

Objets magiques comme en 1979 !

Un supplément réalisé par Raskal
(<https://theraskalrpg.blogspot.com/>)

Édition et maquette : James Manez.

Maquette basée sur celle réalisée par Bournazel pour les Règles de Base de Portes, Monstres & Trésors.
Illustrations libres de droits aux pages 4, 7 et 13.

Table des matières

PX et objets magiques	2
Commerce d'objets magiques	2
Prix d'achat et de vente	2
Lieux d'achat	2
Prix et rareté	2
Recherches magiques	3
Liste d'objets magiques	3
Anneaux	3
Armes diverses	4
Armes : épées	5
Armures	6
Baguettes, bâtons et sceptres	6
Baguettes, bâtons et sceptres (suite)	7
Objets magiques divers (A-B)	8
Objets magiques divers (B-C)	9
Objets magiques divers (C-G)	10
Objets magiques divers (G-P)	11
Objets magiques divers (P-S)	12
Objets magiques divers (T-Y)	13
Parchemins	14
Potions	14
OGL	16



Portes, Monstres & Trésors © James Manez, toutes les références au jeu sont utilisées avec l'accord du détenteur des droits.

Logo Dragon réalisé par Olivier «Etory» Boyaval sous licence Creative Commons 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>

Objets magiques comme en 1979 !

Ce supplément fournit des conseils et des règles optionnelles pour gérer les points d'expérience (PX) des objets magiques, le commerce d'objets magiques et les recherches magiques dans l'esprit de l'édition avancée du jeu de rôle originel. Il comprend également des tableaux qui indiquent les valeurs en PX et le prix en pièces d'or des objets magiques recensés dans les Règles Avancées de Portes, Monstres & Trésors (PMT-RA).

PX et objets magiques

Dans les règles par défaut (page 165 de PMT-RA), les PJ ne reçoivent aucun PX lorsqu'ils mettent la main sur des objets magiques. Certes, le texte mentionne la possibilité d'octroyer un nombre de PX allant jusqu'à 10 % de la valeur en PO des objets magiques récupérés, mais cette valeur en PO est censée être estimée à l'aide de règles de création d'objets magiques (page 208 de PMT-RA), qui ne conviennent pas pour tous les objets.

Si vous désirez gérer simplement les PX fournis par les objets magiques, nous vous proposons d'utiliser les tableaux des pages suivantes, qui vous indiquent les PX de chaque objet de PMT-RA.

Option : PX pour la vente d'objets magiques

Cette option permet de se rapprocher encore un peu plus de l'édition avancée du jeu de rôle originel.

Si les aventuriers parviennent à vendre un objet magique lors d'une séance de jeu, les PO gagnés grâce à la vente sont compatibles avec les PO des autres trésors lors du calcul des PX.

Exemple : Pendant la partie, les PJ ont «trouvé» une statue en or de 500 PO et vendu une dague +1 pour 250 PO. Lorsque vient le moment de calculer les PX, les trésors amassés par les aventuriers valent donc 750 PO, soit 750 PX.

Les objets magiques non vendus fournissent donc une quantité plus faible de PX, car leur vraie valeur réside dans leur utilisation.

Commerce d'objets magiques

En général, les PJ obtiennent des objets magiques au cours de leurs aventures ou, plus rarement, grâce à des recherches magiques. Toutefois, le MdT peut aussi autoriser le commerce d'objets magiques. Dans ce cas, il pourra s'aider des tableaux des pages suivantes qui indiquent le prix en PO (ou valeur à la vente dans l'édition de 1979) de chaque objet de PMT-RA.

Prix d'achat et de vente

Le prix indiqué est celui payé par le PJ qui achète l'objet magique.

Lorsque le PJ vend un objet magique, le prix indiqué sera divisé par 2, car l'acheteur, en général un marchand faisant du commerce d'objets magiques, cherchera à préserver sa marge...

Lieux d'achat

Les objets magiques peuvent être acquis auprès d'un alchimiste, d'un artisan spécialisé, d'un lanceur de sorts indépendant, d'une école de magie, d'un temple ou auprès d'anciens aventuriers. Une ville ou un gros bourg disposera éventuellement d'une véritable boutique d'objets magiques ou d'un bazar qui en propose. Le vendeur peut exiger, outre des pièces d'or, que les aventuriers lui rendent un service.

Prix et rareté

Le prix aide à déterminer la rareté de l'objet et sa difficulté à l'acquérir :

- Les objets dont le prix ne dépasse pas 500 PO peuvent se trouver aisément à l'endroit où séjournent les PJ.
- Les objets dont la valeur à vente ne dépasse pas 1000 PO sont peu communs, sauf dans une grande ville, et nécessiteront sûrement de voyager vers un lieu plus propice.
- Pour les objets encore plus chers, les PJ devront mener des recherches pour connaître le cercle approprié et savoir comment s'y introduire (riche collectionneur éclairé et sans scrupules, vente aux enchères privée, etc.).

Recherches magiques

Nous vous proposons ici des règles plus simples que celles de la page 208 de PMT-RA et réduisent le cout de création des objets magiques.

Le cout de création en PO est égal au prix divisé par 2. Par exemple, pour un objet qui a un prix de 18000 PO, le cout de création est de 9000 PO.



Pour simplifier aussi le calcul du temps nécessaire à la création d'un objet magique, la durée de fabrication en jours est égale aux PX que rapporte l'objet divisés par 100 (arrondi au-dessus). Par exemple, pour un objet qui a une valeur en PX de 3500, il faut 35 jours complets de travail pour le fabriquer.

Option : Cout de création d'après les PX

Cette option diminue légèrement le prix des objets magiques. Le cout de création en PO est égal au double de la valeur en PX. Par exemple, pour un objet qui a une valeur en PX de 3500, le cout de création est de 7000 PO.

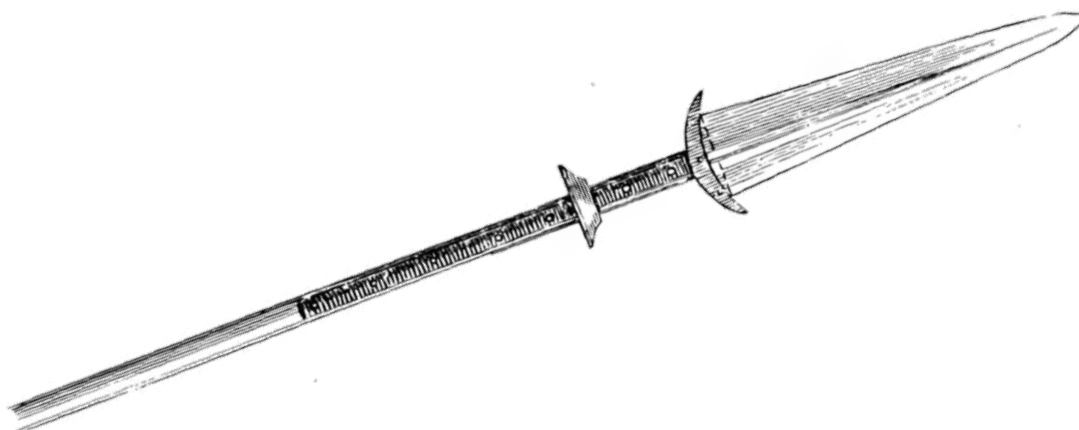
Liste d'objets magiques

Anneaux

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Bon génie	3000	20000
Commandement des animaux	1000	5000
Commandement des humains	2000	10000
Commandement des plantes	1000	5000
Faiblesse	-	1000
Invisibilité	1500	7500
Marche sur l'onde	1000	5000
Protection	+1 : 2000	+1 : 10000
	+2 : 2500	+2 : 12500
	+2, rayon de 1,5 m : 3000	+2, rayon de 1,5 m : 15000
	+3 : 3500	+3 : 17500
	+3, rayon de 1,5 m : 4000	+3, rayon de 1,5 m : 20000
Régénération	5000	40000
Renvoi de sorts	2000	17500
Résistance au feu	1000	5000
Stockage de sorts	2500	22500
Télékinésie	2000	10000
Tromperie	-	2000
Vision transmatérielle	6000	10000

Armes diverses

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Arc + 1	500	3500
Balle de fronde + 1/+ 2/+ 3	20/40/60 par balle	120/300/450 par balle
Carreau + 1/+ 2/+ 3	20/50/75 par carreau léger ou lourd	120/300/450 par carreau léger ou lourd
Dague – 1 (maudite)	-	-
Dague + 1/+ 2/+ 3	75/200/350	500/1500/2500
Dague + 2, + 3 contre les gobelins, les kobolds et les orques	250	2000
Dague d'assassin + 2	1000	10000
Dague venimeuse + 1	350	3000
Flèche + 1/+ 2/+ 3	20/ 50/75 par flèche	120/300/450 par flèche
Flèche mortelle + 3	250	2500
Fronde + 1	400	3000
Hache + 1/+ 2/+ 3	300/ 600/1000	1750/3750/7000
Lance + 1/+ 2/+ 3	500/1000/1750	3000/6500/15000
Masse + 1/+ 2/+ 3	350/700/1000	3000/4500/10000
Masse de disruption + 1	1750	17000
Marteau de guerre + 1/+ 2	300/650	2500/6000
Marteau de lancer nain + 2	1500	15000
Trident d'avertissement + 2	1000	10000
Trident de commandement + 1	500	4000



Armes : épées

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Épée – 1 (maudite)	400	-
Épée – 2 (maudite)	600	-
Épée + 1/+2/+3	400/800/1 400	2 000/4 000/7 000
Épée + 1, + 3 contre les dragons	800	4 000
Épée + 2, + 3 contre les géants	900	4 500
Épée + 1, + 2 contre les lanceurs de sorts	600	3 000
Épée + 1, + 2 contre les lycanthropes	700	3 500
Épée + 1, + 3 contre les monstres magiques	600	3 000
Épée + 1, + 3 contre les monstres régénérants	800	4 000
Épée + 1, + 3 contre les morts-vivants	1 000	5 000
Épée + 1, lumière (9 m)	4 400	22 000
Épée acérée + 1	7 000	35 000
Épée de berserker + 2	900	-
Épée de chance + 1	1 000	5 000
Épée charme-personne + 2	900	4 500
Épée dansante + 1	4 400	22 000
Épée défensive + 4	3 000	15 000
Épée enflammée + 1	4 400	22 000
Épée de givre + 3	1 600	8 000
Épée de localisation d'objets + 1	700	3 500
Épée des neuf vies + 2	1 600	8 000
Épée sainte + 2	4 000	20 000
Épée sanglante + 1	4 400	22 000
Épée voleuse de vie + 1	5 000	25 000

Armures

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Armure de cuir ou gambison (CA 8) + 1/+ 2/+ 3	300/1 000/1 750	2 000 / 7 500/12 500
Brigandine ou cuir clouté (CA 7) + 1/+ 2	400/1 250	2 500/8 000
Armure d'écailles (CA 6) + 1/+ 2	500/1 100/2 500	3 000/6 750/12 500
Cottes de mailles (CA 5) + 1/+ 2/+ 3	600/1 200/2 000	3 500/7 500/12 500
Jaseran ou cuirasse segmentée (CA 4) + 1/+ 2/+ 3	700 / 1 500/2 500	8 500 / 14 500/19 000
Armure de plates (CA 3) + 1/+ 2/+ 3 (CA 3)	800/1 750/2 750	5 000/10 500/15 500
Bouclier + 1/+ 2/+ 3	250/500/800	2 500/5 000/8 000

Baguettes, bâtons et sceptres

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Baguette d'annulation	10 000	15 000
Baguette de boules de feu	2 000	16 000
Baguette d'éclairs	2 000	16 000
Baguette d'effroi	3 000	15 000
Baguette de détection d'ennemis	2 000	10 000
Baguette de détection de la magie	2 500	25 000
Baguette de détection de pièges	2 500	20 000
Baguette de détection de portes secrètes	2 500	20 000
Baguette de détection des métaux	1 500	35 000
Baguette de feu	4 500	25 000
Baguette de foudre	3 000	30 000
Baguette de froid	2 000	15 000
Baguette de glace	4 000	30 000
Baguette d'illusion	3 000	20 000
Baguette d'invocation	7 000	35 000
Baguette de lumière	2 000	10 000
Baguette de métamorphose	3 500	25 000

Baguettes, bâtons et sceptres (suite)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Baguette merveilleuse	6000	10000
Baguette de négation	3500	15000
Baguette de paralysie	3500	25000
Baguette de projectiles magiques	4000	35000
Bâton des arcanes	15000	75000
Bâton d'anéantissement	500	3000
Bâton de commandement [C]	5000	25000
Bâton de dépérissement	8000	35000
Bâton de guérison [C]	6000	25000
Bâton de pouvoir [M]	12000	60000
Bâton du serpent	7000	35000
Bâton de sorcellerie	15000	75000
Sceptre d'absorption	7500	40000
Sceptre d'annulation	3500	15000
Sceptre de fascination	5000	30000
Sceptre de force majestueuse	6000	20000
Sceptre d'oblitération	4000	15000
Sceptre de résurrection	10000	35000
Sceptre de suzeraineté	8000	35000



Objets magiques divers (A-B)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Amulette d'antidétection	2 000	7 500
Amulette d'antilocalisation	4 000	15 000
Amulette d'antipoison	15 000	12 500
Amulette de guérison	1 000	10 000
Amulette de localisation	-	1 000
Amulette de protection spirituelle	5 000	20 000
Amulette de putréfaction	-	1 000
Amulette de santé	1 000	10 000
Amulette des plans	6 000	30 000
Appareil du crabe	8 000	35 000
Balai volant maudit	-	2 000
Balai frappeur	-	3 000
Balai volant	2 000	10 000
Bateau pliable	10 000	25 000
Baume fortifiant	500	10 000
Bol de contrôle des élémentaires d'eau	4 000	25 000
Bol de noyade	-	1 000
Bottes de danse effrénée	-	5 000
Bottes de lévitation	2 000	15 000
Bottes de rapidité	2 500	20 000
Bottes de sept lieux	2 500	20 000
Bottes elfiques	1 000	5 000
Boule de cristal	1 000	5 000
Boule de cristal asservissante	-	3 000
Boule de cristal avec clairaudience	2 000	10 000
Boule de cristal avec détection de pensées	3 000	15 000

Objets magiques divers (B-C)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Bouteille d'éfrit	9000	45 000
Bouteille fumante	500	2500
Bracelets de protection	8 [11] : 500	8 [11] : 3 000
	7 [12] : 1 000	7 [12] : 6 000
	6 [13] : 1 500	6 [13] : 9 000
	5 [14] : 2 000	5 [14] : 12 000
	4 [15] : 2 500	4 [15] : 15 000
	3 [16] : 3 000	3 [16] : 18 000
	2 [17] : 3 500	2 [17] : 21 000
Braséro de contrôle des élémentaires de feu	4 000	25 000
Broche de défense	1 000	25 000
Cape de vol	750	7 500
Cape d'araignée	3 000	25 000
Cape de déplacement	3 000	17 500
Cape de protection +1/+2/+3	1 000/2 000/3 000	10 000/20 000/30 000
Cape elfique	1 000	6 000
Cape empoisonnée	-	2 500
Carafe intarissable	1 000	3 000
Carillon d'ouverture	3 500	20 000
Carillon de cannibalisme	-	-
Cartes merveilleuses	-	10 000
Casque d'alignement opposé	-	1 000
Casque de changement d'alignement	-	1 000
Casque de compréhension	1 000	12 500
Casque de mille feux	2 500	60 000
Casque de télépathie	3 000	35 000
Casque de téléportation	2 500	30 000
Casque des abysses	1 000	10 000
Ceinture de force de géant	400	5 000
Chaussons d'araignée	8 000	40 000

Objets magiques divers (C-G)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Collier d'adaptation	1 000	10 000
Collier étrangleur	-	1 000
Cor de dévastation	5 000	55 000
Cor du Walhalla	Cuivre, fer 1 000 Bronze 2 000 Argent 3 000	Cuivre, fer 15 000 Bronze 30 000 Argent 45 000
Corde d'enchevêtrement	1 250	12 000
Corde d'escalade	1 000	10 000
Corde d'étranglement	-	1 000
Cube de force	3 000	20 000
Cube de résistance au froid	2 000	14 000
Cube des plans	5 000	17 500
Encens d'obsession	500	7 500
Encens de méditation	-	500
Encensoir d'invocation maudit	-	1 000
Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air	4 000	25 000
Fers à cheval de célérité	2 000	10 000
Fers à cheval du zéphyr	1 500	7 500
Filet aquatique	1 000	6 000
Fiole d'abondance	1 500	12 500
Flasque maudite	-	1 000
Flèche d'orientation	2 500	17 500
Flute enchanteresse	1 750	8 500
Forteresse instantanée	7 000	27 500
Gantelets d'ogre	1 000	10 000
Gants de dextérité	1 000	10 000
Gants de nage et d'escalade	1 000	10 000
Gants/gantelets de maladresse	-	1 000

Objets magiques divers (G-P)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Gemme d'illumination	2 000	17 500
Gemme de vision	2 000	25 000
Javelot éclair	250	3 000
Joyau d'attraction des monstres	-	2 000
Tome de la voie chaotique	8 000	40 000
Tome de la voie loyale	8 000	40 000
Tome de magie	9 000	50 000
Lyre de bâtisseur	5 000	30 000
Maillet des titans	4 000	12 000
Manuel d'Influence	5 000	50 000
Manuel d'amélioration : Coordination	5 000	50 000
Manuel d'amélioration : Perspicacité	5 000	50 000
Manuel d'amélioration : Puissance	5 000	50 000
Manuel d'amélioration : Vitalité	5 000	50 000
Manuel d'amélioration : Compréhension	5 000	50 000
Manuel du golem	3 000	30 000
Médaille des pensées	1 000	3 000
Médaille des pensées (30 m)	3 000	30 000
Miroir d'emprisonnement	2 500	25 000
Miroir d'opposition	-	2 000
Miroir de révélation	5 000	50 000
Perle de pouvoir	200 (par niveau du sort)	2 000 (par niveau du sort)
Perle de sagesse	500	5 000
Phylactère de jeunesse	3 000	25 000
Phylactère de renvoi des morts-vivants	400	2 000
Phylactère du croyant	1 000	7 500
Pierre de contrôle d'élémentaires de terre	1 500	12 500

Objets magiques divers (P-S)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Pierre de lest	-	1 000
Pierre porte-bonheur	3 000	25 000
Pierres ioun	300 par pierre	5 000 par pierre
Pigments merveilleux	500 par pot de pigments	3 000 par pot de pigments
Pioche des titans	3 500	7 000
Plume magique	Ancre : 500 Oiseau : 600 Éventail : 700 Bateau Cygne : 800 Arbre : 900 Fouet : 1 000	Ancre : 2 000 Oiseau : 3 000 Éventail : 4 000 Bateau Cygne : 5 000 Arbre : 6 000 Fouet : 7 000
Poudre d'apparition	1 000	4 000
Poudre de disparition	2 000	8 000
Poussière d'éternuement	-	1 000
Puits des mondes	6 000	12 000
Robe d'archimage	6 000	65 000
Robe d'impuissance	-	1 000
Robe de mimétisme	3 500	25 000
Robe de vision totale	4 500	50 000
Robe du camelot	1 500	15 000
Robe prismatique	2 750	25 000
Sac à malices	2 500	15 000
Sac de transformation	-	1 000
Sac dévorant	-	1 500
Sac sans fond	5 000	25 000
Scarabée de mort	-	2 500
Scarabée de protection	2 500	25 000
Sphère d'annihilation	3 750	30 000
Statuettes merveilleuses		

Objets magiques divers (I-Y)

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Talisman de la sphère	100	10 000
Talisman du bien absolu	3500	27 500
Talisman du mal absolu	3500	32 500
Tapis volant	7500	25 000
Timbales d'étourdissement	-	500
Timbales de panique	6500	35 000
Traité de combat	8000	40 000
Traité de compréhension	8000	40 000
Traité de discrétion	8000	40 000
Traité des arcanes	8000	40 000
Trou portable	5000	50 000
Yeux d'agrandissement	2000	12 500
Yeux d'aigle	3500	18 000
Yeux de charme	4000	24 000
Yeux de pétrification	-	-
<i>Si l'objet donne la capacité de pétrifier</i>	12500	50 000



Parchemins

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Maudit	-	-
Protection contre les élémentaires	1 500	4 500
Protection contre les lycanthropes	1 000	3 000
Protection contre la magie	1 500	4 500
Protection contre les morts-vivants	1 500	4 500
Sorts	100 × niveau de sort pour chaque sort	PX × 3

Potions

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Clairaudience	250	400
Clairvoyance	300	500
Contrôle des animaux	250	400
Contrôle des dragons	Blanc 500	Blanc 5 000
	Noir 550	Noir 5 500
	Airain 550	Airain 5 500
	Vert 600	Vert 6 000
	Marin 600	Marin 6 000
	Cuivre 650	Cuivre 6 500
	Bleu 700	Bleu 7 000
	Bronze 700	Bronze 7 000
	Argent 700	Argent 7 000
	Rouge 700	Rouge 7 000
Contrôle des géants	Or 1 000	Or 9 000
	Colline 400	Colline 1 000
	Pierre 500	Pierre 2 000
	Givre 600	Givre 3 000
	Feu 700	Feu 4 000
	Nuées 800	Nuées 5 000
Contrôle des humanoïdes	Tempête 900	Tempête 6 000
	500	900
Contrôle des morts-vivants	770	2 500
Philtre d'amour	200	300
Contrôle des plantes	250	300
Découverte de trésor	600	2 000

Objet magique	Valeur en PX	Prix
Détection de pensées	500	850
Eau pure	200	250
Escalade	300	500
Force de géant	500	900
Forme gazeuse	300	400
Guérison suprême	400	800
Guérison	200	400
Héroïsme	300	500
Huile éthérée	600	1 500
Huile glissante	400	750
Lévitiation	250	400
Longévité	500	1 000
Invisibilité	250	500
Invulnérabilité	350	500
Métamorphose	200	350
Poison	-	-
Rapetissement	300	500
Rapidité	200	450
Résistance au feu	250	400
Respiration aquatique	400	900
Superhéroïsme	450	750
Tromperie	-	150
Vol	500	700



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise

create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any

Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Labyrinth Lord Copyright © 2010 Dan Proctor
Portes, Monstres & Trésors © 2011 James Manes
END OF LICENSE