

Les enfants du dragon

Une secte pour C.O.F et les terres d'Osgild

Lecture absolument interdite aux joueurs de la campagne officielle INVINCIBLE !



Préambule

Cette proposition part du principe que vos PJ ont joué et terminé la campagne invincible.

Il part également du principe que vous avez choisi la troisième option de fin "Les héros d'Osgild", et que vos PJ se sont retrouvés à Hauteroche, à leur époque d'origine, en 316 PM.

Même si vous avez choisi une autre fin, vous pouvez rapidement adapter l'historique de la secte pour que vos PJ finissent par la rencontrer

Résumé

Les enfants du Dragon est une secte du royaume de Cobis qui vénère ce qu'ils appellent **l'Esprit du Dragon**, et croit au retour du Dragon comme sauveur du royaume.

Ses membres sont peu nombreux, mais fanatiques, organisés, et étonnamment, assez riches. Ils sont d'ordinaire très discrets, mais n'hésitent pas à commettre toutes sortes d'attentats, de sacrifices, et autres atrocités pour servir leurs desseins et préparer le retour de leur maître.

Quasiment disparue jusqu'à il y a quelques années, le recrutement bat son plein, et la secte commence à nouveau à faire parler d'elle.

Histoire

Lorsque Lytochronox a été terrassé, le royaume de Cobis s'est retrouvé libéré du joug d'un tyran sanguinaire. Le peuple en liesse a abondamment célébré cette impressionnante victoire.

Encore aujourd'hui, tous les ans, le carnaval de Hauteroche commémore cet événement majeur dans l'histoire du royaume.

Cependant, la défaite et la disparition de Lytochronox n'a pas fait que des heureux.

Dans les années qui suivirent, ceux de toutes races et origines qui trafiquaient armes, denrées, ou esclaves avec le grand ver furent traqués, jugés, et, pour la plupart, condamnés à mort.

Un poignée de ces “collabos” échappa aux autorités et fondèrent une société secrète, “les enfants du dragon”. Le premier responsable fut un certain **Orosk**, un drakonide, fils d’Oraxos, fidèle serviteur de Lytochronox (*et très certainement mort de la main de vos PJ*).

L’objectif de cette société secrète fut dans un premier temps de protéger ses alliés de la vindicte populaire en les cachant, en leur permettant de changer d’identité et d’apparence, voire en les faisant passer discrètement vers les nations voisines.

Au fil des siècles, l’objectif initial se perdit, et la société se transforma progressivement en une secte aux croyances malsaines.

Implantation



La secte est surtout présente à Hauteroche, ville où Lytochronox a été aperçu pour la dernière fois. Mais elle a également un certain nombre d’adeptes à Paleseaux.

A Hauteroche, une chapelle abandonnée souterraine est utilisée comme QG et comme lieu de culte. Elle est accessible en suivant un long et tortueux itinéraire à travers le réseau d’égouts de la ville et d’anciennes galeries naines abandonnées.

A Paleseaux, c’est la maison d’Okusk, le deuxième gourou, qui est utilisée comme QG et lieu de culte.

Quelque part à l’extrême sud-est du marais du dragon, à la lisière de la forêt de Lycante et sur les contreforts des monts Ethernos, un temple à ciel ouvert à la gloire de Lytochronox a été récemment construit !

Effectifs

Jusqu’à il y a peu, la secte périlait et ne comptait qu’une dizaine de fidèles. Mais depuis quelques années et la prise de pouvoir d’Aroxas après le meurtre de son père et précédent gourou, la secte s’est fait plus prosélyte et attire chaque mois de nouvelles âmes égarées.

Actuellement, on peut compter une trentaine d’adeptes dévoués à Hauteroche, une vingtaine à Paleseaux, et une trentaine qui terminent leur initiation dans le temple secret du bout du marais.

A cela s’ajoutent quelques novices à Hauteroche et Paleseaux, et une trentaine au temple.

Recrutement

Toutes les races sont acceptées chez les enfants du dragon, pour peu que l’esprit du candidat soit faible et aisément malléable.

Lorsqu'un fidèle est recruté, il est partiellement endoctriné par Aroxas ou Okusk, et obtient le statut de novice en quelques jours. Le novice reste au service de son gourou h24 et doit satisfaire la moindre de ses demandes, sous peine de finir en offrande à l'esprit du Dragon.

Sa fidélité mise à l'épreuve durant quelques mois, il est ensuite envoyé à pied jusqu'au temple du bout du marais. S'il survit à la traversée du marais seul et trouve sa destination, alors il mérite de recevoir les enseignements poussés d'Ocumza.

Il reviendra auprès de son culte quelques années plus tard, après avoir obtenu son souffle par la prière.

Croyances

L'histoire de Lytochronox a été progressivement réécrite par les dirigeants successifs de la secte.

Les héros (vos PJ) sont désignés comme les **"lâches assassins temporels"**. Des images d'eux sont redessinées et transmises depuis des siècles au sein de la secte, au cas où ils réapparaîtraient.

Les adeptes prient et vénèrent celui qu'ils appellent "l'esprit du dragon". Ils ont des symboles religieux à l'effigie de Lytochronox, et croient qu'un jour, il se réincarnera afin de récupérer son dû : le royaume de Cobis. Oraxos est considéré comme un saint, et Orosk le fondateur comme un prophète.

Bizarrement et malgré la mort à priori avérée du dragon, leurs prières ont des effets, et les membres de la confrérie, même d'origine non draconide, obtiennent en quelques années de dévotion un pouvoir de souffle d'acide ou de feu (*au choix, rang 1 de la voie du drakonide*), et une RD de 5 aux dégâts de ce même élément.

Chaque année durant le carnaval de Hauteroche, ils enlèvent et sacrifient un humain, un gnome, et trois elfes (*remplacez pour que cela corresponde à vos PJ*) à l'esprit du Dragon, lors d'un rituel macabre dans leur chapelle secrète située dans les égouts de la ville.

Selon leurs croyances, ce rituel permet à l'esprit du Dragon d'attiser sa soif de vengeance envers ses assassins, pour lui donner envie de revenir un jour sur le plan matériel.

Autour de Paleseaux, d'autres adeptes cherchent à réhabiliter l'ancien sacrifice du **Talmeg**. Ils enlèvent une jeune fille vierge et l'attachent à un grand poteau dans un coin discret au cœur du marais, pour nourrir l'esprit du Dragon.

Évidemment, Swarathnak n'est plus là pour la dévorer. Mais bizarrement le corps de la victime disparaît systématiquement et intégralement entre deux sacrifices. Les adeptes sont donc convaincus que leur rituel fonctionne. Nourrissent-ils sans le savoir un monstre du marais ? A moins que l'esprit du dragon ne soit plus réel qu'on l'imagine ?

Selon la suite que vous désirez donner à votre campagne, l'esprit du dragon peut réellement exister et donner ses pouvoirs aux adeptes, ou alors ils sont donnés par le biais d'une autre entité (un dieu mauvais, un démon, un esprit ?). De même pour le néo-Talmeg.

Responsables

3 gourous sont répartis sur les 3 sites où la secte a un peu d'influence.



Aroxas, 1er Gourou

Froid, calculateur, ambitieux

Le premier gourou de la secte est un drakonide prénommé Aroxas, fils de Drosk, descendant direct d'Oraxos, et aîné d'une fratrie de 3.

Vos PJ reconnaîtront très certainement l'air de famille. (SAG diff 5 à 10 selon le souvenir que leur a laissé Oraxos)

En effet, les maîtres de la secte depuis 600 ans sont les descendants directs d'Oraxos, le héros de la famille ayant bravement défendu le dragon (selon eux !) contre les lâches assassins temporels que sont vos PJ.

De part sa dévotion totale depuis son plus jeune âge, outre un pouvoir de souffle d'Acide, Aroxas a également des capacités de contrôle du temps et de la pierre !

Okusk, 2ème gourou

Cynique, cruel, impulsif, vantard

Okusk est le benjamin d'Aroxas. Moins dévot que son grand frère, il est adepte de la secte autant pour assouvir ses propres pulsions meurtrières que pour la gloire supposée à venir de Lytochronox.

Installé à Paleseaux dans une des demeures les plus riches de la ville, il se comporte comme un véritable voyou. Personne n'ose lui tenir tête, et tous changent de trottoir ou baissent les yeux lorsqu'il passe dans la rue.

Même la milice de la ville évite de l'approcher de trop près, et se contente généralement d'essayer de le canaliser, par exemple, en déplaçant les habitants gênés ou les commerces sensibles à l'autre bout de la ville.

Il ne cache pas son appartenance aux enfants du dragon, sans toutefois entrer dans les détails. Ses adeptes sont d'abord des délinquants avant de devenir dévots au culte de l'esprit du dragon.



Ocumza, 3ème gourou

Bigot, exalté, charmeur

Cadet de la fratrie, Ocumza présente moins de volonté guerrière que ses frères, mais sa dévotion envers le culte est totale.

L'idée de la construction d'un temple du marais est d'abord la sienne, et cela fait maintenant 10 ans qu'il y vit, les jeunes adeptes le rejoignant pour un endoctrinement de plusieurs années, loin de toute distraction extérieure.

Médailon de ralliement

En toute hypothèse, le médaillon original d'Oraxos a soit disparu, soit est en possession de vos PJ.

Mais le symbole qui y figure sert désormais de symbole d'appartenance à la secte, et des médaillons quasiment identiques ont été produits par centaines au cours des siècles, bien que la plupart d'entre eux n'aient absolument rien de magique.

Les 3 gourous, (Aroxas et ses deux frères, Okusk et Ocumza) ont une version du médaillon leur permettant de communiquer par télépathie entre eux quelque soit la distance, et même à travers les plans !

Seul un drakonide peut utiliser ce pouvoir du médaillon. Pour un autre utilisateur, il est totalement inactif, même s'il réagit bien sûr à la détection de magie.

S'il est dérobé à son propriétaire ou si ce dernier meurt, les porteurs des autres médaillons se rendent compte de la perte du lien.



Relations extérieures

La secte n'a que peu de contacts avec d'autres organisations, que ce soit en Cobis ou ailleurs.

Mais si le recrutement se fait plus actif ces derniers temps, c'est qu'un accord a été passé avec une organisation de la lointaine Xélys, la **confrérie de la renaissance**. Celle-ci finance secrètement et gracieusement les activités des trois frères en échange de quelques petits services de temps en temps.

La secte est connue de quelques miliciens de Hauteroche, mais ne présente pas à leur yeux de danger particulier. Ils passent pour des fous illuminés, mais inoffensifs.

A Paleseaux, Okusk se comporte comme un malfrat, et sait corrompre ou faire chanter les capitaines ou bourgmestres un peu trop zélés.

Avec les tensions internationales et la guerre qui semble se profiler à l'horizon, les autorités n'ont pour l'instant pas vraiment enquêté sérieusement sur les activités de la secte, et n'ont pas fait de lien avec les disparitions lors du carnaval ou des quelques jeunes filles de Paleseaux.

Après tout, le carnaval est l'occasion de beuveries exceptionnelles, et il y a chaque année quelques accidents ou disparitions.

Entrée en scène

La réapparition des PJ à Hauteroche, en 316 PM n'est pas passée inaperçue et très rapidement Aroxas a été mis au courant.

Il va donc immédiatement commanditer leur enlèvement à un commando composé de 10 adeptes, lors de leur passage dans une ruelle sombre.

La première consigne est de capturer les PJ vivants pour les emmener en sacrifice au marais.

Mais si cela tourne mal, la consigne est de les exterminer.

Ce premier combat sera probablement gagné par les PJ qui auront peut être envie de mener l'enquête. En cas de défaite ou de soumission, les PJ seront désarmés et emmenés devant Aroxas dans les égouts de la ville.

Les suites à donner ne dépendent que de vous !

Profils techniques

Aroxas

Aroxas est calculateur et prend le temps de jauger ses ennemis. il profitera le plus longtemps possible de ses adeptes pour le défendre et attaquer à sa place.

Convaincu de servir l'esprit du dragon, il combat jusqu'à la mort sauf s'il pense qu'il est le dernier rescapé, auquel cas il tentera de fuir pour préserver le culte.

[Archétype puissant, taille moyenne]

[Boss rang 4]

NC 11

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +4* SAG +0 CHA +2

DEF 23 PV 95 Init 10

Hache à 2 mains +12 DM 2d6+15

RD 5 sur les DM d'acide

Souffle Drakonide (L) +13 DM 10d6 d'acide

Ce souffle inflige 10d6 DM dans une zone **conique de 10 mètres de long sur 5 mètres** de large. Toutes les créatures affectées peuvent **diviser les DM par 2** si elles réussissent un test de **DEX difficulté 12**.

Après avoir utilisé son souffle, Aroxas doit attendre 1d4 tours avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.



Voie de la magie de combat Rang 3

(Le rang 3 est légèrement modifié)

1. **Trait de feu (L)*** +13 DM 6d6+15 de feu

2. **Ecailles renforcées (L)*** : pour le reste du combat, Aroxas divise tous les DM physiques par 2.

3. **Lévitiation** : Aroxas obtient une action de mouvement supplémentaire pour s'élever dans les airs à la verticale. Il peut ensuite utiliser son action de mouvement pour se déplacer dans la direction de son choix dans les airs. Aroxas obtient un **bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM s'il est en vol** et attaque une créature au sol.

Voie du chef d'armée Rang 3

1. **Sergent** : une fois par tour, Aroxas peut **donner une action supplémentaire à n'importe quel allié** sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener **Aroxas à 0 PV est ignorée**.

2. **Capitaine** : Aroxas donne un bonus de **+2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres** à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une **attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée**.

3. **Commandant** : le commandant offre un **bonus de +3 en initiative, en attaque, aux DM et en DEF** à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 10 mètres du commandant, **il ne subit que la moitié des DM** qui lui sont infligés

Okusk

Okusk aime frapper le 1er, et fort. Il est téméraire mais pas suicidaire. il tentera de fuir avec sa capacité de disparition s'il atteint moins de 15 PV

[Archétype rapide, taille moyenne]

[Boss rang 3 + berserk rang 2]

NC 10

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +2 SAG +2 CHA +1

DEF 22 PV 86 Init 18

RD 5 sur les DM de feu

Sabre enflammé +17 DM 3d6+4 +1d6 de feu

Javeline (qté 2) +17 DM 2d6+4

Souffle Drakonide (L) +13 DM 10d6 de feu

Ce souffle inflige 10d6 DM dans une zone **conique de 10 mètres de long sur 5 mètres** de large. Toutes les créatures affectées peuvent **diviser les DM par 2** si elles réussissent un test de **DEX difficulté 12**. Après avoir utilisé son souffle, Okusk doit attendre 1d4 tours avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Voie du fueur rang 3

1. Attaque mortelle (L) : une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de **+5 en attaque et ajoute 6d6 aux DM**. La créature obtient aussi un bonus de **+5 aux tests de discrétion**.

2. Disparition (L) : Okusk passe dans le plan des ombres et peut se déplacer de 20 mètres. Il réapparaît à son prochain tour et ,s'il emporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, il peut effectuer une Attaque mortelle.

3. Assassinat : au premier tour de combat, si la cible est Surprise, une Attaque mortelle réussie l'oblige à réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV.



Ocumza

Ocumza utilisera d'abord son pouvoir d'hypnose sur l'ennemi qui lui semble le plus dangereux. En cas d'échec, il utilisera Injonction mortelle sur la même cible au tour suivant.

Ne doutant jamais de sa victoire, il soigne ses adeptes pour prolonger le combat, et combat jusqu'à la mort.

[Archétype puissant, taille moyenne]

[Boss résistant rang 4]

NC 11

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT +1 SAG +4* CHA +4*

DEF 27 PV 135 Init 10

RD 5 sur les DM de froid

Bâton +2 de foudre (2 attaques) +10 DM 1d6+5 + 1d6 d'électricité.

Lorsqu'il utilise un sort d'Hypnose à son tour, en cas d'échec, Ocumza peut effectuer une attaque gratuite au bâton sur la même cible s'il est au contact.



Souffle Drakonide (L) +13 DM 10d6 de froid

Ce souffle inflige 10d6 DM dans une zone **conique de 10 mètres**

de long sur 5 mètres de large. Toutes les créatures affectées peuvent **diviser les DM par 2** si elles réussissent un test de **DEX difficulté 12**. Après avoir utilisé son souffle, Ocumza doit attendre 1d4 tours avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Hypnose (L)* : Ocumza regarde un ennemi droit dans les yeux et l'hypnotise. La cible est **étourdie** (pas d'action et -5 en DEF) pendant 1d6 tours à moins de réussir un **test de CHA difficulté 15**. Si le résultat au test est inférieur ou égal à 10, la cible protège Ocumza contre sa volonté jusqu'à son prochain tour, et encaisse les DM d'une attaque qui aurait normalement dû toucher Ocumza. Il dépense ses actions de mouvement si cela est nécessaire pour le faire.

A chaque nouveau tour, la cible peut refaire le test de CHA pour se sortir de son état hypnotique.

Injonction mortelle (L)* (*rang 3 dans la voie de la magie maléfique*) : une cible située à une distance maximum de 30 mètre doit réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV (et mourir immédiatement s'il s'agit d'un PNJ). En cas de succès, la cible subit tout de même 2d6 + 11 DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

Marche des plans (L)* (*rang 4 modifié de la voie de la spiritualité*) : Ocumza peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le temps et l'espace sont déformés.

Grâce à cette capacité, Ocumza peut depuis le temple rejoindre Paleseaux en 4 tours et Hauteroche en 8 tours.

Voie de la magie de guérison rang 3

1. Soigner (L) : la créature est capable de soigner 50% des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par jour.

2. Guérir (L) : ce pouvoir annule tous les effets préjudiciables, pénalités, poisons, maladies auquel était soumise la cible. Portée : toucher la cible.

3. Soutenir (L) : tous les alliés de la créature dans un rayon de 20 mètres récupèrent [3d6 + NC] PV. Ce pouvoir n'est utilisable que 3 fois par jour.

Adeptes des enfants du dragon

Les adeptes peuvent être de différentes races humanoïdes.

Ce statblock est valable pour un humain. Pour les autres races, appliquez les modificateurs raciaux et ainsi modifiez éventuellement les scores d'attaque au contact / à distance ainsi que les DM.

Durant leur formation au temple, ils s'endurcissent et obtiennent aussi quelques rangs de boss. Les adeptes sont formés à taper fort pour défendre le culte et à ne pas se préoccuper de leur propre vie.

Les adeptes combattent jusqu'à la mort.

[Archétype puissant, taille moyenne]

[Boss berserk rang 3]

NC 5, créature humanoïde

FOR +3 DEX +1 CON +3

INT -3 SAG -1 CHA +0

DEF 16 PV 45 Init 15

RD 5 sur le feu ou l'acide (un seul élément, le même que le souffle)

Épée courte +16 DM 4d6+3

Arbalète légère (30m) +15 DM 2d4+1

Souffle Drakonide (L) +15 DM 6d6 de feu ou d'acide (un seul élément par adepte)

Ce souffle inflige 6d6 DM dans une zone **conique de 10 mètres de long sur 5 mètres** de large. Toutes les créatures affectées peuvent **diviser les DM par 2** si elles réussissent un test de **DEX difficulté 12**. Après avoir utilisé son souffle, l'adepte doit attendre 1d4 tours avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Novice des enfants du dragon

Les novices peuvent être de toutes races humanoïdes.

Ce statblock est valable pour un humain. Pour les autres races, appliquez les modificateurs raciaux et ainsi modifiez les scores d'attaque au contact / à distance

Les novices sont fidèles à la secte, mais fuient ou se cachent s'ils sentent la fin proche.

[Archétype standard]

NC 1/2, créature humanoïde

FOR +2 DEX +1 CON +0

INT -1 SAG -1 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 14

Épée courte +3 DM 1d6+2

Arbalète légère (30m) +2 DM 2d4

Open Game Licence 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 re-produce, 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 unenforced-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

[La confrérie de la renaissance]. [2021]. [Jérôme Roux]