

Nécromanciens

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

Version 4

Copyright © 2008-2010, 2018 R. Kevin Smoot

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game

License version 1.0a

INTRODUCTION

Ce supplément fournit des informations pour jouer un Nécromancien, une forme de Magicien « spécialiste », dans le cadre du système de règles du jeu de rôle Basic Fantasy Role-Playing Game. 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

Nécromancien

Niveau	Exp. Points	Dés de vie	0*	1	2	3	4	5	6	7*
1	0	1d4	1	1	-	-	-	-	-	-
2	2,500	2d4	2	2	-	-	-	-	-	-
3	5,000	3d4	3	2	1	-	-	-	-	-
4	10,000	4d4	4	2	2	-	-	-	-	-
5	20,000	5d4	5	2	2	1	-	-	-	-
6	40,000	6d4	6	3	2	2	-	-	-	-
7	80,000	7d4	7	3	2	2	1	-	-	-
8	150,000	8d4	8	3	3	2	2	-	-	-
9	300,000	9d4	9	3	3	2	2	1	-	-
10	450,000	9d4+1	10	4	3	3	2	2	-	-
11	600,000	9d4+2	11	4	4	3	2	2	1	-
12	750,000	9d4+3	12	4	4	3	3	2	2	-
13	900,000	9d4+4	13	4	4	4	3	2	2	1
14	1,050,000	9d4+5	14	4	4	4	3	3	2	1
15	1,200,000	9d4+6	15	5	4	4	3	3	2	1
16	1,350,000	9d4+7	16	5	5	4	3	3	2	2
17	1,500,000	9d4+8	17	5	5	4	4	3	3	2
18	1,650,000	9d4+9	18	6	5	4	4	3	3	2
19	1,800,000	9d4+10	19	6	5	5	4	3	3	2
20	1,950,000	9d4+11	20	6	5	5	4	4	3	3

Les nécromanciens sont des magiciens qui pratiquent la nécromancie, recherchant l'expertise du côté le plus sombre de l'arcane. Les nécromanciens sont rares en raison de la nature peu recommandable de leur profession, vivant souvent à proximité de cimetières, de tumulus et d'autres endroits associés aux morts. Ils sont parfois connus sous d'autres termes tels que Bokor, Sorciers-Docteurs, ou même Maître de la Mort. Quel que soit leur nom ou leur culture d'origine, ils partagent certains traits communs.

Les nécromanciens sont de mauvais combattants, avec des capacités de combat équivalentes à celles des magiciens normaux. De même, ils ne sont pas plus résistants que les Magiciens standard (un d4 pour le dé de vie). Ils ne peuvent pas porter d'armure ou utiliser de boucliers, mais

contrairement aux autres Magiciens, ils ont un choix d'armes élargi. En plus du poignard et du bâton, les nécromanciens peuvent utiliser des faucilles, des faux, des piques et des cimenterres (voir Nouveau matériel ci-dessous), et ils peuvent également utiliser des armes magiques de ce type. Sinon, les nécromanciens peuvent généralement être traités comme équivalents aux Magiciens pour toute situation non couverte ici.

Les nécromanciens ont avant tout besoin d'Intelligence. En plus d'exiger un score d'Intelligence de 15 ou plus, un nécromancien doit aussi avoir un score de Sagesse et de Constitution d'au moins 13 afin d'être qualifié pour la rigueur de la classe. Bien que ce ne soit pas une exigence, la plupart des nécromanciens n'obtiennent pas de bons résultats en matière d'apparence ou de charisme. La classe attire généralement ceux qui sont persécutés ou privés de leurs droits dans la société normale.

Les nécromanciens produisent de la magie tout comme les autres types d'utilisateurs de magie, mais ont des choix de sorts différents. Ils peuvent apprendre des sorts l'un de l'autre tant que les sorts sont disponibles pour les deux classes. Comme d'autres Magiciens, un Nécromancien de premier niveau commence à jouer en sachant **lire la magie** et un autre sort de premier niveau, enregistré dans un livre de sorts. Le MJ peut tirer le sort au hasard, le choisir comme bon lui semble, ou permettre au joueur de le choisir, à son choix. Voir la section Les sorts du nécromancien pour plus de détails.



NOUVEL ÉQUIPEMENT

Nouvelles Armes	Coût	Taille	Poids.	Dmg.
Faucille	2 po	P	2	1d6
Pique	1 po	M	2	1d4
Cimeterre (épée longue)	10 po	M	4	1d8
Faux (arme à deux mains)	7 po	G	10	1d8

SORTS

Vous trouverez ci-dessous la liste des sorts disponibles pour la sous-classe des nécromanciens. Même s'ils peuvent ne pas être utilisés par un maître de jeu particulier, les sorts optionnels de niveau zéro (cantrips) et les sorts de septième niveau sont inclus pour être complets. Les nécromanciens sont équivalents aux magiciens normaux dans les deux cas. Voir le supplément approprié au besoin.

Les sorts de nécromancien

Légende de la liste des sorts ci-dessous :

* - sort réversible

modifié pour les nécromanciens

(n) - Sort de nécromancien

(s) - Supplément Nouveaux Sorts

Cantrips : Un sort de niveau zéro, appelé cantrip, peut être lancé par niveau du lanceur plus son bonus d'intelligence. Par conséquent, un Nécromancien de cinquième niveau avec un score d'intelligence de 17 (+2 bonus) peut lancer jusqu'à 7 cantrips par jour. *Les cantrips sont une règle facultative, et peuvent donc être omis par le MJ.*

Niveau 0 de Sort Nécromancien (Cantrips)

1	Outil Animé
2	Soutien* (n)
3	Nettoyage
4	Embaumer (n)
5	Flamboiement
6	Saveur*
7	Inscription
8	Irriter
9	Noeud*
10	Main de Mage
11	Négation de la Puanteur* (n)
12	Ouvrir/Fermer
13	Invocation de la Vermine*
14	Transfiguration

Premier Niveau de Sort Nécromancien

1	Appel d'un Poltergeist (n)
2	Frisson (s)
3	Serviteur Cadavérique (n)
4	Chair en Décomposition* (n)
5	Détecter la Magie
6	Lumière*
7	Localiser un Corps (n)
8	Protection contre les Morts-vivants* (n)
9	Lire les Langages
10	Courage*
11	Puanteur (n)
12	Ventriloquisme
13	Peau de Pierre (s)

Second Niveau de Sort Nécromancien

1	Lumière Continue*
2	Voir l'Invisible
3	Fireskull Familier (n)
4	Mains de Goule (n)
5	Invisibilité
6	Débloquer
7	Localisation
8	Projection d'Asticots (n)
9	Garde Mineure (s)
10	Verrou Magique

Troisième Niveau de Sort Nécromancien

1	Vision Nocturne
2	Dissiper la Magie
3	Lame Vampire (s)
4	Fossiliser (n)
5	Protection contre les Morts, 3m rayon* (n)
6	Parler avec les Morts
7	Disperser les Esprits (n)
8	Invoquer les Esprits (n)

Quatrième Niveau de Sort Nécromancien

1	Animer Les Morts#
2	Fête des Morts (n)
3	Portail Dimensionnel
4	Sanctuaire Funéraire (n)
5	Conjuration*
6	Chair Pourrie (n)
7	Mur d'Os (n)
8	Oeil de Mage

Cinquième Niveau de Sort Nécromancien

1	Fumerolles
2	Écrin des Âmes
3	Momification (n)
4	Passe-Muraille
5	Mur de Pierre
6	Mot de Rappel#

Sixième Niveau de Sort Nécromancien

1	Sphère de Confinement
2	Sort de Mort
3	Désintégration
4	Image Projetée
5	Non-Mort (n)
6	Mur de Fer

Septième Niveau de Sort Nécromancien

1	Appel du Cavalier Sans Tête (n)
2	Invisibilité de Masse (s)
3	Longévit�� (s)
4	Porte de Phase (s)
5	Mot de Pouvoir, ��tourdissement (s)
6	Wychlamp Aura (s)

DESCRIPTION DES NOUVEAUX SORTS

Animer les Morts

N 4

Port  e : contact

Dur  e : sp  ciale

Pratiquement identique    la version Clerc ou Magicien standard, ce sort transforme les os ou les corps de cr  atures mortes en squelettes ou zombies morts-vivants qui suivent les commandes vocales du lanceur. Ils restent anim  s jusqu'   ce qu'ils soient d  truits. Le n  cromancien peut animer un nombre de d  s de morts-vivants   gal    trois fois son niveau de lanceur, et pas plus (les autres lanceurs ne peuvent animer que le double de leur niveau en d  s de vie). Les squelettes anim  s ont un nombre de d  s de vie   gal au nombre que la cr  ature en avait dans la vie ; pour les squelettes d'humains ou de semi-hommes, cela signifie un seul d   de vie, quel que soit le niveau du personnage d  funt. Les zombies ont un d   de plus que la cr  ature n'en a eu dans sa vie. Un squelette anim   ne peut   tre cr    qu'   partir d'un squelette pratiquement intact ; un zombie ne peut   tre cr    qu'   partir d'un corps pratiquement intact. Le lanceur doit toucher les restes    animer. Normalement, aucun personnage ne peut contr  ler plus de d  s de morts-vivants que 4 fois son niveau, quel que soit le nombre de fois o   ce sort est lanc  , mais pour le N  cromancien, la limite est 6 fois son niveau.

Appel du Cavalier Sans T  te

N 7

Port  e : 6 m  tres

Dur  e : sp  ciale

Ce sort fait appel    un cavalier sans t  te qui se voit ensuite confier une t  che    accomplir telle que le meurtre d'un individu. Le cr  ne d'un guerrier du bon niveau (et du type    cheval) est n  cessaire pour terminer l'invocation. Le niveau maximum du Cavalier Sans T  te invoqu   est   gal au niveau du lanceur ou au niveau r  el du cavalier au moment de sa mort (le plus bas des deux est retenu). Ainsi, l'aspirant invocateur travaille habituellement pour obtenir le guerrier le plus puissant disponible, souvent en organisant la mort du guerrier.

Chaque cavalier est unique et porte habituellement une tenue chevaleresque semblable    celle qu'il portait dans la vie en plus sombre et plus « t  n  breuse » (quoique non magique). Bien s  r, comme leur nom l'indique, ils sont sans t  te, mais peuvent appara  tre avec des citrouilles-lanternes    la place de leur t  te r  elle, des vestiges fantomatiques, des casques et des capuches vides, ou d'autres variations sur ce th  me. La monture du cavalier

est toujours invoquée aux côtés de son maître. Voir l'entrée du monstre Cavalier Sans Tête pour plus de détails et de statistiques.

L'invocateur doit avoir en sa possession le crâne réel du Cavalier afin de garder le contrôle sur lui. Si la possession du crâne est interrompue, le cavalier tentera de s'emparer du crâne avec la même ferveur que la tâche qui lui a été confiée. En cas de succès, le Cavalier peut prendre son libre arbitre ou simplement disparaître (à la discrétion du Maître de Jeu). Le sort ne peut être jeté que pendant la nuit (même s'il est invoqué sous terre), et le Cavalier (et la monture) reste jusqu'à ce que la tâche soit terminée ou que le soleil se lève. Le sort doit être relancé la nuit suivante si la tâche n'est pas terminée ou si le Cavalier est tué alors qu'il est en mission.

Le MJ peut permettre à d'autres classes d'accéder à ce sort. Le sort reste du septième niveau, mais le niveau maximum du cavalier sans tête est la moitié de celui du lanceur (au lieu d'être égal au niveau du Nécromancien)

Appel d'un Poltergeist

N 1 Portée : 1,5 mètre / niveau
Durée : 1 heure / niveau

Ce sort lie un esprit mineur à une zone. Le poltergeist est une force invisible et informe qui exécute des tâches simples à votre demande. Il peut courir et aller chercher des choses, ouvrir des portes et tenir des chaises, ainsi que nettoyer et réparer. Le poltergeist ne peut effectuer qu'une seule activité à la fois, mais il répète la même activité encore et encore si on lui demande de le faire tant que vous restez à portée. Il ne peut ouvrir que des portes, tiroirs, couvercles, etc. normaux, ayant un score de résistance effective de 3, il peut déclencher des pièges et autres, mais il ne peut exercer que 10 kilo de pression, ce qui peut ne pas être suffisant pour activer certaines plaques de pression et autres dispositifs.

Fête des Morts

N 4 Portée : 1,5 mètres / niveau
Durée : instantanée

Ce sort guérit le lanceur de sorts et les morts-vivants actifs proches en drainant les dernières énergies de tous les cadavres frais (pas plus d'une heure) qui se trouvent dans la portée du sort. Le cadavre doit avoir été un être vivant et sensible (c'est-à-dire non animal, mort-vivant, construction, élémentaire, etc). Tout cadavre drainé à l'aide de ce sort donne de la vigueur au lanceur de sorts et à ses alliés morts-vivants actifs à portée de tir, guérissant 1d4 pv par cadavre, jusqu'à leur maximum de points de vie. Les morts-vivants tués ou détruits ne

guérissent pas et ne se relèvent pas. Les cadavres consommés par ce sort ne peuvent en aucun cas être relevés ou ressuscités par quelque moyen que ce soit, même par un **souhait**.

Chair en Décomposition

N 1 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Il s'agit d'une version arcanique du sort **Infliger des Blessures Légères** (l'inverse de **Soins Légers**), qui inflige 1d6+1 points de dommage à la créature qu'il affecte. Le lanceur doit réussir son attaque après avoir écrasé les composants matériels sur ses doigts (généralement un asticot, un ver mangeur de chair, ou une créature similaire). Un jet d'attaque manqué ne dissipe pas l'effet, car il peut être actif jusqu'à ce qu'il soit utilisé ou jusqu'à ce qu'un nombre de rounds égal au niveau du lanceur soit passé.

À la différence du sort de Clerc mentionné, ce sort ne peut être inversé. Cependant, ce sort continue de fonctionner avec les morts-vivants comme la forme inversée, ils sont soignés de 1d6+1 points de vie.

Chair Pourrie

N 4 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Ce sort fonctionne exactement comme un sort de **Chair en Décomposition**, sauf qu'il inflige 2d6 points de dégâts plus 1 point par niveau de lanceur à la créature qu'il cible. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque après avoir écrasé les composants matériels sur ses mains (typiquement un asticot, un ver mangeur de chair, ou une créature similaire). Un jet d'attaque manqué ne dissipe pas l'effet, car il peut être actif jusqu'à ce qu'il soit utilisé ou qu'un nombre de rounds égal au niveau du lanceur soit passé.

Tout comme le sort de **Chair en Décomposition** de niveau inférieur, ce sort ne peut pas être inversé pour fournir de la guérison aux créatures vivantes, et de même, ce sort fonctionne sur les créatures mortes-vivantes de la manière opposée ; elles sont guéries 2d6 + points de dégâts de niveau du lanceur au lieu d'être blessée.

Disperser les Esprits

Portée : 27 ou 6 mètres

N 3

Durée : instantanée

Ce sort inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur à n'importe quel mort-vivant incorporel tel que Esprits, Spectres, Fantômes, ou entités similaires à portée du lanceur. Le lanceur de sorts doit être capable de voir la cible visée. Alternativement, le lanceur de sorts peut choisir de causer une explosion de 1d4 points de dégâts par niveau à de tels êtres – qu'ils soient visibles ou non – dans une zone de 6 mètres autour du lanceur. Les êtres spirituels mineurs tels que les poltergeists qui hantent une région sont généralement détruits par ce sort. Tout être affecté a droit à une Sauvegarde pour la moitié des dégâts. Certains types résistants de morts-vivants peuvent se réformer après un certain temps (généralement quelques jours plus tard), et peuvent exiger que certains rituels ou autres conditions soient remplis avant d'être détruits définitivement. Ce sort n'affecte que les vrais morts-vivants incorporels et ne fait rien contre les autres types d'êtres, même s'ils se trouvent être insubstantiels à ce moment-là. Même les vampires qui se trouvent être sous forme gazeuse sont immunisés contre l'effet de ce sort.

Ectoplasme

N 3

Portée : contact

Durée : 1 tour / niveau

Lorsqu'il est lancé sur une créature intelligente consentante, ce sort donne à l'être la capacité de devenir semi-transparent et immatériel. À l'état ectoplasmique, les armes magiques ou ayant certaines propriétés spéciales sont nécessaires pour frapper le destinataire. Tous les jets de furtivité tels que **Déplacement Silencieux** ou **Se Cacher** sont effectués à +20%, et le personnage peut se déplacer à travers les matériaux jusqu'à 2,5 cm d'épaisseur par niveau du lanceur. Certains matériaux peuvent empêcher le passage comme le plomb, l'or ou d'autres matériaux ayant des propriétés spéciales (à déterminer par le maître de jeu). Tout en étant capable de se déplacer à travers les matériaux et sans peser, l'être ectoplasmique ne gagne aucun autre mode de mouvement spécial comme le vol ou la lévitation. Il est cependant possible de marcher sur des matériaux tels que l'eau.

Le personnage dans un état ectoplasmique ne peut pas faire des attaques physiques mais peut lancer des sorts qui ne nécessitent pas de contact physique. Tant que le sort Ectoplasme est actif, l'individu peut choisir d'aller et venir entre les formes corporelles et incorporelles à son tour, en restant dans l'état choisi jusqu'à son prochain tour. Le sort ne peut pas être jeté sur un individu réticent

et échoue complètement s'il est tenté. De même, les créatures d'intelligence inintelligentes ou animales ne comprennent pas comment changer leur état physique, alors le sort est gaspillé pour elles.

Embaumer

N 0

Portée : contact

Durée : permanente

Prépare spécialement un cadavre pour l'enterrement (ou l'utilisation ultérieure). Lorsqu'il est jeté sur un mort récent en préparation pour les sorts de type **Animer les Morts**, le Zombie nouvellement ressuscité aura +1 point de vie par Dé de Vie jetés (jusqu'au maximum de points de vie pour chaque Dé de Vie).

Fireskull Familier

N 2

Portée : contact

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort anime un seul crâne, enveloppé de flammes magiques froides et doué d'une forme de vol. Le crâne flamboyant peut aller chercher de petits objets, transmettre des messages ou d'autres tâches similaires pour le lanceur. Lorsqu'il n'est pas chargé d'une tâche précise, le Fireskull Familier se tient généralement près de son maître, fournissant une lumière égale à celle d'une torche. Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'une seule instance de ce sort actif à la fois. Les lancers suivants n'ont aucun effet à moins que la première instance du sort ne soit annulée ou détruite.

Le Fireskull Familier n'est pas conçu pour le combat, ayant des points de dommage égaux à 25% du total des points de vie du lanceur. Il a une Classe d'Armure de 13 et une seule attaque causant 1d2 points de dégâts, attaquant avec les mêmes chances de base de toucher que le lanceur. Le crâne peut être chargé de sorts qui doivent être transmis par le toucher, l'effet du sort étant disponible pour le crâne au round suivant. Lorsqu'un Fireskull Familier se trouve à moins de 1,5 mètre, le risque de surprise du lanceur est réduit de 1.

Il est intéressant de noter que même si chaque crâne ne se souvient d'aucun détail de sa vie antérieure, il conserve de nombreux traits de personnalité, ce qui distingue chaque crâne du suivant. Les utilisateurs de ce sort ont souvent des crânes préférés qu'ils utilisent régulièrement, et des crânes qu'ils détestent animer. Un crâne particulier qui est détruit physiquement ne peut plus jamais être utilisé.

Fossiliser

N 3 Portée : contact
 Durée : permanente

Ce sort durcit en permanence les os d'une créature squelettique morte-vivante, rendant les os plus denses et plus forts. Le squelette fossilisé obtient en permanence un +2 sur les jets de dégâts, +4 sur sa CA, et sa résistance aux dégâts est améliorée. Un squelette fossilisé ne subit que 1/4 des dégâts causés par les armes tranchantes et 1/2 des dégâts causés par toute autre arme. Le squelette fossilisé devient immunisé contre les flèches, les éclairs et les balles normales. Les armes à projectiles magiques ne font que leur bonus magique en dégâts.

Bien que ce sort soit permanent, il y a des inconvénients. Le sort lui-même nécessite 100 po de poudre d'ambre qui est consommée lors de l'exécution du sort. De plus, le squelette nouvellement fossilisé ne peut être réparé ou autrement « guéri », car les matières organiques qui composent les os ont été complètement remplacées par des minéraux. Les morts-vivants squelettiques intelligents ne voudraient normalement pas que ce sort s'applique à eux-mêmes, mais le sort les affecterait normalement autrement.

Invoquer Les Esprits

N 3 Portée : 3 mètres / niveau
 Durée : 1 tour / niveau

En jetant ce sort, un esprit malveillant sous la forme d'un Esprit est appelé à servir le lanceur de sorts pendant 1 tour par niveau. Si le lanceur est de niveau 10, il peut choisir entre 1d4 Esprits ou un Spectre. Au niveau 15, le lanceur peut choisir d'invoquer 2d4 Esprits, 1d3 Spectres, ou un fantôme (voir l'entrée monstre appropriée). Les Esprits invoqués serviront en fonction de leurs capacités, généralement en combattant les ennemis du lanceur, disparaissant généralement à la fin de la durée du sort.

Parfois, l'esprit ne part pas à la fin de la durée du sort, mais se libère simplement de l'obligation de servir et attaque généralement le lanceur de sorts. La chance est de 5% pour un spectre particulier, 10% pour les spectres, et 20% pour un fantôme. Lorsque cela se produit, l'esprit restera dans la zone pendant un nombre de rounds égal au niveau du lanceur avant de partir. Un esprit avec moins de la moitié de ses points de vie ne restera pas. Le lanceur de sorts serait sage d'avoir des protections ou d'autres contingences contre les esprits rebelles.

Localiser un Cadavre

C 2 Portée : 120 mètres
 M 2, N 1 Durée : 1 round / niveau

Ce sort permet au lanceur de détecter la direction du cadavre le plus proche ou des restes d'un type utilisable pour des sorts tels que les sorts **Animer les Morts** ou autres sorts similaires. Pendant toute la durée, le lanceur doit simplement se concentrer sur le type général de cadavre (animal, humanoïde, grande taille, etc.) et l'état applicable (intact, frais, squelettique, etc.). La dépouille la plus proche répondant aux critères est localisée si plus d'une dépouille se trouve à portée. En arrivant à l'endroit où se trouve le cadavre le plus proche, le lanceur peut à nouveau se concentrer pour localiser un autre cadavre, tant que la durée du sort dure. Des restes spécifiques appartenant à un individu particulier peuvent être localisés avec ce sort, à condition que le lanceur de sorts ait connu l'individu personnellement durant sa vie. Le sort est bloqué même par une mince feuille de plomb ou d'or. Les créatures (y compris les morts-vivants) ne peuvent pas être trouvées par ce sort.

Mains de Goule

N 2 Portée : contact ou automatique
 Durée : 1 round / niveau

Ce sort fait que les mains d'une créature vivante deviennent comme les griffes horribles des goules. Le porteur de ces mains macabres peut faire deux attaques de griffes qui causent chacune 1d4 points de dégâts. Si le destinataire de ce sort a déjà eu de meilleures attaques de griffes, alors il obtient un bonus de +2 à ses jets de dégâts tant que ce sort est en cours. En plus des dégâts, ceux qui sont frappés par les mains doivent Sauvegarder vs Paralysie ou être paralysés pendant 2d8 tours (les elfes sont immunisés), exactement comme les attaques d'une goule.

Les bénéficiaires de ce sort doivent être de vrais êtres vivants ; d'autres créatures comme les morts-vivants, les constructions, les élémentaires, etc. ne feraient que gaspiller le sort et ne recevraient pas les effets. Il y a une probabilité non cumulative de 5% que, lors de chaque lancer de ce sort, le bénéficiaire soit effectivement infecté par la fièvre des goules (selon la description du monstre), ce qui, si des mesures curatives appropriées ne sont pas prises, peut finalement entraîner la mort du bénéficiaire et le transformer en une véritable goule.

Momification

N 5 Portée : contact
 Durée : permanente

Après des préparatifs cérémoniels minutieux qui durent cinq jours et l'application de nombreux onguents rares et coûteux, le lanceur est capable de rappeler l'esprit des morts pour réanimer un corps comme une momie. Les momies ainsi créées sont du type standard (voir l'entrée Monstre). Les momies ne comptent pas dans les limites normales des morts-vivants contrôlables (par le sort Animer les Morts), mais le lanceur de sorts peut garder le contrôle d'autant de Dés de Vie de momies que son propre niveau.

Les momies ne voyagent pas bien, étant lentes et s'usant rapidement, elles s'abîment lors de longs trajets. Elles font de meilleurs gardiens pour le repaire du lanceur. Les préparations pour la momification coûtent 100po par dé (500po par momie). Une incantation séparée est nécessaire pour chaque momie créée. Il pourrait être possible de créer une momie à partir d'un grand humanoïde tel qu'un géant, mais les coûts associés à la préparation augmentent considérablement à 5000po par Dé de Vie du produit final. Les momies plus puissantes, comme celles qui ont des pouvoirs de classe intacts, sont généralement créées par l'utilisation du sort **Non-Mort**.

Momification est généralement l'apanage du Nécromancien, mais éventuellement des Clercs de certains cultes peuvent aussi y avoir accès.

Mot de Rappel

C 6, D 6 Portée : soi-même (spécial)
 N 5 Durée : instantanée

Le **mot de rappel** téléporte instantanément le lanceur à son sanctuaire quand ce simple mot est prononcé. Le lanceur doit désigner quel est le sanctuaire lors de la préparation du sort. Il doit s'agir d'un endroit familier désignant une zone de moins de 3x3m, et peut se trouver à n'importe quelle distance du lanceur, mais il doit impérativement être dans le même Plan d'existence que celui où le lanceur se trouvait lors de l'exécution du sort. Le lanceur peut emporter des objets ou des créatures avec lui, sans toutefois excéder un poids de 130kg+45kg par niveau au-dessus du 10^{ème}. Il doit de plus avoir un contact physique avec les objets ou créatures transportés, qui peuvent aussi être eux-mêmes en contact avec d'autres pour former une sorte de chaîne.

Le **mot de rappel** ne pourra pas téléporter une créature qui ne le désire pas. De façon similaire, les objets qu'elle pourrait transporter, bien qu'en contact, ne le seront pas non plus si elle réussit une Sauvegarde contre les Sorts.

Mur d'Os

N 4 Portée : 3 mètres / niveau
 Durée : 1 round / niveau

Un mur immobile d'os et de fragments d'os s'entrecroisant et se tordant s'élève de la terre. Le mur est composé d'une section carrée de 3x3 mètres, d'une épaisseur de 30 centimètres par niveau de lanceur. Contrairement au sort similaire, le **mur de pierre**, le lanceur ne peut pas doubler la surface du mur en réduisant de moitié son épaisseur, car la structure est déjà très lâche et perdrait son intégrité structurelle, mais bien sûr, le mur peut être rendu plus épais. Par exemple, un lanceur de niveau 10 pourrait conjurer une section pour remplir un cube de 3 mètres de côté (surface de 3 × 3 mètres par 10 sections de 30 centimètres d'épaisseur). Le mur ne peut pas être conjuré de sorte qu'il occupe le même espace qu'une créature ou un autre objet. Le mur n'a pas besoin de concentration pour se maintenir, mais tombe en morceaux à la fin de la durée du sort.

Le sort diffère également du sort du **mur de pierre** par le fait que le mur semi-animé attaque ceux qui sont à proximité de sa structure (à moins de 3 mètres), les os attaquent, percent et tailladent pour 2d4 de dommage. La structure n'est pas complètement solide, donc les individus très puissants peuvent essayer de traverser avec un jet de Force, mais ils prennent un dommage supplémentaire de 2d6+1/niveau en faisant la tentative pour chaque 30 centimètres d'épaisseur qu'ils tentent de traverser. Un jet de Force séparé est nécessaire pour chaque 30 centimètres d'épaisseur de mur qu'on cherche à percer. La paroi osseuse n'attaque pas le lanceur de sorts ni aucune créature morte-vivante. Le **mur d'ossements** peut être transformé en structures simples telles que des rampes ou des ponts pour franchir une brèche, mais ces utilisations réduisent la taille de moitié, de sorte que des arcs ou des contreforts de soutien peuvent être inclus.

Négation de la Puanteur*

Portée : contact
N 0 Durée : 1 round / niveau

Élimine l'odeur d'une créature (ou d'un cadavre), y compris les goules ou les ghastrs (jet de Sauvegarde pour résister à l'effet). Dure 1 round par niveau. Inversée, l'odeur pertinente est rendue plus puissante, augmentant la difficulté de Sauvegarde de 2 points le cas échéant.

Non-Mort

Portée : contact
N 6 Durée : instantanée

En tant qu'alternative nécromantique maléfique au sort **Réincarnation**, ce sort peut être utilisé pour ramener des individus dans le monde des vivants, bien que pas tout à fait en vie. En jetant ce sort, le lanceur ramène un personnage (ou une créature) mort(e) dans un état immortel, qu'il s'agisse d'une sorte de corps réanimé ou de forme spirituelle ou fantomatique. Les êtres méchants, cruels, meurtriers ou soi-disant mauvais voudront souvent continuer leurs prédateurs en vie, mais pour la plupart des êtres, l'âme du sujet n'est pas prête à revenir dans un tel état. La plupart des individus normaux lancent un jet de sauvetage contre la magie pour éviter de revenir (lancé comme s'ils étaient encore vivants et en bonne santé), et s'ils réussissent, le sort échoue complètement car l'âme ne peut être contrainte de revenir.

Le maître de jeu peut choisir une forme de mort-vivant appropriée ou lancer le dé sur la table suivante pour déterminer le type de créature non-morte que le personnage devient.

D%	Type de mort vivant
01-25	Goule
26-40	Ghastr (Goule Suppurante)
41-50	Momie
51-55	Spectre
56-60	Vampire
61-75	Wight (Revenant)
81-90	Wraith (Esprit)
85-90	Fantôme
91-00	Autre (au choix du MJ)

Comme le personnage revient dans un état de non-mort, tous les maux physiques et toutes les afflictions sont généralement sans importance. L'état des restes n'est pas vraiment un facteur tant que le corps est en grande partie intact. La magie du sort répare ou s'adapte à tous les changements nécessaires pour se conformer au nouvel état de mort vivant, le processus prenant une heure à compléter. Lorsque le sort est terminé, le nouvel être mort-vivant devient conscient et actif. Le lanceur de sorts n'a absolument aucun contrôle particulier sur l'être nouvellement "ressuscité". Bien sûr, sorts peuvent être lancés ensuite, ayant des effets tout à fait normaux sur les nouveaux morts-vivants.

Le nouveau mort-vivant se rappelle la majeure partie de sa vie et de sa forme antérieures. Sa classe est inchangée, de même que l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme du personnage (mais voir ci-dessous). Les capacités physiques comme la Force, la Dextérité et la Constitution devraient être revalorisées ou adaptées aux caractéristiques de la nouvelle forme. Le niveau du sujet (ou Dés de Vie) est réduit de 1 ; il s'agit d'une réduction réelle, et non d'un niveau négatif, et n'est pas sujet à une **Restauration** magique. La cible de ce sort possède toutes les capacités, les impératifs et les inconvénients de son nouvel état de mort vivant, ayant soit les dés normaux de la créature morte-vivante, soit des points de vie en fonction du niveau initial réduit du personnage, le plus élevé des deux étant retenu. Dans un cas comme dans l'autre, les capacités de classe du personnage sont à la disposition de la nouvelle forme ressuscitée, à l'exception de toute situation manifestement contradictoire. Par exemple, l'escalade n'a probablement pas beaucoup d'importance pour une forme fantôme. Le sort peut donc créer des êtres morts-vivants généralement supérieurs qui, souvent, dirigent d'autres êtres de leur espèce. La créature non-morte acquiert toutes les capacités associées à sa nouvelle forme, y compris les formes de déplacement et de vitesse, les armures naturelles, les attaques naturelles, les capacités extraordinaires et autres, mais elle doit aussi faire face aux besoins particuliers du nouvel état. Par exemple, une goule nouvellement ressuscitée a voracement faim de chair fétide, et un nouveau vampire a soif de sang. Les compulsions des morts-vivants sont très fortes, et leurs comportements surmonteront bientôt toute relation antérieure avec des êtres vivants, bien qu'ils puissent éprouver des remords pour avoir tué leurs anciens amis. Pour les morts-vivants tels que les Goules, les Goules Suppurantes, les Revenants, les poids et autres êtres semblables, la pulsion de tuer et de se nourrir est si forte qu'ils peuvent devenir totalement insensibles (-6 aux scores d'Intelligence et de Sagesse) jusqu'à ce que cette pulsion soit temporairement satisfaite. Les vampires ont

un peu plus de contrôle conscient sur leur faim et ils n'ont pas cette pénalité. Pour d'autres types de morts-vivants qui ne sont pas énumérés ici, le maître de jeu peut assigner des comportements pertinents qui doivent être suivis.

Les constructions, les élémentaires et les créatures semblables ne peuvent pas devenir des morts-vivants. La créature devait être à l'origine un être vivant corporel avec un semblant d'intelligence. Le maître de jeu a le dernier mot quant à savoir quel être résulte de l'utilisation de ce sort. De même, le MJ décide des situations spéciales ou des manifestations spéciales qui peuvent survenir à la suite de l'utilisation de ce sort. Généralement, tout personnage qui devient un mort-vivant devient immédiatement un pnj sous le contrôle du MJ à moins qu'il n'ait fait des aménagements spéciaux pour permettre aux joueurs morts-vivants de jouer.

*Note : ce sort est destiné uniquement aux Nécromanciens, car les autres classes lanceuses de sorts ont accès à des types de sorts similaires (**Réincarnation** et **Relever les Morts**).*

Projection d'Asticots

Portée : 3 mètres

N 2

Durée : 1 round / niveau

Depuis la bouche des lanceurs, un jet de saleté contenant de la chair mangée par des asticots vivants affecte tout le monde à l'intérieur d'une section de 3 mètres immédiatement adjacente au lanceur et choisie par lui. Ceux qui sont touchés par le jet doivent faire une Sauvegarde ou être malades pendant 2d6 rounds (voir **Puanteur**), causant une pénalité de -2 à leurs attaques). Les asticots mangent la chair en causant 1d4 points de dégâts immédiatement et lors des rounds suivants 1d4 de dégâts supplémentaires par round pour un nombre de rounds égal au niveau du lanceur. Les individus peuvent arrêter les dégâts en utilisant un round entier pour brosser les asticots (pas de mouvement, pas d'attaques, et perte de dextérité ou de bonus de bouclier pendant ce round). Ceux qui prennent le temps de brosser les asticots subissent des dégâts normaux. Enlever les asticots n'élimine pas l'effet écoeurant pour ceux qui n'ont pas réussi la sauvegarde.

Protection contre les Morts-Vivants*

Portée : contact

N 1

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort fonctionne presque de la même façon que le sort de **Protection contre le Mal** en protégeant une créature des attaques des créatures mortes-vivantes, du contrôle

mental et des créatures invoquées, sans tenir compte de la tendance morale ou éthique. Il crée une barrière magique autour du sujet à une distance de 30 centimètres. La barrière se déplace avec le sujet et a trois effets majeurs.

Tout d'abord, le sujet gagne un bonus de +2 à la CA et un bonus de +2 sur les Sauvegardes. Ces deux bonus s'appliquent contre les attaques faites ou les effets créés par des créatures ou des êtres morts-vivants dont le maître de jeu décide qu'ils ont un lien fort avec la mort ou les morts-vivants.

Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative de posséder la créature protégée (par une attaque à l'aide d'un bocal magique, par exemple) ou d'exercer un contrôle mental sur la créature (y compris les sorts ou effets de charme). La protection n'empêche pas ces effets de cibler la créature protégée, mais elle supprime l'effet pendant toute la durée de la protection contre les effets néfastes. Si la protection du sort prend fin avant que l'effet accordant le contrôle ne le fasse, le « contrôleur » en puissance serait alors capable de commander la créature contrôlée. De même, la barrière empêche de se faire posséder par une force vitale, mais n'en expulse pas une si elle est en place avant que le sort ne soit lancé.

Troisièmement, le sort empêche le contact corporel des créatures invoquées (qu'elles soient mortes-vivantes ou non). Les attaques à l'arme naturelle de ces créatures échouent et font reculer les créatures si de telles attaques nécessitent de toucher la créature protégée. La protection contre le contact des créatures invoquées prend fin si la créature protégée attaque ou tente de casser la distance avec la créature bloquée.

Inversé, ce sort devient très puissant pour se protéger de la vie. Il fonctionne de toutes les manières décrites ci-dessus, sauf que les créatures "vivantes" sont tenues à l'écart, plutôt que les créatures mortes ou "non-mortes". Les créatures telles que les objets animés, les golems, les élémentaires ou autres êtres non vivants (au sens traditionnel du terme) ne sont affectées par aucune des deux versions.

Les nécromanciens utilisent souvent les deux versions du sort pour se protéger à la fois des menaces de la population vivante et des puissants morts-vivants qui peuvent essayer de commander le nécromancien comme les fantômes ou les vampires.

Protection contre les Morts-Vivants* 3m ray.

Portée : contact

N 3

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort fonctionne exactement comme une Protection contre les Morts-Vivants, mais avec un rayon de 3 mètres plutôt qu'un rayon 30 centimètres. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur du rayon reçoivent la protection ; ceux qui quittent puis reviennent, ou qui entrent après que le sort a été jeté, reçoivent également la protection.

Inversé, ce sort devient une **Protection contre les Vivants d'un rayon de 3 mètres**, et fonctionne exactement comme la forme inversée de **Protection contre les Morts-Vivants**, sauf qu'il couvre un rayon de 3 mètres autour de la cible plutôt que le rayon normal de 30 centimètres.

Puanteur

Portée : soi-même

N 1

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort crée une odeur nauséabonde de pourriture et de cadavre qui émane du corps du lanceur. La puanteur fait double emploi avec l'effet écoeurant des ghouls (voir l'entrée dans le Supplément des Monstres). L'odeur de mort et de pourri qui entoure le lanceur est si accablante que les créatures vivantes à moins de 3 mètres doivent réussir une Sauvegarde contre Poison ou être malades pendant 2d6 rounds (-2 pour les jets d'attaque). Pour chaque trois niveaux du lanceur, une pénalité de -1 est appliquée au Jet de Sauvegarde à ceux qui sont affectés (au 3ème jet est à -1, au 6ème niveau le jet est à -2, au 9ème niveau le jet est à -3, etc). Une créature qui réussit à Sauvegarder ne peut plus être affectée par ce sort ou par l'odeur nauséabonde d'un fantôme pendant 24 heures. Un sort de neutralisation du poison élimine l'effet chez une créature affectée.

Sanctuaire Funéraire

Portée : contact

N 4

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de créer une entrée invisible dans une tombe, un mausolée, un sarcophage, une grande pierre tombale ou un objet similaire associé au repos des morts. L'entrée est visible pour les morts-vivants (et les nécromanciens), mais cela ne donne aucun accès spécial à la porte. Une fois le sort terminé, le lanceur de sorts peut entrer dans l'espace, disparaissant ainsi de vue. Une seule tombe peut être effectuée par sanctuaire funéraire à la fois.

Le lanceur est parfaitement conscient de son environnement lorsqu'il se trouve dans la tombe, ce qui lui permet de bénéficier d'une vision et d'une ouïe à 360 degrés, ainsi que de détecter les changements de température dans l'environnement immédiat du site. Un autre avantage de ce sort est que chaque tour où le lanceur se repose à l'intérieur de la tombe compte comme une heure complète de sommeil, de sorte que le lanceur peut méditer pour mémoriser les sorts tout en restant dans le sanctuaire magique. De plus, si la tombe se trouve sur un terrain Perversi ou dans une zone associée à des hantises (fantômes), le lanceur de sorts guérit 1d4 DV par tour passé à l'intérieur de la tombe.

Lorsqu'il se trouve à l'intérieur de la tombe, le lanceur perd tout sens du goût, de l'odeur ou du toucher, et ne peut pas parler ni jeter de sorts pendant qu'il se trouve dans la protection de la tombe. Si la tombe elle-même est déterrée ou fracturée d'une manière ou d'une autre, alors le lanceur de sorts subit des dégâts de 2d10 et est jeté dans l'espace disponible le plus proche. Ce genre d'entreprise devrait être à peu près équivalent à creuser une tombe, et pas simplement une frappe contre la terre.

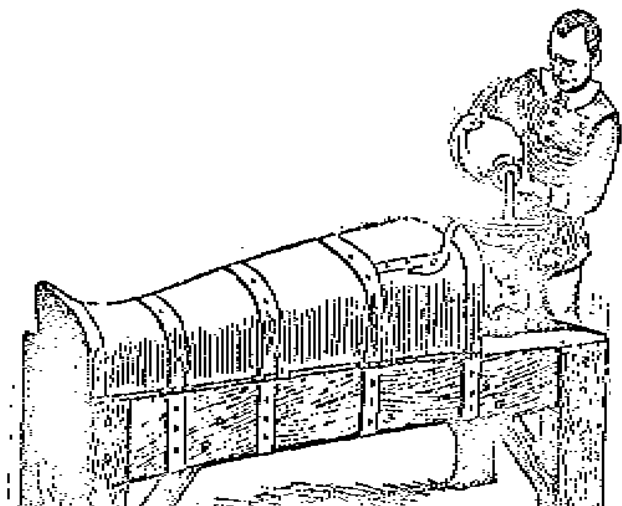
Serviteur Cadavérique

Portée : contact

N 1

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet au lanceur d'animer temporairement des squelettes ou des zombies. Un nombre de Dés de Vie égal au niveau du lanceur peut être animé jusqu'à une heure par niveau de lanceur. Ces morts-vivants non permanents ne sont pas pris en compte dans les limitations du sort **Animer les Morts**, mais ils sont par



ailleurs conformes aux morts-vivants permanents créés par ce sort. Une seule instance de ce sort peut être active à la fois pour un lanceur donné.

Les squelettes animés ont des Dés de Vie égaux au nombre que la créature avait dans la vie ; pour les squelettes d'humains ou de demi-hommes, cela signifie un seul Dé de Vie, quel que soit le niveau de personnage du défunt. Les zombies ont un dé de plus que la créature n'en a eu dans sa vie. Un squelette animé ne peut être créé qu'à partir d'un squelette pratiquement intact ; un zombie ne peut être créé qu'à partir d'un corps pratiquement intact. Le lanceur doit toucher les restes à animer.

Soutien*

N 0

Portée : 3 mètres

Durée : spéciale

Les morts-vivants à moins de 3 mètres du lanceur sont plus difficiles à Repousser ou à Commander, étant un point plus difficile à affecter (sur la Table Clerc vs MV, p. 56 ldb). L'effet dure une heure ou jusqu'à ce qu'une tentative de Repousser (ou Commander) soit faite. Inversé, le cantrip facilite l'action sur des morts-vivants d'un point pour la même période.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Vous trouverez ci-dessous des objets magiques pertinents pour la classe des nécromanciens ; leur utilisation est laissée à la discrétion du maître de jeu.

Bougies noires : Ces bougies de 8 cm de diamètre brûleront pendant six heures bien qu'une fois allumées, la bougie dépense sa magie. En brûlant, chaque bougie crée une zone de perturbation impie qui renforce les morts-vivants à moins de 15m de la bougie. Les morts-vivants résistent au Tourner dans cette zone car toute tentative de Tourner ou de Commander est pénalisée de 4 points. Les bougies résistent à la plupart des conditions venteuses à l'exception des vents excessivement forts. Les bougies noires sont fabriquées à partir de suif qui contient des graisses provenant d'êtres intelligents.

Couronne osseuse +1 : Composé d'os liés, ce simple cercle ou couronne augmente le niveau effectif du porteur en ce qui concerne les sorts qui invoquent, contrôlent, influencent ou créent des morts-vivants. Par exemple, un Magicien de 10ème niveau portant une couronne osseuse +1 est effectivement de 11ème niveau lorsqu'il lance **Animation des morts** et est capable d'animer un total de 22 dés de morts-vivants (max 2 x niveau dans les dés), et le Magicien peut contrôler jusqu'à 44 dés (max 4 x niveau).

Il existe des versions plus puissantes des couronnes osseuses, mais elles sont extrêmement rares et donc très prisées.

Le Suaire de la Mort : Ces lourdes robes à capuchon en tissu noir offrent à celui qui les porte l'équivalent d'une cote de mailles (CA 15), mais sans l'encombrement, pour un poids de seulement 2,5 kg. Le linceul se fond dans l'obscurité et l'ombre, et dans ces zones, le Suaire de la Mort fonctionne comme une Cape de Déplacement (la première attaque de mêlée ou de missile manque toujours, et les attaques suivantes sont faites à -2). Les petits morts-vivants ignoreront largement le porteur d'un Suaire de la mort, le considérant comme l'un des leurs. Les morts-vivants plus intelligents ne sont pas dupes mais préfèrent quand même le porteur avec +4 sur les jets de réaction.

Onguent volant : Cette pommade épaisse est étalée sur la peau, en prenant un tour entier pour l'appliquer. Une fois appliqué, l'individu peut prendre son envol à volonté pendant 1d4 heures. La maniabilité est très faible, ce qui la rend utile uniquement pour parcourir de grandes distances ou contourner des obstacles. Le déplacement est à 3 fois les taux de déplacement normaux, et l'utilisateur connaît mentalement la durée permettant un atterrissage en toute sécurité une fois l'effet terminé.

L'utilisation de cette pommade est considérée comme extraordinairement mauvaise, car elle n'est produite que par les sorcières ou les sorciers les plus vils à partir des graisses d'enfants et de pactes avec des entités diaboliques.

Bèche de fossoyeur : Le manche de cette simple bèche est couvert de runes et de symboles de mort et de repos. Elles ont été conçues pour enterrer les morts pour le repos éternel, et malgré cela, elles sont prisées par les nécromanciens comme protection contre les choses indisciplinées ressuscitées. Elle fonctionne comme une arme +1, +3 v. Morts-vivants et le manieur est immunisé contre les nausées associées à l'odeur nauséabonde des morts (y compris les effets connexes tels que l'odeur nauséabonde ou l'effet secondaire du sort de pulvérisation contre les vers blancs). De plus, on peut creuser deux fois plus vite que d'habitude à l'aide de la bèche.

Cristal de médium : Cet épais éclat ou boule de cristal permet de communiquer avec les esprits de la région voisine. Une fois par jour, après une période de concentration ou de méditation de 10 minutes, un effet similaire à celui de la parole avec un sort mort se produit. Un cadavre ou un corps n'est pas nécessairement nécessaire car le sort essaie simplement de faire appel à tous les esprits qui peuvent être à proximité pour répondre aux questions. Ces esprits peuvent avoir ou non des informations pertinentes pour le joueur (à la discrétion du maître de jeu), car ils peuvent ne pas être engagés dans le monde matériel. Les esprits peuvent mentir, induire en erreur ou dire la vérité, tout dépend de la nature de la communication. L'effet dure un nombre de tours égal au niveau de l'invocateur (ou le double de celui des nécromanciens), et généralement pas plus d'une requête ne peut être faite par tour.

Faux de la faucheuse : Cette faux magique +2 est très redoutée, car lorsqu'elle est maniée par un nécromancien (ou certains puissants morts-vivants comme les lichs, les cavaliers sans tête ou les seigneurs vampires), la faux lui confère des pouvoirs supplémentaires. Lorsqu'elle est frappée par la lame en métal noir, la victime doit sauver contre les sorts ou perdre 10 points de dommage supplémentaires au cours des 10 prochains rounds (un point par round). Des frappes supplémentaires produisent des résultats similaires, ce qui rend la faux assez mortelle entre les mains du nécromancien. Tout être tué par l'effet blessant ne peut être élevé, réincarné ou ramené à la vie sans des moyens extraordinaires tels qu'un souhait ou une volonté directe d'êtres puissants tels que les divinités elles-mêmes.

Open Game License

INTRODUCTION

Necromancer: 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.

Necromancers: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2008-2010, 2018 R. Kevin Smoot.

END OF LICENSE