

## Tableau des Armes de Mêlée

Arme	Compétence	Dégâts	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Prix
Arme Improvisée	Bagarre	1D6-1	—/—	—	—/—	—
Arme Naturelle	—	Comme indiqué	—/—	—	—	—
Bâton	Bâton	1D8	7/7	2	3/8	20 PA
Boule et Chaîne	Fléau 1M	1D6+1	9/11	2	4/8	250 PA
Cimeterre	Épée 1M	1D6+1	7/11	2	4/10	200 PA
Couteau	Dague	1D3	—/—	—	4/4	10 PA
Couteau de Pierre	Dague	1D3-1	—/—	—	3/2	5 PA
Dague	Dague <sup>4</sup>	1D4+1	—/—	—	4/6	30 PA
Écu	Bouclier <sup>3</sup>	1D6	9/—	2	8/12	150 PA
Épée à Deux Mains	Épée 2M	2D8	13/11	4	4/12	300 PA
Épée Bâtarde	Épée 1M	1D8	13/9	2	4/12	250 PA
	Épée 2M	1D8+1	9/9			
Épée Courte	Épée 1M <sup>1</sup>	1D6	5/7	1	3/8	100 PA
Épée Large	Épée 1M	1D8	9/7	2	4/10	175 PA
Fléau Militaire	Fléau 2M	1D10+2	13/11	3	3/10	250 PA
Gourdin	Marteau 1M	1D6	7/	1	2/4	5 PA
Grande Hache	Hache 2M	2D6+2	13/9	2	3/10	125 PA
Grand Marteau	Marteau 2M	1D10+3	11/9	3	3/10	250 PA
Guisarme	Arme d'Hast	1D6+1	7/9	2	2/8	50 PA
Hache de Bataille	Hache 1M	1D6+1	11/9	1	3/8	100 PA
	Hache 2M	1D6+2	9/9			
Hache de Pierre	Hache 1M	1D6	13/11	2	2/6	50 PA
	Hache 2M	1D6+1	11/11			
Hachette	Hache 1M <sup>4</sup>	1D6	—/9	1	3/6	25 PA
Hachette de Pierre	Hache 1M <sup>4</sup>	1D6-1	7/9	1	2/4	10 PA
Hallebarde	Hache 2M	1D8+2	13/7	4	3/10	250 PA
	Arme d'Hast <sup>2</sup>	1D8+1	9/9			
	Lance <sup>1,2</sup>	1D8	7/7			
Lance	Lance <sup>1,2</sup>	1D10	5/5	2	2/10	30 PA
Lance Courte	Lance <sup>1,2,4</sup>	1D8	5/5	2	2/5	20 PA
Lance Courte de Pierre	Lance <sup>1,2,4</sup>	1D8-1	7/7	2	2/5	10 PA
Lance de Cavalerie	Lance <sup>1,2</sup>	1D10+2	9/9	3	2/10	150 PA
Maillet de Guerre	Marteau 2M	2D6	13/7	3	3/12	150 PA
Marteau de Guerre	Marteau 1M	1D8+1	11/9	2	3/8	150 PA
Masse Légère	Marteau 1M	1D6	7/7	1	3/6	100 PA
Masse Lourde	Marteau 1M	1D8	11/7	3	3/10	200 PA
	Marteau 2M	1D8+1	9/7			
Pavois	Bouclier <sup>3</sup>	1D6	13/—	3	10/18	300 PA
Pioche de Guerre	Marteau 1M	1D6+1	11/5	3	3/10	180 PA
Pieds, Poings, Tête	Bagarre	1D3	—/—	—	—/—	—
Rapière	Rapière <sup>1</sup>	1D8	7/13	1	3/8	100 PA
Targe	Bouclier	1D4	—/5	1	5/8	50 PA
Vouge	Arme d'Hast <sup>2</sup>	1D8+1	7/9	3	2/10	100 PA

## Tableau des Armes à Distance

Arme	Compétence	Dégâts	Portée	Rechargement	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Arbalète Légère <sup>1</sup>	Arbalète	2D6	100m	2	5/9	1	2/5	150 PA
Arbalète Lourde <sup>1</sup>	Arbalète	2D8	150m	3	7/9	2	2/8	350 PA
Arc Composite <sup>1</sup>	Arc	1D10	120m	1	11/11	1	2/5	150 PA
Arc Court <sup>1</sup>	Arc	1D8	60m	1	9/11	1	2/4	75 PA
Arc Long <sup>1</sup>	Arc	2D8	175m	1	13/11	1	2/7	200 PA
Atlatl <sup>1</sup>	Lance ou Lancer	+2	+10m	2	5/11	1	2/4	20 PA
Dague <sup>5</sup>	Dague ou Lancer	1D6	10m	—	—/9	—	4/6	30 PA
Fléchette <sup>1</sup>	Lancer	1D4	20m	—	—/9	—	1/1	10 PA
Hachette <sup>5</sup>	Hache 1M ou Lancer	1D8	10m	—	7/11	1	3/6	25 PA
Javelot <sup>1</sup>	Lance ou Lancer	1D6	40m	—	5/9	1	1/8	20 PA
Lance Courte <sup>1,5</sup>	Lance ou Lancer	1D8	25m	—	5/9	2	2/5	20 PA
Fronde	Fronde	1D6	50m	1	—/11	—	1/2	5 PA
Bâton à Fronde	Fronde	1D8	60m	2	—/11	2	2/6	20 PA
Rocher/Improvisé	Lancer	1D4	10m	—	5/9	1	3/5	—
Sarbacane	Sarbacane	1D2	15m	1	—/9	—	1/4	30 PA
Shuriken	Lancer	1D4	15m	—	—/13	—	4/1	15 PA

<sup>1</sup> L'arme empale un adversaire sur un coup critique.

<sup>2</sup> L'arme peut être utilisée contre une charge.

<sup>3</sup> Cette arme peut parer des projectiles.

<sup>4</sup> Aucun malus n'est appliqué lorsque cette arme est lancée.

<sup>5</sup> Aucun malus n'est appliqué lorsque cette arme est utilisée en tant qu'arme de mêlée.

## Tableau des Armures

Armure	PA	ENC	Localisations	Coût	Malus aux Compétences
<i>Chemise d'Anneaux</i>	3	2	Abdomen, Bras, Poitrine	750 PA	-12%
<i>Chausse d'Anneaux</i>	3	2	Jambes	600 PA	-6%
<i>Haubert en Cuir</i>	1	1	Abdomen, Poitrine	100 PA	-2%
<i>Veste en Cuir</i>	1	1	Abdomen, Bras, Poitrine	150 PA	-4%
<i>Jambière de Cuir</i>	1	1	Jambes	100 PA	-2%
<i>Haubert de Cuir Bouilli</i>	2	1	Abdomen, Poitrine	350 PA	-4%
<i>Bonnet de Cuir Bouilli</i>	2	1	Tête	75 PA	-2%
Casque	5	1	Tête	300 PA	-5%
<i>Armure d'Écaille</i>	4	3	Abdomen, Bras, Poitrine	900 PA	-16%
<i>Jupe d'Écaille</i>	4	3	Jambes	800 PA	-8%
Heaume	6	1	Tête	1.000 PA	-6%
<i>Camail de Maille</i>	5	1	Tête	500 PA	-5%
<i>Cotte de Maille</i>	5	4	Abdomen, Bras, Poitrine	1.250 PA	-20%
<i>Jupe de Maille</i>	5	2	Jambes	1000 PA	-10%
<i>Pantalon de Maille</i>	5	3	Jambes	800 PA	-10%
<i>Cuirasse de Plaque</i>	6	4	Abdomen, Poitrine	4.500 PA	-12%
<i>Jambière de Plaque</i>	6	4	Jambes	3.000 PA	-12%
<i>Armure de Plaque</i>	6	12	Tout	9.000 PA	-42%
<i>Brassards de Plaque</i>	6	3	Bras	2.000 PA	-12%

## Actions de Combat

Action	Description
Viser	Chaque Action employée à viser augmente de +10% le score de la première attaque de l'arme à distance utilisée (max +30%). Aucune autre Action de Combat ou de Réaction n'est autorisée pendant la visée.
Lancer un Sort	
Charge	Minimum 5m, maximum le double de la Capacité de Mouvement. En ligne droite. Attaque au Corps à Corps portée avec un bonus de +1d4 aux dégâts.
Attaque au Corps à Corps	
En Défense	Bonus de +20% à l'Esquive et à la Parade jusqu'au début de la prochaine action de Combat.
Attendre	Agir après qu'un personnage spécifique ait agi, interrompre l'action d'un autre personnage pendant qu'elle se produit. Le Rang d'Action est modifié pour correspondre à l'emplacement dans l'ordre des Rangs d'Action.
Repli	S'éloigner de l'adversaire à la moitié de sa Capacité de Mouvement
Courir	Se déplacer à deux fois sa Capacité de Mouvement. Ennemi adjacent contre-attaque à +20%.
Nuée de Coups	Utiliser toutes ses Actions de Combat en un seul coup. Compétences d'Arme à -20%.
Se Déplacer	Déplacement à Capacité de Mouvement. Ennemi adjacent adjacent contre-attaque.
Attaque à Distance	
Préparer son Arme	Dégainer une épée, encocher une flèche. Lacher un arme est gratuit.
Utilisation d'une Compétence	
Changer de Position	Changer de position entre : à terre, agenouillé, assis ou debout. Ennemi adjacent adjacent contre-attaque.

## Tableau de l'Esquive

Résultat du défenseur	Résultat de l'Attaquant			
	<i>Succès Critique</i>	<i>Succès</i>	<i>Échec</i>	<i>Échec Absolu</i>
<i>Succès Critique</i>	L'attaque réussit mais inflige le minimum de dégâts de l'arme	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Succès</i>	L'attaque réussit	L'attaque réussit mais inflige le minimum de dégâts de l'arme	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Échec</i>	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque réussit. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque échoue. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Échec Absolu</i>	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'attaque échoue. Le défenseur doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'attaque échoue. L'attaquant et le défenseur doivent jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.

## Tableau de la Parade

Résultat du défenseur	Résultat de l'Attaquant			
	<i>Succès Critique</i>	<i>Succès</i>	<i>Échec</i>	<i>Échec Absolu</i>
<i>Succès Critique</i>	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme, réduit par 2 × les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit et les dégâts sont réduits par 2 × les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue. Le défenseur peut Riposter.	L'attaque échoue. Le défenseur peut Riposter. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Succès</i>	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme, réduit par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit et les dégâts sont réduits par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Échec</i>	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme.	L'attaque réussit.	L'attaque échoue.	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Échec Absolu</i>	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'attaque réussit et inflige le maximum de dégâts de l'arme. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'attaque échoue. Le défenseur doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'attaque échoue. L'attaquant et le défenseur doivent jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.

## Tableau de l'Empoignade

Résultat du défenseur	Résultat de l'Attaquant			
	<i>Succès Critique</i>	<i>Succès</i>	<i>Échec</i>	<i>Échec Absolu</i>
<i>Succès Critique</i>	Impasse	L'Empoignade Échoue	L'Empoignade Échoue Le défenseur peut Riposter.	L'Empoignade Échoue Le défenseur peut Riposter. L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Succès</i>	L'Empoignade Réussit.	Impasse	L'Empoignade Échoue	L'Empoignade Échoue L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Échec</i>	L'Empoignade Réussit. L'Attaquant peut Immobiliser ou Projeter le Défenseur.	L'Empoignade Réussit.	L'Empoignade Échoue	L'Empoignade Échoue L'attaquant doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.
<i>Échec Absolu</i>	L'Empoignade Réussit. L'Attaquant peut Immobiliser ou Projeter le Défenseur. Le Défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu.	L'Empoignade Réussit. Le défenseur doit faire un jet sur le Tableau d'Échec Absolu	L'Empoignade Échoue Le Défenseur doit jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.	Les deux combattants doivent jeter un dé sur le Tableau d'Échec Absolu.

## Échecs Absolus au Combat

### Tableau d'Échec Absolu au Corps à Corps

1d20	Résultat	Effet
1-3	Vacillement	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Arme Lâchée	L'arme tombe à 1d4 mètres plus loin.
7-9	Perte de l'Équilibre	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme Endommagée	L'arme subit les dégâts de l'arme de celui qui pare, ou l'arme heurte un objet inanimé (arbre, mur, terre, etc..) et s'endommage elle-même.
13-14	Trébuchement	Trébuche et Tombe à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -20%
15-16	Perte de l'Armure	Déterminer aléatoirement la pièce d'armure qui tombe. Si aucune armure n'est portée, relancer sur ce tableau.
17	Blessure d'un Allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux. Si aucun allié n'est proche, se blesse lui-même.
18	Malchance	Relancer deux fois.
19	Arme Brisée	L'arme heurte le sol, un mur, ou toute surface capable de l'endommager. L'arme subit 1D10 points de dégâts, plus le Modificateur aux Dégâts de l'utilisateur, mais réduit par les PA de l'arme. Relancer trois fois.
20	Maladresse	Par inadvertance, le personnage se blesse lui-même en subissant les dégâts normaux de l'arme plus le Modificateur aux Dégâts

### Tableau d'Échec Absolu avec une Arme Naturelle

1d20	Résultat	Effet
1-3	Hésitation	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Membre Engourdi	Le membre est temporairement paralysé tant qu'un jet d'Endurance n'a pas été réussi. Les tests commencent à partir de la prochaine Action de Combat.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Membre Blessé	Le membre subit les dégâts de l'arme de celui qui pare, ou le membre heurte un objet inanimé (arbre, mur, terre, etc..) et s'endommage lui-même.
13-14	Trébuchement	Trébuche et Tombe à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -20%
15-16	Membre Brisé	Les Points de Vie du membre chutent à -1 (Blessure Sérieuse).
17-18	Blessure d'un Allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en lui infligeant des dégâts normaux. Si aucun allié n'est à portée, le personnage se blesse lui-même à une localisation déterminée aléatoirement.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.

### Tableau d'Échec Absolu avec une Arme à Distance

1d20	Résultat	Effet
1-3	Désorienté	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Lâcher son Arme	L'arme tombe à 1d2 mètres plus loin.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme Perdue	Rupture de la corde de l'arme ou l'arme est perdue après avoir été lancée.
13-14	Arme Endommagée	L'arme subit ses propres dégâts quand elle a fait feu ou a été lancée.
15-16	Blessure d'un Allié	Blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux.
17-18	Maladresse	Le personnage se blesse lui-même en infligeant les dégâts normaux.
19	Embrouille	Relancer deux fois.
20	Damnation	Relancer trois fois.

## Modificateurs de Situation des Combats au Corps à Corps

Situation	Modificateur de compétence <sup>1</sup>
La cible est Hors de Combat	Toucher Critique automatique
La cible est surprise <sup>2</sup>	+20%
La cible est à terre ou est attaquée par derrière	+20%
Attaquer ou se défendre depuis une position surélevée ou à cheval	+20%
Attaquer ou se défendre en étant à terre	-30%
Attaquer ou se défendre sur un sol instable	-20%
Le bras tenant l'arme est gêné dans son mouvement (par exemple, par un mur à droite pour un épéiste droitier)	-10%
Attaquer ou se défendre sous l'eau	-40%
Défendre depuis une position inférieure ou contre un ennemi monté	-20%
Combattre dans l'obscurité partielle	-20%
Combattre dans l'obscurité	-40%
Combattre en étant aveuglé ou dans l'obscurité totale	-60%

<sup>1</sup> Ces modificateurs sont cumulatifs. Attaquer une cible surprise en position inférieure augmente la Compétence d'Arme de 40%.

<sup>2</sup> Un personnage surpris ne peut utiliser que des Réactions contre les attaques ayant un Rang d'Action inférieur au sien.

## Modificateurs de Situation du Combat à Distance

Catégorie	Situation	Modificateur de Compétence
<b>Vent<sup>1</sup></b>	Vent Frais	-10%
	Coup de Vent	-20%
	Tempête	-40%
	Ouragan	Échec Automatique
<b>Mobilité de la Cible<sup>1</sup></b>	La cible a bougé de 10m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	-10%
	La cible a bougé de 30m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	-20%
<b>Visibilité<sup>1</sup></b>	La cible est cachée par de la fumée, du brouillard ou une obscurité partielle	-20%
	La cible est cachée par de la fumée dense ou l'obscurité.	-40%
<b>Taille de la Cible<sup>1</sup></b>	Par 1 TAI en dessous de 5 TAI	-10%
	Par 10 TAI au dessus de 20 TAI	-10%
<b>État de la Cible</b>	La cible est Hors de Combat	+10%
	La cible est Surprise <sup>2</sup>	+10%
	La cible est à Terre	-20%
<b>État de l'Attaquant<sup>3</sup></b>	L'Attaquant est Hors de Combat	-20%
	L'Attaquant est sous-l'eau <sup>4</sup>	-20%
	L'attaquant est sur un sol instable	-20%
	L'attaquant est aveuglé	-40%

<sup>1</sup> Les modificateurs d'une même section ne sont pas cumulatifs. Par contre, les modificateurs de sections différentes le sont. Le tir sur une cible dans le brouillard et qui a bougé de plus de 10m depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant subit un malus de -30%.

<sup>2</sup> Un personnage surpris ne peut utiliser que des Réactions contre les attaques ayant un Rang d'Action inférieur au sien.

<sup>3</sup> Ces modificateurs de condition d'attaque sont cumulatifs.

<sup>4</sup> Seuls les armes de lancer sont utilisables sous l'eau. Les arcs et autres armes à projectiles sont inefficaces sous l'eau.

## Modificateurs de Situation de Lancement

Situation	Modificateurs <sup>1</sup>
Le Lanceur de Sort est incapable de tenir les runes	Échec automatique
Le Lanceur de Sort est bâillonné ou rendu muet	Échec automatique
Le Lanceur de Sort est entravé (mais toujours capable de tenir les runes)	-30%
Le Lanceur de Sort est à Terre	-20%
Le Lanceur de Sort est sur une surface instable	-20%
Cible partiellement dissimulée	-20% <sup>2</sup>
Cible dissimulée	-40% <sup>2</sup>
Cible totalement dissimulée	Échec automatique

<sup>1</sup> Ces modificateurs sont cumulatifs. Un Jeteur de Sort à Terre lançant un sort sur une créature partiellement dissimulée voit sa compétence de Maîtrise de Rune diminuée de -40%.

<sup>2</sup> Ces modificateurs ne s'appliquent que si le lanceur du sort, ses possessions, son environnement immédiat, un objet ou un être qu'il touche ne sont pas la cible du sort.

# 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 authorised 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. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, 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. 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. RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author

Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.