

Artiseur

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Release 3

Copyright © 2011, 2018 Luigi Castellani

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open
Game License version 1.0a

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément fournit des règles pour jouer à une classe spéciale de magicien selon les règles du jeu de rôle de fantaisie de Basic Fantasy. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE

Artiseur

Les Artiseurs sont des magiciens d'un genre particulier, connus pour leur maîtrise des objets et des constructions magiques. Ils utilisent la même expérience et la même progression de sorts que les Magiciens, et ont les mêmes dés de vie, bonus d'attaque, jets de sauvegarde, et restrictions sur l'armure et les armes. Les Artiseurs doivent être traités comme un Magicien, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessous.

Exigences : La principale caractéristique pour les Artiseurs est Intelligence ; un personnage doit avoir un score d'Intelligence de 12 ou plus pour devenir un Envouteur.

Capacités spéciales : Un artiseur de premier niveau commence à jouer en connaissant **lire la magie** et un autre sort de premier niveau. Ces sorts sont écrits dans un livre de sorts fourni par son maître. Le MJ peut choisir au hasard le sort, l'assigner comme bon lui semble, ou permettre au joueur de le choisir, à son choix. Pour plus de détails, voir la section Magie dans les **règles de base de Basic Fantasy RPG**.

Les Artiseurs font le même « genre » de magie que les magiciens normaux, de sorte qu'ils sont capables d'apprendre des sorts les uns des autres ; cependant, seuls les sorts énumérés comme disponibles pour les deux classes peuvent être ainsi appris. Voir la section sur les sorts ci-dessous pour la liste des sorts de l'Artiseur.

Les Artiseurs reçoivent un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les effets générés par les objets magiques. Ceux qui sont des cibles d'effets magiques générés par un objet magique manipulé par un Artiseur subissent une pénalité de -1 sur tout jet de sauvegarde contre lui.

Le vrai pouvoir des Artiseurs est leur plus grande compréhension des processus de fabrication magique. Les Artiseurs peuvent créer n'importe quel parchemin à partir du 1er niveau, des potions et autres objets à usage unique à partir du 3ème niveau, et au 7ème niveau ils peuvent créer

tout type d'objet magique. Un Artiseur sort reçoit un bonus de +25% sur tous les jets de recherche magique pour la création d'objets magiques.

Au 6ème niveau, les Artiseurs deviennent si habiles qu'ils réduisent de moitié le temps nécessaire à la création d'un objet magique. Au niveau 9, les Artiseurs deviennent si habiles qu'ils réduisent le coût de création d'un objet magique de 25 %.

Pour plus d'informations sur la création d'objets magiques, reportez-vous aux pages 166-168 des **Règles de base du RPG Basic Fantasy**.

Les sorts d'Artiseur

Les Artisans de sorts sont des Magiciens dont les pouvoirs magiques sont concentrés sur l'interaction avec les forces et objets magiques purs. Ils se conforment aux mêmes règles que les utilisateurs de magie « réguliers » en ce qui concerne l'apprentissage et l'utilisation des sorts.

Les sorts en gras sont nouveaux et seront décrits ci-dessous.

Certains des sorts de la liste Artiseur sont tirés des suppléments New Spells et Druids. Veuillez vous référer à ces ouvrages pour les détails de ces sorts.

Premier Niveau de Sort Artiseur

1	Alerte
2	Amélioration d'Arme*
3	Amélioration d'Armure*
4	Barricade
5	Casser les Restrictions
6	Détecter la Magie
7	Lire la Magie
8	Lire les Langages
9	Lumière*
10	Protection contre le Mal*
11	Réparation*
12	Résistance au Froid

Second Niveau de Sort Artiseur

1	Activation
2	Analyser la Magie
3	Bois Nouveaux
4	Débloquer
5	Familier
6	Garde Mineure
7	Localisation
8	Métal Brûlant
9	Récupération d'Énergie
10	Résistance au Feu
11	Trouver les Pièges
12	Verrou Magique

Troisième Niveau de Sort Artiseur

1	Activation à Distance
2	Cercle de Protection contre le Mal*
3	Décharge
4	Dissiper la Magie
5	Frapper
6	Grosse Réparation*
7	Immobilisation des Constructs
8	Immunité aux Armes Normales
9	Modelage de la Pierre
10	Protection contre les Projectiles
11	Seigneur des Anneaux
12	Solidité*

Quatrième Niveau de Sort Artiseur

1	Amélioration Groupée des Armes
2	Amélioration Groupée des Armures
3	Charme des Constructs
4	Création Mineure
5	Garde Majeure (différente du Libram)
6	Immunité Mineure aux Sorts
7	Lame Vampire
8	Mirage
9	Miroir Magique
10	Mur de Feu
11	Neutraliser une Potion
12	Protection contre la Foudre

Cinquième Niveau de Sort Artiseur

1	Coffre Secret
2	Dissiper le Mal
3	Écrin des Âmes
4	Invocation d'Élémentaire
5	Lame de Lumière d'Étoile
6	Mur de Pierre
7	Passe-Muraille
8	Pierre en Boue
9	Rêve
10	Sanctum Privé

Sixième Niveau de Sort Artiseur

1	Animer les Objets
2	Barrière de Lames
3	Désintégration
4	Immunité Majeure aux Sorts
5	Mouvement de Terre
6	Mur de Fer
7	Permanence
8	Pétrification*
9	Sphère de Confinement
10	Zone Protégée

Activation

Artiseur 2

Portée : soi-même

Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur d'activer un objet magique chargé dans ses mains sans avoir à dépenser de charge ou d'utilisation quotidienne. Le lanceur de sorts doit connaître tous les mots d'activation nécessaires pour utiliser l'objet. Ce sort ne fonctionnera pas sur les potions. Les baguettes, les bâtons, les sceptres, les anneaux, les parchemins et tous les autres objets peuvent être activés par ce sort.

Ce sort ne permet pas au lanceur d'utiliser un objet interdit à sa classe.

Si le pouvoir que le lanceur veut activer nécessite 2 charges, il ne drainera qu'une seule charge.

Activation à Distance

Artiseur 3

Portée : 9 mètres

Durée : instantanée

Avec ce sort, le lanceur peut activer un objet magique qu'il n'a pas en sa possession mais dont il connaît l'existence et qui est à portée. L'objet doit être bien en vue pour que le lanceur puisse le voir ; si l'objet est tenu ou possédé par quelqu'un d'autre, le propriétaire a droit à un jet de sauvegarde pour éviter l'activation de l'objet.

Alerte

Artiseur 1

Portée : 6m+3m/niveau

Durée : 2 heures/niveau

Une **alerte** sonore ou mentale retentit chaque fois qu'une créature plus grosse qu'un rat entre dans la zone gardée ou la touche. Une créature qui prononce le mot de passe (déterminé par le lanceur au moment de l'incantation) ne déclenche pas l'alarme. Le lanceur décide au moment de l'incantation si l'alarme sera mentale ou audible.

Alerte mentale : Une alarme mentale alerte le lanceur de sorts (et seulement le lanceur de sorts) tant qu'il ou elle reste dans un rayon de 1,5 km de la zone gardée. Le lanceur entendra un seul « ping » mental suffisant pour réveiller le lanceur de sorts de son sommeil normal, mais qui ne perturbe pas sa concentration. Un sort de **silence** n'a aucun effet sur une alarme mentale.

Alerte sonore : Une alarme sonore produit le son d'une sonnette et toute personne se trouvant à moins de 18 mètres de la zone gardée peut l'entendre clairement. L'interposition de portes ou de murs peut réduire la distance de 3m ou 6m. Le son dure 1 round. Les créatures sous l'effet d'un sort de **silence** n'entendent pas la sonnerie.

Les créatures incorporelles, éthérées ou astrales ne déclenchent pas l'alarme.

Amélioration d'Arme*

Artiseur 1

Portée : contact

Durée : 1 turn

Ce sort confère un bonus de +1 au toucher et aux dommages à l'arme touchée tant que le sort dure. La forme inverse (**affaiblir l'arme**) donne un -1 pour toucher et aux dommages.

La forme inverse de ce sort peut être lancée en combat et nécessite une attaque réussie ; la cible peut nier son effet avec un jet de sauvegarde réussi.

Amélioration d'Armure*

Artiseur 1

Portée : contact

Durée : 1 tour

Ce sort confère un bonus de +1 à la CA de l'armure ou au bouclier touché tant que le sort dure. La forme inverse (**affaiblir armure**) donne un -1 à la CA de l'armure touchée.

La forme inverse de ce sort peut être lancée en combat et nécessite une attaque réussie ; la cible peut nier son effet avec un jet de sauvegarde réussi.

Amélioration Groupée d'Armes*

Artiseur 4

Portée : spécial

Durée : 1 tour

Le lanceur de sorts avec Amélioration Groupée des Armes peut donner un bonus de +1 jusqu'à 3 armes dans les 9 mètres pour chaque trois niveaux du lanceur de sorts.

L'inverse de ce sort confère un -1 au toucher et dommages aux armes affectées et peut être évité par un jet de sauvegarde.

Amélioration Groupée d'Armures*

Artiseur 4

Portée : spécial

Durée : 1 tour

Le lanceur de sorts avec Amélioration Groupée d'Armures peut donner un bonus de +1 jusqu'à 3 armures dans les 9 mètres pour chaque trois niveaux du lanceur de sorts.

L'inverse de ce sort confère un -1 à la CA aux ensembles d'armures affectés et peut être évité par un jet de sauvegarde.

Casser les Restrictions

Artiseur 1

Portée : contact

Durée : 1 tour/niveau

Ce sort permet d'utiliser un objet magique que le lanceur de sorts n'utilise pas normalement, que ce soit un anneau, une potion ou un parchemin. Ce sort ne permet pas au lanceur de briser ses propres restrictions de classe en ce qui concerne les armes ou l'utilisation de l'armure, même si ce sont des objets magiques.

Charme des Constructs

Artiseur 4

Portée : 9 m

Durée : spécial

Ce sort permet au lanceur de sorts de prendre le contrôle d'un Construct, comme un golem. Le contrôle n'est pas absolu et est limité comme pour le sort de **Charme** ; le Construct se voit accorder un jet de sauvegarde pour éviter le contrôle. Le construct a le droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque jour pour se libérer du contrôle du lanceur de sorts.

Coffre Secret

Artiseur 5
déchargé

Portée : voir texte
Durée : 60 jours ou jusqu'à

Ce sort cache un coffre dans un espace extradimensionnel pendant 60 jours. Peu importe la taille réelle du coffre (qui est d'environ 1 m par 60 cm par 60 cm), il peut contenir jusqu'à un cube de 30 cm d'arête de matériau par niveau du lanceur. Le lanceur peut récupérer le coffre à volonté par un simple acte de volonté ; le coffre apparaîtra à côté du lanceur. S'il y a des créatures vivantes dans le coffre, il y a 75 % de chances que le sort échoue.

Après 60 jours, il y a une probabilité cumulative de 5 % par jour que le coffre soit irrémédiablement perdu. Les êtres vivants dans le coffre mangent, dorment et vieillissent normalement, et ils meurent s'ils manquent de nourriture, d'air, d'eau ou de tout ce dont ils ont besoin pour survivre.

Création Mineure

Artiseur 4

Portée : soi-même
Durée : instantanée

Ce sort crée un objet non magique de matière non vivante. Le volume de l'article créé ne peut excéder 30 cm de côté par niveau de lanceur. L'objet produit par ce sort n'est peut-être pas un composant spécial à utiliser dans la recherche sur les sorts comme le foie d'un dragon ou le sang d'un troll.

Décharge

Artiseur 3

Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur de sorts de drainer un objet magique chargé de son énergie pour lancer un éclair d'énergie. L'objet touché perd une charge ou une utilisation quotidienne de ses pouvoirs (les parchemins et les potions sont consommés par ce sort), permettant au lanceur de lancer une décharge d'énergie. Le souffle est en forme de cône de 18 m de long et 15 m de large à son extrémité.

Les dommages infligés dépendent de l'article drainé :

Potion : 3d6

Parchemin : jusqu'à 1d6 par niveau du sort ou 3d6 pour les parchemins sans sort.

Baguette : 4d6

Bâton : 5d6

Bracelet ou anneau : 6d6

Tout autre (objet magique divers, arme ou armure) : 4d6.

Les cibles peuvent sauvegarder pour la moitié des dommages.

Garde Majeure

Artiseur 4

Portée : contact
Durée : special

Le sort fonctionne de la même manière que **garde mineure**, infligeant 6d6 points de dégâts. Il peut être activé par des golems et des morts-vivants ainsi que par des créatures vivantes.

Grosse Réparation*

Artiseur 3

Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort répare 2d6+1 points de dégâts en posant sa main sur l'objet endommagé, que ce soit un véhicule, un golem, etc.

La forme inverse de ce sort (flétrissement grave) cause 2d6+1 points de dégâts à l'objet qu'il affecte. Un jet d'attaque réussi est requis dans ce cas.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures vivantes ; il brise les petits objets et peut nécessiter un jet de sauvegarde pour un objet magique.

Immobiliser les Constructs

Artiseur 3

Portée : 55 mètres
Durée : 2d8 tours

Ce sort a les mêmes effets que le sort **immobilisation** mais n'affecte que les constructs telles que les golems.

Modelage de la Pierre

Artiseur 3

Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur de façonner, de plier et de former un morceau de pierre existant (jusqu'à un cube de 3 m d'arête + un cube de 30 cm d'arête par niveau) dans la forme qu'il ou elle désire.

Les détails fins ne sont pas possibles, mais des portes, des murs, des ponts ou d'autres objets primitifs peuvent être créés avec ce sort. La pierre façonnée sous forme de pièces mobiles ou mécaniques ne fonctionnera pas sur un jet de 1-2 sur 1d6.

Mouvement de Terre

Artiseur 6 Range: 120 mètres
 Durée : 1 round/niveau

Mouvement de terre déplace la saleté (argile, terre, sable), possiblement des remblais qui s'effondrent, des collines en mouvement, des dunes en mouvement, et ainsi de suite. Cependant, les formations rocheuses ne peuvent en aucun cas être effondrées ou déplacées. Le sort peut déplacer jusqu'à un carré de 45 mètres de côté (jusqu'à 3 mètres de profondeur) par round.

Ce sort ne brise pas violemment la surface du sol. Au lieu de cela, il crée des ondes de crêtes et de creux, la terre réagissant avec fluidité jusqu'à ce que le résultat souhaité soit atteint. Les arbres, les structures, les formations rocheuses et autres ne sont pour la plupart pas affectés, à l'exception des changements d'altitude et de topographie relative.

Le sort ne peut pas être utilisé pour creuser des tunnels et est généralement trop lent pour piéger ou enterrer des créatures. Il sert principalement à creuser ou à combler des fossés ou à ajuster les contours du terrain avant une bataille.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures terrestres.

Neutraliser une Potion

Artiseur 4 Portée : contact
 Durée : instantaneus

Ce sort détruit toutes les traces et les effets de toute sorte de poison. Une créature empoisonnée ne subit aucun effet supplémentaire du poison ; s'il est jeté sur une créature tuée par poison au cours des 10 derniers rounds, elle est réanimée avec 1 point de dommage. Si le poison est inoculé par un objet empoisonné (arme, piège, etc.), il devient inefficace en permanence. (Quoi ? C'est à propos de potions ou de poisons ?????)

Avec une cible qui a bu une potion, il dissipe immédiatement les effets de la potion.

Les cibles involontaires doivent être touchées au combat pour que le sort soit un succès. (???)

Permanence

Artiseur 6 Portée : 3 mètres
 Durée : Permanent ; voir texte

Ce sort est utilisé pour rendre permanent un autre sort de niveau 6 ou inférieur. Seule la magie des arcanes peut être affectée : Les sorts cléricaux, druidiques et autres sorts de nature divine ne peuvent être rendus permanents. Aucun sort d'une durée permanente ou instantanée ne peut être rendu permanent.

Un sort de **permanence** dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Lorsqu'il est dissipé, l'autre effet du sort disparaît immédiatement. Lancer un sort **permanence** entraîne la perte d'un point de Constitution.

Pas plus de deux sorts peuvent être rendus permanents sur une même personne, un même objet ou un même lieu. Si un troisième sort de permanence est lancé, il échoue automatiquement, et il y a un 50 % que chacun des deux autres sorts de permanence échoue aussi.

Un sort de **permanence** n'est pas nécessaire pour fabriquer un objet magique ; utiliser la **permanence** pour lier un sort à un objet, une personne ou un lieu n'est pas la même chose que fabriquer un objet magique.

Les sorts qui sont généralement rendus permanents sur une créature : **détecter la magie**, la **protection contre le mal**, **lire les langages**, **lire la magie**, **voir l'invisible**, et **voler**.

Les sorts couramment rendus permanents sur des objets ou des lieux incluent : **alerte**, **animer les objets**, **confusion**, **lumières dansantes**, **zone protégée**, **force fantomatique**, **sanctum privé**, **bouche magique**, symbole, **mur du feu** et **toile**.

Récupération d'Énergie

Artiseur 2 Portée : contact
 Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur de drainer un objet magique chargé de son énergie pour lancer un sort. L'objet touché perd une charge ou un usage quotidien de ses pouvoirs (les parchemins et les potions sont consommés par ce sort), permettant au lanceur de conserver son énergie.

Au round suivant, le lanceur peut lancer n'importe quel sort qu'il ou elle a mémorisé sans dépenser le slot de sort. Le niveau maximum qui peut être incanté dépend de l'article drainé :

Potion : jusqu'au 2ème niveau

Parchemin : jusqu'au niveau du sort ou jusqu'au troisième niveau pour les autres sorts.

Baguette : jusqu'au 3ème niveau

Bâton : jusqu'au 4e niveau

Bracelet ou anneau : jusqu'au niveau 5

Tout autre (objet magique divers, arme ou armure) : jusqu'au troisième niveau.

Si aucun sort n'est lancé dans le round qui suit immédiatement le lancement de ce sort, l'énergie récupérée est perdue.

Réparation*

Artiseur 1 Portée : contact
 Durée : instantanée

Avec ce sort, le lanceur répare 1d6+1 points de dégâts en posant sa main sur l'objet cassé, que ce soit un véhicule, un golem, etc.

La forme inverse de ce sort (flétrir) cause 1d6+1 points de dégâts à l'objet affecté. Un jet d'attaque réussi est requis dans ce cas. (Pourquoi ? La portée est tactile)

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures vivantes, il brise les petits objets et peut nécessiter un jet de sauvegarde à +4 pour un objet magique.

Sanctum Privé

Artiseur 5 Portée : 9 mètres
 Durée : 24 heures

Ce sort crée un champ impénétrable à la plupart des types d'examen. Ceux qui regardent dans la zone de l'extérieur ne voient qu'une masse sombre et brumeuse. Vision Nocturne ne peut pas y pénétrer. Les espions ne perçoivent aucun son, aussi fort soit-il, sortant (émanant ?) de la zone. Ceux qui se trouvent à l'intérieur de la zone affectée peuvent normalement voir et entendre à l'extérieur de la zone affectée. Toute personne à l'intérieur de la zone affectée est immunisée contre les sorts PES.

Les sorts de divination comme **miroir magique** et la **clairvoyance** ou **clairaudiance** ne peuvent rien percevoir à l'intérieur de la zone.

Aucun dialogue n'est possible entre ceux qui sont à l'intérieur et ceux qui sont à l'extérieur, le sort n'empêche pas d'autres moyens de communication, comme la communication télépathique, ou comme celle entre un magicien et son familier.

Sanctum privé n'empêche pas les créatures ou les objets d'entrer et de sortir de la zone.

Seigneur des Anneaux

Artiseur 3 Portée : soi-même
 Durée : 1 tour/niveau

Pour toute la durée du sort, le lanceur peut porter jusqu'à quatre anneaux magiques et en bénéficier. Les anneaux magiques du même type n'additionnent pas leurs effets (c'est-à-dire que deux **Anneaux de Protection** n'accordent pas un bonus de +2 à la CA).

Solidité*

Artiseur 3 Portée : contact
 Durée : 1 tour/niveau

Ce sort imprègne l'objet ou le construct touché d'un point de Solidité pour tous les deux niveaux du lanceur. (voir LdB Chap. Rencontre/Attaquer des Transports p. 58)

L'article ne doit pas dépasser un cube de 3m d'arête, plus un cube de 30 cm d'arête par niveau du lanceur.

La forme inverse (**Fragilité**) soustrait autant de points de **Solidité**. Si l'élément cible est réduit en dessous de 0 de Solidité, l'excès de fragilité est infligé comme point de dommage.

Zone Protégée

Artiseur 6 Portée : N'importe où dans la zone protégée
 Durée : 2 heures/niveau

Ce sort jette un sort de désorientation et de protection sur une surface 60 mètre de côté par niveau de lanceur. La zone gardée peut mesurer jusqu'à 6 mètres de haut, et prendre la forme désirée par le lanceur de sorts. En divisant la zone affectée, il est possible pour ce sort de protéger plusieurs étages d'une forteresse.

Le lanceur de sorts doit se trouver à l'intérieur de la zone à garder pour lancer le sort. Le sort crée les effets magiques suivants dans la zone gardée :

Brouillard : Le brouillard remplit tous les couloirs, obscurcissant toute vue, y compris la vision nocturne, au-delà de 1m50. Une créature à moins de 1m50 est cachée (les attaques de projectile ont un -1 au toucher). Les créatures plus éloignées sont totalement cachées (les attaques de projectile ont un -4 au toucher).

Verrou Magique : Toutes les portes de la zone surveillée sont verrouillées magiquement.

Toiles : Les toiles remplissent tous les escaliers de haut en bas. Ces toiles sont identiques à celles créées par le sort **Toile**, sauf qu'elles repoussent en 10 minutes si elles sont brûlées ou arrachées pendant la durée du sort.

Confusion : Lorsqu'il y a des choix de direction - comme une intersection de corridor ou un passage latéral -, un effet de confusion mineur fait en sorte qu'il est probable à 50 % que les intrus croient qu'ils vont dans la direction opposée à celle qu'ils ont réellement choisie. C'est un enchantement, affectant le psychique.

Portes perdues : Une porte par niveau de lanceur est recouverte d'une image qui lui donne l'apparence d'un mur uni. La sauvegarde pour ceci est comme pour le sort Force Fantomatique.

ARTISEURS

De plus, vous pouvez rajouter un choix parmi les cinq effets magiques suivants :

1. Des **lumières dansantes** dans quatre couloirs. Vous pouvez désigner un programme simple qui fait que les lumières se répètent aussi longtemps que dure le sort.
2. Une **bouche magique** à deux endroits.
3. Une **garde mineure** à deux endroits.
4. Une **suggestion** à un endroit. Vous sélectionnez une zone d'une superficie maximale de 70 x 70 cm, et toute créature qui entre ou traverse la zone reçoit la suggestion mentalement.

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

5. Un **sommeil** dans deux endroits. Vous sélectionnez une zone d'une superficie maximale de 70 x 70 cm, et toute créature qui y pénètre ou la traverse déclenche le sort de sommeil.

Toute la zone rayonne d'une puissante magie. Un Dissiper la Magie lancé sur un effet spécifique, avec réussite, n'enlève que cet effet.

Open Game License

INTRODUCTION

Spellcrafters: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

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 1.0 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.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

Spellcrafters: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2011, 2018
Luigi Castellani

END OF LICENSE