

# DONJONS & DRAGONS®

Articles

## REVUE STRATEGIQUE

(STRATEGIC REVIEW)

PAR  
GARY GYGAX & BRIAN BLUME

Remerciements spéciaux à l'ainé Steve Marsh, Dennis Sustare (le Super Druide),  
Jim Ward & Tim Kask pour leurs suggestions et contributions !

Illustrations de Dave Sutherland, Tracy Lesch & Gary Kwapisz  
Couverture par Deborah Larson

2023

© 1976 - TSR GAMES  
9<sup>ème</sup> impression, novembre 1979  
Imprimé aux U.S.A

LES QUESTIONS SUR LES REGLES DOIVENT ETRE ACCOMPAGNEES D'UNE ENVELOPPE RETOUR TIMBREE  
ET ENVOYEEES A TACTICAL STUDIES RULES, POB 756, LAKE GENEVA, WISCONSIN 53147





# Introduction

Ce document contiendra, à terme, la traduction des divers articles de *Strategic Review* concernant OD&D.

Rouboudou  
<https://orey.github.io/blog>  
Août 2023

# Index

Introduction	4
Index	5
Volume 1 numéro 1, printemps 1975	6
Volume 1 numéro 2, été 1975	7
Glossaire anglais-français	11
Nouveau glossaire	11
Ancien glossaire	11
Licence OGL	13

# Volume 1 numéro 1

**Printemps 1975**

## CHRONIQUE SPECIALE NUMERO UN

### AVENTURES EN DONJONS EN SOLO

par gary Gygax, avec des remerciements spéciaux à George A. Lord  
Tests préliminaires : Robert Kuntz et Ernest Gygax

Bien qu'il ait été possible pour les enthousiastes de jouer des parties de DONJONS & DRAGONS en solo par l'utilisation des *Aventures dans les régions sauvages*<sup>1</sup>, il n'a pas été publié de méthode uniforme d'exploration de donjons, malgré le fait qu'on ait requis de l'arbitre de la campagne, jusqu'à présent, de concevoir les niveaux de donjons. Au travers de la série de tables suivante (et d'un nombre considérable de jets de dés), il est maintenant possible de s'aventurer seul au travers d'innombrables labyrinthes de donjons ! Au bout d'un certain temps, je suis certain qu'il y aura, malgré tout, des ressemblances dans cette aventure, et pour cette raison, un système d'échange d'enveloppes scellées pour des pièces spéciales et des tours/pièges est vivement conseillé. Ces enveloppes peuvent venir de n'importe quel joueur et contiennent des monstres et des trésors, un complexe complet de pièces (déroulé petit à petit), des artefacts anciens et ainsi de suite. Toutes les enveloppes devraient indiquer à quel niveau les contenus sont destinés et pour quel endroit, par exemple<sup>2</sup> une chambre, une pièce, des couloirs larges de 7m, etc. Maintenant, libérez votre copie de D & D, vos dés et plein de papier graphé et amusez-vous !

The upper level above the dungeon in which your solo adventures are to take place should be completely planned out, and it is a good idea to use the outdoor encounter matrix to see what lives where (a staircase discovered later just might lead right into the midst of whatever it is). The stairway down to the first level of the dungeon should be situated in the approximate middle of the upper ruins (or whatever you have as upper works).

---

1. Troisième livret de OD&D (NdT).

2. Gary Gygax utilise "i.e." parfois dans le sens de "id est", soit "c'est-à-dire", mais aussi souvent dans le sens de par exemple, ce qui est le cas ici (NdT).

# Volume 1 numéro 2

**Printemps 1975**

## QUESTIONS LES PLUS FREQUEMMENT POSEES A PROPOS DES REGLES DE DONJONS & DRAGONS

La limitation en termes d'espace imprimable (et il a été difficile de faire tenir tout le contenu que nous avons dans trois livrets !) nous a forcé à passer rapidement sur certaines sections, en espérant que cela ne causerait pas de problèmes excessifs aux lecteurs. Tandis que le nombre de lettres avec des questions sur D & D indique que notre assomption était correcte, même un ou deux pourcents des lecteurs représente une proportion trop grande d'acheteurs insatisfaits, ce qui fait que nous offrons, par le présent article, un peu plus de détails dans les sections où les questions sont le plus fréquemment posées. De plus, quelques erreurs ont été corrigées au moyen de feuilles additionnelles dans le dernier tirage de D & D. Ceux d'entre vous qui disposent d'un ensemble de règles qui ne contiennent pas ces corrections, peuvent en obtenir un exemplaire en envoyant simplement une enveloppe réponse timbrée à TSR demandant les "Corrections D & D".

Combat : CHAINMAIL est principalement un système pour des combats 1 :20<sup>3</sup>, bien qu'il fournisse aussi une représentation basique du combat homme à homme. Les sections "Homme-à-Homme" et "Supplément Fantastique" de Chainmail fournissent des systèmes pour des actions de petite taille sur table. Le système standard de Chainmail est conçu pour des actions plus grandes où des types humanoïdes sont impliqués, soit des kobolds, des gobelins, des nains, des orcs, des elfes, des hommes, des hobgobelins, etc. Il est suggéré que le système alternatif de D & D soit utilisé pour résoudre les mêlées importantes où les personnages principaux sont concernés, ainsi que celles qui impliquent les monstres les plus forts.

Quand le combat fantastique a lieu, il y a normalement un seul échange d'attaques par round et, à moins que les règles ne disent le contraire, un dé à six faces est utilisé pour déterminer le nombre de points de dommages encaissé quand une attaque réussit. Le type d'armes n'est pas considéré, sauf pour le cas des armes magiques. Un super-héro, par exemple, attaquerait huit fois seulement s'il combattait contre des hommes normaux (ou des créatures ayant basiquement la même force, soit des kobolds, des gobelins, des gnomes, des nains, et ainsi de suite).

Les considérations comme les tables de types d'armes, de dommages par type d'arme, et de dommages par attaque de monstre, apparaissent dans le premier livret ajouté à la série D & D – SUPPLEMENT I, GREYHAWK, qui devrait être disponible au moment où cette publication paraît, ou peu de temps après.

L'initiative est toujours vérifiée. La surprise permet naturellement une première attaque dans beaucoup de cas. Pour continuer le propos, l'initiative est simplement le fait de jeter deux dés (en assumant que c'est le nombre de combattants) avec le plus haut score gagnant la première attaque ce round. Les scores aux dés sont ajustés par la dextérité et ainsi de suite<sup>4</sup>.

3. Dans les wargames de l'époque, les conventions de mise à l'échelle sont souvent notées "x :y", par exemple le 1 :20 de Chainmail. Cette façon d'écrire correspond à un nombre x de pouces sur le plan représentant un nombre y de pieds dans la réalité (*inch-to-the-foot*). 1 :20 correspond donc à 1cm pour 2.4m (NdT).

4. Chaque combattant jette son propre dé et, suite à ajustements (de caractéristique et de circonstances), le plus haut score gagne la première attaque. L'ajustement de dextérité est donné dans le livret 1, Men & Magic de OD&D page 11, pour les armes à distance uniquement. (NdT).

### Exemple de combat :

10 ORCS<sup>5</sup> surprennent un Héros<sup>6</sup> solitaire, errant perdu dans les donjons, mais le jet de dés révèle qu'ils sont à une distance de 10m au moment de la détermination de la surprise ; donc ils utilisent leur initiative pour se rapprocher et être à distance de mêlée<sup>7</sup>. Le jet d'initiative est maintenant fait<sup>8</sup>. Le Héros obtient un 3, plus 1 pour sa haute dextérité, ce qui donne 4<sup>9</sup>. Les Orcs font 6 et même si l'on compte -1 pour leur manque de dextérité (optionnel), ils obtiennent tout de même la première attaque. Comme ils surpassent en nombre de très loin leur opposant, il est probable qu'ils tenteront de le maîtriser au lieu de le tuer, ce qui signifie que chaque toucher réussi sera compté comme une tentative d'agripper le Héros :

- Armure supposée pour le Héros : cotte de maille & bouclier – CA 4.
- Score requis pour toucher une CA 4 – 15 (pour des monstres avec 1 DV)<sup>10</sup>.
- Seulement 5 Orcs peuvent attaquer, comme ils n'ont pas eu le temps d'encercler.

Supposons les scores suivants pour les attaques des Orcs :

Orc n°1 - 06 ; n°2 - 10 ; n°3 - 18 ; n°4 - 20 ; n°5 - 03.

Deux des Orcs ont agrippé le Héros, et si son score avec 4 dés est inférieur à leur score avec 2 dés, il a été maîtrisé sans aucune chance de se libérer<sup>11</sup>. Si les scores sont ex-aequo, ils se bagarrent avec le Héros toujours debout, mais ce dernier sera incapable de se défendre avec son arme. Si le Héros fait plus que les Orcs, utilisez la différence positive pour se débarrasser de ses attaquants, par exemple, le Héros fait 15 et les Orcs n'ont fait que 8, donc le Héros en a jeté deux sur le côté, les assommant pour 7 tours à répartir entre eux.

- Round 2 : l'initiative va au Héros.
- Score requis pour battre les Orcs – 11 (guerrier du 4<sup>ème</sup> niveau contre CA 6).

Supposons le score suivant pour le Héros. Noter qu'il a droit à une attaque pour chaque niveau de combat, car le ration de un Orc contre le Héros est de 1:4, donc tout cela est traité comme une mêlée normale (non fantastique), comme tous les combats dans lesquels le score d'un côté est basé sur un dé de dommages ou moins<sup>12</sup>.

---

5. Page 3 du livret 2 de OD&D, *Monsters & Treasures* (NdT).

6. Un Héros est un guerrier de niveau 4, page 16 du manuel *Men & Magic* de OD&D (NdT).

7. Ils utilisent le round de surprise pour se rapprocher (NdT).

8. Pour le deuxième round (NdT).

9. On peut considérer que Gygas interprète doublement les règles de OD&D : tout d'abord, il utilise la description de la caractéristique Dextérité de la page 11 de *Men & Magic* "vitesse dans les actions par exemple tirer le premier" (*speed with actions such as firing first*) et le tableau des bonus et malus de la même page pour avoir le bonus de +1 dû à la haute dextérité du Héros ; ensuite, il applique ce bonus au jet d'initiative qui, de fait, n'est jamais expliqué dans OD&D mais qui est expliqué dans les premières pages de *Chainmail* : chaque camp lance 1d6 et le plus haut score gagne l'initiative. La correction de l'initiative par le modificateur de dextérité apparaîtra plus tard officiellement dans les règles de la version 3 de D&D, sachant que, dans cette version, le d20 remplace le d6, car le jet l'initiative est en fait un jet de dextérité (NdT).

10. Page 20 de OD&D *Men & Magic* (NdT).

11. Cette façon de compter est conforme à une phrase qui fait beaucoup débat dans le courant OSR, page 5 de *Monsters & Treasures* : "Les capacités d'attaque/de défense contre un homme normal doivent être vus comme simplement autoriser un jet de dés comme pour un "type homme" pour chaque dé de vie, avec tous les bonus n'étant donnés qu'à une des attaques, par exemple un Troll attaquerait 6 fois, une fois avec un bonus de +3 au jet d'attaque." (*Attack/Defense capabilities versus normal men are simply a matter of allowing one roll as a man-type for every hit die, with any bonuses being given to only one of the attacks, i.e. a Troll would attack six times, once with a +3 added to the die roll.*). Elle est issue de la partie combat Homme-à-Homme (Man-to-Man combat) de *Chainmail*.

Extrapolons. Comme le Héros dispose de 4 DV, il pourrait avoir la possibilité de répartir ses quatre attaques et ses quatre dés de dommages (rappelons que dans OD&D, toutes les armes font 1d6 de dommages) comme il le souhaite (1 attaque à 4 dés de dommages, 2 à 2 dés, 4 à 1 dés, etc., entre les différents adversaires). Cette relation étroite entre niveau, dés de vie et dés de dommages des personnages et dés de vie, dés de dommages des monstres montre un système de jeu très différent de ce qu'il fut ensuite, car disposer de 4 attaques par round pour un Héros (niveau 4) et pouvoir les répartir sur plusieurs adversaires, permet de gérer des mêlées bien plus complexes et ayant un côté tactique très amusant. Cette méthode permet aussi d'équilibrer facilement les rencontres. A noter que dans le combat Homme-à-Homme, les progressions des différentes classes de personnages en termes de nombre d'attaques sont aussi très intéressantes (NdT).

12. Gygas fait encore référence au combat Homme-à-Homme de *Chainmail* avec des Orcs à 1 DV (NdT).



Héros : 19 ; 01 ; 16 ; 09. Deux coups ratés sur 4 coups exécutés. 8 Orcs peuvent possiblement être atteints. Un dé à 8 faces est utilisé pour déterminer ceux qui ont été touchés. Supposons qu'un 3 et un 8 aient été tirés. Pour les Orcs numéros 3 et 8, les dés sont jetés pour déterminer leurs points de dommages, et ils obtiennent 3 et 4 respectivement. L'Orc numéro 3 prend 6 points de dommages et est tué. L'Orc numéro 8 prend 1 point de dommages et est capable de combattre <sup>13</sup>.

— Tous les 7 Orcs survivants/non-assommés sont maintenant capables d'attaquer.

Les tentatives de maîtriser le Héros continuent, et pas moins de quatre Orcs sont capables d'attaquer le Héros depuis des positions pour lesquelles le bouclier ne peut pas être utilisé, et donc sa classe d'armure est considérée comme étant de 5, et les Orcs qui attaquent pas derrière ajoutent +2 à leurs dés pour toucher. Dans ce cas, il est vraisemblable que les Orcs captureront le Héros.

Les jets de sauvegarde pour les monstres sont les mêmes que pour les types et niveaux d'hommes <sup>14</sup>, ce qui signifie qu'un balrog gagnerait le jet de sauvegarde le plus favorable pour lui, soit celui d'un guerrier du 10<sup>ème</sup> niveau, soit celui d'un magicien du 12<sup>ème</sup> niveau (la deuxième solution s'appuyant sur la résistance magique du balrog). Un troll serait l'égal d'un guerrier du 7<sup>ème</sup> niveau comme il a 6 dés +3 de vie, donc virtuellement sept dés.

Moral : ce facteur est rarement considéré. Les joueurs, représentant basiquement seulement leur propre personnage et quelques autres, ont leur moral personnel en réalité. Les monstres stupides combattent jusqu'à la mort. Occasionnellement cependant, il est nécessaire de vérifier soit les troupes servant le groupe (à n'importe quel propos), soit le moral des monstres stupides. C'est une décision dépendant strictement de l'arbitre. Le système utilisé est aussi à la discrétion de l'arbitre, bien qu'il y en ait un dans CHAINMAIL qui puisse être utilisé, ou l'arbitre peut simplement jeter 2 dés – un 2 étant un moral au plus bas et un 12 étant un très bon moral. Avec des ajustements de situations, ce score pourra servir comme une indication sur les actions que prendront la partie dont le moral aura été vérifié.

Expérience : une faible valeur devrait être attribuée aux objets magiques en ce qui concerne l'expérience, comme ces objets seront très utiles pour gagner de nouveaux trésors. Ainsi, dans la campagne Greyhawk, une flèche magique (+1) vaut au maximum 100 points d'expérience, une épée magique +1 sans caractéristiques spéciales vaut au maximum 1000 points, un rouleau de parchemin de sorts vaudra soit 500 points, soit 100 points par niveau et par sort (soit un sort du sixième niveau vaudra au maximum 600 points d'expérience), une potion vaut entre 250 et 500 points, et même un anneau avec un génie ne vaudra pas plus d'environ 5000 points. Les métaux de valeur et les pierres cependant sont récompensés en points d'expérience à hauteur du ratio 1 pièce d'or vaut 1 point d'expérience, ajusté par les circonstances – comme expliqué dans D & D, un guerrier du 10<sup>ème</sup> niveau ne peut pas expédier une bande de kobolds et ne s'attendre à gagner qu'environ 1/10<sup>ème</sup> d'expérience, à moins que le nombre de kobolds et les circonstances du combat soient telles qu'ils aient sérieusement mis en difficulté ledit guerrier en mettant véritablement sa vie en danger. Pour des raisons de détermination d'expérience, le niveau du monstre est équivalent à ses dés de vie ; et des compétences additionnelles s'ajoutent au niveau dans ce cas <sup>15</sup>. Une gorgone vaut certainement environ 10 facteur de niveaux, une tête de balrog moins de 12, le plus gros des dragons rouges, pas moins de 16 ou 17, et ainsi de suite. Le jugement de l'arbitre doit être utilisé pour statuer sur ce sujets, mais avec les exemples ci-dessus, cela ne devrait pas poser de difficultés.

Sorts : un magicien ne peut utiliser un sort qu'une seule fois durant une journée quelconque, même s'il transporte ses livres avec lui. Cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas s'équiper d'une

13. L'Orc numéro 3 prend  $6 = 3 + 3$  de dommages, le premier 3 est le résultat du d6 de dommages et le second 3 serait le bonus aux dommages d'un guerrier de force 18 page 7 de Greyhawk. L'Orc ayant 1DV au maximum, il est tué. L'orc numéro 8 prend  $1 = 4 - 3$  de dommages 4 étant le résultat du jet du d6, et -3 étant un malus dont nous ne connaissons pas l'origine (NdT).

14. Le premier type d'homme est un homme normal (1DV) ce qui correspond à un niveau 0, le niveau 1 des personnages étant de 1DV+1 (NdT).

15. Passage un peu alambiqué (NdT).

multiplicité du même sort, de sorte à pouvoir l'utiliser plus qu'une seule fois. Par conséquent, un magicien pourrait, par exemple, s'équiper de trois sorts de sommeil, chacun d'entre eux ne serait utilisable qu'une seule fois. Il pourrait aussi avoir un rouleau de parchemin de, disons, deux sorts, chacun d'entre eux étant aussi des sorts des sommeil. A mesure que les sorts seraient lus dans le parchemins, ils disparaîtraient, ce qui veut dire qu'au total, ce magicien aurait un maximum de cinq sorts de sommeil utiliser ce jour. S'ils n'avait pas de livres avec lui, il ne pourrait pas renouveler les sorts le jour suivant, comme le jeu suppose que le magicien gagne ses sorts via une préparation comme la mémorisation des incantations, et une fois que le sort a été prononcé, le schéma dans la mémoire a complètement disparu. De la même manière, les sorts sont inscrits sur un rouleau de parchemin et, dès que les mots sont proférés, ils s'effacent du parchemin.

# Glossaire

## anglais-français

### Nouveau glossaire

### Ancien glossaire

**Amulet vs. Crystal Balls and ESP** : amulette de captation. Objet magique.

**Animal Telepathy** : télépathie avec les animaux. Aptitude psionique.

**Astral projection** : projection astrale. Aptitude psionique.

**Aura Alteration** : altération de l'aura. Aptitude psionique.

**Blink Dog** : chien esquivé. Monstre.

**Body control** : contrôle du corps. Aptitude psionique.

**Body Equilibrium** : changer le poids du corps. Aptitude psionique.

**Body Weaponry** : corps comme arme. Aptitude psionique.

**Carion Crawler** : charognard rampant. Monstre.

**Cell adjustment** : ajustement cellulaire. Aptitude psionique.

**Clairaudience** : clairaudience. Aptitude psionique.

**Clairvoyance** : clairvoyance. Aptitude psionique.

**Control Weather** : contrôle du climat. Sort.

**Detection of Evil/Good** : détection du Mal/du Bien. Aptitude psionique.

**Detection of Magic** : détection de la magie. Aptitude psionique.

**Dimension Door** : porte dimensionnelle. Aptitude psionique.

**Dimension Walking** : marche dimensionnelle. Aptitude psionique.

**Dire Wolf** : Canis Dirus (littéralement « loup sinistre ») est un canidé qui a habité l'Amérique du Nord et la Sibérie au Pléistocène et s'est éteint il y a environ 10 000 ans (source : Wikipedia).

**Displacer Beast** : bête éclipsante. Monstre.

**Domination** : domination. Aptitude psionique.

**Dungeon** : la traduction devrait être *souterrain* et non pas *donjon* qui, en français, désigne la tour principale d'un château où vit le seigneur. Pour autant, l'usage dans D&D est de traduire *dungeon* par *donjon*. C'est donc ce que nous avons fait.

**Ego Whip** : coup de fouet sur l'ego. Mode d'attaque psionique.

**Empathy** : empathie. Aptitude psionique.

**Energy control** : contrôle de l'énergie. Aptitude psionique.

**ESP, ExtraSensory Perception** : perception extrasensorielle. Aptitude psionique.

**Etherealness** : forme éthérée. Aptitude psionique.

**Expansion** : expansion. Aptitude psionique.

**Fighting-man, fighting-men** : guerrier, guerriers. Certaines traductions proposent « combattant » à la place, mais la traduction de *guerrier* nous a semblé plus proche des traductions habituelles de D&D.

**Foot, feet** : pied, pieds. Unité de mesure anglo-saxonne valant 30cm. Cette traduction a pris le parti de traduire les distances en mètres avec la convention suivante : 1 pied = 1/3 mètre.

**Heat Metal** : chauffer le métal. Sort.

**Hell Hound** : chien de chasse infernal. Monstre.

**Hireling** : suivant. Un PNJ suivant le PJ.

**Horse bow** : arc monté. Arme.

**Hypnosis** : hypnose. Aptitude psionique.

**Id Insinuation** : imposition d'identité. Mode d'attaque psionique.

**Inch** : pouce, unité de mesure anglo-saxonne valant 2.54cm. Cette traduction a pris le parti de traduire les distances originellement en pouces en centimètres.

**Intellect Fortress** : forteresse intellectuelle.

**Invisibility** : invisibilité. Aptitude psionique.

**Levitation** : lévitation. Aptitude psionique.

**Magic jar** : urne magique, utilisée dans les possessions. Parfois traduit possession en référence au sort.

**Mass Domination** : domination des masses. Aptitude psionique.

**Mental Barriers** : barrières mentales. Mode de défense psionique.

**Mile** : un mile américain vaut 1.6 km. Cette traduction a pris le parti de traduire les distances originellement en miles en kilomètres.

**Military pick** : piolet. Arme.

**Mind Bar** : barrière de l'esprit. Aptitude psionique.

**Mind Blank** : esprit vide. Mode de défense psionique.

**Mind Over Body** : contrôle de l'esprit sur le corps. Aptitude psionique.

**Mind Thrust** : poussée de l'esprit. Mode d'attaque psionique.

**Molecular Agitation** : agitation moléculaire. Aptitude psionique.

**Molecular Manipulation** : manipulation moléculaire. Aptitude psionique.

**Molecular Rearrangement** : réarrangement moléculaire. Aptitude psionique.

**Morning star** : masse à pointes. Arme.

**Mtd Lance, Mounted Lance** : lance de tournoi. Arme.

**Ochre Jelly** : gelée ocre. Monstre.

**Phase Spider** : araignée de phase. Monstre.

**Polymorphing self** : métamorphose. Sort de magicien.

**Power Word Blind** : mot de pouvoir aveuglant. Sort de magicien.

**Precognition** : prémonition. Aptitude psionique.

**Probability Travel** : voyage probabiliste. Aptitude psionique.

**Psionic Blast** : onde de choc psionique. Mode d'attaque psionique.

**Psychic Crush** : écrasement psychique. Mode d'attaque psionique.

**Reduction** : réduction. Aptitude psionique.

**Remove curse** : délivrance des malédictions. Sort.

**Roc** : Rokh, oiseau fabuleux des contes d'origine persane et indienne écrit en langue arabe. Monstre.

**Rust Monster** : oxydeur. Monstre.

**Shape Alteration** : altération de la forme. Aptitude psionique.

**Suspend Animation** : hibernation. Aptitude psionique.

**Telekinesis** : télékinésie. Aptitude psionique.

**Telepathic Projection** : projection télépathique. Aptitude psionique.

**Teleportation** : téléportation. Aptitude psionique.

**Thought Shield** : bouclier de pensées. Mode de défense psionique.

**Tower of Iron Will** : tour de volonté de fer. Mode de défense psionique.

**Treant** : ent, arbre géant vivant. Monstre.

**Umber Hulk** : mastodonte des ombres. Monstre.

**Wight** : nécrophage. Monstre.

**Will O' Wisp** ou **will-o'-the-wisp** : feu follet. Monstre.

**Wiverne** : vouivre. Monstre.

**Yard** : un yard américain vaut 0.9m (3 feet), mais le parti de cette traduction est de considérer un yard comme 1m (soit 3 fois 1/3m).

# 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, 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, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Les sources de ce document sont les 3 premiers livrets de OD&D et les trois premiers suppléments, à commencer bien sûr par Eldritch Wizardry. Ce contenu est Copyright Wizards of the Coast, Inc.

© Traduction, adaptation et compléments par Olivier (rouboudou) Rey, [rey.olivier@gmail.com](mailto:rey.olivier@gmail.com), [orey.github.io/blog](https://orey.github.io/blog).

END OF LICENSE