleidet 1W8 Giftschaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



MILZRISS

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 1 Anhaltenden Blutungsschaden, der nicht entfernt werden kann, bis das Ziel magische Heilung erhält.

Bludgeoning



DURCHTRENNTER MUSKEL

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Bis es geheilt wird, erhält das Ziel die Zustände Unbeholfen 3 und Kraftlos 3.

Stich



IN DEN HIEB GELEHT

Dreifacher Schaden. Du lässt deine Waffe fallen.

Hieb



LUSTIGE ADER

Das Ziel lacht unkontrollierbar bis zum Ende seines nächsten Zuges. Während es lacht, erhält es den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen ausführen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



KOLLABIERTE LUNGE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Bis es geheilt wird, erhält das Ziel die Zustände Kraftlos 2 und Erschöpft.

Wucht



NERVENBÜNDEL

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 2.

Stich



AUFGERISSENER UNTERLEIB

Dreifacher Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Erschöpft.

Hieb



TRANSPOSITION

Wenn dies ein Zauberangriff ist, tauschen du und das Ziel die Plätze. Dies ist ein Teleportationseffekt.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



KNOCHENMAHLER

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält entweder den Zustand Unbeholfen 2 und erleidet einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate am Boden oder es erhält den Zustand Unbeholfen 2 und kann einen seiner Arme nicht einsetzen (du entscheidest). Der jeweilige Effekt hält an, bis es geheilt wird.

Wucht



PUNKTIERTE LUNGE

Krit-Effekt: Das Ziel beginnt zu ersticken (*Pathfinder GRW* S. 478), bis es magische Heilung erhält.

Stich



NICHTS ALS SCHMERZ

Dreifacher Schaden.

Hieb



HYPNOTISCHE VERBINDUNG

Wenn dies ein Zauber ist, erleidet das Ziel normalen Schaden und wird bis zum Ende seines nächsten Zuges von dir kontrolliert.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ZERMALMTE EINGEWEIDE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält die Zustände Verwundet 2 und Kraftlos 2, bis es nicht mehr den Zustand Verwundet besitzt.

Wucht



IM KNOCHEN VERKEILT

Krit-Effekt: Das Ziel erleidet 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Stich



DURCHTRENNTES RÜCKGRAT

Krit-Effekt: Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält den Zustand Gelähmt, bis es geheilt wird.

Hieb



PSYCHISCHER ÜBERFLUSS

Das Ziel erleidet 1W8 Mentalen Schaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GETROFFENE LUFTRÖHRE

Krit-Effekt: Das Ziel beginnt zu ersticken (*Pathfinder GRW S. 478*), bis es magische Heilung erhält. Es kann nicht sprechen, solange es erstickt.

Wucht



ELLBOGENTREFFER

Das Ziel lässt einen gehaltenen Gegenstand fallen (der SL entscheidet zufällig).

Stich



LANGER SCHNITT

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden. Der SG des Einfachen Wurfes, um diesen Blutungsschaden aufzuheben, ist um 5 höher als normal.

Hieb



VERWUNDBARKEIT

Das Ziel erhält für 1 Minute Schwäche 5 gegen jede Schadensart, welche die Bombe/ der Zauber verursacht.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



ÜBERWÄLTIGENDER AUFPRALL

Dreifacher Schaden.

Wucht



PUNKTIERTE ARTERIE

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 2W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Stich



EINGERITZTE INITIALEN

Normaler Schaden. Das Ziel ist so erniedrigt, dass es nichts anderes tun kann als dich anzugreifen. Am Ende jedes deiner Züge, kann es einen Willenswurf versuchen, um diesen Effekt aufzuheben.

Hieb



ABLENKUNG

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



AUS DEM GLEICHGEWICHT

Normaler Schaden. Das Ziel löst Reaktionen aus, so als hätte es soeben eine Bewegungsaktion ausgeführt. Darüber hinaus erhält es bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Wucht



ABGESPLITTERTER KNOCHEN

Das Ziel erhält den Zustand Unbeholfen 1, bis es geheilt wird.

Stich



HACKEN UND SCHLITZEN

Dreifacher Schaden. Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Hieb



SCHRUMPF-NACHEFFEKT

Normaler Schaden. Das Ziel wird bis zum Ende seines nächsten Zuges verkleinert, wie durch den Zauber *Kreatur schrumpfen* (Pathfinder GRW S. 348).

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



SCHÄDELTREFFER

Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1.

Wucht



NIERENSTICH

Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 2.

Stich



ABGETRENNTE FINGERSPITZEN

Normaler Schaden. Bis es geheilt wird, erhält das Ziel den Zustand Unbeholfen 1 und kann eine seiner Hände nicht nutzen (der SL entscheidet zufällig).

Hieb



AUGENBRAND

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GUTE NACHT!

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel wird Bewusstlos und kann bis zum Ende seines nächsten Zuges nicht mehr aufwachen.

Wucht



SCHMERZHAFTER STOSS

Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1.

Stich



DAS WIRD 'NE NARBE!

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erleidet 2W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Hieb



VERNICHTENDER SCHLAG

Dreifacher Schaden. Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GEBROCHENE RIPPEN

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Verlangsamt 1, bis es geheilt wird.

Wucht



SPINALPUNKTION

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 3.

Stich



NERVENSCHNITT

Krit-Effekt: Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verlangsamt 2.

Hieb



ENERGIEEXPLOSION

Die Bombe/der Zauber verursacht zusätzliche 1W8 Energieschaden.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



BETÄUBENDER AUFPRALL

Das Ziel erhält den Zustand Betäubt 1.

Wucht



DURCHBOHRTE WANGE

Dem Ziel muss ein Einfacher Wurf gegen SG 5, um Zauber mit der Komponente Verbal zu wirken, bis es geheilt wird.

Stich



ÜBER DIE AUGEN

Normaler Schaden. **Krit-Effekt:** Das Ziel erhält den Zustand Blind, bis es geheilt wird.

Hieb



AUSGEBREMST

Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verlangsamt 2.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



OHRENSCHADEN

Das Ziel erhält den Zustand Taub, bis es geheilt wird.

Wucht



WURFSPEERFÄNGER

Dreifacher Schaden, wenn der Angriff ein Fernkampf- oder Wurfwaffenangriff war. Doppelter Schaden für alle anderen Angriffe.

Stich



LIPPENSCHNITT

Dem Ziel muss ein Einfacher Wurf gegen SG 5, um Zauber mit der Komponente Verbal zu wirken, bis es geheilt wird.

Hieb



RUF DER WILDNIS

Dreifacher Schaden gegen Tiere, Bestien und Feen. Doppelter Schaden gegen alle anderen Kreaturen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GEGEN DAS OBERSTÜBCHEN

Krit-Effekt: Das Ziel erhält den Zustand Benommen 2, bis es geheilt wird.

Wucht



SAUBER DURCHTRENNT

Dreifacher Schaden.

Stich



WEIT OFFEN

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Hieb



ZORN DES HORTERS

Dreifacher Schaden gegen Drachen. Doppelter Schaden gegen alle anderen Kreaturen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



EINGEDELTER SCHÄDEL

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es stirbt.

Wucht



ÜBERREAKTION

Normaler Schaden. Das Ziel löst Reaktionen aus, so als hätte es soeben eine Bewegungsaktion ausgeführt. Es erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Stich



PAPIERSCHNITT

Das Ziel erleidet bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Zustandsmalus von -2 auf Angriffswürfe.

Hieb



UNNATÜRLICHE SELEKTION

Dreifacher Schaden gegen Aberrationen, Beobachter, Celestische und Unholde. Doppelter Schaden gegen alle anderen Kreaturen.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**



GLOCKENSCHLAG!

Dreifacher Schaden. Das Ziel is erhält den Zustand Liegend.

Wucht



KOPFSCHUSS

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es stirbt.

Stich



VON SCHULTER BIS LEISTE

Dreifacher Schaden. **Krit-Effekt:** Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es stirbt.

Hieb



TODGEWEIHT!

Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verlangsamt 1, und darüber hinaus erhält es den Zustand Todgeweiht 1.

Bombe/Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
TREFFERKARTEN**

Author: Stephen Radney-MacFarland

Illustrator: Yanis Cardin

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity or External Tools (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game 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.

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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Critical Hit Deck (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Author: Stephen Radney-MacFarland

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Kritische Trefferkarten** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Übersetzung: Kai Großkordt; Lektorat: Thorsten Naujoks