

ELLORYNE

Joueuse de luth humaine au Grand Théâtre Royal-divin de Laelith, membre de l'Académie du bel art

Age 22 ans

Niveau Roublarde 2/ Barde 2

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie Max. 31

Dé de vie 1d8

Bonus de maîtrise +2

Vitesse 9 m

Perception passive 9

Alignement Chaotique Bon

CARACTERISTIQUES

Force	13	+1
Dextérité	15	+2 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Constitution	14	+2
Intelligence	11	0 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Sagesse	9	-1
Charisme	16	+3

ATTQUES

Attaque de mêlée : Rapière (Toucher : 1d20+4 / Dégâts perforants : 1d8+2), perforant, finesse ; Dague (Toucher : 1d20+4 / Dégâts perforants : 1d4+2), finesse, légère

Attaque à distance : Dague (Toucher : 1d20+4 / Dégâts perforants 1d4+2), portée 6 m / 18 m, finesse, légère

COMPETENCES MAITRISEES (AJOUTER LE BONUS DE MAITRISE AU D20)

Acrobaties (DEX), Discrétion (DEX), Escamotage (DEX), Intimidation (CHA), Persuasion (CHA), Représentation (CHA), Supercherie (CHA)

Ajouter +1 au d20 pour toutes les autres compétences (cf. aptitude de classe « Touche-à-tout »)

AUTRES MAITRISES

Langages (Commun), armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes, armures légères, outils de voleur, luth, jeux de dés.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, outils de voleur, dague, rapière, luth.

Paquetage de cambrioleur (Comprend un sac à dos, un sac de mille billes, 3 mètres de ficelle, cinq bougies, un pied-de-biche, un marteau, dix pitons, une lanterne à capote, deux flasques d'huile, une boîte à amadou et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac).

Équipement de crapule (Vêtements discrets équipés d'une capuche, quelques chausse-trappes, objet brillant mais de peu de valeur volé il y a longtemps à une personne importante, bourse contenant 10 po).

APTITUDES DE CLASSE

Expertise. Bonus de maîtrise doublé pour les tests de discrétion et les outils de voleur. Au niveau 6, vous pouvez choisir deux autres maîtrises (parmi vos compétences ou les outils de voleur) et leur appliquer cette aptitude.

Attaque sournoise. Vous savez comment frapper subtilement et exploiter les moments d'inattention d'un adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous avez touchée avec une attaque si vous obtenez un avantage sur le jet d'attaque. Votre attaque doit être portée avec une arme de finesse ou une arme à distance.

Vous n'avez pas besoin d'avoir un avantage sur le jet d'attaque si un autre ennemi de votre cible se trouve à 1,50 mètre d'elle, que cet ennemi n'est pas neutralisé et que vous ne subissez pas un désavantage sur le jet d'attaque.

Argot des voleurs. Pendant votre entraînement de roublard, vous avez appris l'argot des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permet de dissimuler des messages dans des conversations en apparence anodines. Seule une autre créature qui connaît l'argot des voleurs peut comprendre de tels messages. Transmettre un message de cette manière prend quatre fois plus de temps que si vous l'aviez exprimé clairement.

De plus, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles qui permettent de transmettre des messages courts et simples, comme par exemple indiquer si une zone est dangereuse, si vous entrez sur le territoire d'une guilde des voleurs, si un trésor se trouve à proximité, si des personnes qui habitent dans le coin sont des proies faciles ou si elles accepteront de cacher des voleurs en fuite.

Ruse. Votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action ne peut être utilisée que pour accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.

Inspiration bardique. La simple force de vos mots ou de votre musique vous permet d'inspirer les autres. Pour accomplir cela, vous devez utiliser une action bonus lors de votre tour et choisir une créature autre que vous qui se trouve dans un rayon de 18 mètres et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un d6 d'inspiration bardique.

Dans les 10 minutes qui suivent, cette créature peut utiliser une fois ce dé. Le joueur qui bénéficie de l'inspiration bardique lance le dé et ajoute le résultat à un test de caractéristique, à un jet d'attaque ou à un jet de sauvegarde. Il peut attendre d'avoir lancé son d20 avant de choisir d'utiliser son dé d'inspiration bardique, mais doit se décider avant que le MJ annonce si l'action est réussie ou ratée. Une fois que le dé d'inspiration bardique a été utilisé, il est perdu. Une créature ne peut disposer que d'un dé d'inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette aptitude quatre fois. Le compteur se remet à zéro à la fin d'un repos long.

Touche-à-tout. Vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur), soit +1, à tous vos tests de caractéristiques qui ne prennent pas déjà en compte votre bonus de maîtrise.

Chant reposant. Vous pouvez utiliser une musique ou des mots apaisants pour aider vos alliés à profiter pleinement d'un repos court. Si vous ou des créatures amicales qui peuvent entendre votre prestation regagnez des points de vie à la fin du repos court en utilisant un ou plusieurs dés de vie, chacune des créatures concernées gagne 1d6 points de vie supplémentaires.

HISTORIQUE : CRAPULE

Tout le monde ne naît pas avec une cuillère en argent dans la bouche. Tout le monde n'a pas le privilège de vivre dans les beaux quartiers. Vous êtes de ces gens que l'on considère avec mépris. Vous avez fait ce qu'il fallait pour survivre, quitte à vous compromettre moralement. Vous avez rapidement compris que la vie n'était qu'un rapport de pouvoir et vous avez tiré votre épingle du jeu en agissant de manière plus ou moins honnête, délestant d'autres moins avisés que vous de leur maigre fortune dans les rues de la cité qui vous abrite. **Trait de personnalité :** J'ai toujours un sourire sur le visage, pour cacher mes véritables intentions. **Idéal :** Ni loi, ni maître ! (Chaotique). **Lien :** Je dois être à la hauteur de celui ou celle qui m'a tout appris, et ne pas lui faire honte. **Défaut :** La curiosité est un vilain défaut, et je suis beaucoup trop curieuse.

Enfant de la rue. Vous avez toujours évolué dans les rues des bas-fonds. Vous avez l'œil, vous savez reconnaître les lieux fréquentés par les personnes de votre genre. Si vous cherchez un lieu fréquenté par les crapules de la cité, vous arrivez toujours à le trouver sans trop d'effort. Vous ne pouvez découvrir automatiquement les lieux cachés et les bases d'opérations secrètes ou autres, mais vous trouvez toujours à qui

poser la bonne question. Cette recherche ne vous prend jamais plus d'une ou deux heures. De plus, vous connaissez les codes et les manières des bas-fonds, et savez toujours comment vous comporter afin que l'on comprenne que vous appartenez au même milieu, ce qui rend votre intégration plus aisée.

MISSION SEDUCTION

Originaire de Laelith, Elloryne est la fille du maître d'une guilde de voleurs aujourd'hui disparue à la suite d'un raid de créatures du cloaque sur son quartier général, situé dans la cave d'une auberge de la terrasse de la Main qui travaille. Elle avait 15 ans lorsque c'est arrivé et ses parents ont été capturés par les assaillants. Nul ne les a jamais revus depuis. Livrée à elle-même, elle a commencé à rechercher une autre guilde de voleurs, pour continuer à exercer le seul métier qu'elle connaissait : la rapine. Mais tel ne devait pas être son destin. Elle fut rapidement contactée par la guilde secrète des courtisanes de Laelith, qui lui proposa une formation artistique et magique. Elle est désormais membre de l'académie du Bel Art (couverture de sa guilde), officiellement en tant que joueuse de luth dans l'orchestre du Grand Théâtre.

La guilde des courtisanes manie l'influence et la séduction au service d'un unique objectif : le pouvoir. Elle exploite à cette fin la crédulité et la concupiscence des grands de ce monde, toujours prêts à écouter les sages conseils de leurs épouses ou amantes, surtout lorsqu'ils sont murmurés sur l'oreiller. Bien entendu, la guilde n'a pas inventé cette activité, vieille comme l'univers, mais elle peut se targuer de l'avoir élevée au rang d'art. Outre les enseignements artistiques dispensés par l'académie, les courtisanes sont formées à diverses compétences utiles à l'exercice d'activités que la loi ou la morale réprouvent. Ces formations sont assurées exclusivement par des courtisanes expérimentées. La guilde utilise ensuite son vaste réseau pour placer ses courtisanes auprès des hommes influents de la ville comme conseillères, concubines ou même femmes légitimes. Elles s'emploient alors à influencer subtilement leurs décisions en faveur de la guilde, pour renforcer ses positions ou asseoir ses revenus. En outre, la situation privilégiée des courtisanes fait de la guilde un acteur majeur dans le monde du renseignement. Les secrets d'alcôve sont collectés, vérifiés, triés et revendus en toute discrétion au plus offrant, à l'exception des ennemis de la Ville Sainte. En effet, la guilde reste pleinement une institution de Laelith et assume sa part dans la défense des intérêts de la cité. Elle a sauvé de la débâcle plus d'un Roi-Dieu et, bien entendu, a su le leur rappeler au moment opportun.

Au cours de son apprentissage, Elloryne s'est liée d'amitié avec son professeur d'éloquence, Winston Harex, et sa jeune protégée – elle-même courtisane – Élisia Dolot.

Après l'avoir formée, la guilde lui a donné pour mission d'approcher un jeune prêtre ambitieux du Temple de l'Oiseau de feu arrivé depuis quelques mois à Laelith : **Akélanos de Boer**. Elle a accepté cette mission avec enthousiasme, espérant reproduire à son tour les exploits d'une des deux fondatrices de l'académie, qui réussit à faire accéder son « protégé » au rang de Roi-Dieu. Elloryne n'as pas eu grand-mal à lui mettre le grappin dessus après avoir croisé « par hasard » son chemin à l'issue d'une représentation au Grand Théâtre. Sur l'oreiller, Akélanos lui a avoué son ambition secrète : devenir le grand-prêtre du temple de l'Oiseau de Feu le plus rapidement possible.

Akélanos pensait que, pour gravir quatre à quatre les échelons du pouvoir, il lui fallait sortir des sentiers battus. Mais comment ? Elloryne lui suggéra de rassembler autour de lui un petit groupe d'aventuriers aux compétences complémentaires et de commencer à honorer quelques contrats pour construire une petite réputation qui lui permettrait ensuite de se mettre au service des puissants de la cité. Akélanos approuva ce projet sans aucune hésitation.

Elle lui présenta alors **Jimmy Lightfeet**, un de ses amants occasionnels, lui aussi arrivé depuis peu à Laelith. Jimmy est un jeune voleur particulièrement doué. Il sait que s'il veut exercer sa profession à Laelith, il lui faut impérativement rejoindre une guilde des voleurs, mais il veut être certain de faire le bon choix. Elloryne lui conseilla de se mettre en position d'observer la cité, en vivant provisoirement d'autre chose que de rapines, le temps de repérer la guilde ad hoc. A cet effet,

elle lui proposa de rejoindre le petit groupe d'aventuriers qu'Akélanos rassemblait autour de lui, ce qu'il accepta.

De son côté Akélanos se mit en quête de trouver un combattant honorable (et sans lien avec le temple de l'Oiseau de Feu, pour éviter toute fuite sur son projet...). Il jeta son dévolu sur un paladin rattaché au Temple du Nuage, **Sire Galladon**, qui accepta de le rejoindre pour voir un peu d'action. Akélanos, qui pensait que quatre était un bon nombre pour commencer, arrêta-là ses recherches. Pour exercer son activité d'aventurier, il estima préférable de quitter le logement offert en son sein par le Temple de l'Oiseau de Feu. Il opta pour une suite à l'auberge de la « Miche rebondie », au n° 170 de l'échelle des Boulangers (toujours aux frais du temple bien entendu), assez grande pour y loger avec ses trois compagnons (et même quelques autres si le groupe devait s'agrandir). Bien lui en prit, car à peine avait-il emménagé qu'il fut contacté par **Eledhwen**, une mystérieuse magicienne elfe, qui lui proposa ses services à la seule condition de pouvoir régulièrement disposer de temps pour elle-même sans que quiconque dans le groupe ne cherche à savoir ce qu'elle ferait de ce temps. Akélanos et ses trois compagnons acceptèrent ses conditions et Eledhwen rejoignit le groupe.

Au moment où notre histoire commence, ils ont placardé chez les commerçants du quartier des petites annonces présentant leurs services et attendent avec impatience leur premier contrat...

LANCER DES SORTS

Vous avez appris à remodeler la trame de la réalité en harmonie avec vos souhaits et votre musique. Vos sorts sont une partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez adapter en fonction de la situation.

Sorts connus. Vous connaissez cinq sorts et deux tours de magie.

Lancer un sort connu. Pour lancer l'un de vos cinq sorts, vous devez utiliser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez utilisés après un repos long.

Le tableau ci-dessous vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser.

Niveaux de sorts	1
Emplacements de sorts	3

Caractéristique d'incantation. La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de barde est le Charisme. Votre magie est issue de votre cœur et de votre âme, de tout ce que vous insufflez dans votre musique ou vos oraisons. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de barde que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort de barde.

Difficulté des jets de sauvegarde. La difficulté des jets de sauvegarde contre les sorts que vous lancez est de **13** (8 + bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Modificateur d'attaque de sort. Votre modificateur d'attaque de sort est de **+5** (bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez utiliser un instrument de musique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de barde. Un focaliseur d'incantation remplace la composante matérielle d'un sort, sauf si la composante requise s'accompagne d'une valeur monétaire. Dans ce cas, vous devez utiliser la composante indiquée pour lancer le sort.

Incantation rituelle. Vous pouvez lancer tous les sorts de barde que vous connaissez sous la forme d'un rituel, dans la mesure où ceux-ci possèdent le sous-type rituel. Cette version du sort demande 10

minutes de plus et n'utilise pas d'emplacement de sort. Cela implique qu'elle ne peut être lancée à plus haut niveau.

LISTES DE SORTS

Vous connaissez les tours de magie et sorts de barde suivants.

TOURS DE MAGIE

(Ne consomment pas d'emplacements)

ILLUSION MINEURE

Illusion, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : S, M (un morceau de toison) **Durée** : 1 minute

Vous créez à portée un son ou une image représentant un objet. L'illusion persiste pendant toute la durée du sort, et se dissipe si vous révoquez le sort par une action ou si vous lancez de nouveau ce sort.

Si vous créez un son, son volume peut aller du simple murmure au hurlement. Ce peut être votre voix, celle de quelqu'un d'autre, le rugissement d'un lion, un battement de tambours ou tout autre son de votre choix. Ce bruit persiste sans faiblir pendant toute la durée du sort, à moins que vous ne préfériez émettre des sons distincts à différents moments pendant la durée du sort.

Si vous créez une image (comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre), elle doit tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête. L'image ne s'accompagne pas de son, de lumière, d'odeur, ni d'autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle immédiatement qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent.

Si une créature utilise son action pour examiner le son ou l'image, elle comprend qu'il s'agit d'une illusion si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perçoit l'illusion à jour, celle-ci perd toute substance pour elle.

MESSAGE

Transmutation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre) **Durée** : 1 round

Vous pointez du doigt une créature à portée et murmurez un message. La cible (et elle seule) l'entend et peut répondre dans un murmure que vous êtes le seul à entendre.

Vous pouvez lancer ce sort au travers d'un objet solide si vous connaissez bien la cible et savez qu'elle se trouve de l'autre côté de cet obstacle. Le sort est bloqué par un silence magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince couche de plomb ou 90 centimètres de bois. Le sort n'a pas besoin de voyager en ligne directe, il peut contourner les angles et franchir les ouvertures.

SORTS DE BARDE

CHARME PERSONNE

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il dispose d'un avantage si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, il est charmé par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature charmée vous considère comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez charmée.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

Divination de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S, M (une pincée de suie et de sel) **Durée** : 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous comprenez le sens littéral de tout langage parlé que vous entendez. Vous pouvez aussi les langues écrites que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle les mots ont été tracés. Il vous faut 1 minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets compris dans un texte ni les glyphes qui ne correspondent pas à un langage écrit, comme un symbole magique.

DÉGUISEMENT

Illusion de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : 1 heure

Vous faites en sorte que votre personne (y compris vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets en votre possession) prenne une apparence différente jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre un terme. Vous pouvez passer pour une personne de 30 centimètres de plus ou de moins, sembler gros, maigre ou entre les deux. Vous ne pouvez pas changer de morphologie, vous devez choisir une forme possédant la même conformation que vous au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination.

Les changements qu'apporte le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à votre tenue, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air, ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de vous toucher se heurtera à vous alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Pour percer votre déguisement à jour, une créature peut dépenser une action pour vous examiner. Elle doit alors réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

IDENTIFICATION

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 minute **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou) **Durée** : instantanée

Vous choisissez un objet avec lequel vous devez rester en contact pendant toute l'incantation du sort. Si c'est un objet magique ou un objet imprégné de magie, vous apprenez immédiatement quelles sont ses propriétés et comment vous en servir. Vous savez aussi s'il faut s'harmoniser avec lui pour l'utiliser et combien de charges il possède, le cas échéant. Vous savez si des sorts affectent l'objet et quel est leur nom. Si l'objet a été créé grâce à un sort, vous apprenez quel sort lui a donné naissance.

Si, à la place, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous découvrez quels sorts l'affectent présentement, le cas échéant.

IMAGE SILENCIEUSE

Illusion de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S, M (un morceau de toison) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible tenant dans un cube de 4,50 mètres de côté. L'image apparaît en un point situé à portée et persiste pendant toute la durée du sort. L'image comporte seulement des composantes visuelles, elle ne s'accompagne pas d'odeur, de son, ni d'autre effet sensoriel.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point à portée. Pendant qu'elle se déplace, vous pouvez modifier son apparence pour donner l'impression d'un mouvement naturel. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature est en train de marcher.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image.

LICENCE OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons - Manuel des règles. Copyright 2017, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.