

Prêtres Spécialisés

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

Release 1

Copyright © 2014 Luigi Castellani

Tous Droits Réservés

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

INTRODUCTION

Ce supplément offre des options supplémentaires pour les personnages de la classe de Clerc à utiliser avec les règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, disponibles en téléchargement gratuit sur le site Web.

Merci aux membres de la communauté Blazeguard, Dimirag, Fabio_MP, Joe le Rat, Sir Bedivere et SmootRK pour leurs commentaires et suggestions.

Le jeu de rôle Basic Fantasy montre des personnages de la classe cléricale en tant que prêtres militants sans différences mécaniques entre une foi et une autre, ce supplément est pour les MJs qui voudraient une approche plus nuancée des divinités et de leurs clercs.

Bien que ce supplément cherche un moyen plus standard pour le maître de jeu de construire des clercs (prêtres) spécifiques à une déité/religion, il n'est pas nécessairement destiné à être suivi d'une manière dogmatique. Ce sont des lignes directrices et des suggestions pour aider le maître de jeu à construire des types de clerc spécifiques. Le MJ devrait se sentir libre d'ajuster les détails de ce système afin de s'adapter au mieux à sa campagne et à son style de jeu. En tant que telles, ces directives ne sont pas spécifiquement destinées aux joueurs pour individualiser leurs personnages clercs eux-mêmes ; elles doivent simplement aller avec les options que le MJ a développées pour sa campagne (si elles existent). Le choix des options, y compris les classes (ou variantes), à inclure dans un jeu est uniquement la décision du maître de jeu.

Quelles que soient les différences, tous les personnages clercs utiliseront la table de progression d'expérience cléricale standard, les jets de sauvegarde, la progression du bonus d'attaque, la progression des sorts et 1d6 pour les DV.

Tout d'abord, lors de la création d'un clerc d'une divinité spécifique, le MJ devrait choisir la zone d'influence de la divinité car cela aidera à déterminer les caractéristiques du nouveau type de clerc.

Quelques exemples :

- Aristocratie
- Langue
- Magie
- Trucs et astuces
- Guerre

Il n'est pas rare que les divinités soient les patrons de deux domaines ou activités en même temps.

La zone d'influence d'une divinité devrait guider le GM dans la détermination du type d'accès aux armes et aux pouvoirs que le clerc aura.

Un dieu de la guerre aura probablement des clercs agressifs tandis qu'un dieu du savoir devrait avoir un sacerdote moins versé dans l'art de la guerre.

L'étape suivante consiste à déterminer l'accès du clerc aux armes, boucliers et armures.

Le Maître de Jeu devra s'efforcer d'être cohérent : il est insensé qu'un clerc puisse utiliser toutes sortes d'armures et de boucliers (ce qui implique d'être familier avec le combat), mais pas d'armes du tout.

Accès Armure	Points
Aucune	0
Peut porter jusqu'à l'armure en cuir	1
Peut porter jusqu'à l'armure de maille	2
Peut porter jusqu'à l'armure de plate	3
Accès au bouclier	Points
Ne peut pas utiliser les boucliers	0
Peut utiliser des boucliers	1
Accès aux armes	Points
Aucune	0
Basique (comme Magicien)	1
Limitée	2
(Soit par type – contondante, perçante, coupante - ou par capacité de dégâts : pas plus de 1d8 si arme de mêlée ou 1d6 si arme à distance)	
Complet (en tant que guerrier)	3

Additionnez maintenant les points d'accès aux armes et aux armures, cela déterminera le nombre de pouvoirs accordés au clerc en consultant le tableau ci-dessous.

Points	Pouvoirs
0	4, 3 améliorations
1	4, 2 améliorations
2	4, 1 amélioration
3	4
4	3
5	2
6	1
7	0

Les Pouvoirs peuvent être améliorées (une seule fois par pouvoir) en utilisant une amélioration ou en sacrifiant un autre pouvoir accordé.

Tous les pouvoirs ne sont pas obtenus immédiatement, en fonction du nombre de pouvoirs disponibles, chacun aura un niveau d'accès (NA) que le clerc doit atteindre avant de pouvoir utiliser ce pouvoir.

Pouvoir	Niveau d'accès
premier	1er
second	3ème
troisième	6ème
quatrième	9ème

Les pouvoirs qui sont profondément liés à la zone d'influence principale de la déité devraient être attribués en premier lieu aux clercs.

Ce qui suit est une liste de pouvoirs accordés suggérée, chaque pouvoir est suivi du type de déité approprié.

Veillez noter que selon ces règles, le pouvoir de **Tourner les Morts-vivants** n'est pas automatiquement accordé à un clerc, il doit être acheté.

Affinité animale [Elfes, Nature]

Le clerc a le pouvoir d'**affinité animale** comme un druide de niveau (niveau +1 – NA).

Amélioré : considérer le niveau du clerc comme supérieur de 1 pour l'utilisation de l'affinité animale.

Âme insatiable[Résurrection, Mort-vivant]

Le clerc a toujours le droit d'effectuer un jet de sauvegarde par rapport à un **drain d'énergie**.

Le clerc sauvegarde contre le **Drain d'Énergie** à +2.

Amélioré : le clerc reçoit un +2 supplémentaire pour les jets de sauvegarde contre le **drainage d'énergie**.

Esprit débridé [Lumière, Méditation, Liberté, Chaos]

Le clerc obtient toujours un jet de sauvegarde contre toute forme de **charme**, de **domination mentale** ou de **confusion**.

Le clerc sauvegarde contre ces effets à +2.

Amélioration : le clerc reçoit un +2 supplémentaire pour les jets de sauvegarde contre le **charme**, la **confusion** ou la **domination mentale**.

Aquatique [Eau]

Le clerc peut respirer de l'eau et nager à son plein taux de mouvement non réduit.

Amélioré : le taux de mouvement de base du clerc quand il nage est de 18m.

Attaque furtive [Meurtre]

Le clerc peut exécuter une attaque furtive comme un voleur. Il est considéré comme un voleur de niveau égal à : (Niveau+1 – NA).

Amélioré : la cible de l'attaque furtive du clerc doit faire un jet de sauvegarde contre Effet Mortel ou devenir inconsciente.

Bouclier de la foi [Gardes, Bien]

Le clerc peut lancer Protection contre le Mal une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Les Alliés derrière le clerc et à moins de 3m de lui qui n'attaquent pas ou ne jettent pas de sorts reçoivent un bonus de +1 à la CA.

Amélioré : tous les sorts de **Protection contre le Mal** lancés par le clerc (quels qu'ils soient : d'objets, de parchemin ou de mémoire...) ont une durée double.

Brûlure[Maladie, Maladie]

Le clerc peut causer **blessures légères** (inverse **Soins Légers**) une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Tous ses sorts de Soins inversés (quels qu'ils soient : d'objets, de parchemin ou de mémoire...) ajoutent +2 aux dégâts infligés.

Amélioré : inflige un +2 supplémentaire aux dégâts avec les sorts de Soins inversés.

Châtiment [Confrontation, Mal, Bon, Punition, Vengeance,]

Le clerc peut faire qu'une attaque en mêlée soit considérée comme magique une fois par niveau par jour.

Amélioré : le clerc ajoute +2 aux jets d'attaque et de dégâts lors de l'exécution d'une attaque de Châtiment.

Confusion [Folie]

Le clerc peut lancer le sort **Confusion** une fois par jour au niveau (NA), deux fois par jour au niveau (NA+3) et trois fois par jour au niveau (NA+6).

Amélioré : chaque fois que le clerc jette un sort de **Confusion** ou utilise un objet magique qui jette de la confusion, toutes les cibles sauvegardent à -2.

Connaissance des arcanes[Savoir, Magie]

Le clerc peut utiliser des objets magiques que seuls les Magiciens peuvent utiliser, il peut aussi prier pour le sort **Lire la magie** (comme le sort de 1er niveau) et l'utiliser pour utiliser les parchemins de Magicien comme un Magicien de niveau (niveau+1-NA).

Amélioré : lorsque le clerc utilise un objet magique ou un parchemin, toutes les cibles de ses effets sauvegardent à -1.

Culture [Connaissance ou magie habituellement, mais variable]

Le clerc a des connaissances sur un sujet arcanique ou ésotérique de son choix, comme un Savant (voir sous les Spécialistes dans la partie 4 : Aventure des règles de **BFRPG**, p 45). Il peut répondre à la plupart des questions sur-le-champ et avec une efficacité de 100 %,

les questions plus complexes peuvent nécessiter 2 à 6 jours de recherche en bibliothèque et un jet de caractéristique Intelligence réussi.

Amélioré : le clerc a un bonus de +2 au test d'Intelligence pour les questions compliquées et peut trouver la réponse en seulement 1d6 jours.

Don de langues [Communication, Connaissance, Langues]

Le clerc peut apprendre une langue au niveau (NA) plus une autre par niveau après le niveau (NA) indépendamment de son intelligence.

De plus, il ou elle peut lire des langues non magiques avec 80 % de chances de succès une fois qu'ils ou elles atteignent le niveau (NA+3).

Si le jet échoue, le clerc ne peut pas répéter la tentative jusqu'à ce qu'il ou elle gagne un niveau.

Amélioré : le clerc peut lire les langues avec une efficacité de 100 %.

Ennemi [Animosité raciale]

Le clerc gagne +1 pour frapper et aux dommages en combat contre tous les membres d'une race ou d'un type de monstre spécifique au niveau (NA). Ceci devient +2 au niveau (NA+3) et +3 au niveau (NA+6).

Amélioration : le clerc inflige +1 de dégâts supplémentaires.

Évasion[Halfelin, Astuce]

Le clerc gagne un +2 à la Classe d'Armure lorsqu'il ne porte pas d'armure ou d'armure en cuir.

Amélioration : le clerc peut s'éloigner du combat à pleine vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité, à condition qu'il ne porte pas d'armure supérieure à la cuir.

Furtif [Halflings, Chasseur, Voleurs, Astuce]

Le clerc peut utiliser les compétences Déplacement silencieux et Se Cacher de voleur comme un voleur du niveau (niveau du clerc +1-NA).

Amélioré : le niveau de voleur du clerc est considéré comme supérieur de 1.

Générosité [Halfelin, Terre]

Le clerc peut lancer **Purifier les aliments** une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (AL+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Le clerc peut toujours trouver de la nourriture pour deux personnes en fouillant dans le désert. La recherche de nourriture et les déplacements peuvent se faire en même temps, sans réduction de vitesse.

Dans les climats ou terrains particulièrement rudes (arctiques, désertiques...), cela se réduit à une nourriture suffisante pour une personne.

Amélioré : les aliments affectés par les sorts **Purifier les aliments** du clerc (quels qu'ils soient : de mémoire, parchemins ou objets) ne peuvent pas être empoisonnés ou abîmés, ni se décomposer pendant 1 jour.

Homme de la nature [Nature, Chasse]

Le clerc peut utiliser les compétences Escalader les murs et Écouter de voleur comme un voleur du niveau (niveau du clerc +1-NA).

Amélioré : le niveau du voleur du clerc est considéré comme supérieur de 1.

Incrévable [Nains, Résurrection, Mort-vivant]

Si le MJ n'utilise pas les règles pour les points de dommage négatifs ou les sauvegardes contre la mort, le clerc devrait pouvoir les utiliser.

Si les règles ci-dessus sont utilisées, le pouvoir a des effets différents selon la règle utilisée.

Points de dommage négatifs : le clerc est conscient et peut agir même si ses points de dommage sont négatifs. Le clerc continuera à perdre des points de dommage à chaque round jusqu'à ce qu'il soit stabilisé.

Sauvegarde contre la mort : le clerc restera conscient et capable d'agir, s'il réussit le jet de sauvetage. Il mourra à la fin de 2d10 rounds à moins qu'il ne soit guéri.

Amélioré : le clerc ne perd pas ses sorts à cause des points de dommage en négatifs.

Inspire Rage[Race humanoïde, droiture, guerre]

Le clerc peut inspirer un Rage Berserk une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

La Rage Berserk affecte jusqu'à 6 alliés à moins de 9m du clerc.

La rage dure 10 rounds de combat. Lorsqu'il est en rage, un personnage subit une pénalité de **-2** à la CA et reçoit un bonus de **+2** à l'attaque et aux dommages en combat de mêlée.

Un personnage enragé doit attaquer en mêlée l'ennemi le plus proche et ne peut pas se défendre ou utiliser des sorts ou utiliser des objets magiques ou des pouvoirs nécessitant de la concentration.

Si aucun ennemi n'est en vue, le personnage doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou attaquer le personnage le plus proche. Sur une sauvegarde réussie, le personnage peut mettre fin prématurément à sa rage.

À la fin de la rage, le personnage est fatigué et ne peut se déplacer qu'à mi-vitesse en recevant une pénalité de **-2** à tous les jets d'attaque, de dextérité et de sauvegarde jusqu'à ce qu'il se repose pendant trois tours.

Amélioré : les alliés qui ont été inspirés par la rage ne sont pas fatigués quand ses effets expirent.

Liberté[Elfes, chaos, liberté]

Le clerc obtient toujours un jet de sauvegarde contre les effets qui l'immobilise ou le ralentissent.

Le clerc reçoit un bonus de **+2** à tous les jets de sauvegarde contre les effets Immobilisation, Enchevêtrement, Paralysie ou Ralentir (inverse Hâte).

Amélioré : le clerc sauvegarde avec un **+2** supplémentaire contre Immobilisation, Enchevêtrement, Paralysie ou Ralentir (inverse Hâte).

Lumière du jour[Bien, Lumière, Soleil, Vérité]

Le clerc peut lancer **Lumière** une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Le clerc ne peut jamais être aveuglé par la lumière.

Amélioré : tous les sorts de Lumière du clerc (quels qu'ils soient : à partir d'objets, de parchemin ou de mémoire...) ont une durée double et une zone d'effet doublée.

Maître des mécanismes[Nains, Métiers, Connaissances]

Le clerc peut utiliser les compétences Crochetage, Trouver des pièges et Supprimer les pièges de Voleur comme un voleur de niveau (niveau du clerc +1-NA).

Amélioré : le niveau du voleur du clerc est considéré comme supérieur de 1.

Oracle [Prophétie, connaissance]

Le clerc peut poser une question par oui ou par non au MJ à chaque session de jeu au niveau (NA), 2 fois par session au niveau (NA+3) et 3 fois par session au niveau (NA+6).

Amélioré : le clerc peut poser une question supplémentaire au MJ par session.

Poing de Fer [Confrontation, Rage, Sports, Force, Guerre]

Les attaques non armées du clerc infligent 1d4 points de dégâts.

Amélioration : les attaques non armées du clerc infligent 1d6 points de dégâts.

Prestance [Aristocratie, Chaos, Mal, Bien, Droit, Musique, Terreur]

Le clerc peut lancer **Panique** une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Les ennemis du clerc subissent une pénalité de **-1** au moral et un jet de sauvegarde contre la peur s'ils peuvent le voir et se trouvent à moins de 18m du clerc.

Amélioré : chaque fois que le clerc utilise un sort provoquant la peur (quel qu'il soit : d'objets, de parchemin ou de mémoire...), les cibles subissent un **-2** pour le jet de sauvegarde.

Résistance au feu ou au froid [Nains, Feu, Glace]

Le clerc peut lancer **Résistance au feu (ou au froid)** une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Le clerc subit toujours **1** point de dégâts en moins sur chaque dé en cas d'attaque par le feu (ou le froid).

Amélioré : Résistez aux sorts de Feu/Froid (quels qu'ils soient : d'objets, de parchemin ou de mémoire...) lancés par le Clerc ont une durée double.

Résistance au poison et à la maladie [race humanoïde, rusticité, maladie]

Le clerc a toujours le droit d'effectuer un jet de Sauvegarde contre le Poison ou la Maladie.

Le clerc reçoit un bonus de **+2** sur les jets de sauvegarde contre le poison ou la maladie.

Amélioré : le clerc reçoit un **+2** supplémentaire pour les jets de sauvegarde contre le poison et la maladie.

Ténèbres [Le Mal, la Nuit]

Le clerc peut lancer **Ténèbres** une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Le clerc gagne **Vision Nocturne** à 9m à ajouter à toute Vision Nocturne naturelle qu'il ou elle peut avoir.

Amélioré : tous les sorts de **Ténèbres** du clerc (quels qu'ils soient : à partir d'objets, de parchemin ou de mémoire...) ont une durée double et une zone d'effet doublée.

Toucher guérisseur[Bien, guérisseur]

Le clerc peut lancer **Soins Légers** une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Tous ses sorts de **Soins** (quels qu'ils soient : d'objets, de parchemin ou de mémoire...) ajoutent **+2** aux dégâts guéris.

Amélioré : le clerc reçoit un **+2** supplémentaire pour les dégâts guéris avec les sorts de Soin.

Tourner les morts-vivants [Bien, Morts-vivants]

Le clerc peut tourner les morts-vivants selon les règles de base de **BFRPG** à un niveau égal à (niveau du clerc +1-NA).

Amélioré : le niveau du clerc est considéré comme supérieur de 1 pour le tourner.

Pas rapide [Liberté, Nature, Voyage, Astuce]

Le déplacement du clerc ne peut pas être ralenti par le terrain ou le climat, il ou elle se déplacera toujours à pleine vitesse.

Le taux de déplacement de base du clerc est amélioré de 3m.

Amélioré : le clerc n'est pas retenu ou ralenti par des cordes ou des filets normaux et peut échapper à tout nœud.

Vigilance [Gardes, Chasse]

Les chances de surprise du clerc sont réduites de 1.

Amélioré : Le clerc ne peut pas être surpris.

Concevoir vos propres pouvoirs accordés

Résistances : ces pouvoirs accordent toujours un jet de sauvegarde contre l'élément auquel le clerc résiste, indépendamment des autres règles.

Le clerc reçoit également un bonus de JS de +2 contre l'élément spécifié.

Les pouvoirs de résistance améliorées augmentent le bonus JS de +2.

Pouvoirs sorts : ces pouvoirs peuvent être utilisés une fois par jour au niveau (NA), 2 fois par jour au niveau (NA+3) et 3 fois par jour au niveau (NA+6).

Si le pouvoir du sort est un sort de druide ou de clerc de 1er niveau, il doit aussi accorder une capacité mineure constante (-2/10 % à +2/10 % modificateur -maximum- à certains jets par exemple).

Les pouvoirs de sorts améliorés doivent soit donner un -2 aux jets de sauvegarde, soit avoir une durée double et/ou une zone d'effet doublée.

Les sorts tirés des listes de sorts d'autres classes (Magicien, Nécromancien) ne doivent jamais être accompagnés de capacités mineures et sont extrêmement rares.

Exemples de prêtrise**Argund le créateur**

[Artisanat et langues]

Argund est parfois dépeint comme le dieu qui a construit le monde et inventé les langues, à d'autres moments il n'est que le forgeron des dieux ou simplement le premier homme.

Les prêtres d'Argund sont des artisans, des forgerons et des linguistes.

Argund est populaire parmi les nains qui mènent une vie religieuse.

Armures : Maille

Boucliers : oui

Armes : Limité (Pas plus de 1d8 si arme de mêlée ou 1d6 si arme à distance)

Pouvoirs conférés :

Niveau 1 : Maître des Mécanismes

Niveau 3 : Don de Langues.

Église de l'harmonie céleste

[Paix, justice, bien]

L'église de l'harmonie céleste croit qu'une étincelle de bonté divine réside dans le cœur de chaque être vivant.

Les prêtres de l'Harmonie Céleste refusent la violence (ainsi que la luxure, l'avidité et l'envie) et travaillent dur pour faire ressortir cette bonté en croyant que lorsque toutes les créatures vivantes auront volontairement refusé le Mal un nouveau monde commencera.

Armure : aucune

Armes : aucune

Boucliers : aucun

Pouvoirs conférés

Niveau 1 : Tourner les Morts-vivants (amélioré)

Niveau 3 : Bouclier de la foi

Niveau 6 : Liberté (améliorée)

Niveau 9 : Esprit débridé (amélioré)

PRÊTRES SPÉCIALISÉS

Culte du lion rampant

[Meurtre, ruse, animosité raciale]

Depuis trois siècles, les vestiges de la province frontalière d'Almarsil sont la proie de la tyrannie des envahisseurs gobelinoïdes.

Les quelques humains qui ont échappé à l'esclavage se cachent dans les ruines des vestiges jadis glorieux de leur souverain mort, attendant - et travaillant - au jour de leur libération.

Le culte des ancêtres autrefois suivi par les habitants paisibles d'Almarsil s'est développé dans une secte secrète qui dirige ce mouvement clandestin.

Utilisant le blason héraldique de la famille Almarsil (un lion rouge endémique) comme symbole, les clercs s'entraînent - et forment d'autres - comme espions et assassins, sabotant les activités des gobelins et assassinant les rois lutins.

Armure : jusqu'au cuir

Boucliers : oui

Armes : Perçage seulement (épées courtes, poignards, lances, javelots, arcs, arbalètes)

Pouvoirs conférés

Niveau 1 : Ennemi (gobelinoïdes)

Niveau 3 : Furtif

Niveau 6 : Attaque Furtive.

Hem le chasseur

[Chasse et liberté]

Hem est décrit comme un grand homme à cornes vivant dans l'ancien chêne au centre de la forêt de Witheburne.

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Les elfes le décrivent comme un ancien esprit de grande puissance mais pas vraiment un dieu.

Quoi qu'il en soit, les chasseurs et les hors-la-loi sont connus pour prier pour sa protection.

Les paysans laissent habituellement des offrandes à la croisée des chemins pour avoir sa grâce et l'éloigner de leurs troupeaux car Hem n'est pas un dieu amical envers ceux qui apprivoisent la terre et les bêtes.

Armures : Cuir

Boucliers : non

Armes : Limité (perçage seulement : poignards, lances, arcs, arbalètes, épées courtes, javelots)

Pouvoirs conférés :

Niveau 1 : Homme de la Nature

Niveau 3 : Vigilance

Niveau 6 : Pas rapide

Swon Thunderlord

[Aristocratie et guerre]

Dieu du nord, Swon incarne toutes les vertus héroïques. Il conduira les dieux à combattre les mauvais esprits au Dernier Jour.

Armures : Plaque, bouclier

Boucliers : oui

Armes : Limité (Taillage : haches, épées longues, épées à deux mains)

Pouvoirs conférés :

Niveau 1 : Prestance

Open Game License

INTRODUCTION

Specialty Priests: 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 Chris Gonnerman.

Specialty Priests: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2012 Luigi Castellani

END OF LICENSE