

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LA GUERRIERE TELCHOS

Une aide de jeu officielle proposé par Mongoose Publishing
Traduit par Thomas Schneider, Sébastien Boudaud
Relecture : Gabriel Féraud, Vincent Mottier

Illustrations principales : Denis Taverne et Eva Cordeiro.

LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage intitulé « Le Livre de Règles ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2011 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

<p style="text-align: center;">LA GUERRIERE TELCHOS Une Classe de personnage pour Loup Solitaire</p>

L'histoire du Telchos est composée de grandes tragédies et de victoires face à l'adversité. Telchos est un vaste désert, une terre stérile qui domine l'ensemble de la côte Ouest dans la partie Sud de Magnamund. Une terre aride où des vents hurlants balayent des plaines poussiéreuses et des collines au relief brisé. Telchos fut autrefois une terre côtière riche avec des douzaines de villages agricoles et une civilisation prospère. Mais comme beaucoup de contrées d'Aon, Telchos a été sévèrement touché par le legs d'Agarash le Maudit.

La triste histoire du Telchos est contée ailleurs mais l'héritage le plus cinglant de sa chute et la souffrance de son peuple vit au travers des Guerrières Telchos. Enhardie, aussi dure qu'un combattant de pierre mais avec la rapidité du vent du désert et la frappe mortelle du scorpion-maki, la Guerrière Telchos est tout autant à son aise lorsqu'elle attaque dans la chaleur étouffante du jour que dans les ombres argentées de la nuit. Grandissant dans l'adversité, la plupart des Guerrières Telchos peuvent endurer des tortures qui tueraient d'autres soldats et peuvent infliger des blessures mortelles avec leurs Shiel-fa, les « lances cinglantes » du désert.

On retrouve surtout des femmes parmi les Guerrières Telchos, aussi connues comme les Amazones de Telchos. Ces combattantes sont souvent la première ligne de défense de leur société matriarcale et les plus enclines à voyager en dehors de leurs frontières. Les guerriers Telchos sont eux rares et sont donc rarement partis s'aventurer loin de leur foyer, bien que quelques hommes Telchos aient été vus dans d'autres pays. Ils sont souvent las du gouvernement matriarcal de leur patrie ou cherchent l'aventure pendant quelques années avant de retourner au Telchos et d'y trouver une épouse.

Aventures : Pour une Guerrière Telchos, chaque jour est une aventure ou au moins une épreuve de survie. Certaines patrouillent sur de longues distances et doivent tenir des jours sans rations ou ravitaillement, tout en gardant les frontières de leur royaume stérile. Les aventures les plus dangereuses auxquelles les Guerrières Telchos peuvent être confrontées au sein de leur pays sont celles se déroulant dans la seule région fertile du Telchos, la côte Verdari. Cette fine bande de terre est convoitée par le pays au Nord du Telchos, Klarnos, qui se livre à des douzaines de raids sanglants chaque année.

Profil : Il existe une expression Drodarin « La seule chose plus mortelle que le soleil du Telchos est un guerrier Telchos. Une chose plus mortelle encore... est sa compagne ». Ceux qui ont croisés la route d'un Telchos savent que ces paroles recèlent la vérité. Les Guerrières Telchos sont taciturnes, parlent rarement et peuvent se transformer en une pluie de lances mortelles et de lanières cinglantes en quelques secondes. En fait, la plupart des Guerrières Telchos réagissent si rapidement face au danger que leur coup est déjà porté avant que leur cible elle-même ne réalise quoi que ce soit.

Religion : La religion officielle du conseil des treize, le gouvernement féminin du Telchos, a une interprétation plus radicale du culte d'Ishir. Cette version endurcie du culte la voit sous trois aspects : La mère, la guérisseuse et la gardienne. Ishir est vue comme une déesse à la main de fer qui ne sauve que ceux qui le valent et qui n'interfère pas dans la vie d'une Guerrière Telchos, préférant laisser le sable emporter celles qui ne sont pas assez fortes.

Antécédents : La Guerrière Telchos est une combattante vive qui a affronté les pires ennemis de son peuple que sont la soif et la faim, les envahisseurs et les prédateurs du désert. Peu de temps après la naissance, les enfants Telchos sont élevés pour survivre par leurs seuls ressources jusqu'à leur douzième anniversaire. Ils doivent alors chasser et tuer pour eux et leur tribu et trouver leurs propres sources d'eau à chaque fois que leur tribu choisit de déplacer le campement. Ce mode de vie favorise peu le développement des compétences sociales d'un Telchos mais leur instinct de survie n'est égalé par personne.

Autres classes : Peu de Telchos rencontrent d'autres classes ou d'autres cultures, ils n'ont donc aucun préjugé sur les étrangers si ce n'est leur habituelle incapacité à survivre plus d'un jour aux vents secs des

plateaux du Telchos. Lorsqu'un étranger accomplit l'exploit de survivre un jour et une nuit sur leurs terres, il gagne l'attention des Guerrières Telchos. S'il est perçu comme un danger, il est rapidement exécuté et laissé aux charognards. Sinon, les Telchos entreront en contact avec lui tant que les conversations demeureront rapides, concrètes, et finiront par son départ loin de leurs terres.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Guerrières Telchos.

Particularités raciales : La Guerrière Telchos est toujours d'origine Telchos, sans exception. De ce fait, dans un environnement désertique, elles peuvent pister comme si elles possédaient le premier degré de la compétence Pistage et ne ratent jamais un jet de survie avec un DD inférieur ou égal à 15.

Caractéristiques : Les Guerrières Telchos favorisent le Charisme mais pas pour ses qualités sociales. Dans le désert, la force du corps à ses limites. C'est la Volonté qui garde une personne en vie sous la morsure brûlante du soleil. La Force et la Dextérité sont importantes pour leurs avantages en combat et la Constitution est appréciée pour la survie, mais le Charisme abreuve la magie spirituelle développée par les Guerrières Telchos du jour de leur première victime jusqu'au jour où la chasse les confronte à plus fort qu'elles.



Dé d'Endurance : d8

Vitesse de base : 9 mètres.

Compétences de classe

Les compétences de classe de la Guerrière Telchos (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Acrobatie(Dex), Athlétisme(For), Artisanat(tous, acquis séparément)(Int), Evasion(Dex), Intimidation(Cha), Connaissance(nature)(Int), Perception(Sag), Discrétion(Dex) et Survie(Sag). Les Guerrières Telchos ne savent ni lire ni écrire et doivent dépenser 2 points de compétence pour apprendre la forme écrite d'une langue. (Voir « compétence de langage » pour plus de détails).

Points de compétence au niveau 1 : (5 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence pour chaque niveau supplémentaire: 5 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Guerrière Telchos.

Armes et armures: Une Guerrière Telchos sait manier toutes les armes à une main, la fronde et le javelot. Elle sait aussi manier la Shiel-fa (Seules les Guerrières Telchos savent manier cette arme). Elle n'est pas entraînée à porter une armure ou un bouclier, quel que soit son type.

Bonus de classe d'armure (Ex): Cette valeur est ajoutée à la classe d'armure de la Guerrière Telchos, les bonus de cette colonne se remplacent et ne s'ajoutent pas. Ce bonus représente l'agilité et les réflexes de combat plutôt qu'une armure renforcée. En fait, il ne s'applique que si la Guerrière Telchos est sans armure, ne porte pas de bouclier et est libre de ses mouvements. Une Guerrière Telchos assommée ou sans défense ne reçoit pas ce bonus de classe d'armure, bien qu'une Guerrière Telchos prise au dépourvu le conserve.

Mouvement de base (Ex): Une Guerrière Telchos sans armure et sans pénalité d'encombrement à un mouvement de base égal à la valeur la plus importante de la colonne "mouvement de base" à son niveau correspondant.

Instinct de Survie (Ex): Dans le désert hostile du Telchos, la vitesse est la vie. Une réaction vive au danger fait la différence entre une guerrière vivante et un cadavre dévoré par les loups des sables. Une Guerrière Telchos n'est jamais surprise à moins que l'embuscade ne soit tendue par des créatures éthérées ou qu'elle souffre d'une perte de Dextérité (dans le cas d'un poison, par exemple). Une Guerrière Telchos ne perd jamais son bonus de Dextérité à la classe d'armure à moins qu'elle ne soit attaquée par une créature éthérée ou qu'elle ne souffre d'une perte de Dextérité.

Cris de Guerre et le Hurlement Primal(Sp): Il s'agit de la magie spirituelle, primitive mais très efficace, que pratique les Telchos. Ces expressions primaires invoquent le pouvoir coulant dans les veines des Telchos. Lorsqu'une Guerrière Telchos reçoit la capacité de choisir un Cri de Guerre ou un Hurlement Primal en augmentant de niveau, il est choisi parmi la liste. Chaque cri et hurlement ont plusieurs degrés. Lorsqu'une Guerrière Telchos gagne un nouveau Cri de Guerre, tous ses Cris de Guerre déjà acquis augmentent d'un degré. La même règle s'applique pour ses Hurlements et un nouveau Hurlement Primal augmente également le degré des Cris de Guerre jusqu'à ce que la Guerrière Telchos les maîtrise tous. Au 20^{ème} niveau, une Guerrière Telchos maîtrise les quatre cris de guerre au III^{ème} degré, un Hurlement Primal au degré III, un au degré II et un au degré I.

Ressources (Ex): Une Guerrière Telchos apprend vite que le moindre moment d'inattention signifie mourir dans la chaleur du désert. Elle aiguise son corps, son esprit et ses réflexes comme une lame de rasoir, ne reculant jamais ne serait-ce que d'un pas face aux forces ennemies. Chaque fois que l'aptitude Ressource est acquise, la Guerrière Telchos choisit un des bonus suivant : Ressource du Corps, Ressources de l'Esprit ou Ressource de l'Ame. Chaque infaillibilité augmente le jet de sauvegarde correspondant de +2.

Ressource du Corps donne un bonus de Vigueur, **Ressource de l'Esprit** donne un bonus de Volonté et **Ressource de l'Ame** donne un bonus de Réflexe. Ces bonus dépendent tous de la capacité de la Guerrière Telchos à réagir physiquement et mentalement et ne s'appliquent pas si elle souffre d'une perte ou de dommages à la caractéristique correspondante au jet de sauvegarde de Constitution, Sagesse ou Dextérité.

Déplacement invisible (Ex): Les Telchos ne laissent aucunes traces lorsqu'ils traversent le désert. Bien que cette capacité serve principalement dans ce milieu, qui est leur environnement naturel, une Guerrière Telchos peut s'adapter à tout autre cadre naturel avec un minimum d'entraînement. Les Guerrières Telchos ne laissent aucune trace d'aucune sorte lorsqu'elles se déplacent dans le désert et peuvent faire un jet de Survie (DD de 15) pour éviter de laisser des traces dans tout autre environnement naturel. Une réussite augmente le DD pour traquer la Guerrière Telchos de +10. Comme les Telchos sont mal à l'aise en environnement urbain, cette capacité ne fonctionne pas en agglomération quel que soit son type.

Les vents des Telchos (Ex): Le style de combat des Guerrières Telchos est inspiré des vents terribles qui balayent le sable et la poussière de leur terre natale, formant des tourbillons mortels dans ses collines arides. Les trois formes primaires de ce style sont maîtrisées au fur et à mesure par la Guerrière Telchos qui atteindra l'apogée de sa puissance avec la maîtrise des trois vents. Une Guerrière Telchos ne peut utiliser qu'un style différent à chaque round mais est libre de changer de style à chaque nouveau round si elle le désire. Un vent ne peut être utilisé si son coût amène la Guerrière Telchos à 0 point d'Endurance ou moins. Les vents des Telchos sont tous des actions d'attaque spéciales qui permettent pourtant à la Guerrière Telchos de se déplacer de son mouvement de base (mais le mouvement doit avoir lieu avant l'attaque permise par le style).

Vent de Combat (3 points d'Endurance par round): Cette forme de combat utilise plusieurs feintes rapides en cercle autour de la cible de la Guerrière, l'obligeant à diviser ses défenses et laissant des ouvertures que la Guerrière Telchos pourra exploiter. La cible perd alors tout bonus à la classe d'armure dus à sa Dextérité contre l'attaque unique que permet ce style à chaque round.

Vent de Bataille (4 points d'Endurance par round): Cette forme de combat transforme la Guerrière Telchos en un adversaire imprévisible, frappant de toutes ses armes, poings et pieds, surprenant l'adversaire. Le Vent de la Bataille ajoute le bonus de Dextérité de la Guerrière Telchos au jet de dommage (remplaçant la Force)

pour l'attaque unique qu'il permet ce round et ajoute le bonus de Réflexe de la Guerrière à sa classe d'armure jusqu'au début de son prochain tour.

Vent Mortel (5 points d'Endurance): La tempête la plus mortelle de toute est celle qui survient sans prévenir. Si la Guerrière Telchos peut attaquer un adversaire avant qu'il n'ait pu agir en combat et qu'il est encore pris au dépourvu, elle peut effectuer une attaque létale unique à son plein score de combat. Le vent mortel oblige la cible à réussir un jet de Vigueur (dont le DD est égal aux dommages infligés + 5, avec un maximum de 25) sous peine de mort instantanée. Seules les créatures vivantes et vulnérables aux coups critiques peuvent être vaincues par le Vent Mortel.

Guerrière Indomptable : Une Guerrière Telchos ne reçoit d'ordres de personne, pas même des anciens de sa tribu. Elles servent avec un sens inné du devoir envers leur peuple, et cela sans l'autorité d'une personne. Ce sentiment d'indépendance est très fort parmi les Telchos et se manifeste par la capacité de relancer tout jet de Volonté le round après l'avoir échoué. Ce nouveau jet ne peut intervenir qu'une seule fois par effet et doit être accepté quel qu'en soit le résultat. Toutes conséquences subies le round avant ce nouveau jet s'appliquent pleinement. Cette capacité est habituellement utile lorsque la Guerrière Telchos doit se défaire d'un effet de contrôle mental ou d'un charme.

Pluie de Lames: Maintenant capable d'utiliser la Shiel-fa pour projeter de nombreuses armes courtes plutôt qu'un seul javelot, une Guerrière Telchos de niveau 10 peut effectuer une attaque de lancer sur six cibles différentes à une distance de 9 mètres comme action d'attaque à outrance. Ces attaques se font avec le score total d'attaque et appliquent les dommages des projectiles modifiés par la Force de la guerrière. Comme cela prend du temps de saisir les nouveaux projectiles et de les charger dans la Shiel-fa, cette terrible attaque ne peut être utilisée qu'avec une Shiel-fa proprement chargée. Une Shiel-fa chargée avec deux projectiles ne peut permettre que deux attaques, par exemple.

Sang de Serpents: Le corps et l'esprit des Guerrières Telchos sont désormais assez fort pour accepter leur héritage d'enfant du désert. La guerrière prépare une potion à base de venins tirés de différents serpents qu'on ne rencontre qu'à Telchos et le boit après une nuit de jeûne et de prières rituelles. Cette potion doit être ingérée et le rituel accompli avant que l'héroïne n'atteigne son 15^{ème} niveau dans la classe.

Cette potion est un poison mortel et tuera le personnage instantanément s'il ne peut réussir un jet de Vigueur contre un DD de 15. Ce jet de Vigueur représente le corps de la guerrière tentant d'assimiler le venin en puisant dans les ressources de son corps. Si elle réussit le jet de Vigueur, la Guerrière Telchos devient immunisée à tous les poisons normaux de façon permanente, mais les poisons magiques peuvent encore l'affecter. La Guerrière Telchos gagne un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les poisons auxquels elle n'est pas immunisée, effet secondaire d'être désormais porteuse du sang des serpents.

Coureuse des Dunes: Courir sur les dunes est un talent magique des Guerrières Telchos et ne fonctionne qu'en extérieur, dans les milieux où elles ont vécu pendant au moins une année. En courant à sa pleine vitesse, sans pénalité d'encombrement, pendant 5 tours, la Guerrière Telchos peut doubler sa vitesse de course pour une heure ou jusqu'à ce qu'elle ralentisse. Cette course des dunes ne peut être effectuée qu'une fois par jour par point de bonus en Constitution (avec un minimum d'une fois par jour) et permet à la Guerrière Telchos de traverser de grandes étendues en peu de temps. Les réflexes de la guerrière sont également accrus, lui permettant de conserver son bonus de Dextérité à la classe d'armure lorsqu'elle court, qu'elle utilise la course des dunes ou non.

Tempête de Sable : Une tempête de sable peut arracher la peau et la chair des os en quelques instants alors que le calme règne en son centre. Le même principe s'applique à ceux que la Guerrière Telchos a jurés de protéger. A ce niveau, la Guerrière Telchos est habituellement appelée à protéger un individu important de sa tribu jusqu'à ce que ses services ne soient plus nécessaires. En combat, elle peut l'immuniser aux coups et aux attaques portées sur lui et qui se déchaînent autour de lui. Elle reçoit la compétence appropriée à cette tâche.

Une Guerrière Telchos de niveau 19 ou plus peut désigner une créature de grande taille ou plus petite située à 1,5 mètres d'elle et devenir son garde du corps. Toute attaque à distance ou en mêlée d'origine physique ou magique qui a pour cible le protégé touchera la Guerrière Telchos à la place, tant qu'elle reste à 1,5 mètres de la créature qu'elle garde. Cette capacité ne fonctionne que tant que la Guerrière Telchos est consciente et libre de ses mouvements. Elle ne peut pas dévier les attaques que la guerrière ne peut percevoir, comme un coup provenant d'un adversaire invisible, une attaque psychique ou le déclenchement brusque d'un piège non détecté.

La Guerrière Telchos

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Bonus à la CA	Mouvement de base	Spécial
1 ^{er}	+1	+2	+0	+2	+2	—	Instinct de Survie
2 ^{ème}	+2	+3	+0	+3	—	—	Cri de Guerre
3 ^{ème}	+3	+3	+1	+3	—	—	Ressource
4 ^{ème}	+4	+4	+1	+4	+3	—	Déplacement Invisible
5 ^{ème}	+5	+4	+1	+4	—	10,5m	Cri de guerre
6 ^{ème}	+6/+1	+5	+2	+5	—	—	Vent de Combat
7 ^{ème}	+7/+2	+5	+2	+5	+4	—	Ressource
8 ^{ème}	+8/+3	+6	+2	+6	—	—	Cri de guerre
9 ^{ème}	+9/+4	+6	+3	+6	—	—	Guerrière indomptable
10 ^{ème}	+10/+5	+7	+3	+7	+5	12m	Pluie de Lames
11 ^{ème}	+11/+6/+1	+7	+3	+7	—	—	Cri de guerre
12 ^{ème}	+12/+7/+2	+8	+4	+8	—	—	Vent de Bataille
13 ^{ème}	+13/+8/+3	+8	+4	+8	+6	—	Ressource
14 ^{ème}	+14/+9/+4	+9	+4	+9	—	—	Hurlement Primal
15 ^{ème}	+15/+10/+5	+9	+5	+9	—	13,5m	Sang de Serpents
16 ^{ème}	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	+7	—	Coureuse des dunes
17 ^{ème}	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	—	Hurlement Primal
18 ^{ème}	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	—	—	Vent Mortel
19 ^{ème}	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	+8	—	Tempête de Sable
20 ^{ème}	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	—	15m	Hurlement Primal

Ancienne Guerrière Telchos

Seul l'acte de trahison le plus vil pourrait amener le bannissement d'un Telchos de sa tribu, freinant considérablement la progression de la Guerrière Telchos dans sa classe. Les nombreux dons des Guerrières Telchos leur sont propres, ils ne requièrent que l'expérience et l'adversité pour s'exprimer. Ainsi, une Guerrière Telchos n'a pas la nécessité d'être dans les terres du Telchos pour progresser d'un niveau à l'autre. Quelques capacités de classe, comme le Sang de Serpents, peuvent être délicates à obtenir hors du Telchos mais des personnages entreprenant trouveront toujours un moyen.

Multi-classage et Guerrière Telchos

Un personnage, quelle que soit sa classe, peut devenir une Guerrière ou Guerrier Telchos s'il le décide et s'il est accepté par l'une des tribus Telchos. Cela peut s'avérer plus dur qu'un héros ne l'imagine, les tribus étant très méfiantes vis à vis des étrangers. Un inconnu devra leur rendre un immense service pour n'être qu'accepté parmi elles, et il sera encore loin d'être considéré comme frère ou sœur du désert.

Note spéciale : Un personnage se multi-classant en Guerrière Telchos ne reçoit pas la capacité Instinct de Survie, car elle représente une vie entière passée dans les éreintantes conditions du désert du Telchos. Les héros d'autres pays peuvent avoir affronté des conditions difficiles mais seule un être ayant grandi dans les

terres désolées et stériles du Telchos peut avoir les dons d'une vraie Guerrière Telchos. De ce fait, seuls les personnages débutant avec la classe de Guerrière Telchos dès le premier niveau pourront bénéficier de l'aptitude Instinct de Survie.

Cris de Guerre et Hurlement Primal

La magie des Telchos est un art simple, né dans leurs esprits de la façon la plus primitive. Les anciens Telchos utilisent des chants rythmiques et peuvent accomplir de nombreuses choses mais pour les guerriers tribaux, la magie spirituelle prend une forme plus simple et plus directe. La première magie que maîtrise la Guerrière Telchos est le Cri de Guerre. Ce rugissement, poussé uniquement sous l'effet du stress ou de la rage, concentre ses esprits et donne naissance à de puissantes manifestations. Plus tard, lorsque la Guerrière Telchos comprend mieux sa rage et parvient mieux à la concentrer, elle peut acquérir la plus puissante forme de Cri de Guerre connue comme le Hurlement Primal.

Chaque Cri de Guerre a un pouvoir différent, la force de l'esprit qui habite chacun d'eux déterminant ce qu'ils peuvent accomplir. Une Guerrière Telchos peut utiliser n'importe quel Cri de Guerre qu'elle connaît aussi souvent qu'elle le désire sauf si la description indique le contraire. Les guerrières peuvent utiliser des degrés inférieurs à celui auquel elles maîtrisent leur cri. Lorsqu'un jet de sauvegarde est nécessaire pour résister à un Cri de Guerre ou à un Hurlement Primal, son DD est de 10 + la moitié des niveaux dans la classe de Guerrière Telchos + le modificateur de Charisme. Ainsi, une Guerrière Telchos de niveau 14 et possédant un Charisme de 18 impose un DD de 21 (10 + 7 + 4) à quiconque tente de contrer ses pouvoirs.

Un Cri de Guerre ou un Hurlement Primal équivaut à une action d'attaque à outrance. Une Guerrière Telchos peut se déplacer de son mouvement de base tout en poussant son Cri de Guerre mais elle ne peut ni attaquer ni entreprendre une autre action. Le coût d'Endurance d'un Cri de Guerre est soustrait dès son utilisation, même s'il est interrompu avant de prendre effet ou qu'il échoue à cause d'un contre-sort (les Cris de Guerre sont des effets magiques et peuvent donc être neutralisés par les contre-sorts de la confrérie). Le coût d'Endurance ne doit pas faire baisser l'Endurance de la Guerrière Telchos sous 1.

Cris de Guerre

Les Cris de Guerre sont la forme la plus simple de la magie Telchos. Ils proviennent des fins fonds de l'esprit de la guerrière et prennent forme lorsqu'elle hurle sa rage et sa furie. Tous les Cris de Guerre requièrent que la Guerrière Telchos puisse parler librement, mais pas forcément intelligiblement. Les Cris de Guerre ne contiennent aucun mot articulé et il n'est pas besoin de les comprendre pour qu'ils prennent effet. La plupart des Cris de Guerre ont un coût d'Endurance, provenant de l'effort et de l'épuisement qui survient lorsque l'on puise dans sa propre âme pour en tirer son pouvoir et canaliser la magie brute mortel.

Guerrière Invincible

Le pouvoir spirituel d'une Guerrière Telchos peut être invoqué pour faire d'elle une meilleure combattante encore ou pour frapper avec une force surprenante. Ces émanations de pouvoir sont extrêmement concentrées et ne durent généralement que l'espace de quelques secondes. Mais elles durent assez longtemps pour qu'une Guerrière Telchos plante son fer de lance dans toute personne s'opposant à la Volonté de la tribu. Il s'agit toujours du premier cri appris par les Guerrières Telchos car il augmente de façon drastique son efficacité au combat sur une courte période de temps.

Degré I: Rage (2 points d'Endurance par round)

En hurlant toute sa rage avant le combat, une Guerrière Telchos peut augmenter son score de Force et de Constitution de +4 et ajouter +2 à son bonus de Volonté. Ce bonus ne peut pas être maintenu plus de rounds que le nouveau score de Constitution de la guerrière. Elle peut décider de stopper la Rage à n'importe quel moment durant cette période. Lorsque la Rage se termine, la Guerrière Telchos subit une pénalité équivalente aux bonus reçus (-4 en Force et Constitution, -2 en Volonté) pour autant de round qu'elle a bénéficié du bonus. Elle ne peut pas utiliser de Cris de Guerre ou d'Hurlement Primal tant que cette phase d'épuisement ne s'est pas dissipée.



Le gain de Constitution augmente l'Endurance de la Guerrière Telchos de deux points par niveau mais cette Endurance est perdue à la fin de la rage lorsque son score de Constitution redevient normal. Ces points d'Endurance supplémentaires ne sont pas perdus en premier comme le sont les points d'Endurance temporaire. Lorsque la Guerrière Telchos met fin à sa rage, l'Endurance supplémentaire est retirée de son score actuel. Il est possible pour une Guerrière Telchos de dépenser cette Endurance surnuméraire pour alimenter sa rage pour quelques tours de plus. Si la guerrière atteint 0 d'Endurance ou moins lorsque sa rage prend fin, elle tombe, agonisante ou morte selon le score. En rage, la Guerrière Telchos ne peut utiliser aucune compétence basée sur le Charisme, la Dextérité ou l'Intelligence (sauf Acrobatie, Evasion, Intimidation et Equitation), Concentration ou toute autre capacité requérant de la patience, elle ne peut pas non plus lancer de sorts ou activer des objets magiques. Les autres Cris de Guerre ou le Hurllement Primal peuvent être utilisés pendant la rage mais leurs coûts doivent être payés en priorité à l'entretien de 2 points d'Endurance par round de la Rage.

Degré II: *Tourbillon de sable (5 points d'Endurance)*

Ce Cri de Guerre ne fait effet que durant le prochain round de la guerrière mais il augmente toutes les attaques qu'elle peut effectuer à ce moment là. La volée de sable permet à la Guerrière Telchos d'ignorer tout bonus de classe d'armure dut à une protection physique (y compris ceux d'un bouclier). Les dommages sont toujours de type contondant car ils représentent un coup si puissant qu'il écrase les protections, les enfonçant dans le corps de l'adversaire et le blessant par sa propre armure. La cible a droit à un jet de Vigueur pour ne prendre que la moitié des dommages de l'attaque Tourbillon de sable.

Degré III: *Coup infaillible (7 points d'Endurance)*

Une fois ce cri utilisé, la guerrière peut, le tour suivant, faire une attaque unique comptant comme une action d'attaque à outrance. Cette attaque gagne un bonus de +20 pour toucher, rendant le coup sûr d'atteindre sa cible à moins que celle-ci ne soit bien trop protégée pour être touchée. L'attaque est également considérée comme magique quelle que soit l'arme avec laquelle elle est portée (même une attaque à main nue peut ainsi être améliorée), lui permettant d'ignorer la plupart des résistances aux dommages.

La Vivacité du Serpent

Les Telchos savent que dans les sables brûlants et arides de leurs terres, il n'y a que deux types de créatures : les rapides et les mortes. Après de nombreuses années de souffrances les tribus ont appris à se renforcer et surtout à développer une grande agilité. Avec la Vivacité du Serpent l'on obtient la survie, la seule récompense digne de ce nom dans le désert du Telchos.

Degré I: *Rapidité (2 points d'Endurance par round)*

La Guerrière Telchos peut bondir de façon fulgurante lorsque le besoin s'en fait sentir. Ce Cri de Guerre confère un bonus au score de Dextérité de la guerrière égal à son modificateur de Charisme (minimum de +1) tant qu'elle en paye l'entretien. Rapidité peut être cumulée avec rage en un unique Cri de Guerre augmentant tous les attributs physiques de la guerrière de +4 mais les deux pouvoirs voient leurs entretiens cumulés (4 points d'Endurance par round) et les deux se terminent lorsque la durée de la rage arrive à son terme ou qu'elle est stoppée.

Degré II: *Frappe Eclair (2 points d'Endurance)*

Il s'agit du Cri de Guerre le plus rapide, utilisable comme une action gratuite au début de chaque combat (mais pas durant un round de surprise si la guerrière est elle-même surprise) pour conférer à la Guerrière Telchos un bonus à l'initiative égal à son modificateur de Charisme (minimum de +1). Ce bonus dure jusqu'à la fin du combat.

Degré III: *Morsure du Serpent (5 points d'Endurance par round)*

Parfois nommé d'après un serpent de petite taille mais néanmoins mortel qui frappe si rapidement qu'on ne l'aperçoit pas bouger, ce pouvoir confère cette capacité à la Guerrière Telchos qui maîtrise ce Cri de Guerre. Une fois poussé, cette aptitude donne une action simple ou une action de mouvement supplémentaire à chaque round pendant lequel il est maintenu, jusqu'à une durée maximum égale au modificateur de Charisme de la guerrière majoré de 1 (minimum de 2 rounds). La fatigue que provoque ce Cri de Guerre sur le corps l'empêche d'être utilisé plus d'une fois par round. La vitesse qu'il confère commence au même round que son invocation.

Le personnage peut donc attaquer avec une attaque simple après avoir utilisé l'action complexe à outrance nécessaire pour pousser ce cri. S'il est maintenu, il permet à la Guerrière Telchos de se déplacer (grâce à son action bonus) et d'effectuer ensuite une attaque à outrance.

La Volonté d'Ishir

Le conseil des Treize dirige le Telchos au nom d'Ishir, bien que la déesse ait une image bien différente à leurs yeux comparée à celle qui est répandue dans le reste de Magnamund. Les trois visages d'Ishir sont le cœur de ce Cri de Guerre, chaque visage conférant un don spécial aux guerrières suffisamment puissante et brave pour attirer son attention en hurlant son nom. C'est le seul Cri de Guerre utilisant un mot articulé, mais les adversaires des Telchos n'ont toujours pas besoin de le comprendre pour ressentir le pouvoir mortel qui se dégage de la guerrière rugissant à pleins poumons.

Degré I: Vision d'Ishir (3 points d'Endurance)

En criant le nom d'Ishir la mère, la Guerrière Telchos détecte tout ennemi dans les 9 mètres même s'ils sont cachés ou dissimulés par une magie qui devrait les rendre indétectable. Cette vigilance dure seulement un round, permettant à la guerrière d'attaquer ses ennemis sans qu'ils ne bénéficient d'aucun niveau de camouflage. Les adversaires éthérés sont immunisés à ce pouvoir.

Degré II: Sang d'Ishir (la moitié des points de vie soignés en Endurance, 5 points d'Endurance ou pas de coût d'Endurance)

En invoquant le nom d'Ishir la guérisseuse, une guerrière peut appeler ses dons médicaux et refermer ses plaies ou celles d'une personne qu'elle touche. Cette guérison est difficile à contrôler et douloureuse à canaliser : la guerrière doit choisir le montant qu'elle désire soigner et effectuer un jet de Volonté contre un DD égal à ce montant majoré de 5. Un succès permet au soin de s'accomplir et prend la moitié du soin en Endurance à la guerrière. Un échec coûte 5 points d'Endurance à la guerrière et ne provoque aucun résultat. Si la Guerrière Telchos est la cible de cette guérison, un jet réussit ne coûte aucun point d'Endurance. Une seule utilisation du Cri de Guerre – Sang d'Ishir peut être effectuée chaque heure, quelle que soit la cible. Contrairement à beaucoup de Cris de Guerre, le coût d'Endurance peut amener la Guerrière Telchos à un score en Endurance de 0 ou inférieur...

Degré III: Forteresse d'Ishir (5 points d'Endurance par round)

Le nom d'Ishir la gardienne peut transformer la Guerrière Telchos qui l'invoque en une force guerrière invulnérable sur une courte période de temps. Tant que la Guerrière Telchos en paie le coût, la Forteresse d'Ishir lui confère une résistance aux dommages de 15, la rendant presque immunisée aux attaques physiques. Les attaques magiques et psychiques passent cette défense sans difficulté.

L'Œil de Feu

Les Telchos tribaux nomment le soleil "l'Œil de Feu" et ce nom s'applique aussi au Cri de Guerre le plus dur et le plus éreintant enseigné à ses guerrières. L'œil de feu invoque les forces de la chaleur, de la lumière et de la mort elle-même et les placent sous la Volonté de la Guerrière Telchos assez brave ou assez folle pour les appeler. Le soleil peut répondre au cri de la Guerrière Telchos, mais l'Œil de Feu n'a pas de favoris et celles ne possédant pas la Volonté suffisante pour le contrôler se retrouvent brûler par le pouvoir qu'elles comptaient soumettre.

Utiliser le Cri de Guerre de l'Œil de Feu requiert un jet de Charisme de DD 10 pour le premier degré, DD 12 pour le deuxième et DD 15 pour le troisième. La Guerrière Telchos reçoit un bonus (ou un malus) à ce jet égal à son modificateur de Constitution. Un 1 naturel ou un jet de Charisme raté fait que le pouvoir échoue et que la guerrière subit 1D6 dommages d'Endurance par degré du pouvoir qu'elle tentait d'invoquer.

Degré I: Eclat du Désert (3 points d'Endurance)

Le cri le plus simple de l'Œil de Feu, ce hurlement appelle une lumière chaude qui entoure la Guerrière Telchos pour 10 minutes. Durant cette période de temps, elle est facile à repérer et toute attaque à distance la visant reçoit un bonus de +1 pour toucher, mais toute attaque basée sur le froid est réduite de 10 points et la guerrière illumine les lieux dans un rayon de 9 mètres tout autour d'elle.

Degré II: Lance Enflammée (1 point d'Endurance par attaque)

Ce pouvoir confère la chaleur du soleil à toutes les armes possédées par la Guerrière Telchos, les enflammant à chaque fois qu'elles frappent l'ennemi. Ce pouvoir ne marche que tant que l'arme reste en la possession de la Guerrière Telchos, qu'elle la lance ou qu'elle la projette à l'aide de sa Shiel-fa. Une fois le cri poussé, chaque attaque pour laquelle la Guerrière Telchos perd 1 point d'Endurance inflige en plus de ses dommages normaux des dommages de feu égaux à 1 + le modificateur de Charisme de la guerrière (minimum 1). Ce Cri de Guerre peut être dévastateur couplé à Pluie de Lames mais il faut prendre en compte que chaque attaque touchant sa cible doit être payée séparément. Le Cri de Guerre dure un nombre de rounds égal au score de Constitution de la guerrière.

Degré III: Feu Ardent (5 points d'Endurance) vif

Un Cri de Guerre rapide et mortel, ce pouvoir prend effet dès son invocation et non le round d'après comme la plupart des Cris de Guerre. Il confère immédiatement à la guerrière une attaque à distance d'origine magique sous la forme d'un rayon de feu solaire partant de ses yeux et frappant sa cible. Si il touche, le rayon de feu inflige 1d6 dommages de feu + 1d6 par point de bonus au Charisme de la guerrière (minimum de 2d6)

Le Hurlement Primal

Un Hurlement Primal est une forme plus puissante de Cri de Guerre qui draine toute la Volonté et la Force de la Guerrière Telchos avant d'être libéré. Ces cris perçants d'énergie spirituelle puisent dans les pouvoirs de la terre elle-même et force la réalité à s'aligner au son de leur furie. Avec un Hurlement Primal, une Guerrière Telchos peut fendre la pierre, rendre ses adversaires sourds et écraser tous ceux se dressant sur son chemin. Un Hurlement Primal est considéré comme un Cri de Guerre en terme de règle mais est généralement plus puissant encore. Cette action empêche la guerrière de se déplacer ou d'attaquer pendant le round où elle lance le Hurlement Primal.

Voix de la Terre

Le désert est un endroit où la mort surgit de chaque dune et où les dangers sont omniprésents. Ces deux éléments peuvent répondre à l'appel d'une Guerrière Telchos. En hurlant à gorge déployée l'un des noms de la mort, une Guerrière Telchos peut amener les menaces naturelles de sa terre natale sur quiconque est assez malchanceux pour se trouver en travers de sa route. Le désert est également, bien que peu prodigue, celui qui nourrit les tribus Telchos et même si elle est moins utilisée que les autres hurlements, il existe une voix de la terre nourricière.

Degré I: Trésors des Sables

Le désert peut nourrir ceux qui connaissent ses secrets. Ce Hurlement Primal appelle ce trésor et le dévoile à la Guerrière Telchos, la nourrissant suffisamment pour qu'elle n'ait besoin ni de boire ni de manger pour une journée entière. Les Guerrières Telchos peuvent utiliser ce hurlement autant de jours de suite qu'elle a en modificateur de Charisme (avec un minimum de 1 jour). Après quoi, la guerrière doit manger et boire normalement pendant une journée avant d'utiliser à nouveau ce pouvoir.

Degré II: Etreinte des Sables (6 points d'Endurance)

La voix de la terre peut la rendre vivante autour de l'ennemi pour quelques secondes, l'emprisonnant dans le sable, la roche et le sol comme l'étreinte d'une main géante. Ce pouvoir ne peut être dirigé que contre un ennemi visible (il ignore tout camouflage non-total) et ne peut pas retenir une créature de taille supérieure à très grande. L'étreinte des sables prend effet au round où elle est invoquée et effectue une attaque de mêlée magique contre une seule cible, avec un bonus de Force de +6. Si elle touche, l'étreinte des sables maintiendra sa cible immobile et sans défense pour 6 rounds, moins 1 round par point de bonus en Force que la cible possède. Une créature particulièrement forte pourrait donc se libérer sur l'instant.

Degré III: Faucheuse Noire (11 points d'Endurance)

C'est un nom terrible pour la mort dans le langage Telchos, un nom tellement insoutenable qu'il n'est utilisé que pour l'ennemi le plus haït ou lorsqu'une mort abominable doit être le verdict. Lorsque ce mot est prononcé dans

un Hurlement Primal, il invoque une masse dévoreuse et affamée d'insectes noirs, une nuée de scarabées creusant les chaires, qui peut en quelques instants blanchir la carcasse de tout être maudit sur son chemin.

La faucheuse noire apparaît aux pieds de la Guerrière Telchos lors de son invocation et se déplace de 9 mètres par round par la suite dans la direction de son choix. La nuée se déplace au travers des zones occupées sans ralentir et n'est arrêtée que par l'eau ou un mur solide. Toute créature rencontrant la nuée subit 1d6 points de dommages de type perforant et tranchant par niveau de classe de la guerrière. La nuée reste 2 rounds plus 1 round par point de modificateur au Charisme de la guerrière (minimum de 3 rounds) avant de poursuivre son chemin et retourner ensuite dans les tombes oubliées de sa terre natale. La réduction aux dommages, quelle que soit sa valeur, rend la cible immunisée aux dommages de la Faucheuse Noire.

Voix de la Tempête

Si les sables ne viennent pas à bout d'un étranger, les tempêtes grondantes qui soulèvent des tonnes de poussières dans le désert du Telchos s'en chargeront. Les pouvoirs des vents orageux, foudroyants et tournoyants sont prêts à répondre à l'appel de la Guerrière Telchos entraînée à les appeler. Les Guerrières Telchos peuvent libérer la furie des éléments sur leurs ennemis, c'est la plus destructrice des tempêtes qu'une guerrière peut invoquer.

Degré I: Coup de Tonnerre (5 points d'Endurance)

La voix de la Guerrière Telchos devient l'écho orageux des puissantes tempêtes qui frappent les lointaines dunes du désert. Chaque créature, alliée ou ennemie, à moins de 9 mètres de la Guerrière Telchos doit faire un jet de Vigueur ou être assourdie par la violente explosion. Ceux qui échouent ce jet doivent en faire un second ou être assommés pour un round par point de modificateur au Charisme de la guerrière (minimum d'1 round).



Degré II: Lanière Crépitante (2 points d'Endurance par attaque)

La foudre charge le bras porteur de la Shiel-fa de la Guerrière Telchos poussant ce Hurlement Primal. Pour 10 rounds, toute attaque réussit avec la lanière de la Shiel-fa inflige 1d6 + Modificateur de Charisme points de dommages électrique en plus de ses autres effets. Si la lanière de la Shiel-fa est enroulée autour d'une personne pour la maintenir, ces dommages électriques sont infligés chaque round durant lesquels la cible reste liées si la Guerrière Telchos le coût de la perte en points d'Endurance.

Degré III: Tornade (6 points d'Endurance par round)

Les cieux s'ouvrent au-dessus de la Guerrière Telchos lorsqu'ils entendent ce Hurlement Primal et une tornade de vents déchaînés et de grondements orageux en descend pour frapper toute créature présente à moins de 36 mètres d'elle. La cible de la tornade doit faire un jet de Réflexe ou être aspirée dans le cône de vents et bousculée, sans défenses, pour 2d6 points de dommages contondants à chaque round. Chaque round après avoir été avalée, la cible doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD normal du pouvoir minoré de 5) ou céder et être achevée par les vents cinglants. La tornade doit se déplacer de 3 à 12 mètres par round et est dirigée par la Guerrière Telchos au prix d'une action simple. Si cela n'est pas possible, les vents se dispersent automatiquement.

Une Guerrière Telchos doit être à l'extérieur pour utiliser ce pouvoir et doit réussir un jet de Charisme à chaque round après le premier pour en maintenir l'effet. Un échec à ce jet de Charisme, qui commence avec un DD de 10 et reçoit 1 point de difficulté supplémentaire à chaque round, fait que la tornade se retourne contre la Guerrière Telchos avec une vitesse de 24 mètres par round. Lorsque la Tornade est hors de contrôle, elle dure encore 1d6 rounds en évitant toute cible à l'exception de la guerrière et ne coûte plus aucun point d'Endurance à entretenir.

Voix de l'âme

Egalement nommé le Cri Perçant, ce pouvoir provient de la Guerrière Telchos elle-même et n'est lié à aucune autre force de la nature ou divinité. La voix de l'âme n'affecte que la guerrière, mais elle a le pouvoir de la transformer entièrement, la rendant incontrôlable en combat. Tant de puissance demande énormément d'énergie et de nombreuses guerrières se sont tuées en puisant toutes leurs forces pour combattre les plus terribles ennemis de leur peuple au milieu des sables, témoins passifs.

Degré I: *Mon esprit est mien (7 points d'Endurance)*

Ce Hurlement Primal prend effet immédiatement et peut être utilisé même lorsque la Guerrière Telchos est sous le contrôle de pouvoirs mentaux (magiques ou psychiques). Aussi nommé « liberté de l'esprit » dans la langue Telchos, ce hurlement brise tout lien mental, effets de terreur ou de coercition sur la guerrière, lui rendant le plein contrôle de sa personne. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si la guerrière est sous l'effet d'un contrôle, de la terreur ou de la coercition depuis une minute entière car il faut du temps à sa Volonté anéantie pour se relever et briser ses entraves. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour éviter l'effet de contrainte de l'aptitude Je ne faillirai point.

Degré II: *Je vais où mon désir me mène (3 points d'Endurance par round)*

La Guerrière Telchos ne se soumet à aucun homme ni ne respecte aucune barrière, préférant la liberté d'aller où elle le veut, quand elle le veut. Chaque round durant lequel la guerrière maintient ce pouvoir lui permet de se déplacer librement au travers des rangs ennemis, d'ignorer les entraves ou les liens et de ne souffrir d'aucune pénalité due au terrain.

Degré III: *Je ne faillirai point (7 points d'Endurance par round)*

Ce terrible pouvoir spirituel est rarement utilisé car il y a de grande chance qu'il tue la Guerrière Telchos l'invoquant. Une fois appelé, il confère à la guerrière les avantages additionnés des capacités de rage, Rapidité, Morsure du Serpent et Forteresse d'Ishir. Ces pouvoirs durent tant que la guerrière paye le coût de 7 points d'Endurance par round mais lorsqu'elle désire y mettre fin, elle doit faire un jet de Constitution (avec un bonus ou un malus égal à son modificateur de Charisme) contre un DD de 10, majoré de +2 pour chaque round durant lesquels ce pouvoir est resté actif. Un échec signifie que le pouvoir continue pour un round contre la Volonté de la guerrière (et au prix de 7 nouveaux points d'Endurance). Un nouveau jet peut être effectué au début de chaque round, mais un 1 naturel est toujours un échec.

Ce pouvoir peut amener la Guerrière Telchos à un score négatif d'Endurance et peut tout à fait la faire sombrer sous -10 et la tuer. Le seul avantage de cette contrainte est que tant qu'elle dure et que la guerrière a une Endurance de -9 ou supérieure, elle reste consciente et peut continuer d'agir. Dès que la guerrière débute un round avec une Endurance de -10 ou inférieure, elle meurt immédiatement à la fin de ce round. Une Guerrière Telchos qui survit après avoir utilisé l'aptitude Je ne faillirai point, souffre des mêmes pénalités qu'après une rage.

Aide de jeu officielle pour LOUP SOLITAIRE – www.legrimoire.net

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.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

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.

Lone Wolf the Roleplaying Game is (C) 2004 Mongoose Publishing under license from Joe Dever and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Mongoose Publishing under license from Joe Dever unless otherwise noted. All Rights Reserved Mongoose Publishing Ltd Authorised User.