

GUIDE DU JOUEUR - MINILITE d20

Une vision personnelle du DRS 3.5 inspirée de Microlite20 par Gatchaman

Introduction

Minilite d20 est une ixième variation sur le DRS de la version 3.5 de D&D. Cette version a été motivée par ma découverte de Microlite20. L'un étant trop touffu pour moi, l'autre trop réducteur, surtout au niveau de la création de personnage.

Cependant microlite m'a enthousiasmé par sa réduction drastique du système OGL qui permettait malgré tout de garder une compatibilité totale avec son modèle. À partir de là, ma préoccupation première a été de rendre la création et l'évolution des personnages plus variée sans tomber dans la surenchère de dons et de pouvoirs de classe liés chacun à une règle spécifique. Les atouts de classe « évolutifs » permettent à chaque guerrier, mage ou voleur d'être différents. Les dés de prouesses permettent d'émuler les dons et les pouvoirs de manière plus souple, tout en gardant cette « montée en puissance » qui est si réjouissante dans toutes les éditions de D&D. Finalement, les manœuvres de combat, issues d'une mouvance plus narrative, permettent aux personnages des exploits qui ne sont plus limités par un don ou un pouvoir.

Minilite d20 est ma vision de l'OGL. Elle est basée sur mes préoccupations qui sont de concilier le manque de temps dû à mon travail et ma passion pour le jeu de rôle. Il a été conçu pour profiter de toutes les ressources de la version 3.5 de D&D tout en réduisant l'essentiel du DRS à 32 pages.

A qui s'adresse ce jeu ?

Minilite d20 a été conçu pour jouer dans un univers médiéval-fantastique héroïque sans être délirant.

- *Il s'adresse à des MJ plutôt expérimenté dans la mesure où il ne contient ni explication sur le jeu de rôle, ni conseils particuliers et considère que la plupart des conventions propres au jeu de rôle sont connues.*
- *Il est bien adapté à l'initiation de nouveaux joueurs.*
- *Il permet de créer rapidement des personnages pour se lancer à l'aventure.*
- *Les personnages ne sont pas figés dans une progression de classe immuable.*
- *Le système est simple, souple et rapide à utiliser et permet aux personnages d'accomplir des actions héroïques.*
- *Il est complètement compatible avec tout le matériel paru pour D&D 3.5 et certains de ses dérivés.*

Sources

DRS 3.5, D&D 3.5, Pathfinder, Epique 6, Arcanes Exhumées, Microlite20, Microlite 4^E, Dungeon Slayers, l'œil noir et bien d'autres.

Remerciements

Tous les auteurs et créateurs des jeux cités ci-dessus, les membres du Scriptorium en la personne d'Arasmo et du forum Casus NO, particulièrement Olivier Fanton, Cryoban, Mordicus, Sixte, Ange Gardien, Videopunk et Batranoban.

Les bases

Le mécanisme de base

Lorsqu'un personnage tente une action qui a une chance d'échouer, le joueur lance un dé à vingt faces (d20). Pour savoir si l'action réussit ou échoue, on suit les étapes suivantes :

- *Lancer un d20 ;*
- *Ajouter les modificateurs appropriés ;*
- *Comparer le résultat à un seuil de réussite.*

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite, le personnage réussit. Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, il échoue.

Personnage

Avant de pouvoir jouer, chaque joueur crée un personnage. Le personnage représente l'alter ego du joueur dans le monde du jeu. Il est défini à la fois par ses caractéristiques techniques et son histoire, que le joueur doit inventer dans le cadre de l'univers de jeu.

Les caractéristiques

Les caractéristiques aident à définir votre personnage et affectent la plupart de ses actions.

Force (FOR)

La Force représente la puissance musculaire et la résistance physique de votre personnage.

Le modificateur de Force s'applique :

- *Aux jets d'attaque au corps à corps.*
- *Aux jets de dégâts des armes de mêlée et à distance.*
- *Aux tests de Sauvegarde de Vigueur.*
- *Aux PV de base du personnage.*
- *Aux tests de compétences adéquats.*

Dextérité (DEX)

La Dextérité mesure l'agilité, la coordination, la minutie, les réflexes et l'équilibre du personnage.

Le modificateur de Dextérité s'applique :

- *Aux jets d'attaque à distance et des armes de corps à corps légères.*
- *À la défense (DEF).*
- *Aux jets de Sauvegarde Réflexes.*
- *Aux jets d'Initiative*
- *Aux tests de compétences adéquats.*

Esprit (ESP)

L'Esprit symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier.

Le modificateur d'Intelligence s'applique :

- *Au nombre de langues parlées par le personnage en début de carrière.*
- *Au nombre de points de compétence acquis en début de carrière.*
- *Aux jets d'attaque magique.*
- *Aux tests de compétences adéquats.*
- *Aux jets de Sauvegarde de Volonté.*
- *Aux Points de Magie en début de carrière.*

Les valeurs de caractéristiques

Le joueur dispose de **cinq points** à répartir entre les trois caractéristiques avec **un minimum de [-1] et un maximum de [+4]**.

Le joueur peut également choisir de lancer **1d12 quatre fois sur la table suivante**, de prendre les trois meilleurs résultats et les répartir entre les trois caractéristiques.

D12	1	2-3	4-6	7-9	10-11	12
Score	-1	0	+1	+2	+3	+4

Une fois effectués les ajouts ou soustractions dus à la race de votre personnage, les caractéristiques de ce dernier lui conféreront chacune un modificateur variant de -5 à +5.

La caractéristique est le chiffre que vous devez ajouter ou retrancher au résultat du dé, chaque fois que l'aventurier exécute une action en rapport avec la caractéristique concernée.

Evolution des caractéristiques

Lorsqu'une caractéristique évolue, tout ce sur quoi elle avait un impact est modifié en conséquence.

Les Sauvegardes

Les Sauvegardes permettent au personnage d'éviter ou d'atténuer les dommages dus aux attaques environnementales ou magiques.

Il y a trois sauvegardes :

Sauvegarde de Vigueur (Svg VIG)

Résister à la maladie, aux poisons, aux conditions climatiques extrêmes, aux contraintes physiques en général.

- $Svg\ VIG = FOR + Mod.\ Niv. + Mod.\ Race + Mod.\ Classe + (Mod.\ Atout.)$

Sauvegarde de Réflexes (Svg REF)

Eviter une chute de pierre, esquiver une boule de feu, se rattraper in extremis lors d'une chute.

- $Svg\ REF = DEX + Mod.\ Niv. + Mod.\ Race + Mod.\ Classe + (Mod.\ Atout.)$

Sauvegarde de Volonté (Svg VOL)

Résister aux contraintes mentales, aux illusions et aux pouvoirs d'hypnoses, d'enchantement ou de domination mentale.

- $Svg\ VOL = ESP + Mod.\ Niv. + Mod.\ Race + Mod.\ Classe + (Mod.\ Atout.)$

Les Compteurs

Les compteurs gèrent l'état de santé du personnage sous forme de points de vie qui se réduisent avec les dommages qu'il subit et se rétablissent en fonction du repos et des soins dont le personnage bénéficie.

Les points de magie, qu'utilisent principalement les magiciens et les prêtres, leur permettent de lancer des sortilèges.

A la création du personnage, ce dernier dispose de :

Points de Vie (PV)

- $PV : 10 + FOR + 1d6 (+ Atout)*$

Points de Magie (PM)

- **PM** : $5 + ESP + 1d6 (+Atout)^*$

* Un personnage lanceur de sort choisit s'il lance 1d6 pour ses PV **ou** pour ses PM.

Les Aptitudes de Combat

Les aptitudes de combat sont utilisées lorsque les personnages sont confrontés à des adversaires que seule la force des armes peut circonvenir. Elles sont au nombre de sept, dont deux sont plutôt réservées aux lanceurs de sorts :

Le Bonus de Mêlée (Mêlée)

Utilisé pour manier les armes de corps à corps ou le combat à mains nues.

- **Mêlée** : *Car (FOR ou DEX) + Mod. Niv. (+Mod. Atout)*

Le Bonus de Tir (Tir)

Utilisé pour le maniement des armes de tir et de jet.

- **Tir** : *DEX + Mod. Niv. (+Mod. Atout)*

Le Bonus de Magie (Magie)

Utilisé pour lancer des sortilèges.

- **Magie** : *ESP + Mod. Niv. (+Mod. Atout)*

La Défense (DEF)

Score fixe représentant la difficulté d'atteindre le personnage par une attaque directe.

- **Déf** : $10 + DEX + Mod. Niv. (+ Mod. Atout) (+ Bonus bouclier) (-RD armure)$

L'Initiative (Ini.)

Utilisée pour déterminer l'ordre des actions lors d'un combat.

- **Ini.** : *DEX + Mod. Niv. (+Atout)*

Les Dommages (DM)

Indique le nombre de PV que subit un adversaire après une attaque réussie.

- **DM** : *FOR + Mod. Niv. (+ Atout)*

Le Degré de Puissance des sorts (DP)

Indique le DD que la cible d'un sort doit vaincre avec son jet de sauvegarde pour en limiter ou en annuler les effets.

- **DP** : $10 + ESP + Mod. Niv. (+Atout)$

Les Compétences

Les compétences indiquent le savoir-faire du personnage dans différents domaines. Il y a cinq compétences.

Description des compétences

La section suivante décrit les cinq compétences en expliquant à quoi elles servent. Il est parfois possible de les utiliser dans des buts autres que ceux indiqués dans la description.

- **Athlétisme**
Représente les capacités physiques du personnage à grimper, sauter, nager accomplir des acrobaties etc.
- **Erudition**
Représente la culture et les connaissances d'un personnage sur l'histoire, les légendes, la géographie ou tout autre sujet académique.
- **Influence**
Représente les capacités sociales d'un personnage pour tromper, persuader, séduire ou obtenir des informations par la discussion, l'intimidation ou la tromperie.

- **Subterfuge**
Représente les capacités du personnage à s'introduire dans des endroits interdits, à faire les poches d'un quidam, désamorcer des pièges ou encore à faire preuve d'observation.
- **Survie**
Représente la capacité d'un personnage à vivre en extérieur en général et dans la nature en particulier par sa connaissance des plantes et des animaux ainsi que des techniques de pistages, de chasse et de connaissance globale des climats et des environnements hostiles.

La Perception

La perception se divise en deux tests distincts :

- **Perception en milieu urbain** : ESP + Subterfuge
- **Perception en milieu sauvage** : ESP + Survie

Au niveau 1

A la création du personnage, le joueur dispose de :

- **Bonus de Race** : 2 compétences à +1 dues à sa Race.
- **Bonus de Classe** : 1 compétence à +2 et une seconde à +1 dues à sa Classe.
- **Bonus d'historique** : 4 + ESP points à répartir entre les compétences avec un ajout maximum de +4 dues à son histoire personnelle.

Les Atouts

Les atouts représentent des capacités particulières qu'un personnage développe le plus souvent dans le cadre de sa classe de personnage.

Tous les atouts sont divisés en 5 rangs (I-V). Chaque fois que le personnage dépense un point d'atout, l'atout choisi augmente de 1 rang.

Pour la description des Atouts, reportez-vous au chapitre sur les Classes.

A la création du personnage, le joueur peut choisir :

- 2 atouts de classe de rang I
- ou
- 1 atout de classe de rang II

Créer un personnage de niveau 1

- Noter que le personnage est de niveau 1
- Déterminer les caractéristiques du personnage
- Choisir une race
 - Noter les bonus aux caractéristiques
 - Noter les deux bonus de compétences
 - Noter le bonus de Sauvegarde
 - Noter la capacité spéciale de la race
- Choisir une Classe
 - Noter les deux bonus de compétences
 - Noter le bonus de Sauvegarde
 - Choisir 2 atouts de Classe au rang I ou 1 Atout de classe au rang 2
- Répartir les points d'historique dans les compétences
- Calculer les bonus de Sauvegarde
- Calculer les Aptitudes de Combat
- Déterminer les Compteurs de PV et de PM
- Choisir les langues parlées en plus de la langue natale
- Equiper le personnage
- Décrire son personnage et lui trouver un nom.

Les races

Races et langages

Tous les personnages parlent d'office le commun et leur langue natale. Un personnage sait parler une langue supplémentaire par point d'ESP strictement supérieur à +0.

Degré d'alphabétisation

Un personnage peut utiliser un point d'ESP alloué aux langages pour savoir lire et écrire toutes les langues qu'il parle.

Mouvement

Les personnages de taille moyenne ont un mouvement de 9m (6 cases).

Personnages de petite taille

Les personnages de petite taille bénéficient d'un bonus de taille de +2 à la DEF, en contrepartie ils souffrent d'un malus de -1 aux DM des attaques au corps à corps. Ils ont un mouvement de 6m (4 cases).

Personnages de grande taille

Les personnages de grande taille bénéficient d'un bonus de taille de +2 au DM des attaques de corps à corps, en contrepartie ils souffrent d'un malus de -1 à la DEF. Ils ont un mouvement de 12m (8 cases).

Humains

Peuple versatile et ambitieux.

- 1 Car à +1, 2 Compétences à +1, une Sauvegarde à +1, un rang d'atout gratuit.

Demi-ogres

Peuple d'humanoïdes brutaux issus du croisement contre nature entre humains et ogres.

- FOR +2, ESP -1, Phy +1, Sur +1, VIG +1, Grand (DM +2 / DEF -1).

Elfes

Peuple immortel, élégant et fier.

- ESP +1, Sur +1, Eru +1, REF +1, Vision des étoiles.

Gnomes

Peuple de petits humanoïdes ingénieux et habiles.

- DEX +1, Sub +1, Eru +1, VOL +1, Petit (+2 DEF / -1 DM).

Nains

Peuple d'humanoïdes trapus, barbus, et spécialistes du travail des métaux.

- FOR +1, Phy +1, Inf +1, VOL +1, Vision souterraine.

Drakhenides

Peuple d'humanoïdes écailleux lointains descendants des Dragons, fier et loyal.

- FOR +1, Eru +1, Inf +1, VIG +1, Souffle draconique (Att. Distance, 3m, 1d6+FOR DM – FOR x/ jour).

Sombrelins

Peuple humanoïde à la réputation sulfureuse, descendants de Démon.

- DEX +1, Sub +1, Inf +1, VOL +1, Téléportation limitée (A vue, jusqu'à 9m – ESP x/ jour).

Les classes

Toutes les classes ont les caractéristiques suivantes au niveau 1 :

- *Dés de Vie* : 1d6
- *Points de compétences* : 4 + ESP
- *Atouts de classe à la création* : 2 points (2 atouts au rang I ou 1 atout au rang II)

Barbare

Guerriers sauvages et fiers des Hautes Terres du Nord.

Compétences de classe :

Athlétisme +2, Survie +1.

Sauvegarde :

Vigueur +1

Atouts de la classe :

- *Athlète accompli I-V*: +1/ rang aux tests d'Athlétisme.
- *Baroudeur I-V*: +1/ rang aux tests de Survie.
- *Brute I-V*: +1/ rang aux DM.
- *Maître des armes lourdes I-V*: +1 / rang en Att. Mêlée et aux DM avec une arme lourde.
- *Peau de Pierre I-V*: +1/ rang au RD.
- *Rage I-V*: +2/ rang à l'Att. Mêlée et aux DM / -1/ rang à la DEF - FOR x/ jour, minimum 1x / jour.
- *Réflexes éclairs I-V*: +1/ rang aux tests de REF.
- *Robuste I-V*: +2/ rang aux PV.

Barde

Amuseurs, vagabonds et artistes, toujours sur les routes de l'aventure.

Compétences de classe :

Influence +2, Erudition +1.

Sauvegarde :

Vigueur +1

Atouts de la classe :

- *Contrechant I-V*: +2 / rang à la difficulté de lancement de sort visant le barde. Action de combat.
- *Diplomate I-V*: +1/ rang aux tests d'Influence.
- *Erudit I-V*: +1/ rang aux tests d'Erudition.
- *Versatile I-V*: +1 / rang dans une compétence au choix.
- *Filou I-V*: +1/ rang aux tests de Subterfuge.
- *Magie arcanique de base I-V*: +1 niveau de sort arcanique/ rang (max. niveau 4).
- *Réflexes éclairs I-V*: +1/ rang aux tests de REF.
- *Touche à tout I-V*: le Barde peut choisir un Atout d'une autre classe.

Druide

Dépositaires des pouvoirs de la nature et protecteurs des forêts primordiales.

Compétences de classe :

Erudition +2, Survie +1.

Sauvegarde :

Volonté +1

Atouts de la classe :

- *Baroudeur I-V*: +1/ rang aux tests de Survie.
- *Empathie animale I-V*: +1/ rang aux tests d'Influence visant les animaux.
- *Erudit I-V*: +1/ rang aux tests d'Erudition.
- *Magie druidique de base I-V*: +1 niveau de sort druidique/ rang (max. niveau 4).

- **Magie druidique avancée I-V:** +1 niveau de sort druidique/ rang (max. niveau 9). Ne peut être choisi qu'après avoir atteint le rang V en magie druidique de base.
- **Mystique I-V:** +2/ rang PM.
- **Théurgiste I-V:** +1/ rang en Att. Magique.
- **Volonté de fer I-V:** +1/ rang aux tests de Volonté.

Guerrier

Spécialistes de la guerre, maîtres d'arme et combattants endurcis.

Compétences de classe :

Athlétisme +2, Survie +1.

Sauvegarde :

Vigueur +1

Atouts de la classe :

- **Athlète accompli I-V:** +1/ rang aux tests d'Athlétisme.
- **Brute I-V:** +1/ rang aux DM.
- **Posture de Combat I-V:** au début de chaque tour, le personnage peut choisir d'ajouter +1 / rang en attaque, initiative, défense ou DM.
- **Coup mortel I-V:** +1/ rang aux chances de coup critique des Att de mêlée.
- **Dur à cuire I-V:** +1/ rang aux tests de VIG.
- **Maître d'Arme I-V:** +1/ rang à l'Att Mêlée.
- **Maître des Armures I-V:** -1/ rang aux malus d'armure.
- **Robuste I-V:** +2/ rang aux PV.

Magicien

Puissants maîtres des Vents de Magie et des pouvoirs surnaturels.

Compétences de classe :

Erudition +2, Influence +1

Sauvegarde :

Volonté +1

Atouts de la classe :

- **Arcaniste majeur I-V:** +2 / rang au DD de résistance au sort pour les cibles.
- **Archimage I-V:** +1/ rang en Att. Magique.
- **Erudit I-V:** +1/ rang aux tests d'Erudition.
- **Magie arcanique de base I-V:** +1 niveau de sort arcanique/ rang (max. niveau 4).
- **Magie arcanique avancée I-V:** +1 niveau de sort arcanique/ rang (max. niveau 9). Ne peut être choisi qu'après avoir atteint le rang V en magie arcanique de base.
- **Mystique I-V:** +2/ rang PM.
- **Sortilège parangonique I-V:** 1 sort/ rang est considéré comme d'un niveau inférieur.
- **Volonté de fer I-V:** +1/ rang aux tests de Volonté.

Moine

Erudits et combattants, maîtres des arts martiaux et de la paix intérieure.

Compétences de classe :

Athlétisme +2, Erudition +1.

Sauvegarde :

Volonté +1

Atouts de la classe :

- **Combat sans armes I-V:** +1 / Rang en Att. Mêlée pour le combat sans arme.
- **Déluge de coup I-V:** +1 attaque à mains nues gratuite / rang à la suite d'une attaque à mains nues réussie.
- **Esquive instinctive I-V:** +1 / rang à la DEF.
- **Erudit I-V:** +1 / rang en Erudition.
- **Poings de fer I-V:** augmente les DM à mains nues d'un type de dé / rang (I = 1d4, ...V = 1d12).

- **Posture de Combat I-V:** au début de chaque tour, le personnage peut choisir d'ajouter +1 / rang en attaque à mains nues, initiative, défense ou DM à mains nues.
- **Pureté du Corps et de l'Esprit I-V:** +1 / rang aux Svg VIG et de VOL
- **Réflexes éclairs I-V:** +1 / rang aux Svg REF

Paladin

Prêtres-Guerriers et Défenseurs de la justice à la foi inébranlable.

Compétences de classe :

Athlétisme +2, Influence +1.

Sauvegarde :

Volonté +1

Atouts de la classe :

- **Athlète accompli I-V:** +1/ rang aux tests d'Athlétisme.
- **Châtiment du Mal I-V:** +1/ rang en Att et +2 aux DM contre les Créatures Maléfiques.
- **Diplomate I-V:** +1/ rang aux tests d'Influence.
- **Grâce Divine I-V:** +1/ rang à toutes les sauvegardes.
- **Imposition des mains I-V:** redonne +1d6/ rang PV à une cible. ESP x /jour.
- **Magie divine de base I-V:** +1 niveau de sort divin/ rang (max. niveau 4).
- **Maître des Armures I-V:** -1/ rang aux malus d'armure.
- **Volonté de fer I-V:** +1/ rang aux tests de Volonté.

Prêtre

Serviteurs des dieux à la piété sans faille et dépositaires des pouvoirs divins.

Compétences de classe :

Influence +2, Erudition +1.

Sauvegarde :

Volonté +1

Atouts de la classe :

- **Diplomate I-V:** +1/ rang aux tests d'Influence.
- **Erudit I-V:** +1/ rang aux tests d'Erudition.
- **Exorcisme I-V:** +1/ rang en Att. Magique pour repousser les morts-vivants et les créatures maléfiques.
- **Hiérophante I-V:** +1/ rang en Att. Magique.
- **Magie divine de base I-V:** +1 niveau de sort divin/ rang (max. niveau 4).
- **Magie divine avancée I-V:** +1 niveau de sort divin/ rang (max. niveau 9). Ne peut être choisi qu'après avoir atteint le rang V en magie divine de base.
- **Sortilège paragonique I-V:** 1 sort/ rang est considéré comme d'un niveau inférieur.
- **Volonté de fer I-V:** +1/ rang aux tests de Volonté.

Rôdeur

Maîtres archers et éternels arpenteurs de la nature sauvage.

Compétences de classe :

Survie +2, Athlétisme +1.

Sauvegarde :

Vigueur +1

Atouts de la classe :

- **Baroudeur I-V:** +1/ rang aux tests de Survie.
- **Dur à cuire I-V:** +1 /rang aux tests de VIG.
- **Ennemi juré I-V:** +1 / rang à l'Att et aux DM contre un type de monstre (Gnolls, Araignées, Garous, etc.).
- **Magie druidique de base I-V:** +1 niveau de sort druidique/ rang (max. niveau 4).

- **Maître Archer I-V:** +1/ rang en Att. à distance.
- **Œil d'Aigle I-V:** +1/ rang aux DM des Att. à distance.
- **Tir Mortel I-V:** +1/ rang aux chances de coup critique des Att à distance.
- **Vigilant I-V:** +1/ rang aux tests de perception.

Voleur

Maîtres des ombres et de la duperie, dextres et agiles.

Compétences de classe :

Subterfuge +2, Influence +1.

Sauvegarde :

Reflexes +1

Atouts de la classe :

- **Ambidextre I-V:** -1/ rang aux malus d'Att avec deux armes (-3 ; -2), (-2 ; -2), (-1 ; -2), (-1 ; -1), (+0 ; -1).
- **Attaque sournoise I-V:** +1d6/ rang aux DM d'une attaque surprise.
- **Bretteur I-V:** +1/ rang à l'Att de mêlée et aux DM avec les armes légères.
- **Esquive instinctive I-V:** +1/ rang à la CA.
- **Filou I-V:** +1/ rang aux tests de Subterfuge.
- **Réflexes de combat I-V:** +1/ rang à l'Init.
- **Réflexes éclairs I-V:** +1/ rang aux tests de REF.
- **Vigilant I-V:** +1/ rang aux tests de perception.

Personnages multiclassés

Les personnages ne peuvent pas être multiclassés. Cependant, lors de la progression des Atouts, un personnage peut dépenser ses deux points d'Atouts pour acquérir un Atout hors de sa classe.

La Montée de Niveau

Après un certain nombre d'aventures, le personnage va monter de niveau, s'améliorer, devenir meilleur dans ses spécialités ou en développer de nouvelles.

Le personnage gagne :

À chaque niveau :

- +1d6 PV ou 1d6 PM au choix.

Tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, etc.)

- 2 Atouts de Classe différents.
Ou
1 Atout hors Classe.
- 1 dé de Prouesse

Tous les niveaux impairs (3, 5, 7, 9, etc.)

- +1 à toutes les sauvegardes.
- +1 à toutes les aptitudes de combat.
- +1 à toutes les compétences.

Tous les 4 niveaux (soit 4, 8, 12, 16, 20)

- +1 dans une caractéristique au choix.
- +1 type de dé de Prouesse (d4...d6, etc.)

Équipement

Équiper son personnage

Considérez que votre personnage possède au moins une tenue normale et 3d6 x 5 po pour s'équiper.

La monnaie

Les aventuriers ont surtout recours à la pièce d'or (po). Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce de platine (pp) vaut 10 po.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo.

Les armes

Catégories d'armes

Les armes sont regroupées en diverses catégories comme les armes légères, de guerre ou lourdes ainsi que les armes de tir. Les personnages des toutes les classes peuvent utiliser n'importe quelle arme, cependant, certaines classes comme le guerrier sont plus efficaces en combat alors que d'autres sont privilégiés dans le maniement des armes légères, lourdes, à distance ou même à mains nues.

Armes de corps à corps et armes à distance :

Les armes de corps à corps s'utilisent au contact de l'adversaire, même si certaines sont aussi des armes de tir. Pour leur part, les armes à distance sont totalement inefficaces au corps à corps.

Armes légères :

Les armes légères sont généralement des armes qui requièrent davantage de dextérité que de force pour être efficace. Un personnage utilisant une arme légère peut utiliser sa Dextérité à la place de sa Force pour les attaques de mêlée.

Armes de guerre :

Ce sont des armes traditionnelles de la guerre et des batailles comme la hache, l'épée, la masse d'arme à une main, etc. dans la mesure où les règles sont basées sur ce type d'arme, elles n'ont aucun autre effet particulier.

Armes lourdes :

Comme leur nom l'indiquent, ces armes sont lourdes, encombrantes et s'utilisent la plupart du temps à deux mains. Un personnage utilisant une telle arme peut doubler sa Force pour calculer les DM d'une arme lourde.

Facteur de portée :

En deçà de cette distance, les attaques se font avec un bonus de +2. Par la suite, chaque distance égale au facteur de portée entraîne un malus cumulatif de -2 au jet d'attaque. Les armes de tir ou de jet ne peuvent être envoyées au-delà de 5 facteurs de portée.

TABLE DES ARMES

Armes légères	Prix	DM	Facteur de portée	Poids
Gantelet	2 po	1d3	—	500 g
Dague	2 po	1d4	3 m	500 g
Gantelet clouté	5 po	1d4	—	500 g
Masse d'armes légère	5 po	1d6	—	2 kg
Serpe	6 po	1d6	—	1 kg
Épée courte	10 po	1d6	—	1 kg
Hache de lancer	8 po	1d6	3 m	2 kg
Hachette	6 po	1d6	—	1,5 kg
Kukri	8 po	1d4	—	1 kg
Marteau léger	1 po	1d4	6 m	1 kg
Matraque	1 po	1d6 ³	—	1 kg
Pic de guerre léger	4 po	1d4	—	1,5 kg
Kama	2 po	1d6	—	1 kg

Nunchaku	2 po	1d6	—	1 kg
Bâton	—	1d6/1d6	—	2 kg

Armes de guerre	Prix	DM	Facteur de portée	Poids
Épieu	1 po	1d6	6 m	1,5 kg
Gourdin	—	1d6	3 m	1,5 kg
Masse d'armes lourde	12 po	1d8	—	4 kg
Morgenstern	8 po	1d8	—	3 kg
Cimeterre	15 po	1d6	—	2 kg
Écu / Rondache	spécial	1d4	—	spécial
Écu / Rondache à pointes	spécial	1d6	—	spécial
Épée longue	15 po	1d8	—	2 kg
Fléau d'armes léger	8 po	1d8	—	2,5 kg
Hache d'armes	10 po	1d8	—	3 kg
Marteau de guerre	12 po	1d8	—	2,5 kg
Pic de guerre lourd	8 po	1d6	—	3 kg
Rapière	20 po	1d6	—	1 kg
Trident	15 po	1d8	3 m	2 kg
Épée bâtarde	35 po	1d10	—	3 kg
Fouet	1 po	1d3 ³	—	1 kg
Hache de guerre naine	30 po	1d10	—	4 kg

Armes lourdes	Prix	DM	Facteur de portée	Poids
Cimeterre à deux mains	75 po	2d4	—	4 kg
Épée à deux mains	50 po	2d6	—	4 kg
Faux	18 po	2d4	—	5 kg
Fléau d'armes lourd	15 po	1d10	—	5 kg
Grande hache	20 po	1d12	—	6 kg
Guisarme	9 po	2d4	—	6 kg
Hallebarde	10 po	1d10	—	6 kg
Lance d'arçon	10 po	1d8	—	5 kg
Massue	5 po	1d10	—	4 kg
Chaîne cloutée	25 po	2d4	—	5 kg

Armes de tir	Prix	DM	Facteur de portée	Poids
Arbalète de poing	100 po	1d4	9 m	1 kg
Carreaux (10)	1 po	—	—	500 g
Arbalète légère à répétition	250 po	1d8	24 m	3 kg
Carreaux (5)	1 po	—	—	500 g
Arbalète lourde à répétition	400 po	1d10	36 m	6 kg
Carreaux (5)	1 po	—	—	500 g
Bolas	5 po	1d4	3 m	1 kg
Filet	20 po	—	3 m	3 kg
Shuriken (5)	1 po	1d3	3 m	250 g
Arc court	30 po	1d6	18 m	1 kg
Flèches (20)	1 po	—	—	1,5 kg
Arc court composite	75 po	1d6	21 m	1 kg
Flèches (20)	1 po	—	—	1,5 kg
Arc long	75 po	1d8	30 m	1,5 kg
Flèches (20)	1 po	—	—	1,5 kg
Arc long composite	100 po	1d8	33 m	1,5 kg
Flèches (20)	1 po	—	—	1,5 kg
Arbalète légère	35 po	1d8	24 m	2 kg
Carreaux (10)	1 po	—	—	500 g
Arbalète lourde	50 po	1d10	36 m	4 kg
Carreaux (10)	1 po	—	—	500 g
Fronde	—	1d4	15 m	—
Billes (10)	1 pa	—	—	2,5 kg
Javeline	1 po	1d6	9 m	1 kg

Armes de Maîtres :

Les armes de maître octroie un bonus de +1 à l'attaque et de +1 aux DM.

Les armures**Bonus d'armure/de bouclier :**

Les armures confèrent un bonus de réduction de DM (RD) et les boucliers confèrent un bonus de bouclier à la DEF. Le bonus d'armure permet de réduire les DM d'une attaque de son RD.

Malus d'armure aux tests :

Toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile la réalisation de certaines actions. Le Malus s'applique à la DEF et à tous les tests exigeant de la souplesse, de la légèreté et de la mobilité (principalement les tests de Dextérité et d'Athlétisme), mais aussi de tout test de magie des lanceurs de sorts. Ce malus est égal à RD-1.

TABLE DES ARMURES ET DES BOUCLIERS

Armure	Prix	RD / DEF	Malus d'armure
<i>Armures</i>			
Armure de cuir	10 po	+1	-0
Armure de cuir cloutée	25 po	+2	-1
Cotte de maille	100 po	+3	-2
Ecaille / demi-plaque	250 po	+4	-3
Plaques	500 po	+5	-4
Harnois	1 000 po	+6	-5
<i>Boucliers</i>			
Targe / Gantelet	15 po	DEF +1	-
Rondache	30 po	DEF +2	-
Écu	30 po	DEF +2	-
Pavois	60 po	DEF +3	-

Écu :

On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier octroie un bonus de +2 à la DEF.

Gantelet d'armes :

Ce gantelet métallique permet d'infliger 1d4 DM quand on se bat à coups de poings ou octroie un bonus de +1 à la DEF.

Harnois :

Cette armure inclut des gantelets, des bottes en cuir épais, un heaume (casque à visière) et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Chaque harnois doit être adapté aux mensurations de son porteur par un maître artisan.

Pavois :

Cet énorme bouclier en bois est presque aussi grand que son utilisateur. Dans la plupart des situations, il confère le bonus de +3 à la DEF.

Rondache :

On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier octroie un bonus de +2 à la DEF.

Targe :

Ce petit bouclier en acier se fixe à l'avant-bras, laissant la main est libre. Ce bouclier octroie un bonus de +1 à la DEF.

Armure de maître :

Une armure de maître augmente le RD de +1 et réduit le malus de tests de +1. Un bouclier de maître augmente le bonus à la DEF de +1.

Marchandises et services

TABLE DES MARCHANDISES ET SERVICES

Matériel d'aventurier

Article	Prix	Article	Prix
Aiguille à coudre	5 pa	Lanterne sourde	12 po
Bélier portable	10 po	Longue-vue	1000 po
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	Marteau	5 pa
Bougie	1 pc	Masse	1 po
Bouteille de vin en verre	2 po	Menottes	15 po
Cadenas		Menottes de qualité supérieure	50 po
Très simple	20 po	Outre	1 po
Moyen	40 po	Paillasse	1 pa
Bon	80 po	Palan	5 po
Excellent	150 po	Panier (vide)	4 pa
Chaîne, 3 m	30 po	Papier, la feuille	4 pa
Chausse-trappes	1 po	Parchemin, la feuille	2 pa
Chevalière	5 po	Pelle 2 po	
Chope en terre cuite	2 pc	Perche, 3 m	2 pa
Cire à cacheter	1 po	Petit miroir en acier	10 po
Cloche	1 po	Pied-de-biche	2 po
Coffre, vide	2 po	Pierre à aiguiser	2 pc
Corde en chanvre, 15 m	1 po	Pioche de mineur	3 po
Corde en soie, 15 m	10 po	Piton	1 pa
Couverture d'hiver	5 pa	Plume d'écriture	1 pa
Craie, morceau	1 pc	Pot en fer	5 pa
Cruche en terre cuite	2 pc	Rations de survie (par jour)	5 pa
Échelle, 3 m	5 pc	Sac (vide)	1 pa
Encre, la fiole	8 po	Sac à dos (vide)	2 po
Étui à carte ou à parchemin	1 po	Sacoche de ceinture	1 po
Filet de pêche, 2,5 m2	4 po	Savon, 1 livre	5 pa
Fiole pour encre ou potion	1 po	Seau (vide)	5 pa
Flasque (vide)	3 pc	Sifflet	8 pa
Grappin	1 po	Silex et amorce	1 po
Hameçon	1 pa	Tente	10 po
Huile, la flasque	1 pa	Toile (1e m2)	1 pa
Jarre en terre cuite	3 pc	Tonneau (vide)	2 po
Lampe	1 pa	Torche	1 pc
Lanterne à capote	7 po		

Substances et objets spéciaux

Article	Prix	Article	Prix
Acide (flasque)	10 po	Eau bénite (flasque)	25 po
Allume-feu	1 po	Feu grégeois (flasque)	20 po
Antidote (fiole)	50 po	Pierre à tonnerre	30 po
Bâton éclairant	2 po	Sacoche immobilisante	50 po
Bâton fumigène	20 po	Torche éternelle	110po

Matériel de classe et de compétence

Article	Prix	Article	Prix
Balance	2 po	Outils d'artisan	5 po
Clepsydre	1000 po	Outils de maître artisan	55 po
Houx et gui	—	Outils de cambrioleur	30 po
Instrument de musique courant	5 po	Outils de cambrioleur de qualité	100 po
Instrument de musique de maître	100 po	Outil de qualité supérieure	50 po
Grimoire (vierge)	15 po	Sablier	25 po
Laboratoire d'alchimie	500 po	Sacoche à composantes	5 po
Loupe	100 po	Symbole sacré en argent	25 po
Matériel d'escalade	80 po	Symbole sacré en bois	1 po

Trousse de déguisement 50 po

Trousse de premiers secours 50 po

Vêtements

Article	Prix
Costume d'artiste	3 po
Habit d'érudit	5 po
Habit de cour	30 po
Habit de moine	5 po
Habit de noble	75 po
Habit de paysan	1 pa

Article	Prix
Tenue d'artisan	1 po
Tenue d'explorateur	10 po
Tenue de voyage	1 po
Tenue polaire	8 po
Tenue sacerdotale	5 po
Toilette royale	200 po

Nourriture, boisson et hébergement

Article	Prix
Banquet (par convive)	10 po
Bière	
La chope	4 pc
Le litre	7 pc
Fromage, la portion	1 pa
Pain, la miche	2 pc
Repas (par jour)	
Qualité médiocre	1 pa
Qualité convenable	3 pa

Article	Prix
Bonne qualité	5 pa
Séjour à l'auberge (par jour)	
Qualité médiocre	2 pa
Qualité convenable	5 pa
Bonne qualité	2 po
Viande, la portion	3 pa
Vin	
De table (le pichet)	2 pa
Bon cru (la bouteille)	10 po

Montures et harnachement

Article	Prix
Âne ou mulet	8 po
Barde	
Créature de taille moyenne	×2
Créature de grande taille	×4
Cheval	
Destrier léger	150 po
Destrier lourd	400 po
Cheval léger	75 po
Cheval lourd	200 po
Poney	30 po
Poney de guerre	100 po
Chien de garde	25 po
Chien de selle	150 po

Article	Prix
Écurie (pour une journée)	5 pa
Fontes	4 po
Mors et bride	2 po
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc
Selle	
D'équitation	10 po
De bât	5 po
De guerre	20 po
Selle, spéciale	
D'équitation	30 po
De bât	15 po
De guerre	60 po

Moyens de transport

Article	Prix
Barque	50 po
Rame	2 po
Bateau à fond plat	3 000 po
Carriole	100 po
Chariot	35 po
Charrette	15 po

Article	Prix
Drakkar	10k po
Navire de haute mer	10k po
Traîneau	20 po
Trirème	30k po
Vaisseau de guerre	25k po

Lancement de sorts et services

Service	Prix
Diligence	3 pc par 1,5 km
Droit de passage ou d'entrée	1 pc
Employé qualifié	3 pa par jour
Employé non qualifié	1 pa par jour
Messenger	2 pc par 1,5 km
Sorts, de niveau 0	Niveau × 5 po
Sorts de 1 ^{er} niveau	Niveau × 10 po
Sorts de 2 ^e niveau	Niveau × 20 po
Sorts de 3 ^e niveau	Niveau × 30 po

Service	Prix
Sorts de 4 ^e niveau	Niveau × 40 po
Sorts de 5 ^e niveau	Niveau × 50 po
Sorts de 6 ^e niveau	Niveau × 60 po
Sorts de 7 ^e niveau	Niveau × 70 po
Sorts de 8 ^e niveau	Niveau × 80 po
Sorts de 9 ^e niveau	Niveau × 90 po
Traversée en bateau	1 pa par 1,5 km

Système de Jeu

Compétences

Pour utiliser une compétence, le joueur lance :

- **Test de compétence** : $1d20 + \text{Caractéristique} + \text{compétence} + \text{Mod.}$

Il doit obtenir un score **supérieur ou égal** à la difficulté de l'action (DD) dans le cas d'une action simple ou au score de son adversaire, dans le cas d'une opposition.

DD	DD	Difficulté
5	3-7	Très Facile
10	8-12	Facile
15	13-17	Moyen
20	18-22	Difficile
25	23-27	Très difficile
30	28-32	Héroïque
35	33-37	Légendaire
...

Si les circonstances sont particulièrement favorables ou défavorables, le MJ peut faire varier le DD de +/- 2.

Le MJ choisit la Caractéristique et la Compétence les plus adaptées à l'action tentée par le joueur. Par exemple pour un test d'escalade, le MJ pourra demander un test de FOR + Ath, alors que lorsqu'un Voleur tente de se déplacer silencieusement dans les ombres, il pourra exiger un test de DEX + Sub ou lorsqu'un Prêtre tente de convaincre un gouverneur local de les laisser entrer dans les catacombes, il pourra demander un test d'ESP + Inf.

Succès critique

Sur un jet naturel de 20 sur le d20, l'action est une réussite particulièrement brillante.

Echec critique

Sur un jet naturel de 1 sur le d20, l'action est manquée de manière particulièrement catastrophique.

Prouesses

Au niveau 2, un personnage reçoit « 1d4 » de prouesse. Il gagne ensuite un dé supplémentaire tous les niveaux pairs. Au niveau 4, le « d4 » devient « 1d6 », le type de dé augmente ensuite tous les 4 niveaux.

Nombre de dé

Un personnage reçoit 1 dé au niveau 2 puis un dé supplémentaire tous les niveaux pairs (4, 6, 8, etc.)

Type de dé

Au niveau 2, le type de dé de prouesse est le d4, au niveau 4, c'est le d6 puis le type augmente d'un degré tous les 4 niveaux (8, 12, 16, 20).

Niveau	2	4	8	12	16	20
Dé	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12	1d20

Nombre d'utilisation possible

Le personnage peut utiliser un dé de prouesse par action. Au niveau 10, il peut utiliser deux dés en même temps et trois au niveau 20.

Utilisation des dés de Prouesse

Les dés de prouesses peuvent être utilisés de deux façons :

Le joueur peut lancer un dé de prouesse pour améliorer les jets suivants :

- *Attaques*
- *Dommages*
- *Initiative*
- *Défense*
- *Sauvegardes*
- *Compétences*
- *Tests de Magie*
- *Regagner dX* PV*
- *Regagner dX* PM*
- *Réduire les DM subits de dX**

**dX = dé de Prouesse*

Ils peuvent aussi être utilisés de la façon suivante :

Le joueur utilise un dé sans le lancer pour obtenir un des effets suivants :

- *Relancer un test manqué.*
- *Accomplir une action supplémentaire durant son tour*
- *Accomplir une action héroïque*
- *Echapper miraculeusement à une mort certaine*
- *Effectuer une prouesse de combat (cf. Combat)*
- *Influer sur un élément de décor ou un PNJ avec l'accord du MJ.*

Récupération

Le personnage récupère 1 dé de prouesse au matin après une bonne nuit de repos (minimum 6 heures).

Combat

Lorsque les joueurs sont confrontés à des adversaires ou des créatures qui les empêchent d'atteindre leur but, ils peuvent décider d'engager le combat. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent.

Tour de jeu

Le combat se divise en tour de jeu. Un tour de jeu est appelé « round » et représente une période équivalente à une passe d'arme d'environ 6 secondes.

Initiative

Pour déterminer qui agit et dans quel ordre, chaque joueur lance le d20 + Initiative. Le MJ fait de même avec les adversaires des PJ. Chacun agit ensuite à son tour dans l'ordre décroissant des jets d'Initiative.

Actions

Lorsque c'est au tour d'un joueur, il peut effectuer les actions suivantes :

- **Une action de mouvement (M) :** *Se déplacer, grimper, sauter, franchir un obstacle. Les créatures de taille moyenne ont un mouvement de 9m, les petites créatures de 6m et les grandes créatures de 12m.*
- **Une action de combat (C) :** *Attaquer avec une arme de mêlée, tirer avec une arme à distance, lancer un sortilège de niveau 0 à 4. Le joueur peut choisir de sacrifier son action d'attaque pour une seconde action de mouvement.*
- **Une action longue (L) :** *un personnage qui entreprend une action longue ne peut rien faire d'autre pendant le tour. Il s'agit le plus souvent d'actions spéciales ou requérant du temps et/ ou une attention particulière (soigner un blessé, crocheter une serrure, utiliser certains pouvoirs de classe, lancer un sort de niveau 5 à 9 etc.)*

- **Une action rapide (R)** : il s'agit d'une action pouvant être entreprise en même temps qu'une autre action, comme crier un ordre, lâcher un objet, dégainer une arme, renverser un meuble, etc.

Attaquer

Pour attaquer avec une arme de mêlée, le joueur effectue un test de :

- **Attaque de mêlée** : $d20 + FOR^* + Att. \text{ Mêlée contre la DEF de l'adversaire}$
*DEX pour les armes légères

Ce jet peut être modifié par la situation tactique (en hauteur, de l'eau jusqu'au genou, etc.) Ce modificateur est au maximum de -4 à +4.

Pour attaquer avec une arme à distance, le joueur effectue un test de :

- **Attaque à distance** : $d20 + DEX + Att. \text{ à Distance contre la DEF de l'adversaire}$

Ce jet peut être modifié par :

La portée :

- Courte : +2 $F0 \rightarrow F1$
- Moyenne +0 $F1 \rightarrow F2$
- Longue -2 $F2 \rightarrow F3$
- Très longue : -4 $F3 \rightarrow F4$
- Extrême : -6 $F4 \rightarrow F5$

Le couvert de la cible :

- Pas de couvert : +0
- Couvert taille : -2
- Couvert épaule : -4

La taille de la cible :

- Très petite : -4
- Petite : -2
- Moyenne : +0
- Grande : +2
- Très grande : +4

La vitesse de la cible et du tireur :

- En mouvement : -2
- En mouvement rapide : -4

Dommages

Lorsqu'une attaque est un succès, elle inflige des dommages à sa cible sous la forme d'une perte de PV. A 0 PV, la cible est morte. S'il s'agit d'un PJ, il est hors de combat jusqu'à ce qu'il soit soigné. S'il perd encore l'équivalent de sa FOR PV, il doit effectuer un jet de sauvegarde de VIG contre un DD de 20. En cas d'échec il meurt.

- **Les dommages par une attaque de mêlée** = DM de l'arme + Mod. DM – RD de l'Armure de l'adversaire.
- **Les dommages par une attaque à distance** = DM de l'arme + Mod. DM – RD de l'Armure de l'adversaire.
- **Les dommages par une attaque magique** = DM du sort + ESP

Succès critique

Lorsqu'un joueur obtient un 20 naturel à son jet d'attaque ou que son jet dépasse la DEF de son adversaire de plus de 10, il obtient un succès critique. Un succès critique en attaque inflige les DM maximum de l'arme et ignore le RD de l'armure.

Echec critique

Lorsqu'un joueur obtient un 1 naturel à son jet d'attaque ou que son jet est inférieur de plus de 10 à la DEF de son adversaire, il s'agit d'un échec critique. Un échec critique annule toutes les actions que personnages pourrait effectuer durant ce tour et permet à son adversaire de l'attaquer une fois gratuitement.

Exploit de combat

Lors d'un combat, les personnages peuvent effectuer des manœuvres spéciales permettant d'appliquer différents effets directs ou indirect en combat.

Utilisation des exploits de combat

Le joueur décrit la manœuvre qu'il souhaite effectuer, le MJ lui propose un risque en fonction de la complexité de la manœuvre. Le joueur peut alors accepter ou refuser.

Voilà quelques *exemples* de manœuvres et de risques possibles :

Exploits	Risques
<i>Coup brutal (DM +1d6)</i>	<i>Fatigue (Perte de 1d6 PM)</i>
<i>Seconde attaque</i>	<i>Risque (Perte de 1d6 PV)</i>
<i>Mettre à terre</i>	<i>Difficulté (-4 au test d'attaque)</i>
<i>Désarmer</i>	<i>Préparation (agit en dernier)</i>
<i>Immobiliser</i>	<i>Mauvaise posture (le personnage se retrouve en position désavantageuse)</i>
<i>Action supplémentaire</i>	<i>Témérité (perte de 2 en DEF)</i>
<i>Utiliser un élément de décor</i>	<i>Héroïsme (utilisation d'un dé de prouesse)</i>

Etc.

Tout est négociable entre le joueur et le MJ mais le MJ reste seul juge, il peut exiger plusieurs risques pour une action particulièrement complexe, voire refuser la proposition du joueur.

Le but est de donner au système suffisamment de souplesse pour qu'un joueur ne se sente pas frustré de ne pas pouvoir accomplir une action particulièrement cinématique parce que « ce n'est pas dans les règles » ou « qu'il n'a pas le don qu'il faut... »

Récupération

Lorsqu'un personnage a subi des dommages, il a plusieurs possibilités de récupérer les points de vie qu'il a perdus.

En utilisant un dé de prouesse, un personnage peut récupérer 1dX PV. Il peut utiliser cette récupération pendant un combat à condition d'utiliser une action longue.

Dans des conditions de repos normales, un personnage récupère 1d6 + FOR PV par jour de repos. Les pouvoirs magiques permettent également de récupérer des PV de diverses façons.

L'ENVIRONNEMENT

Les dangers communs à l'environnement et aux types de terrain sont présentés ci-dessous.

L'acide

L'acide inflige **1d6 points de dégâts par tour d'exposition**, sauf dans le cas d'une immersion totale, laquelle occasionne 10d6 points de dégâts par tour. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main, etc.) compte pour un tour d'exposition.

Les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche trop d'un volume d'acide suffisamment important doit réussir un jet de VIG (DD 15). En cas de réussite il ne perdra qu'1PV, en cas d'échec il subira 1d6 DM. Tant que dure l'exposition, un test de VIG est nécessaire toutes les minutes.

L'asphyxie et la novade

Un personnage n'ayant plus d'air à respirer peut retenir son souffle pendant **4 tours +FOR**.

Au-delà, il doit effectuer **un test de Vigueur chaque tour** pour continuer à retenir son souffle. Le DD du premier test est égal à 10, puis il augmente de 2 à chaque round.

- **En cas de succès** : le personnage résiste à l'asphyxie.
- **En cas d'échec** : il perd 1d6 PV au premier tour. Par la suite, chaque échec lui fait perdre 1d6 PV supplémentaire.

Le feu

Tout personnage risquant de prendre feu peut l'éviter en réussissant **un jet de Réflexes (DD 15)**.

- **En cas de succès** : le personnage évite les dégâts dus au feu.
- **En cas d'échec** : il perd 1d6 PV au premier tour. Par la suite, chaque échec lui fait perdre 1d6 PV supplémentaire jusqu'à ce qu'il réussisse le test, auquel cas, le feu s'éteint.

Si le personnage est aidé par un autre personnage ou qu'il a l'occasion de plonger dans l'eau, le feu s'éteint automatiquement. Eteindre le feu est une action longue.

Les chutes

La règle est simple : une chute inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres. Le personnage peut dans tous les cas faire un test de Réflexes pour annuler 1d6 DM.

Si le personnage saute volontairement, un test de DEX + Ath réussi (DD 15) annule 1d6 DM.

En cas de chute sur un sol mou ou dans l'eau, le personnage a droit à un test de Réflexes pour ne subir que la moitié des DM.

L'obscurité

La vision dans le noir permet à de nombreux personnages et monstres de voir parfaitement bien dans l'obscurité la plus totale.

Les torches et les lanternes permettent d'annuler les malus dus à l'obscurité dans un rayon variable (3m pour une torche, 6m pour une lanterne).

Quand un personnage doit agir dans l'obscurité, il subit un malus de -4 à toutes ces actions, combat y compris.

Maladie

Un personnage atteint par une maladie doit effectuer **un jet de Vigueur (DD15)**.

- **En cas de succès** : son système immunitaire réussit à repousser l'infection.
- **En cas d'échec** : il est affecté après une période d'incubation de **1d3 jours**. À partir de ce moment, il doit effectuer **un jet de Vigueur (DD15) par jour** pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Transmission

Les maladies peuvent se transmettre par contact, blessure, inhalation ou ingestion.

Effet des maladies

Les maladies imposent un malus aux caractéristiques, il en existe trois types principaux :

- **Maladie d'affaiblissement** : impose un malus de 1d3 en FOR.

- **Maladie de tremblement** : impose un malus de 1d3 en DEX.
- **Maladie de confusion** : impose un malus de 1d3 en ESP.

Une maladie peut avoir deux effets distincts (affaiblissement et tremblement par exemple), mais le malus total imposé ne devrait pas dépasser -4 (ou 2d3).

Exemple de maladie

- **Bouille-crâne (DD15)** : Contact, Confusion (ESP -2), Tremblement (DEX : -1)

Guérison des maladies

Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut effectuer un test **d'ESP + Eru (DD15)**. Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.

L'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une maladie est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection.

Poison/ venin

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou une créature venimeuse, qu'il touche un objet enduit d'un poison de contact ou mange un aliment empoisonnés, il doit effectuer **un jet de Vigueur (DD15)**.

- **En cas de succès** : son système immunitaire réussit à éviter l'effet initial de la toxine. Il doit cependant effectuer un second jet pour les effets secondaires.
- **En cas d'échec** : il subit l'effet initial de la substance toxique et doit effectuer un second jet pour les effets secondaires.

Transmission

Les poisons peuvent se transmettre par contact, blessure, inhalation ou ingestion.

Effet des poisons

- **Affaiblissement** : le personnage subit un malus de 1d3 en FOR.
- **Tremblement** : le personnage subit un malus de 1d3 en DEX.
- **Confusion** : le personnage subit un malus de 1d3 en ESP.
- **Paralysie** : le personnage ne peut plus bouger, ni agir pendant 1d6 minutes à 1d6 heures.
- **Évanouissement** : le personnage perd conscience pendant 1d6 minutes à 1d6 heures.
- **Aveuglement** : le personnage perd la vue 1d6 minutes à 1d6 heures.
- **Mortel** : le personnage perd entre 1d6 et 6d6 PV.

Exemple de poison

- **Brume pourpre (DD15)** : Inhalation, évanouissement (1d6 minutes), aveuglement (1d6 heures).

Guérison de l'empoisonnement

- **Immunité contre le poison** : les créatures sécrétant naturellement du venin sont immunisées contre leur propre toxine. Les créatures non vivantes (créatures artificielles et morts-vivants) et celles qui n'ont pas de métabolisme (telles que les élémentaires) sont immunisées contre tous les poisons. Certaines créatures sont immunisées au poison.

- **Antidote** : si le personnage bénéficie d'un antidote, il guérit des effets du poison après quelques minutes.
- **Guérison naturelle** : l'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une toxine est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique. Les PV sont récupérés de manière standard.
- **Guérison magique** : certains sortilèges et certains pouvoirs permettent de guérir des effets du poison.

Perdre des points de caractéristiques

Lorsqu'un personnage perd des points de caractéristiques à cause d'une maladie, d'un poison ou d'un pouvoir maléfique, toutes les actions en rapport avec cette caractéristique sont affectées et subissent un malus équivalent à la perte de caractéristique. Si une caractéristique descend au-dessous de -5, le personnage a droit à un jet de **Svg VIG DD15** ou il meurt. Ce test doit être reconduit tous les jours jusqu'à ce que la valeur de la caractéristique remonte (voir *Guérison des maladies et des empoisonnements*).

Magie

La Magie permet aux lanceurs de sorts d'utiliser des effets magiques. Il existe plusieurs domaines de magie. Chaque domaine est composé de 10 niveaux (de 0 à 9), les sorts de niveaux 0 étant les moins puissants alors que les sorts de niveaux 9 sont particulièrement destructeurs.

Domaines magiques

Les domaines magiques sont :

- **La magie arcanique** : magie utilisée par les magiciens et les bardes, basée sur les vents de magie qui parcourent les royaumes. C'est la magie la plus courante.
- **La magie divine** : magie utilisée par les Prêtres et les Paladins, basée sur l'intervention d'une divinité dans le monde des mortels. C'est une magie nécessitant une foi profonde et sincère.
- **La magie druidique** : magie utilisée par les Druides et les Rôdeurs, basée sur les forces de la nature et les animaux. Magie ancienne, elle a de moins en moins d'adeptes. Ces derniers sont des protecteurs des régions sauvages.

Acquérir des sortilèges

L'acquisition des sortilèges passe par les Atouts. Il faut acquérir un atout permettant d'utiliser un domaine de magie (Maîtrise de la Magie...). Chaque rang dans un atout de ce type permet de lancer les sortilèges d'un niveau inférieur au nombre de rang acquis. Par exemple, une maîtrise de la magie arcanique IV, permet de lancer les sortilèges arcaniques jusqu'au niveau 3.

Lancer un sortilège

Lancer un sortilège est un processus dangereux et parfois imprévisible. Un personnage lanceur de sort prend le risque en cas d'échec, d'être sévèrement blessé, voire de mourir, autrement dit, en cas d'échec il perdra des PV.

Pour lancer un sortilège, un personnage doit effectuer un test de :

- **Test de lancement de sort** : $d20 + \text{Att. Magique} \text{ vs } 10 + \text{Coût du sort en PM}$

En cas de **succès**, le lanceur de sort dépense les **PM requis pour le lancement du sort** et le sort prend effet.

En cas d'**échec**, le lanceur de sort doit dépenser **autant de PV que le coût du sort** et le sort prend effet.

Coût de lancement d'un sort

Lorsque le lancement d'un sort est un succès, le personnage lanceur de sort doit dépenser un certain nombre de PM ou de PV si le lancement est un échec.

- **Coût d'un sort (PM ou PV) :** $1 + (2 \times \text{le niveau du sort})$

Niveau du sort	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Coût du sort PM*	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19

* ...ou PV

Sauvegarde

Certains sorts permettent à leur cible un jet de sauvegarde pour en limiter ou même en annuler les effets.

- **Sauvegarde des Monstres et Créatures :** $d20 + DV \text{ de la Créature}$

Les personnages font un jet en fonction du sortilège (REF pour éviter une boule de feu, VOL pour ne pas se laisser abuser par l'hypnose ou les illusions, VIG pour résister à l'aveuglement ou aux effets physiques). Ceci est également possible pour certains pouvoirs des monstres ou des PJ.

Degré de puissance

Le DD que doit vaincre une Créature ou un personnage avec son jet de sauvegarde est égal au degré de puissance (DP) de celui qui lance le sortilège.

- **DP** = $10 + ESP \text{ du lanceur} + \text{Niveau (ou DV) du lanceur}$

Listes de Sorts

Ci-dessous, voici les listes des magies arcaniques, divines et druidiques.

Liste des Sorts de Magie arcanique

Sorts arcaniques Niveau 0

- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche (10 min / niveau).
- **Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).
- **Ouverture/fermeture.** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
- **Prestidigitation.** Tours de passe-passe.
- **Rayon de givre.** Rayon infligeant 1d3 points de dégâts (Att. Magique, 6m).
- **Signature magique.** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
- **Son imaginaire.** Sons illusoire.

Sorts arcaniques Niveau 1

- **Armure de mage :** donne au lanceur un bonus d'armure de +4 à la DEF pendant 1 heure/niveau.
- **Bouclier.** Disque invisible conférant +4 à la DEF.
- **Décharge électrique :** attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).
- **Disque flottant :** disque flottant de 90 cm de diamètre pouvant porter jusqu'à 50 kg/niveau pendant 1 heure/niveau.
- **Feuille morte :** La créature ou l'objet tombe lentement pendant 1 round/niveau ou jusqu'au sol.
- **Identification .** Révèle les propriétés d'un objet magique.
- **Projectile magique :** inflige 1d4+1 dégâts, +1 projectile supplémentaire aux 2 niveaux après le premier (max. 5 projectiles).
- **Sommeil :** endort magiquement jusqu'à 4 DV de créatures pendant 1 minute/niveau.

Sorts arcaniques Niveau 2

- **Déblocage :** ouvre une porte, même si elle est scellée magiquement.

- **Flèche d'acide** : attaque de contact à distance infligeant 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.
- **Invisibilité** : le lanceur est invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'au moment où il attaque.
- **Lévitiation** : le lanceur s'élève dans les airs ou redescend à volonté pendant 1 minute/niveau.
- **Pattes d'araignée** : permet de marcher sur les murs et les plafonds pendant 10 minutes/niveau.
- **Résistance aux énergies destructives**. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- **Sphère de feu** : crée une boule de feu qui roule au sol infligeant 2d6 dégâts pendant 1 round/niveau.
- **Vision dans le noir**. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts arcaniques Niveau 3

- **Baiser du vampire** : inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux (max. 10d6), récupérés sous forme de pv par le lanceur.
- **Boule de feu** : inflige 1d6 points de dégâts de feu/ niveau (max. 10d6) sur 6 mètres de rayon.
- **Clairaudience/Clairvoyance** : permet d'entendre/ de voir à distance pendant 1 minute/niveau.
- **Dissipation de la magie** : annule les sorts et les effets magiques.
- **Éclair** : inflige 1d6 points de dégâts d'électricité/ niveau (max. 10d6).
- **État gazeux**. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
- **Immobilisation de personne**. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.
- **Vol** : la cible vole à la vitesse de 18 mètres/round.

Sorts arcaniques Niveau 4

- **Animation des morts** : Crée Niveau × 2 DV de squelettes ou de zombis.
- **Cri**. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.
- **Métamorphose** : change la forme du lanceur pendant 1 minute/niveau.
- **Mur de feu**. 2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.
- **OEil du mage** : crée un oeil invisible flottant qui avance de 9 mètres/round.
- **Peau de pierre** : ignore 10 points de dégâts par attaque pendant 10 minutes/niveau à concurrence de 10 points/niveau (max. 150).
- **Porte dimensionnelle** : téléporte le lanceur sur une courte distance.
- **Tentacules noirs** : tentacules immobilisant tout dans un rayon de 6 mètres pendant 1 round/niveau.

Sorts arcaniques Niveau 5

- **Contact avec les plans** : permet de poser une question à une entité extérieure. S'annule si la concentration est perdue.
- **Débilité** : l'Intelligence de la cible est réduite à 1.
- **Lien télépathique**. Permet de communiquer mentalement.
- **Nuage mortel** : tue les créatures de 3 DV ou moins, 4 à 6 DV meurent en cas d'échec au jet de sauvegarde et celles de plus de 6 DV subissent un malus temporaire à la Force pendant 1 minute/niveau.
- **Œil indiscret**. 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
- **Passe-muraille** : permet de traverser une surface en pierre ou en bois pendant 1 heure/niveau.
- **Renvoi**. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
- **Téléportation** : téléporte le lanceur jusqu'à une distance de 150 km/niveau.

Sorts arcaniques Niveau 6

- **Champ d'anti-magie** : annule toute magie dans un rayon de 3 mètres pendant 10 minutes/niveau.
- **Désintégration** : annihile une créature ou un objet.
- **Éclair multiple** : inflige 1d6 points de dégâts/niveau plus un éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts (max. 20d6).
- **Main impérieuse**. Main repoussant les adversaires.
- **Pétrification**. Transforme la cible en statue.
- **Prévoyance** : déclenche un autre sort selon une certaine condition. Perdure pendant 1 jour/niveau ou jusqu'au déclenchement.

- **Quête** : la créature effectue une tâche spécifique selon la volonté du lanceur. Dure 1 jour/niveau ou jusqu'à la fin de la tâche.
- **Vision lucide** : permet de voir la réalité telle qu'elle est pendant 1 minute/niveau.

Sorts arcaniques Niveau 7

- **Boule de feu à retardement** : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 20d6). L'effet peut-être retardé pendant 5 rounds.
- **Forme éthérée** : Le lanceur devient éthéré pendant 1 round/niveau.
- **Doigt de mort** : tue la cible.
- **Changement de plan** : permet jusqu'à 8 créatures de changer de plan.
- **Mot de pouvoir aveuglant** : Aveugle les créatures ayant 200 pv ou moins pendant 1d4+1 minutes (permanent si la cible à moins de 50 pv).
- **Renvoi des sorts** : renvoie 1d4+6 niveaux de sort au lanceur pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation.
- **Cage de force (M)**. Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.
- **Contrôle des morts-vivants**. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.

Sorts arcaniques Niveau 8

- **Animation suspendue (M)**. Met la cible en état de stase.
- **Clone** : un double s'éveille à la mort de l'original.
- **Danse irrésistible** : force la cible à danser pendant 1d4+1 rounds.
- **Entrave** : enferme une créature dans une gemme.
- **Flétrissure** : inflige 1d6 points de dégâts/niveau à toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres.
- **Métamorphose universelle**. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
- **Mot de pouvoir étourdissant** : étourdit une créature de 150 pv ou moins pendant 2d4+1 rounds.
- **Nuage incendiaire** : nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round pendant 1 round/niveau.

Sorts arcaniques Niveau 9

- **Capture d'âme** : capture une âme d'un défunt récent pour empêcher la résurrection.
- **Cercle de téléportation (M)**. Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.
- **Délivrance**. Libère la victime d'un emprisonnement.
- **Mot de pouvoir mortel** : tue une créature possédant 100 pv ou moins.
- **Passage dans l'Éther** : permet au lanceur de voyager dans le plan éthéré avec un compagnon pendant 1 minute/niveau.
- **Pluie de météores** : quatre sphères explosives infligent chacune 6d6 points de dégâts de feu.
- **Portail** : relie deux plans pour voyager ou invoquer une entité. Dure 1 round/niveau.
- **Projection astrale** : emmène le lanceur et ses compagnons dans le plan Astral.

Liste des Sorts de Magie divine

Sorts divins Niveau 0

- **Assistance divine** : +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation.
- **Création d'eau** : crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- **Détection du poison**. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
- **Lumière** : fait briller un objet comme une torche pendant 10 minutes/niveau.
- **Purification de nourriture et d'eau** : purifie 30 L de nourriture et d'eau/niveau.
- **Résistance** : confère +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 minute.
- **Soins superficiels**. Rend 1 pv à la cible.
- **Stimulant** : confère 1 pv temporaire à la cible pendant 1 minute.

Sorts divins Niveau 1

- **Anathème**. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- **Arme magique**. Confère un bonus de +1 à une arme (Att. et DM).
- **Bénédiction** : les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de Communication + ESP pendant 1 minute/niveau.
- **Bénédiction de l'eau** : crée de l'eau bénite.
- **Bouclier de la foi** : aura conférant un bonus à la DEF de +2 ou plus pendant 1 minute/niveau.

- **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
- **Faveur divine** : confère un bonus de +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts (min 1).
- **Soins légers** : rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts divins Niveau 2

- **Aide** : +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- **Délivrance de la paralysie** : délivre une créature ou plus de paralysie, d'immobilisation et de lenteur.
- **Préservation des morts** : préserve un cadavre.
- **Ralentissement du poison** : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Restauration partielle** : dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- **Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d3 points de caractéristique perdus.
- **Soins modérés** : rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Sorts divins Niveau 3

- **Communication avec les morts** : un cadavre répond à 1 question/2 niveaux pendant 1 minute/niveau.
- **Création de nourriture et d'eau** : nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.
- **Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.
- **Guérison des maladies** : guérit tous les maux du sujet.
- **Lumière brûlante** : 1d8 points de dégâts/2 niveaux ou 1d8 dégâts/niveau contre les morts-vivants.
- **Prière** : +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires pendant 1 round/niveau.
- **Soins importants** : rend 3d8 pv à la cible, +1/niveau (max. +15).
- **Ténèbres profondes.** Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

Sorts divins Niveau 4

- **Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.
- **Détection du mensonge** : révèle les mensonges délibérés pendant 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation.
- **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- **Don des langues** : permet de parler toutes les langues pendant 10 minutes/niveau.
- **Liberté de mouvement** : la cible bouge normalement malgré les entraves pendant 10 minutes/niveau.
- **Neutralisation du poison** : élimine ou rend un poison inoffensif pendant 10 minutes/niveau.
- **Restauration** : rend niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Soins intensifs** : rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Sorts divins Niveau 5

- **Annulation d'enchantement** : libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Colonne de feu** : feu divin infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).
- **Communion** : le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau pendant 1 round/niveau.
- **Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
- **Rappel à la vie** : ressuscite quelqu'un mort depuis moins d'un jour/niveau.
- **Sanctification (M).** Rend un site sacré.
- **Soins légers de groupe** : rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +25).
- **Vision lucide** : permet de voir les choses telles qu'elles sont pendant 1 minute/niveau.

Sorts divins Niveau 6

- **Bannissement** : bannit 2 DV/niveau de créatures extérieures.
- **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
- **Festín des héros** : nourriture pour 1 créature/niveau ; confère un bonus de +1 au combat pendant 12 heures. Perdure pendant 1 heure.
- **Guérison suprême** : soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

- **Mise à mal** : inflige 10 points de dégâts/niveau.
- **Mot de rappel**. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- **Quête** : oblige une créature à effectuer une tâche. Dure 1 jour/niveau ou jusqu'à la fin de la tâche.
- **Soins modérés de groupe** : rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. 30).

Sorts divins Niveau 7

- **Destruction** : tue la cible et détruit son corps.
- **Forme éthérée** : le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
- **Régénération** : fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Restauration suprême** : comme restauration, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Champ de force**. Nul ne peut approcher du PJ.
- **Parole sacrée**. Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
- **Résurrection** : ramène un mort à la vie.
- **Soins importants de groupe** : rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +35).

Sorts divins Niveau 8

- **Allié suprême d'outreplan**. Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 18 DV.
- **Aura sacrée** : +4 à la DEF, bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde et RD de 25 contre les sorts du Mal pendant 1 round/niveau.
- **Localisation suprême** : localise précisément une créature ou un objet.
- **Localisation suprême**. Localise précisément une créature ou un objet.
- **Soins intensifs de groupe** : rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +40).
- **Tempête de feu** : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 20d6).
- **Verrou dimensionnel** : téléportation et voyage entre les plans bloqués pendant 1 jour/niveau.
- **Zone d'anti-magie** : réprime toute magie à moins de 3 m pendant 10 minutes/niveau.

Sorts divins Niveau 9

- **Capture d'âme** : retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
- **Guérison suprême de groupe** : comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.
- **Implosion** : tue 1 créature/round pendant 4 rounds. S'annule si la concentration est perdue.
- **Passage dans l'éther** : emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré pendant 1 minute/niveau.
- **Portail** : relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité pendant 1 round/niveau.
- **Projection astrale** : emmène le PJ et ses compagnons dans le plan astral.
- **Résurrection suprême**. Comme résurrection, sans avoir besoin du corps.
- **Tempête vengeresse**. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Liste des Sorts de Magie druidique

Sorts druidiques Niveau 0

- **Création d'eau** : crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- **Détection de la magie** : détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde pendant 1 minute/niveau.
- **Détection du poison** : détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
- **Lecture de la magie** : permet de lire parchemins et livres de sorts pendant 10 minutes/niveau.
- **Réparation** : répare sommairement un objet.
- **Résistance** : confère +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 minute.
- **Soins superficiels**. Rend 1 pv à la cible.
- **Illumination**. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Sorts druidiques Niveau 1

- **Baie nourricière** : 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
- **Brume de dissimulation** : le PJ est entouré de brouillard pendant 1 minute/niveau.
- **Communication avec les animaux** : permet de communiquer avec les animaux pendant 1 minute/niveau.
- **Enchevêtrement** : la végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m pendant 1 minute/niveau.
- **Flammes** : 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.

- *Lueur féérique* : illumine le sujet pendant 1 minute/niveau (annule flou, camouflage, etc.).
- *Passage sans traces*. Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- *Pierre magique*. 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.

Sorts druidiques Niveau 2

- *Bourrasque* : emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- *Distorsion du bois* : tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.) dans un rayon de 6 mètres.
- *Forme d'arbre* : transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
- *Lame de feu*. Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.
- *Métal brûlant* : chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- *Nappe de brouillard*. Brume gênant la visibilité.
- *Nuée grouillante* : convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées pendant bonus d'ESP + niveau du lanceur + 2 rounds.
- *Peau d'écorce* : confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus) pendant 10 minutes/niveau.

Sorts druidiques Niveau 3

- *Appel de la foudre* : appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair) pendant 1 minute/niveau.
- *Communication avec les plantes* : permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales pendant 1 minute/niveau.
- *Croissance d'épines* : 1d4 points de dégâts, lenteur possible pendant 1 heure/niveau dans une zone de 1,5 mètres.
- *Extinction des feux*. Éteint les feux non magiques ou un objet magique.
- *Mur de vent*. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- *Protection contre les énergies destructives* : absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi pendant 10 minutes/niveau.
- *Respiration aquatique* : permet de respirer sous l'eau pendant 2 heures/niveau.
- *Respiration aquatique*. Permet de respirer sous l'eau.

Sorts druidiques Niveau 4

- *Colonne de feu*. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.)
- *Convocation d'alliés naturels*: Appelle une ou plusieurs créatures à concurrence de niv. DV luttant pour le PJ.
- *Coquille antiplantes* : empêche les plantes animées d'approcher pendant 10 minutes/niveau dans un rayon de 3 mètres.
- *Marche dans les airs* : le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme pendant 10 minutes/niveau.
- *Pierres acérées* : 1d8 points de dégâts, lenteur possible dans une zone de 6 mètres.
- *Réincarnation* : ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
- *Répulsif* : les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ pendant 10 minutes/niveau.
- *Tempête de grêle* : 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Sorts druidiques Niveau 5

- *Appel de la tempête* : comme appel de la foudre, mais 5d6 points de dégâts par éclair.
- *Éveil* : rend un animal ou un arbre intelligent.
- *Fléau d'insectes* : nuée de criquets attaquant des créatures pendant 1 minute/niveau.
- *Métamorphose funeste* : transforme le sujet en animal inoffensif.
- *Mur de feu* : 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
- *Peau de pierre (M)*. Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- *Transmutation de la pierre en boue* : affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.
- *Voyage par les arbres*. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

Sorts druidiques Niveau 6

- *Chêne animé* : transforme un chêne en sylvanien pendant 1 jour/niveau.
- *Coquille antivie*. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- *Germes de feu* : glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes (1d4 dégâts/niveau, 4 graines) dans un rayon de 3 mètres.

- **Glissement de terrain** : fait apparaître tranchées ou collines jusqu'à 225 mètres carrés de surface et jusqu'à 6 mètres de haut ou de profondeur.
- **Mur de pierre** : crée un mur qui peut être façonné.
- **Pierres commères** : permet de communiquer avec la pierre pendant 1 minute/niveau.
- **Soins légers de groupe**. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- **Voie végétale** : le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

Sorts druidiques Niveau 7

- **Animation des plantes**. Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- **Bâton sylvanien** : transforme le bâton du PJ en sylvanien.
- **Contrôle du climat** : modifie le climat local.
- **Mort rampante**. Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.
- **Rayon de soleil**. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
- **Tempête de feu** : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Vent divin** : transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement à 90 km/h pendant 1 heure/niveau.
- **Vision lucide (M)**. Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
-

Sorts druidiques Niveau 8

- **Contrôle des plantes**. Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.
- **Cyclone**. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
- **Doigt de mort** : tue la cible.
- **Explosion de lumière**. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
- **Inversion de la gravité**. Objets et créatures tombent vers le haut.
- **Métamorphose animale**. 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- **Mot de rappel**. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- **Tremblement de terre**. Secousse sismique dans un rayon de 24m.

Sorts druidiques Niveau 9

- **Attirance (M)**. Objet ou lieu attire certaines créatures.
- **Aversion**. Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- **Changement de forme (F)**. Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
- **Nuée d'élémentaires**. Appelle plusieurs élémentaires.
- **Prémonition**. " Sixième sens " avertissant le PJ en cas de danger.
- **Régénération**. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Soins intensifs de groupe**. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- **Tempête vengeresse**. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Bestiaire

Présentation des monstres

Chaque créature est présentée selon un format de base, détaillé ci-dessous.

Nom

Le nom de la créature.

Ini

La valeur d'Initiative de la créature.

DV (PV)

Le premier nombre représente les Dés de Vie de la créature, utilisés pour calculer ses PV et sa sauvegarde.
Le second représente les PV moyens de la créature.

DEF (RD)

La Défense représente le nombre à atteindre par les personnages pour infliger des DM à la créature, le RD représente le chiffre déduit des DM infligés.

Att. (DM)

Le mode et la valeur d'attaque de la créature ainsi que les DM qu'elle inflige ainsi que les éventuels effets spéciaux.

Compétences

Par défaut, si un monstre ou une créature doit faire un test de compétence, il bénéficie d'un bonus égal à ses DV. Une créature inintelligente ne peut pas faire de test d'Influence, d'Erudition ou de Subterfuge.

Le MJ peut attribuer des bonus aux compétences des créatures intelligentes en fonction de sa vision du monstre.

Par exemple, un Kobold particulièrement retors pourra bénéficier d'un bonus de DV +3 en Subterfuge.

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 des DM fixes équivalents à la moitié des dégâts d'un monstre normal, mais ils sont jusqu'à quatre fois plus nombreux. Les autres caractéristiques ne changent pas.

Par exemple, des sbires gobelins ont 1 PV (au lieu de 5), infligent 2 DM à l'épée courte et 1 DM à la javeline (au lieu de 1d6 et 1d4 respectivement) et se baladent en groupe de 16 plutôt que 4.

Élite

Un monstre d'élite est 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 autres caractéristiques. Un monstre d'élite reçoit des dés de prouesse selon la même méthode que les PJ en se basant sur ses DV.

Par exemple, un Ogre Elite aura 58 PV (au lieu de 29) et bénéficiera de "2d6" de Prouesse.

Adapter les créatures du DRS

- **Ini** : valeur DRS + $\frac{1}{2}$ DV
- **DV (PV)** : pas de changement
- **DEF** : CA DRS – $\frac{1}{2}$ Armure naturelle
- **RD** : $\frac{1}{2}$ Armure naturelle DRS
- **Att. (DM)** : pas de changement
- **Capacités spéciales** : adaptées

TABLE DES CREATURES

Nom	Ini	DV (PV)	DEF(RD)	Att. (DM)
• Aigle	+2	1d8+1 (5)	14 (0)	Serres +3 (1d4)
• Aigle géant	+5	4d10+4 (26)	15 (1)	Serres +7 (1d6+4)
• Âme en peine	+9	5d12 (32)	17 (0)	Contact (1d4 + drain de FOR)
• Âne	+2	2d8+2 (11)	13 (1)	Morsure +1 (1d2)
• Babouin	+2	1d8+1 (5)	13 (0)	Morsure +2 (1d6+3)
• Basilic	+2	6d10+12 (45)	15 (3)	Morsure +8 (1d8+3 + pétrification)
• Centaure	+4	4d8+8 (26)	14 (1)	Epée +7 (2d6+6)
• Cheval (guerre léger)	+2	3d8+9 (22)	13 (2)	Sabot +4 (1d4+3)
• Cheval (guerre lourd)	+3	4d8+12 (30)	14 (2)	Sabot +6 (1d6+4)
• Chien	+3	1d8+2 (6)	16 (0)	Morsure +2 (1d4+1)
• Chimère	+5	9d10+27 (76)	18 (4)	Morsure +12 (2d6+4) Griffes +10 (1d6+2) Cornes +12 (1d8+2) Souffle Auto 3m (4d6+8 Feu)
• Cockatrice	+5	5d10 (27)	16	Morsure +5 (1d4-2 + pétrification)
• Dragon (Adulte)	+9	18d12+72 (189)	18 (8)	Morsure +23 (6d6+Souffle 6d6) Vol

• <i>Dragon (Jeune)</i>	+4	9d12+18 (76)	18 (4)	Morsure +11 (3d6 + Souffle 3d6) Vol
• <i>Dragon (Vieux)</i>	+12	24d12+120 (276)	20 (11)	Morsure +31 (8d6 +Souffle 8d6) Vol
• <i>Drider</i>	+5	6d8+18 (45)	14 (3)	Morsure +2 (1d4+2+Venin) Arc court +5 (1d6+1)
• <i>Dryade</i>	+6	4d6 (14)	16 (1)	Dague +6 (1d4) Arc long +6 (1d8)
• <i>Elémentaire (Air)</i>	+11	4d8+8 (26)	17 (1)	Coup +8 (1d6+1) Vol
• <i>Elémentaire (Eau)</i>	+3	4d8+12 (30)	15 (4)	Coup +6 (1d8+4 + noyade)
• <i>Elémentaire (Feu)</i>	+9	4d8+8 (26)	16 (2)	Coup (1d6+1 + Feu)
• <i>Elémentaire (Terre)</i>	+3	4d8+12 (30)	14 (4)	Coup +8 (1d8+7)
• <i>Elfe</i>	+1	1d8 (4)	14 (2)	Epée longue +2 (1d8+1) Arc long +3 (1d8)
• <i>Ettin</i>	+8	10d8+20 (65)	16 (4)	Massue +12 (1d10+6)
• <i>Garde Animé</i>	+7	15d10+30 (115)	17 (7)	Coup +16 (1d8+6)
• <i>Gargouille</i>	+4	4d8+19 (37)	14 (2)	Griffes +6 (1d4+2) Vol
• <i>Géant des Collines</i>	+5	12d8+48 (102)	18 (5)	Massue +16 (2d8+10) Rocher +8 (2d6+7)
• <i>Gnoll</i>	+1	2d8+2 (11)	14 (2)	Hache d'arme +3 (1d8+2)
• <i>Gobelin</i>	+1	1d8+1 (5)	14 (1)	Epée courte +2 (1d6) Javeline +3 (1d4)
• <i>Gobelours</i>	+1	3d8+3 (16)	15 (2)	Morgenstern +5 (1d8+2) Javeline +3 (1d6+2)
• <i>Gorgone</i>	+8	8d10+40 (85)	15 (5)	Griffes +12 (1d8+7) + Pétrification
• <i>Gorille</i>	+4	4d8+11 (29)	15 (1)	Griffes +7 (1d6+5)
• <i>Goule</i>	+3	2d12 (13)	13 (1)	Griffes +2 (1d6+1 + Paralysie)
• <i>Griffon</i>	+5	7d10+21 (59)	14 (3)	Morsure +11 (2d6+4) Vol
• <i>Harpie</i>	+5	7d8 (31)	13 (0)	Griffes +7 (1d6)
• <i>Hobgobelin</i>	+1	1d8+2 (6)	14 (2)	Epée longue +2 (1d8+1) Javeline +2 (1d6+1)
• <i>Homme-Lézard</i>	+1	2d8+2 (11)	13 (2)	Griffes +2 (1d4+1) Javeline +1 (1d6+1)
• <i>Homoncule</i>	+3	2d10 (11)	14 (0)	Morsure (1d4-1)
• <i>Hyène</i>	+3	2d8+4 (13)	14 (1)	Morsure +3 (1d6+3)
• <i>Kobold</i>	+1	1d8 (4)	15 (1)	Lance +1 (1d6-1) Fronde +3 (1d3)
• <i>Lézard carnivore</i>	+3	3d8+9 (22)	15 (1)	Morsure +5 (1d8+4)
• <i>Licorne</i>	+5	4d10+20 (42)	15 (3)	Corne +11 (1d8+8)
• <i>Loup</i>	+3	2d8+4 (13)	14 (1)	Morsure +3 (1d6+1)
• <i>Loup arctique</i>	+8	6d10+18 (51)	13 (2)	Morsure +9 (1d8+6) Souffle de glace – auto / 3m (4d6)
• <i>Loup-Garou</i>	+7	3d8+7 (20)	14 (2)	Griffes +4 (1d4+2) Morsure +0 (1d6+1 + lycanthropie)
• <i>Mante obscure</i>	+4	1d10+1 (6)	14 (3)	Coup +5 (1d4+4) Constriction +0 (asphyxie)
• <i>Manticore</i>	+5	6d10+24 (57)	14 (3)	Griffes +10 (2d4+5) Piquants +8 (1d8+2) distance
• <i>Minotaure</i>	+3	6d8+12 (39)	12 (2)	Grande hache +9 (3d6+6) Cornes +9 (1d8+2)
• <i>Molosse satanique</i>	+7	4d8+4 (22)	14 (2)	Morsure +5 (1d8+1) Souffle de feu – auto / 3m (2d6)
• <i>Momie</i>	+4	8d12+3 (55)	15 (5)	Coup +11 (1d6+10 + putréfaction)
• <i>Nain</i>	+0	1d8+2 (6)	16 (4)	Hache de guerre +3 (1d10+1)

					Arbalète +1 (1d6+1)
•	Nécrophage	+3	4d12 (26)	13 (2)	Coup +3 (1d4+1 + absorption d'énergie 1d6 PM)
•	Nymphe	+6	6d6+6 (27)	17 (0)	Dague +6 (1d4)
•	Ogre	+1	4d8+11 (29)	12 (3)	Massue +8 (2d8+7) Javeline +1 (1d8+5)
•	Ombre	+3	3d12 (19)	13 (0)	Contact intangible +1 (-1d3 FOR)
•	Orque	+0	1d8+1 (5)	13 (2)	Cimeterre +4 (1d6+4) Arc court +1 (1d6+1)
•	Ours noir	+2	3d8+6 (19)	14 (2)	Griffes +6 (1d4+4)
•	Ours-Hibou	+3	5d10+25 (52)	13 (2)	Griffes +9 (1d6+5)
•	Pixie	+4	1d6 (3)	16 (0)	Epée courte +4 (1d6) Arc court +5 (1d6)
•	Sahuagin	+2	2d8+2 (11)	14 (2)	Trident +4 (1d8+3) Arbalète +3 (1d10)
•	Sanglier	+1	3d8+12 (25))	14 (3)	Défenses +4 (1d8+3)
•	Serpent constricteur	+4	3d8+6 (19)	15 (1)	Morsure +5 (1d3+4)
•	Spectre	+10	7d12 (45)	15 (0)	Contact intangible +6 (1d8 + absorption d'énergie)
•	Squelette	+5	1d12 (6)	14 (1)	Cimeterre +1 (1d6+1) Arc court +1 (1d6+1)
•	Strige	+4	1d10 (5)	16 (0)	Trompe +7 (fixation + 1d6 / round)
•	Sylvanien	+2	7d8+35 (66)	14 (6)	Branches +12 (2d6+9)
•	Tigre	+5	6d8+18 (45)	16 (1)	Griffes +9 (1d8+6)
•	Tyrannosaure	+10	18d8+99 (180)	12 (2)	Morsure +20 (3d6+13)
•	Troll	+5	6d8+36 (63)	14 (2)	Griffes +9 (1d6+6) Régénération
•	Vampirien	+8	4d12+3 (29)	14 (1)	Poing +5 (1d6+4 + 1d6 PM)
•	Gelée ocre	-2	6d10+36 (69)	4	Coup +5 (2d4+3 + 1d4 acide)
•	Ver des glaces	+11	14d10+70 (147)	13 (5)	Morsure +21 (2d8+12 + 1d8 froid)
•	Wiverne	+4	7d12+14 (59)	14 (4)	Dard +10 (1d6+4+venin) Griffes +10 (2d6+4) Morsure +10 (2d8+4)
•	Worg	+4	4d10+8 (30)	13 (1)	Morsure +7 (1d6+4)
•	Zombie	+0	2d12+3 (16)	11 (1)	Coup +2 (1d6+1)

Capacités spéciales des monstres

- **Absorption d'énergie** : perte de PM [Svg VOL (DD15) ½ DM]
- **Drain de FOR** : Perte de 1d3 FOR [Svg VIG (DD15) annule]
- **Froid** : DM + ½ MV [Svg VIG (DD15) annule]
- **Immunité (feu, froid, acide, électricité, poison, maladie, magie)** : les DM dus à l'une de ces attaques sont annulés.
- **Lycanthropie** : se transforme en loup garou à la pleine lune [Svg VIG (DD15) annule]
- **Paralysie** : ne peut plus bouger [Svg VIG (DD15) annule]
- **Pétrification** : Transformé en pierre (RD +10) [Svg VIG (DD15) annule]
- **Putréfaction** : 1d6 DM + Perte de 1d3 FOR [Svg VIG (DD15) annule]
- **Régénération** : regagne 1d8 PV / Round sauf blessure due au feu ou à l'acide.
- **Résistance (feu, froid, acide, électricité, magie)** : les DM dus à l'une de ces attaques sont divisés par 2.
- **Souffle** : feu, froid, électricité ou acide [Svg REF (DD15) ½ DM]
- **Venin de Drider** : Blessure, Mortel (1d6 DM), Paralysie (1d6 minutes)
- **Venin de Wiverne** : Blessure, Mortel (1d6 DM), Mortel (3d6 DM)

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE