



le Scriptorium

présente :
un système de
jeu

M4 : LE JEU DES HÉROS



Image © ertacaltinoz.deviantart.com

Un système de jeu complet pour de l'heroic -fantasy débridée !

Auteurs : Batronoban, Roland Scaron et Olivier Fanton

Mise en page : Arasmo

Version 0.2.27

Les images intérieures de ce document sont la propriété de [Wizards of the Coast](#).

INTRODUCTION

M4 est un système de jeu de rôle médiéval-fantastique, inspiré de la quatrième édition du plus célèbre d'entre eux, ainsi que de Microlite d20, version miniaturisée d'une précédente version. Ces règles sont libres de droit, placées sous la licence OGL.

M4, qu'est-ce que c'est ?

- Un système fait pour les univers héroïques, médiévaux-fantastiques.
- 3 caractéristiques, 5 compétences, des points bonus et un dé à vingt faces au cœur du mécanisme.
- Un large choix de races et de classes, des plus classiques aux plus exotiques.
- Un système de combat fondé sur des capacités typées par classe, sans figurines.
- Un jeu compatible avec les aventures et les bestiaires D&D 4.

Pourquoi jouer avec ce système ?

- Pour initier de nouveaux joueurs ou pour les groupes pressés.
- Pour créer des personnages en quelques minutes.
- Pour jouer avec un système simple à gérer pour le MJ (qui ne lance jamais les dés) et dynamique (grâce aux points d'Éclat).
- Pour disposer d'un ouvrage complet en un minimum de pages (système, bestiaire, introduction à l'univers !).
- Pour réutiliser vos ouvrages officiels grâce à une conversion facile.

LES BASES

Pour commencer, créez chacun votre personnage, à l'exception bien sûr du meneur.

Un personnage est défini par ses trois caractéristiques innées (Vigueur, Réflexes et Volonté), deux physiques et une mentale. Elles servent aussi bien en attaque qu'en défense. Ces scores peuvent être modifiés par la race que vous choisirez, puis par l'expérience.

Ensuite, vous allez choisir sa classe, qui représente son métier, ses apprentissages et sa place dans le groupe. La classe vous octroie votre équipement, ainsi qu'une ou plusieurs compétences, qui représentent votre savoir-faire.

Pour finir, races et classes vous donnent plusieurs pouvoirs, des capacités spéciales martiales ou magiques.

CREATION DE PERSONNAGE

Pour créer un personnage, suivez les indications ci-dessous.

Caractéristiques

Les caractéristiques constituent les aptitudes principales de votre personnage.

Vigueur : l'endurance, la force, ou encore l'habileté au combat...

Réflexes : la dextérité, la rapidité, la précision au tir, etc.

Volonté : l'intelligence, le charisme, la puissance magique, etc.

Répartissez neuf points entre les caractéristiques, sans dépasser +5.

Points de vie

Les PV représentent à la fois la santé physique, le moral et l'énergie du personnage.

Points de vie = 10 + (Vigueur x 5)



Races

DEMI-ELFE

Hybrides entre humains et elfes, ils forment le meilleur des deux races.

Avantage : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

DRAGONIEN

Humanoïdes écailleux, lointains descendants des dragons.

Avantage : +1 en Vigueur.

Cracheur de feu (unique). Zone au contact. Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

ÉLADRIN

Un peuple cousin des elfes, aux origines magiques.

Avantage : +1 en Volonté.

Téléportation (limité). Action mineure. Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.

ELFE

Un peuple immortel, élégant et fier.

Avantage : +1 en Réflexes.

Ciblage (limité). Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

HALFELIN

Petits et baroudeurs, cuisiniers et plaisantins.

Avantage : +1 en Réflexes.

Esquive (limité). Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

HUMAIN

Un peuple polyvalent et prometteur : nous !

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

NAIN

Un peuple d'humanoïdes trapus, barbus, et spécialistes du minéral.

Avantage : +1 en Vigueur.

Second souffle (unique). Action mineure. Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

TIEFFELIN

Humanoïdes sulfureux, descendants des démons.

Avantage : +1 en Volonté.

Séduction de l'âme (limité). Action mineure. Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.

CLASSES

La classe détermine le domaine d'appartenance du personnage, la ou les compétences maîtrisées, ainsi que son équipement et, surtout, les pouvoirs à sa disposition.

Un domaine définit la source du pouvoir de chaque classe.

- Arcanique : la magie et les créatures magiques
- Divin : prières, connaissance des religions
- Martial : combat, exploits physiques.
- Ombre : le Mal, le mensonge, les démons
- Primal : nature et animaux
- Psionique : les pouvoirs de l'esprit sur la matière

Guerrier (martial)

Un soldat, un mercenaire...

Compétence : Athlétisme.

Équipement : arme lourde à deux mains (1d10), armure lourde (+10 PV)

OU : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), armure lourde (+10 PV)

OU : arme lourde à une main (1d8), arme légère à distance (1d6), armure lourde (+10 PV)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Attaque brutale (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme ; si la cible tombe à 0 PV, effectuez une nouvelle Attaque brutale.



Provocation (limité). Contact. Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme, et la cible doit attaquer le guerrier au corps à corps tant que ce dernier reste au contact (effet continu).

Garde infranchissable (unique). Contact. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme plus un dé. Effet : jusqu'à votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +10 en défense contre les armes et les pouvoirs martiaux.

POUVOIRS PARANGONIQUES

Vague d'acier (limité). Zone au contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme.

Spaaartiate !! (unique). Action mineure. Effet : jusqu'à la fin du combat, vous obtenez +2 en défense par ennemi au contact.

POUVOIR ÉPIQUE

Riposte du maître d'armes (unique). Réaction à une défense au contact ratée. Effet : annulez l'attaque en question ; effectuez une attaque de base contre l'attaquant, avec un bonus de +5 en attaque et de cinq dés aux dégâts.

Magicien (arcanique)

Un lanceur de sorts élémentaires, doublé d'un érudit.

Compétence : Érudition.

Équipement : arme improvisée (d4), baguette (d6)

Un magicien connaît également le rituel Prestidigitation, ainsi qu'un autre rituel de niveau 1 de votre choix. Il apprend un nouveau rituel à chaque niveau pair.

POUVOIRS HÉROÏQUES

Projectiles magiques (libre). Distance. Effet : d6 dégâts, sans bonus de Volonté (Vous tirez deux projectiles au niveau 1, trois au niveau 6, quatre au niveau 11, cinq au niveau 16, six au niveau 21 et sept au niveau 26.)

Éclair hébétant (limité). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette, et immobilisation continue.

Boule de feu (unique). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette plus deux dés. Échec : demi-dégâts.

POUVOIRS PARANGONIQUES

Vague d'acide (limité). Zone au contact. Volonté contre Vigueur. Réussite : dégâts de la baguette plus

deux dés, et la cible recule (elle n'est plus au contact avec vous, et inversement). Effet : en cas de jet de persistance réussi, la cible ne peut s'approcher de vous jusqu'à votre prochain tour.

Peau de pierre (unique). Effet : choisissez un allié au contact ; jusqu'à la fin du combat, cet allié bénéficie d'un bonus de +10 en défense contre toutes les attaques physiques.

POUVOIR ÉPIQUE

Tempête de neige (unique). Zone à distance. Effet : jusqu'à la fin du combat, les créatures dans la zone subissent 4d10 dégâts chaque round ; les attaques à distances depuis ou vers la zone subissent un malus de -5.

Maître de guerre (martial)

Un leader de troupes, un futur commandant.

Compétence : Influence.

Équipement : arme lourde à une main (d8), bouclier (+5 PV), armure légère (+5 PV)

OU : arme lourde à une main (d8), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Attaque tactique (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme, et un allié à portée de voix bénéficie d'un bonus de +2 sur sa prochaine attaque.

Inspiration (limité). Réaction à une attaque réussie. Effet : un allié gagne un point d'Éclat. (Ce pouvoir ne fonctionne pas hors d'un combat réel, ne rêvez pas !)

Défi du maître d'armes (unique). Action mineure. Effet : jusqu'à votre prochain tour, vous gagnez un point d'Éclat chaque fois qu'un ennemi vous attaque et vos alliés au contact bénéficient d'un bonus de +5 en défense.

POUVOIRS PARANGONIQUES

Ralliement (limité). Action mineure. Effet : vous et vos alliés à portée de voix effectuez un jet de sauvegarde contre tous les effets continus qui vous affectent et bénéficiez d'un bonus de +2 en attaque lors de votre prochain tour.

Stratège (unique). Contact. Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme plus un dé, et chaque joueur reçoit un point d'Éclat. Échec : le MJ reçoit un point de Vilenie.

POUVOIR ÉPIQUE

L'Art de la Guerre (unique). Effet : vous et chacun de vos alliés à portée de voix effectuez une attaque de base ; vous et chacun de vos alliés pouvez dépenser un point d'Éclat pour effectuer une deuxième attaque de base.

Paladin (divin)

Un croyant qui a pris les armes pour le Bien.

Compétences : Athlétisme, Influence.

Équipement : arme lourde à deux mains (1d10), armure lourde (+10 PV), symbole sacré (d10)

OU : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), armure lourde (+10 PV), symbole sacré (d10)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Lame fraternelle (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme, et un allié au contact bénéficie d'un bonus de +2 en défense jusqu'à son prochain tour de jeu.

Lumière divine (limité). Contact. Vigueur contre

Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme, et aveuglement (effet continu).

Sanction du juste (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole (plus un dé contre une créature de l'Ombre). Effet : un allié à portée de vue récupère 10 + sa Vigueur points de vie.

POUVOIRS PARAGONIQUES

Vengeance (limité). Réaction à une défense au contact ratée. Distance. Effet : votre attaquant subit la moitié des dégâts qu'il vous a infligés.

Purification (unique). Contact. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts du symbole, et la cible ne peut plus utiliser de pouvoirs de l'Ombre (effet continu). Échec : demi-dégâts.

POUVOIR ÉPIQUE

Pacification (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole, et malus de -10 à toutes les attaques (effet continu). Échec : jusqu'à votre prochain tour, malus de -10 à toutes les attaques.

Prêtre (divin)

Serviteur terrestre d'un dieu qui soigne les âmes et les corps.

Compétence : Influence.

Équipement : arme lourde à une main (d8), bouclier (+5 PV), armure légère (+5 PV), symbole sacré (d8)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Flamme sacrée (libre). Contact. Volonté contre Vigueur. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Effet : un allié à portée de vue peut dépenser un PE pour regagner 10 + sa Vigueur PV.

Sanctuaire (limité). Action mineure. Effet : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +5 en défense jusqu'à votre prochain tour.

Châtiment divin (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Échec : demi-dégâts.

POUVOIRS PARAGONIQUES

Régénération (limité). Distance. Effet : jusqu'à la fin du combat, l'allié ciblé récupère 10 points de vie à chaque tour de jeu.



Halo divin (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré plus deux dés (quatre dés contre les morts-vivants). Effet : le Prêtre et tous ses alliés à portée de vue regagnent 10 + leur Vigueur points de vie.

POUVOIR ÉPIQUE

Colère céleste (unique). Action mineure. Effet : jusqu'à votre prochain tour, vos attaques et celles de vos alliés à portée de vue infligent 2d8 dégâts supplémentaires (3d8 contre un mort-vivant).

Rôdeur (primal)

Forestier, chasseur, pisteur.

Compétences : Athlétisme, Survie.

Équipement : deux armes lourdes à une main (d8), arme lourde à distance (d8), armure légère (+5 PV)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Frappe double (libre). Effet : effectuez une attaque de base ; en cas de succès, effectuez une deuxième attaque de base (avec votre deuxième arme, si vous êtes au corps à corps).

Traque (limité). Action mineure. Effet : choisissez une proie à portée de vue ; jusqu'à la fin du combat, vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts de +1d8 contre elle.

Coups mortels (unique). Effet : effectuez deux attaques de base contre la même cible. Si elles réussissent toutes les deux, vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires.

POUVOIRS PARANGONIQUES

Aucune pitié (limité). Réaction à une attaque réussie d'un allié contre votre proie. Effet : effectuez une attaque de base contre votre proie, avec un bonus de +2.

La flèche et le fer (unique). Effet : effectuez deux attaques de base à distance, puis deux attaques de base au contact.

POUVOIR ÉPIQUE

Pluie de flèches (unique). Zone à distance. Réflexes contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme plus trois dés. Échec : demi-dégâts.

Sorcier (ombre)

Lanceur de sorts ayant passé un pacte avec les puissances obscures.

Compétence : Influence.

Équipement : arme légère (d6), baguette magique (d10)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Trait occulte (libre). Distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette.

Sceau de la malédiction (limité). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette chaque round, et malus de -5 à toutes les attaques (effets continus).

Destin funeste (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette plus 2d10, et jusqu'à votre prochain tour, les attaques contre la cible bénéficient d'un bonus de +5. Échec : demi-dégâts.

POUVOIRS PARANGONIQUES

Fonte dans les ombres (limité). Action mineure. Effet : à la fin de votre tour, vous disparaissiez dans les Ombres. Au début de votre prochain tour de jeu, vous réapparaissiez n'importe où sur le champ de bataille.

Ruine de l'âme (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : deux fois les dégâts de la baguette. Échec : dégâts de la baguette.

POUVOIR ÉPIQUE

Métamorphose impie (unique). Contact. Volonté contre Volonté. Réussite : la cible se transforme en crapaud ou autre créature inoffensive (effet continu). Elle garde ses PV et ses défenses (mais avec un malus de -5) et ne peut plus attaquer.

Voleur (martial)

Un assassin, un éclaireur, un chapardeur agile.

Compétences : Filouterie.

Équipement : arme légère (d6), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

POUVOIRS HÉROÏQUES

Coup vicieux (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme (plus un dé contre une créature blessée).

Feinte acrobatique (limité). Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2 ; jusqu'à

vosre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en défense.

Frappe assassine (unique). Réaction à une attaque réussie. Effet : 3d6 dégâts supplémentaires, et 2d6 dégâts de poison chaque tour (effet continu).

POUVOIRS PARAGONIQUES

Contre-attaque (limité). Réaction à une défense réussie au corps à corps. Effet : effectuez une attaque de Coup vicieux contre votre assaillant avec un bonus de +2 en attaque.

Depuis l'ombre (unique). Effet : effectuez deux attaques de Coup vicieux ; la ou les cibles ne peuvent pas vous attaquer lors de leur prochain tour.

POUVOIR ÉPIQUE

Maître des assassins (unique). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : 5 dégâts par niveau du voleur. Échec : 2 dégâts par niveau du voleur.

COMPETENCES

Les compétences représentent les apprentissages et le savoir-faire du personnage.

Athlétisme : nager, sauter, escalader, résister à la fatigue, etc.

Érudition : connaissance de l'histoire, des mystères de la magie, des mythologies, des légendes, etc.

Filouterie : crochetage, vol à la tire, filature, contacts avec la pègre, etc.

Influence : convaincre, discuter, bluffer, mentir et déceler le mensonge, etc.

Survie : survie en milieu hostile, connaissance des animaux et des plantes, camouflage, etc.

Une compétence est Acquise ou Non Acquise. Elle vaut 0 si Non Acquise et +5 si Acquise.

EXPERIENCE

Un personnage gagne un niveau à la fin de chaque aventure. (Notez qu'une longue histoire peut se découper en plusieurs aventures.) Il gagne alors +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté, ainsi de 5 PV supplémentaires.

Au niveau 11, le personnage entre à l'échelon paragonique. Il gagne deux nouveaux pouvoirs et peut soit augmenter une caractéristique de son choix de +1 (indépendamment de l'augmentation normale due au niveau), soit apprendre une nouvelle compétence,

soit maîtriser un rituel.

Au niveau 21, il entre dans l'échelon épique. Il obtient le pouvoir épique de sa classe et peut de nouveau augmenter une caractéristique de +1, apprendre une compétence ou un rituel.



Échelons

Un échelon correspond non seulement à la puissance des personnages, mais aussi à la difficulté et la portée de leurs aventures.

À l'échelon héroïque, les PJ peuvent sauver un village d'une attaque de gobelins, explorer un petit donjon antique, et négocier avec un riche marchand. Les enjeux sont locaux.

À l'échelon paragonique, le groupe peut entreprendre ses premières aventures planaires, en passant par la Cité aux Milles Portes, mais aussi se mettre en quête d'un puissant objet magique afin de sauver un royaume. Les enjeux sont régionaux.

Enfin, à l'échelon épique, il s'agit de se confronter aux projets des dieux eux-mêmes, de stopper l'invasion du monde par une race maléfique, ou de le détruire. Les enjeux sont universels !



le Scriptorium - M4 par Batronoban, Ego et Olivier Fanton

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont des objets ayant acquis des capacités surnaturelles grâce au rituel : « Enchantement d'objet ». L'échelon de l'enchanteur détermine le type d'enchantement (héroïque, parangonique ou épique). Le rituel d'enchantement nécessite un ingrédient qui dépend de la capacité surnaturelle accordée. Ingrédient qui sera détruit au cours du rituel.

Un objet peut être enchanté une deuxième fois par un enchanteur parangonique (même type d'enchantement ou non), et autant de fois que désiré par un enchanteur épique. Par contre l'ingrédient nécessaire doit provenir d'une source différente à chaque fois (d'une autre créature, d'un autre lieu et d'un autre temps).

L'utilisateur de l'objet, ou porteur, n'a pas à appartenir à l'échelon de l'objet pour pouvoir l'utiliser. Toutefois il faut prendre le contrôle de l'objet pour pouvoir connaître et utiliser ses capacités surnaturelles : le futur porteur doit dépenser un point d'Éclat par enchantement de l'objet pour y parvenir (ou point de Vilenie pour un PNJ). Ce contrôle est définitif, à moins que quelqu'un d'autre n'en prenne le contrôle par la suite, ce qui annule le contrôle précédent.

ENCHANTEMENT HÉROÏQUE

Ce type d'enchantement confère à l'objet une capacité consommable : une fois utilisée, la capacité est perdue. Comme pour n'importe quel objet magique, il faut que le porteur contrôle l'objet pour que la capacité puisse faire effet.

Guérison (consommable). Effet : le porteur récupère Vigueur PV (le double au cours d'un repos). Ingrédient d'enchantement : de l'eau d'une source sainte (rare).

Mana (consommable). Effet : le porteur recharge un de ses pouvoirs uniques de classe. Ingrédient d'enchantement : de l'eau d'une source féérique (rare).

Protection (consommable). Effet : le porteur bénéficie d'un bonus de +5 à toutes ses sauvegardes jusqu'au prochain repos. Ingrédient d'enchantement : du sang/salive/poils d'un monstre légendaire.

Disparition (consommable). Effet : le porteur disparaît du champ de bataille. Il réapparaît quand il le désire dans un lieu connu. Ingrédient d'enchantement : une dent de voleur.

Arcanium (consommable). Effet : le porteur recharge un de ses pouvoirs d'objet. Ingrédient d'enchantement : un objet magique ou une source d'arcanium (rarissime).

ENCHANTEMENT PARANGONIQUE

Ce type d'enchantement confère à un objet particulier une propriété surnaturelle : celle-ci fonctionne en permanence (ou selon certaines conditions) à partir du moment où le porteur contrôle l'objet magique.

Acérée (propriété d'arme). Effet : le porteur bénéficie d'un bonus de 1d6 au toucher à chaque fois qu'il attaque avec l'arme (2d6 si l'arme est enchantée une deuxième fois, 3d6 la troisième fois). Ingrédient d'enchantement : la main d'un épéiste ou d'un archer de légende.

Doucemort (propriété d'arme). Effet : la cible s'endort et perd 1d6 PV (effet continu) ; (2d6 si l'arme est enchantée une deuxième fois, 3d6 la troisième fois). Ingrédient d'enchantement : fruit d'un arbre maudit.

Magique (propriété). Effet : la baguette inflige +1d en dégâts (+2d si elle est enchantée une deuxième fois, +3d la troisième fois). Ingrédient d'enchantement : un grimoire arcanique rare.

Résistante (propriété). Effet : l'armure (ou le bouclier) procure une protection égale à deux fois son bonus (x3 si elle est enchantée une deuxième fois, x4 la troisième fois). Ingrédient d'enchantement : une écaille de dragon.

Sacré (propriété). Effet : le symbole inflige +1d en dégâts (+2d s'il est enchanté une deuxième fois, +3d la troisième fois). Ingrédient d'enchantement : la mitre d'un prélat défunt.

Sanglante (propriété d'arme). Effet : l'arme inflige +1d en dégâts (+2d si elle est enchantée une deuxième fois, +3d la troisième fois). Ingrédient d'enchantement : la main d'un parricide.

ENCHANTEMENT ÉPIQUE

Ce type d'enchantement confère à l'objet un pouvoir spécial : celui-ci doit être activé volontairement par le porteur pour qu'il puisse faire effet. Qui plus est les pouvoirs d'objet ont – comme les pouvoirs de classe – des conditions complémentaires d'activation (Réaction).

Tout pouvoir d'objet est à utilisation «unique» et possède une entrée nommée Recharge. Cette dernière précise quelle est l'action que le porteur

doit effectuer - après que le pouvoir a été utilisé - de façon à ce que le pouvoir soit activable à nouveau. Cette action ne peut donc en aucun cas être celle qui a déchargé l'objet.

Attention, un pouvoir d'objet ne peut jamais être rechargé en sacrifiant des points d'éclat du porteur (ou de vilénie pour un PNJ).

Abondance (unique). Réaction à un test de Survie. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon du porteur. Recharge : mange un met rare pour la première fois. Ingrédient d'enchantement : une corne de minotaure immortel.

Archimagic (unique). Réaction : attaque Volonté du porteur. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon. Recharge : détruit un lanceur de sorts du même échelon ou supérieur. Ingrédient d'enchantement : le troisième œil.

Bannissement (unique). Réaction défense Vigueur réussie. Effet : téléporte l'adversaire à distance. Recharge : voyage par-delà les mers ou les plans. Ingrédient d'enchantement : le maillet d'un juge excessif.

Bélier (unique). Réaction : attaque contact réussie. Effet : la cible est repoussée à distance. 2d6 dégâts supplémentaires. Recharge : se prendre la tête contre plus fort que soi. Ingrédient d'enchantement : une tête de nain borgne.

Carapace (unique). Réaction : défense Vigueur. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon. Recharge : plonge l'objet dans le feu pendant une heure. Ingrédient d'enchantement : une griffe de tarasque.

Chance (unique). Réaction à l'utilisation de points de vilénie. Effet : les points de vilénie sont défaussés sans effet. Recharge : le joueur obtient un 13 naturel lors d'un test. Ingrédient d'enchantement : la clef d'un bonheur.

Commandement (unique). Réaction : critique d'attaque d'un allié. Effet : recharge gratuitement un des pouvoirs uniques de classe de l'allié du porteur. Recharge : fait preuve de bellicisme gratuitement. Ingrédient d'enchantement : le sceptre d'un conquérant.

Confiance (unique). Réaction à un test d'Influence. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon du porteur. Recharge : boit jusqu'à rouler sous la table. Ingrédient d'enchantement : pied de vigne des jardins célestes.

Corruption (unique). Effet : le porteur récupère tous ses PE de départ, et le MJ récupère ses points de vilénie. Recharge : les alliés perdent tous leurs PE. Ingrédient d'enchantement : plante carnivore au parfum envoûtant.

Destinée (unique). Réaction : attaque réussie. Effet : la

cible ne peut plus décaler les résultats d'attaques qu'elle subit (effet continu). Recharge : dévoile le proche destin funeste d'un allié. Ingrédient d'enchantement : un fil du destin.

Exil (unique). Réaction : attaque contact critique. Effet : la cible est repoussée hors du champ de bataille. 3d6 dégâts supplémentaires. Recharge : procède à une épilation intégrale. Ingrédient d'enchantement : une barbe d'imberbe.

Flamme (unique). Réaction : attaque réussie. Effet : +1 dé de dégâts supplémentaire par échelon ; la cible prend feu, 1d6 par échelon à chaque tour (effet continu). Recharge : détruit par le feu un objet d'art d'un niveau de richesse supérieur. Ingrédient d'enchantement : une sorcière immolée.

Fugacité (unique). Réaction à un test de Filouterie. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon du porteur. Recharge : dort dans la chambre luxueuse de quelqu'un. Ingrédient d'enchantement : un trône royal.

Garde (unique). Effet : tous les alliés au contact du porteur ont un bonus de +5 à toutes leurs défenses jusqu'à son tour de jeu suivant. Recharge : reçoit un présent de la part de chaque allié. Ingrédient d'enchantement : le bouclier d'un sauveur de roi.

Glacé (unique). Réaction : attaque réussie. Effet : la cible ne peut plus utiliser ses réactions (effet continu). Recharge : prend un bain dans une étendue



d'eau gelée. Ingrédient d'enchantement : le cœur d'une harpie.

Intangibilité (unique). Réaction : critique de sauvegarde. Effet : annule tous les effets continus qu'il subit. Recharge : réussit un test dont l'échec aurait entraîné la mort d'un allié. Ingrédient d'enchantement : l'âme d'un allié.

Invocation (unique). Réaction : défense Réflexes réussie. Effet : téléporte l'adversaire au contact. Recharge : séduire un membre du sexe opposé. Ingrédient d'enchantement : le trésor familial d'un satyre.

Invulnérabilité (unique). Réaction : critique en défense. Effet : immunisé aux dégâts jusqu'au tour de jeu suivant. Recharge : se baigner dans le sang d'un monstre impressionnant. Ingrédient d'enchantement : une plume de phénix.

Justice (unique). Réaction : attaque réussie contre une cible de l'Ombre. Effet : les PV de la cible sont divisés par deux. Recharge : exécute un meurtrier. Ingrédient d'enchantement : la hache d'un bourreau incorruptible.

Maestria (unique). Réaction : critique en défense Volonté. Effet : recharge gratuitement un des pouvoirs d'objet du porteur. Recharge : détruit un objet magique. Ingrédient d'enchantement : un cœur d'arcanium.

Prescience (unique). Réaction à un test d'Érudition. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon du porteur. Recharge : raconte sa vie de manière détaillée à des inconnus. Ingrédient d'enchantement : lorgnons d'un grand érudit.

Prouesse (unique). Réaction à un test d'Athlétisme. Effet : décale le résultat d'un cran vers le haut par échelon du porteur. Recharge : passe une première nuit torride avec quelqu'un. Ingrédient d'enchantement : goutte de rosée d'une déesse.

Puissance (unique). Réaction : critique d'attaque Volonté. Effet : recharge gratuitement un des pouvoirs uniques de classe du porteur. Recharge : compulse des grimoires ésotériques. Ingrédient d'enchantement : la larme d'un dieu.

Purification (unique). Réaction : eau pure bue dans l'objet. Effet : le buveur retrouve tous ses points de vie. Recharge : se confesse dans un lieu consacré. Ingrédient d'enchantement : le dernier souffle d'un homme pieux.

Rebond (unique). Réaction à un critique de sauvegarde. Effet : un ennemi au contact subit l'effet continu dont le porteur est la cible (effet continu). Recharge : prends sur lui un tort significatif causé par un autre, puis répare cette faute. Ingrédient d'en-

chantement : une paire de chausses ayant effectué plusieurs pèlerinages.

Régénération (unique). Réaction : récupération de PV. Effet : le porteur récupère deux fois plus de PV. Recharge : consommer de la viande rouge crue. Ingrédient d'enchantement : un pied de troll.

Résurrection (unique). Réaction : offrande d'un niveau de richesse supérieur faite à un temple du bien. Effet : un allié revient à la vie. Recharge : fait preuve de miséricorde en épargnant durablement un ennemi (même niveau ou supérieur). Ingrédient d'enchantement : l'âme d'un repent.

Sacrifice (unique). Réaction : test de sauvegarde. Effet : annule tous les effets continus que subissent ses alliés au contact, et subit un malus de -5 à toutes ses sauvegardes jusqu'au prochain repos. Recharge : fait un cadeau anonyme, d'un niveau de richesse supérieur, à un inconnu dans le besoin. Ingrédient d'enchantement : une relique de martyr.

Souplesse (unique). Réaction à une chute. Effet : le porteur retombe sur ses pieds et ne subit qu'un point de dégât. Recharge : faire une toilette complète. Ingrédient d'enchantement : les neuf vies d'un seul.

Talion (limité). Réaction : défense de contact ratée. Effet : inflige à l'attaquant le même montant de dégâts qu'a subi le porteur. Recharge : rembourse une dette d'un niveau de richesse supérieur. Ingrédient d'enchantement : une victime de vendetta.

Vade retro (unique). Réaction : attaque contact critique contre une cible d'un autre plan. Effet : la cible est renvoyée vers son plan d'origine. 4d6 dégâts supplémentaires. Recharge : assiste à un enterrement religieux. Ingrédient d'enchantement : la clé de voûte d'un grand temple opposé.

Vampire (unique). Réaction : attaque réussie. Effet : récupère un nombre de PV égal aux dégâts subis par la cible. Recharge : dort sous terre pendant une journée. Ingrédient d'enchantement : le cœur d'une vierge amoureuse de l'enchanteur.

Voleuse d'âme (unique). Réaction : attaque mortelle. Effet : gagne un PE par échelon de la cible. Recharge : offrande d'un niveau de richesse supérieur faite à un temple du mal. Ingrédient d'enchantement : le fruit d'un abus de confiance cruel.

Vorpale (unique). Réaction : attaque critique. Effet : la cible perd tous ses PV. Recharge : le porteur sacrifie tous ses PE actuels (min. 1). Ingrédient d'enchantement : le billot d'un prince.



SYSTEME DE JEU

Le jeu utilise un dé à 20 faces (d20) pour résoudre les actions et des dés à 4, 6, 8, 10 et 12 faces pour calculer les dégâts.

Les règles de M4 sont volontairement sommaires et relativement abstraites. Les cas particuliers sont gérés par le meneur, car le système n'a pas vocation à tout couvrir. Le bon sens doit primer.

Résolution des actions

Pour savoir si une action est réussie ou non, on jette un d20, auquel on ajoute la caractéristique adéquate, ainsi que le bonus de compétence (+5) s'il y a lieu.

d20 + caractéristique + compétence

Le résultat doit être supérieur ou égal au degré de difficulté (DD) fixé par le meneur.

Action facile : 10

Action difficile : 15

Action très difficile : 20

Action héroïque : 25

Action paragonique : 40

Action épique : 50



Dans le cas d'une action opposée, le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur de la caractéristique de l'adversaire. Les monstres et les PNJ ne lancent jamais les dés, leurs caractéristiques correspondent à des difficultés. Par exemple :

Vigueur d'un héros orque : 19

Réflexes d'une araignée géante : 16

Volonté d'un diable trompeur : 32

CRITIQUES ET MALADRESSES

Sur un 1 naturel, c'est-à-dire quand le dé tombe sur 1 avant toute modification, l'action est une maladresse, un échec catastrophique, et le MJ gagne un point de Vilenie.

Au contraire, un 20 naturel est un critique, une réussite éblouissante, et le joueur gagne un point d'Éclat.

Éclat et Vilenie

Au début d'une aventure, chaque joueur possède un nombre de points d'Éclat égal à 5 plus la moitié de son niveau. De son côté, le MJ dispose d'un nombre de points de Vilenie égal à la moitié des points d'Éclat totaux de l'ensemble des joueurs. Nous conseillons de représenter ces points par des jetons de couleur vive pour l'Éclat et sombre pour la Vilenie.

Par exemple, si le groupe est constitué de 4 personnages de niveau 1, chaque joueur possède 5 points d'Éclat et le MJ 10 points de Vilenie.

Lors d'une action (y compris une attaque, une défense, une sauvegarde ou une persistance), après avoir lancé son d20, un joueur peut dépenser un point d'Éclat pour transformer une maladresse en échec, un échec en réussite ou une réussite en critique. Inversement, le MJ peut dépenser un point de Vilenie pour transformer un critique en réussite, une réussite en échec ou un échec en maladresse. Joueur et MJ peuvent dépenser plusieurs points successivement sur la même action.

Évidemment, une maladresse ou un critique obtenu de cette façon ne génère pas de points d'Éclat ou de Vilenie. Seul un 1 ou un 20 naturel offre cet avantage.

En cours de combat, un point d'Éclat ou de Vilenie permet de recharger un pouvoir limité. Durant un repos, ils peuvent servir à recharger un pouvoir unique ou à récupérer des points de vie, comme expliqué dans les chapitres Combat et Pouvoirs.

Effets continus

Les effets continus regroupent les dégâts de poison, la paralysie ou les malus en attaque ou en défense. Ils affectent leur cible chaque round, jusqu'à ce que les dés en décident autrement.

Lorsqu'un personnage est victime d'un effet continu, il a droit à un jet de sauvegarde, représentant sa chance et sa résistance naturelle, à la fin de chaque round. Il lance un d20, sans appliquer de modificateur. Si le résultat est de 10 ou plus, la sauvegarde est réussie et l'effet continu s'arrête.

Lorsqu'un monstre est victime d'un effet continu, il s'en débarrasse à la fin de son tour, à moins que le joueur responsable de cet effet ne réussisse un jet de persistance, représentant sa bonne fortune et sa puissance naturelle. Il lance un d20, toujours sans modificateur. Sur 10 ou plus, la persistance réussit et l'effet continu perdure. Sinon, le monstre en est libéré.

Les joueurs sont chargés de rappeler au MJ l'existence et les détails des effets continus qu'ils provoquent avec leurs pouvoirs. S'ils oublient, l'effet est automatiquement annulé !

Défis de compétence

Un défi de compétence, comme son nom l'indique, consiste en une série de jets de compétence. La difficulté de ces tests est déterminée par le MJ, selon la nature du défi.

En cas de réussite, les joueurs obtiennent un point de réussite. Il en faut trois pour réussir le défi. En cas d'échec, les joueurs obtiennent... un point d'échec. (Vous aviez deviné ?) Au bout de trois points d'échec, les joueurs perdent leur défi.

Un échec critique signifie que la situation empire : non seulement les joueurs obtiennent un point d'échec, mais ils subissent dorénavant un malus de -2 sur tous les tests de compétence du défi.

Une réussite critique compte comme deux réussites d'un coup.

DÉFIS DE GROUPE

Généralement, seul quelques personnages participent à un défi : ceux qui disposent de la compétence appropriée. Toutefois, un défi s'impose parfois à l'ensemble du groupe. Alors, chaque personnage effectue un jet de compétence. S'il y a plus de réussites que d'échecs, c'est un point de réussite, s'il y en a moins, c'est un point d'échec.

EXEMPLES DE DÉFI

Athlétisme : escalader une falaise ou franchir un fleuve à la nage.

Érudition : résoudre une énigme ou un casse-tête.

Filouterie : pénétrer sans être repéré dans une forteresse ennemie.

Influence : convaincre un noble de vous accorder de l'aide.

Survie : traverser une région inhospitalière sans se perdre.

DÉFI OUVERT

Un défi ouvert fonctionne exactement comme un défi, si ce n'est que la compétence à utiliser n'est pas fixée et que le but à atteindre est moins précis que dans un défi normal. C'est à chaque joueur d'expliquer quelle compétence il utilise et de quelle façon elle permet de faire progresser le groupe vers son objectif.

Combat

Le combat est divisé en unités abstraites de temps que l'on appelle tour ou round, et qui représente environ 6 secondes, le temps d'une passe d'armes.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Déterminez l'ordre d'initiative en faisant un jet de d20 + Réflexes. L'initiative des monstres est égale à leur valeur de Réflexes. La compétence Filouterie ou Survie peut s'appliquer selon le contexte, respectivement dans les donjons et les milieux urbains ou dans la nature.

Les combattants jouent à tour de rôle, du plus grand au plus petit nombre obtenu. En cas d'égalité, on relance. Cet ordre ne change pas d'un round à l'autre.

TOUR DE JEU

Au début du tour du personnage, il subit les effets continus (comme les dégâts de poison) qui l'affectent.

Ensuite, il peut, dans l'ordre de son choix :

- effectuer une seule action majeure, comme attaquer, utiliser un pouvoir ou une compétence, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir.

- effectuer jusqu'à deux actions mineures, comme se déplacer d'une courte distance, boire une potion, changer d'arme, utiliser un pouvoir mineur.

À la fin de son tour de jeu, le personnage peut effectuer un jet de sauvegarde pour chacun des effets continus qui l'affectent. En cas de succès, l'effet est annulé.



ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Lorsqu'un personnage attaque un monstre au corps à corps, le joueur fait un jet de Vigueur (d20 + Vigueur). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de Vigueur de sa cible, elle perd un nombre de points de vie égal aux dés de l'arme utilisée, plus la Vigueur du personnage.

Exemple : Joe, un guerrier ayant +7 en Vigueur, attaque un éclaireur goblin, dont la Vigueur est 12. Il obtient 9 sur son jet d'attaque, pour un total de 16. L'attaque réussit et Joe inflige 1d8+7 points de dégâts.

DEFENSE AU CORPS À CORPS

Lorsqu'un monstre attaque un personnage, le joueur effectue également un test de Vigueur dont la difficulté est égale à la valeur de Vigueur du monstre. S'il échoue, le monstre inflige ses dégâts.

Exemple : c'est maintenant le tour du goblin, qui attaque Joe. Le joueur obtient 2 sur son jet de défense, pour un total de 2+7 = 9. C'est moins que le 12 du goblin, attaque réussit. Joe subit 9 points de dégâts.

ATTAQUE ET DÉFENSE À DISTANCE

Une attaque à distance fonctionne de la même façon qu'au corps à corps, si ce n'est que la Vigueur est remplacée par les Réflexes. Et que l'attaquant n'est pas obligé d'être à côté de sa cible, bien sûr.

POUVOIRS

Les pouvoirs de classe ou raciaux suivent les mêmes principes généraux, quoiqu'en opposant souvent des caractéristiques différentes. Consultez le chapitre Pouvoirs pour plus d'explications.

CRITIQUE ET MALADRESSE EN COMBAT

Lorsqu'un joueur obtient un critique en attaque ou une maladresse en défense, en plus des effets habituels, l'attaque inflige des dégâts doublés.

FUITE

Pour fuir, un personnage doit réussir un test de Réflexes+Athlétisme contre les Réflexes de ses ennemis proches. En cas de succès, il quitte le champ de bataille comme un lâche. En cas d'échec, ses ennemis l'ont suivi ; il n'a fait que s'éloigner de ses alliés !

MANŒUVRES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Au cours du combat, les personnages auront parfois des idées d'actions qui ne correspondent pas à une simple attaque. Elles sont en général de deux types :

- une manœuvre a pour but d'offrir un avantage stratégique au joueur, sans nécessairement s'opposer à un adversaire. Elles sont résolues par un test de compétence, contre une difficulté choisie par le MJ. Voici quelques exemples : se cacher dans l'ombre



(Filouterie), grimper sur le dos d'un monstre gigantesque (Athlétisme ; donne un bonus de +2 aux attaques suivantes), se souvenir d'une légende sur les faiblesses d'un monstre (Érudition), etc.

- se protéger derrière un abri (arbre, table renversée, statue, etc.) est une manœuvre qui ne nécessite pas de jet. Elle confère un bonus en défense de +1 à +4, selon l'importance de l'abri, mais inflige un malus équivalent en attaque.

- une attaque spéciale a un autre but que de blesser un adversaire. Elles sont résolues par un jet opposé, dont les caractéristiques sont choisies par le MJ. En voici quelques exemples : pousser un monstre dans un trou (Vigueur contre Vigueur), faire un croche-pattes (Réflexes contre Réflexes), bluffer pour inciter un monstre à faire une bêtise (Volonté contre Volonté), etc. Une attaque spéciale n'inflige jamais de dégâts.

Gestion des points de vie

Si un personnage tombe à 0 point de vie, il est mourant et ne peut plus agir, ni se défendre. Il doit faire réussir un jet de sauvegarde chaque round à partir du suivant pour rester en vie.

Un allié peut le stabiliser en lui appliquant les premiers soins. Aucun test de compétence n'est nécessaire, la réussite est automatique. Il suffit d'être à côté du mourant et d'y consacrer une action majeure. Une fois soigné, le personnage n'est plus en danger de mourir, mais il reste inconscient jusqu'à la fin du combat.

Si un monstre tombe à 0 point de vie, il est mort ou assommé, au choix du joueur qui vient de l'attaquer.

Repos

Un repos de quelques minutes après un combat permet de retrouver l'usage de ses pouvoirs limités, ainsi que des pouvoirs uniques en dépensant des points d'Éclat.

Lors d'un repos, le personnage peut également dépenser un point d'Éclat pour récupérer 10 + Vigueur points de vie perdus. La présence d'un prêtre ou d'un maître de guerre dans l'équipe double ce montant.

Fin d'aventure

Après une aventure, les personnages se reposent plus longtemps, au moins une semaine, dans un environnement sûr et confortable. Cela leur permet de récupérer tous leurs points de vie, leurs pouvoirs uniques et leurs points d'Éclat.

POUVOIRS

Les pouvoirs forment les capacités spéciales des races et des classes.

Présentation

Ils sont présentés ainsi :

Titre : le nom du pouvoir

(Fréquence)

- **Libre** : ce pouvoir peut être utilisé à volonté. Il est toujours disponible.

- **Limité** : une fois utilisé, ce pouvoir est déchargé. Il peut être rechargé durant le combat en dépensant un point d'Éclat, ou gratuitement en se reposant quelques minutes après le combat.

- **Unique** : une fois utilisé, ce pouvoir est indisponible pour tout le reste de l'aventure, même si elle dure plusieurs jours. Il peut toutefois être rechargé lors d'un repos, au prix d'un point d'Éclat. C'est strictement impossible en plein combat.

Action

- **Action mineure**. L'utilisation de ce pouvoir ne compte pas comme une attaque. Un personnage peut effectuer une attaque de base ou employer un autre pouvoir dans le même tour.

- **Réaction**. Une réaction modifie ou s'ajoute à une autre action. Elle peut être utilisée même en dehors du tour du personnage, tant que les conditions sont remplies. Elle ne compte pas comme une action par elle-même.

Si rien n'est indiqué, le pouvoir nécessite une action majeure, qui remplace l'attaque du tour.

Portée

- **Contact** : ce pouvoir nécessite de toucher physiquement la cible.

- **Distance** : ce pouvoir fonctionne à portée de vue du personnage. Une cible invisible est invalide.

- **Zone à distance** : ce pouvoir à la forme d'une explosion sphérique ; elle peut affecter jusqu'à 5 cibles proches les unes des autres, toutes dans le champ de vision du personnage. Le meneur doit trancher si le cas s'avère difficile.

- **Zone au contact** : affectent toutes les cibles visibles à portée d'épée du personnage.

Si rien n'est indiqué, le pouvoir est personnel, il n'affecte que le personnage qui l'utilise.



Jet

Les caractéristiques à opposer lorsqu'on utilise ce pouvoir.

Si rien n'est indiqué, le pouvoir est automatique, il fonctionne sans avoir besoin de faire un jet de dés.

Réussite

L'effet du pouvoir si le jet réussit ; la plupart du temps le nombre de dégâts qu'il inflige à la cible.

Rate

L'effet du pouvoir si le jet rate.

Effet

Ce qui se passe dans tous les cas, que le jet soit réussi ou raté. Pour les attaques de zone, on parle tout de même de « la cible » au singulier ; cela signifie simplement que les effets s'appliquent individuellement à chaque cible ratant sa défense, quel que soit leur nombre.

Pouvoirs De base

Le maniement des armes, tel qu'expliqué dans le chapitre Combat, peut être écrit sous forme de pouvoir :

Arme au corps à corps (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Effet : dégâts de l'arme.

Arme à distance (libre). Distance. Réflexes contre Réflexes. Effet : dégâts de l'arme.

Bousculade (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur.

Réussite : dégâts de l'arme, et la cible tombe à terre. (Se relever compte comme son mouvement pour le tour prochain.)

Charge (libre). Distance. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme (au corps à corps) +2. Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

Feinte (libre). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'un bonus de +2 en attaque.

Lutte (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu'à votre prochain tour. (Vous et la créature étreinte ne pouvez plus vous déplacer et subissez un malus de -2 en défense contre d'autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.)

RITUELS

Les rituels sont des formules magiques utilitaires, que l'on utilise en dehors du combat.

Apprentissage

Un magicien gagne automatiquement un rituel universel ou arcanique à chaque niveau. Les autres classes peuvent apprendre des rituels universels ou appartenant à leur domaine, au même prix que pour une compétence.



Il est également possible de recevoir une formule de rituel en récompense ou dans un trésor, de chercher un maître capable de l'enseigner ou encore d'inventer ses propres rituels. Cette dernière option exige des recherches magiques coûteuses et des ingrédients magiques, au choix du meneur.

On ne peut pas apprendre un rituel d'un niveau supérieur au sien.

Lancer un rituel

Exécuter un rituel prend plusieurs minutes, et nécessite une concentration totale. C'est donc totalement impossible en cours de combat.

De plus, un rituel nécessite des instruments et des composantes, parfois rares ou coûteuses. Les rituels de plus haut niveau peuvent exiger la présence d'assistants, voire des sacrifices importants.

Une fois le rituel exécuté, ses effets sont généralement instantanés ou persistent pendant une journée. Les détails sont laissés à la discrétion du meneur.

Rituels universels

Écriture de parchemins (niveau 1). Inscrit un rituel sur papier afin de le partager.

Enchantement d'objet magique (niveau 3). Confère une capacité surnaturelle à un objet (voir chapitre Objets magiques, page 9).

Désenchantement (niveau 5). Détruit un enchantement ou autre effet magique persistant.

Portail planaire (niveau 15). Ouvre un passage vers un autre plan.

Rituels arcaniques

Compréhension des langues (niveau 1). Permet de comprendre toutes les langues, à moins qu'elles soient secrètes, magiques, cryptées, etc.

Lumière (niveau 1). Fait apparaître une boule de lumière blanche au bout d'un bâton ou d'une arme.

Prestidigitation (niveau 1). Permet d'effectuer des tours de magie mineurs (disparition de petits objets, flammèche, jeu de cartes divinatoires, apparition de lapin, etc.) pour amuser les badauds.

Détection des portes secrètes (niveau 2). Détecte s'il y a une porte secrète à moins d'un mètre, mais ne dit pas précisément où.

Flamme (niveau 2). Crée une flamme magique éternelle.

Télépathie (niveau 2). Envoie un message télépathique simple à une cible à portée de vue.

Verrou/ouverture magique (niveau 2). Ouvre ou verrouille magiquement une porte.

Perception des mensonges (niveau 3). Indique si l'interlocuteur du lanceur ment ou non.

Sac sans fond (niveau 3). Crée un sac de toile qui peut contenir une infinité d'objets.

Changement d'apparence (niveau 4). Donne au lanceur l'apparence d'un humanoïde qu'il connaît.

Passe-murailles (niveau 4). Ouvre une porte magique permettant de passer à travers un mur.

Respiration aquatique (niveau 4). Permet au lanceur et ses alliés de respirer sous l'eau.

Téléportation (niveau 5). Transporte le groupe à un endroit où le lanceur a déjà été physiquement il y a moins de sept jours, sur le plan Matériel.

Vision de l'avenir (niveau 5). Fournit une vision imprécise du futur, au choix du meneur.

Zombie (niveau 6). Crée un Zombie à partir d'un cadavre.

Cercle de protection (niveau 7). Crée un cercle de protection de plusieurs mètres autour du lanceur, qu'aucune créature ou personnage du Domaine de son choix ne peut pénétrer.

Rituels divins

Guérison des maladies et des poisons (niveau 5). Soigne un empoisonnement ou une maladie.

Résurrection (niveau 8). Fait revenir à la vie un allié mort depuis moins d'une journée, avec la moitié de ses points de vie et d'Éclat.

Rituels primaux

Amitié animale (niveau 1). Appel un compagnon animal au choix du lanceur et crée un lien entre eux.

Forme du loup (niveau 5). Transforme le lanceur en loup. Il bénéficie de la compétence Athlétisme, d'un bonus de +2 en Vigueur et d'une attaque de morsure infligeant 1d6 dégâts, mais ne peut plus utiliser ni armes, ni pouvoirs.

Forme de l'aigle (niveau 15). Transforme le lanceur en aigle. Il bénéficie de la compétence Filouterie, d'un bonus de +2 en Réflexes et d'une attaque de piqué infligeant 1d6 dégâts, mais ne peut plus utiliser ni armes, ni pouvoirs. Et bien sûr, il vole.



BESTIAIRE FANTASTIQUE

Voici un bestiaire présentant un bon nombre de créatures représentatives des mondes médiévaux-fantastiques.

Équilibre des combats

En général, un combat sera équilibré si l'équipe des joueurs affronte un groupe de monstres aussi nombreux qu'eux et de même niveau. Par exemple, quatre personnages de niveau 1 pourraient affronter quatre araignées géantes (des monstres de niveau 1) sans trop de difficulté.

Si les monstres sont plus nombreux ou de plus haut niveau, le combat devient plus dangereux. Inversement, s'ils sont moins nombreux ou de plus bas niveau, le combat est moins périlleux.

Sbires

Pour des batailles plus impressionnantes, mais pas plus dangereuses, le MJ peut transformer les monstres en sbires. Les sbires n'ont qu'un point de vie, ils infligent la moitié des dégâts d'un monstre normal, mais ils sont jusqu'à quatre fois plus nombreux. Leurs caractéristiques et leurs pouvoirs libres ne changent pas ; par contre, les sbires n'ont jamais de pouvoirs limités ou uniques.

Par exemple, des sbires gobelins ont 1 PV (au lieu de 22), infligent 4 dégâts (au lieu de 9) et se baladent en groupe de 16 plutôt que 4.

Élite

Un monstre d'élite est tout le contraire d'un sbire. Il est plus résistant et plus dangereux que ses comparses et subalterne, idéal pour le combat final. Pour créer une élite, prenez un monstre normal (généralement d'un ou deux niveaux de plus que les PJ) et doublez ses points de vie, sans changer ses caractéristiques ou ses pouvoirs. Un monstre d'élite reçoit un point de Vilenie au début de chacun de ses tours. (Ce point disparaît s'il n'est pas utilisé pendant le round. Il ne se mélange pas avec le pot commun du MJ.) De plus, un monstre d'élite peut effectuer une attaque libre supplémentaire à chaque tour.

ARAIGNEE GEANTE

Niveau 1

Vigueur 12, Réflexes 16, Volonté 11, 22 PV

Morsure (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 6 dégâts, et 6 dégâts de poison par round (effet continu).

Toile (limité). Distance. Réflexes contre Réflexes. Immobilisation (effet continu). L'araignée géante bénéficie d'un bonus de +5 en attaque lorsqu'elle mord un adversaire immobilisé dans sa toile.

CUBE GELATINEUX

Niveau 5

Vigueur 18, Réflexes 18, Volonté 15, 68 PV

Enveloppement (libre). Contact. Vigueur contre Réflexes. La cible est agrippée et subit 9 dégâts d'acide par round (effets continus).

DIABLE TROMPEUR (DIVIN)

Niveau 20

Vigueur 30, Réflexes 32, Volonté 34, 230 PV

Griffes (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 28 dégâts impies.

Feu infernal (limité). Distance. Réflexes contre Réflexes. 35 dégâts de feu et impies.

Illusion (limité). Distance. Volonté contre Volonté. La victime ne peut plus attaquer (effet continu). Elle subit une attaque illusoire par round (Volonté contre Volonté, 21 dégâts mentaux). L'illusion se dissipe si le diable attaque la victime ou lance une autre illusion.

Aura infernale : les attaques du domaine divin subissent un malus de -4 en présence du diable.

Protection surnaturelle : bonus de +10 en défense contre les armes non-magiques.

Rituels : régénération (totale en 1 heure), téléportation planaire, changement d'apparence

DRAGON BLANC, ADULTE

Niveau 9

Vigueur 23, Réflexes 19, Volonté 21, 113 PV

Morsure (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 17 dégâts, et la victime est agrippée et subit 2d8 dégâts par round (effets continus).

Griffes (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 12 dégâts.

Souffle de glace (limité). Zone à distance. Vigueur contre Réflexes. 21 dégâts de froid, plus immobilisation (effet continu).

Vol : Tant qu'elle vole, une créature ne peut ni attaquer au corps à corps, ni être attaqué au corps à corps, mais elle peut utiliser ses attaques à distance et être attaquée à distance.

Chaque round, le dragon peut soit mordre, soit griffer deux fois, soit souffler. Il ne peut pas souffler s'il a quelqu'un dans la bouche.

ÉLÉMENTAIRES (ARCANIQUE)

Un avec la magie : lorsqu'un élémentaire est blessé par une attaque arcanique, il regagne 10 PV (20 pour un monstre paragonique, 30 pour un monstre épique).

PETIT ÉLÉMENTAIRE D'AIR

Niveau 3

Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 14, 44 PV

Bec (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts.

Éclair (limité). Zone à distance. Réflexes contre Réflexes. Effet : 13 dégâts.

Vol : Tant qu'elle vole, une créature ne peut ni attaquer au corps à corps, ni être attaqué au corps à corps, mais elle peut utiliser ses attaques à distance et être attaquée à distance.

Un élémentaire d'Air ressemble à un grand oiseau translucide, avec deux paires d'ailes, quatre yeux blanchâtres et un long bec d'un bleu terne.

PETIT ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Niveau 3

Vigueur 17, Réflexes 14, Volonté 14, 47 PV

Morsure (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts, et la cible est engloutie (effet continu). Elle subit 8 dégâts d'acide par round. L'élémentaire ne peut digérer qu'une personne à la fois.

Un élémentaire d'Eau a une forme effilée, ponctuée d'ailerons et terminée par une grande nageoire. Sa large bouche est garnie de plusieurs rangées de dents sur tout son pourtour.

PETIT ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Niveau 3

Vigueur 13, Réflexes 18, Volonté 14, 43 PV

Griffes (libre). Contact. Réflexes contre Réflexes. 11 dégâts, et la cible prend feu pour 8 dégâts par round (effet continu).

Un élémentaire de Feu ressemble à un lézard à six

pattes aux écailles rouge orangé. Il attaque dressé sur ses quatre pattes arrière.

PETIT ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

Niveau 3

Vigueur 18, Réflexes 13, Volonté 14, 48 PV

Coup (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts.

Trois coups (limité). L'élémentaire effectue trois attaques de Coup contre trois adversaires.

Un élémentaire de Terre a une silhouette vaguement humanoïde, avec trois jambes et trois bras, et aux traits lisses comme de l'argile fondu.



19

FACTOTUM

Niveau 5

Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 16, 68 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 13 dégâts.

Force fait loi (limité). Zone au contact. Vigueur contre Volonté. 16 dégâts, et la cible obéit aux ordres du Factotum (effet continu).

Rituels : portail planaire.

Compétences : Érudition.

Le factotum est un agent mineur de l'une des guildes de la Cité des Mille Portes. Il porte un grand manteau noir et blanc par-dessus une armure argentée et manie une épée du même métal.



GEANT DES COLLINES**Niveau 7**

Vigueur 22, Réflexes 18, Volonté 17, 70 PV

Gourdin géant (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 14 dégâts.

Rocher (limité). Distance. Réflexes contre Réflexes. 17 dégâts.

Si j'te choppe ... : lorsqu'un personnage obtient une maladresse en attaquant le géant au corps à corps, il est projeté à distance et subit 10 dégâts.

GOBELINS

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en surnombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

ÉCLAIREUR**Niveau 1**

Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 13, 22 PV

Gourdin (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 9 dégâts.

Silex tranchant (libre). Distance. Réflexes contre Réflexes. 6 dégâts.

Compétence : Survie

SHAMAN**Niveau 2**

Vigueur 12, Réflexes 15, Volonté 15, 33 PV

Bâton (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 10 dégâts.

Éclair maudit (libre). Distance. Volonté contre Volonté. 10 dégâts, et malus de -2 en attaque (effet continu).

Comme des lapins : tant que le shaman est vivant, quand un éclaireur meurt, 1d4-2 éclaireurs supplémentaires apparaissent le round suivant.

Compétence : Influence, Survie

CHEF CLANIQUE**Niveau 3**

Vigueur 14, Réflexes 16, Volonté 15, 44 PV

Hache primitive (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts.

Tous sur lui ! (limité). Distance. Volonté contre Vigueur. 4 dégâts par goblin pouvant attaquer la cible.

Prend donc ma place : le chef clanique peut annuler une attaque contre lui en sacrifiant un éclaireur goblin proche de lui (le pouvoir **Comme des**

lapins ne s'applique pas dans ce cas).

HOMME-SERPENT (PSIONIQUE)**Niveau 3**

Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 16, 44 PV

Morsure (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts, et 8 dégâts de poison par round (effet continu).

Ténèbres ensorcelantes (limité). Distance. Volonté contre Volonté. 13 dégâts mentaux, et -4 aux attaques à distance (effet continu).

Rituels : changement d'apparence.

Compétences : Érudition, Influence.

HUMAINS**PAYSAN****Niveau 0**

Vigueur 12, Réflexes 12, Volonté 12, 20 PV

Arme improvisée (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 8 dégâts.

SOLDAT**Niveau 1**

Vigueur 14, Réflexes 13, Volonté 12, 24 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 9 dégâts.

Compétence : Athlétisme

SERGEANT**Niveau 2**

Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 13, 35 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 10 dégâts.

Hardi les p'tits gars : tant que le sergent est vivant, les soldats qu'il commande bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Compétence : Athlétisme

GARDE DU CORPS**Niveau 3**

Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 14, 46 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts.

Protection : tant que le garde du corps est à côté de la personne qu'il protège, elle bénéficie d'un bonus de +2 en défense.

NOBLE**Niveau 2**

Vigueur 14, Réflexes 13, Volonté 15, 34 PV

Arme simple (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 10 dégâts.

A moi, la garde ! (limité) : Appelle trois soldats et un sergent, qui arrivent 1d4 rounds plus tard (en milieu urbain)

Compétence: Influence

MINOTAURE**Niveau 10**

Vigueur 24, Réflexes 22, Volonté 20, 124 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 18 dégâts.

Charge (limité). Contact. Vigueur contre Réflexes. 22 dégâts, et en cas de sauvegarde ratée, la victime tombe à terre.

MORTS-VIVANTS (OMBRE)

Jamais tout à fait mort : lorsque l'on détruit un mort-vivant (sauf si on est prêtre ou paladin) il faut effectuer un jet de persistance ; en cas d'échec il revient le round suivant avec la moitié de ses PV.

CHRONOPHAGE**Niveau 6**

Vigueur 18, Réflexes 16, Volonté 20, 78 PV

Faux (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 14 dégâts, et en cas de sauvegarde ratée, la cible est projetée un round dans le futur. (Concrètement, elle disparaît en faisant « pop », puis réapparaît au même endroit au cours du round suivant du chronophage.)

Esquive temporelle : Une fois que le chronophage a volé un round à un PJ, il peut le dépenser pour esquiver une attaque en se projetant lui-même un instant dans le futur. Il disparaît au moment où il devrait être touché, et réapparaît juste après (dans le même tour de jeu).

GOULE**Niveau 5**

Vigueur 18, Réflexes 18, Volonté 15, 35 PV

Griffes (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 13 dégâts, et paralysie (effet continu).

Morsure (libre). (Contre un adversaire paralysé uniquement) Contact. Effet : 16 dégâts.

SPECTRE**Niveau 7**

Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 22, 90 PV

Absorption d'énergie (libre). Contact. Volonté contre Volonté. 15 dégâts, et -1 à tous les jets (effet continu), et le spectre regagne 15 points de vie (jusqu'à un maximum de 150 PV, après quoi il rompt le combat).

Intangible : les dégâts des armes et des pouvoirs martiaux doivent être validés par un jet de persistance réussi sous peine d'être annulés.

SQUELETTE**Niveau 1**

Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 11, 24 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 9 dégâts.

Plus que des os : bonus de +5 en défense contre les armes tranchantes et perforantes.

Résistant : les dégâts d'électricité, de feu ou de froid doivent être validés par un jet de persistance réussi sous peine d'être annulés.

ZOMBIE**Niveau 3**

Vigueur 17, Réflexes 13, Volonté 15, 47 PV

Griffes (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 11 dégâts, et en cas de maladresse en défense, 13 dégâts supplémentaires dus à une morsure.

Contamination : Une personne tuée par un zombie se transforme en zombie elle-même le round suivant.

OEIL-TYRAN (PSIONIQUE)**Niveau 19**

Vigueur 31, Réflexes 32, Volonté 30, 221 PV

Morsure (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 27 dégâts, et en cas de maladresse en défense, la victime est agrippée.

Petits yeux (10) (libre). Distance. Vigueur contre Vigueur. 5 dégâts d'acide, de feu, de froid ou d'électricité par petit oeil participant à l'attaque.

Grand oeil (libre). Distance. Automatique. La cible subit un malus de -2 à tous ses jets et ne peut plus utiliser de pouvoir arcanique, divin ou primal, ni employer d'objet magique.

L'oeil-tyran peut utiliser toutes ses attaques dans le même round.



ORQUES

Frénésie : un orque blessé bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts au corps à corps.

GUERRIER

Niveau 1

Vigueur 16, Réflexes 12, Volonté 11, 26 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 9 dégâts.

HÉROS

Niveau 4

Vigueur 19, Réflexes 15, Volonté 14, 59 PV

Arme lourde (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 12 dégâts.

Folie sanguinaire : Lorsqu'un héros tombe à 0 PV, il a le temps de faire une dernière attaque avant de mourir.

Compétence : Athlétisme

TROLL (PRIMAL) NIVEAU 9

Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 20, 113 PV

Griffes (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. 17 dégâts, et en cas de maladresse en défense, une deuxième attaque de griffes.

Régénération : Un troll récupère 10 PV par round (sans dépasser son maximum de départ). Un troll laissé pour mort a de bonnes chances de revenir à la vie s'il n'est pas achevé proprement (décapitation, feu, etc.).

Compétences : Athlétisme, Survie

CREATION DE MONSTRE M4

Choisir un nom.

Choisir le niveau et, éventuellement, le domaine du monstre.

Mettre 10 + niveau en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Répartir 6 points entre Vigueur, Réflexes et Volonté.

Mettre niveau x 10 + Vigueur en PV.

Inventer les pouvoirs du monstre. (Les dégâts sont égaux à 8+niveau pour une attaque normale, 75% de cela pour des dégâts continus et 125% de cela pour des attaques limitées)

Choisir ses compétences.

CONVERTIR UN MONSTRE CLASSIQUE EN MONSTRE M4

Garder le nom, le niveau, Vigueur, Réflexes, Volonté et les points de vie.

Choisir la caractéristique d'attaque parmi les trois.

Remplacer la valeur de cette caractéristique par celle du bonus d'attaque du monstre classique + 10.

Adapter les pouvoirs (i.e. prendre la moyenne des dégâts, convertir la portée, choisir la caractéristiques de défense, simplifier les effets secondaires).



MENTIONS LÉGALES

The following is designated as Product Identity, in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, Version 1.0a: all character and place names and descriptions, points d'Éclat, points de Vilenie, the name M4, the layout, the Scriptorium logo and name.

The whole text is Open Gaming Content, except for material previously declared Product Identity.

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.

System Reference Document Copyright 2000, Wizard of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

