

Nouveaux Sorts

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 5

Copyright © 2007-2017 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertoli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, Scott Abraham, and Stuart Marshall

Tous Droits Réservés

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

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément comprend un certain nombre de nouveaux sorts, ainsi que des règles pour les sorts du 7^e niveau. Les sorts contenus dans le présent document ont été fournis par un certain nombre de personnes ; veuillez lire la section 15 de la OGL (à la dernière page du présent document) pour une liste complète. 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.

CLASSES DE PERSONNAGE, Supplément

Clerc, tableau révisé

Le tableau suivant ajoute les sorts de niveau 7.

Niveau	Exp.		Sorts						
	Points	Dés de vie	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1d6	-	-	-	-	-	-	-
2	1,500	2d6	1	-	-	-	-	-	-
3	3,000	3d6	2	-	-	-	-	-	-
4	6,000	4d6	2	1	-	-	-	-	-
5	12,000	5d6	2	2	-	-	-	-	-
6	24,000	6d6	2	2	1	-	-	-	-
7	48,000	7d6	3	2	2	-	-	-	-
8	90,000	8d6	3	2	2	1	-	-	-
9	180,000	9d6	3	3	2	2	-	-	-
10	270,000	9d6+1	3	3	2	2	1	-	-
11	360,000	9d6+2	4	3	3	2	2	-	-
12	450,000	9d6+3	4	4	3	2	2	1	-
13	540,000	9d6+4	4	4	3	3	2	2	-
14	630,000	9d6+5	4	4	4	3	2	2	1
15	720,000	9d6+6	4	4	4	3	3	2	1
16	810,000	9d6+7	5	4	4	3	3	2	1
17	900,000	9d6+8	5	5	4	3	3	2	2
18	990,000	9d6+9	5	5	4	4	3	3	2
19	1,080,000	9d6+10	6	5	4	4	3	3	2
20	1,170,000	9d6+11	6	5	5	4	3	3	3

Magicien, tableau révisé

Le tableau suivant ajoute les sorts de niveau 7.

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

SORTS

Ce supplément ajoute un certain nombre de sorts pour les Clercs et les Magiciens. À l'exception des sorts de niveau 7 énumérés ci-dessous, aucun tableau n'est fourni pour sélectionner aléatoirement ces nouveaux sorts ; il appartient au MJ de déterminer si l'un d'entre eux est disponible et, le cas échéant, comment le personnage

d'un joueur s'y prend pour les apprendre ; le MJ devrait se sentir libre d'utiliser tout ou partie ou aucun des éléments contenus dans ce supplément.

Les nouveaux sorts de Magicien peuvent être appris des PNJs comme déterminé par le maître de jeu, ou développés au moyen d'une recherche magique, ou éventuellement trouvés dans des livres de sorts dans des trésors spéciaux.

Le maître de jeu doit décider de la façon dont les sorts de Clerc de ce supplément seront rendus disponibles. Certains clercs peuvent simplement être autorisés à prier pour n'importe lequel de ces sorts ; ou, le MJ peut décider que seules certaines divinités peuvent fournir des sorts spécifiques. Il est même possible que des prières spéciales doivent être découvertes dans des textes religieux anciens afin d'acquiescer certains sorts.

Sorts de Septième niveau pour Magicien

1	Boule de Feu à Retardement
2	Épée
3	Invisibilité de Masse
4	Longévit
5	Mot de Pouvoir Étourdissement
6	Téléportation Améliorée
7	Tempête d'Ombre
8	Wychlamp Aura

Sorts de Septième niveau pour le Clerc

1	Cercle de Soins Majeurs*
2	Sainte Parole

Analyser la Magie

M 2 Portée : 1,5 mètre
Durée : spéciale

Ce sort permet au lanceur de découvrir des informations sur un objet magique ou une zone enchantée en permanence. Pour chaque Tour passé à étudier l'objet ou la zone enchantée, le lanceur peut apprendre une caractéristique de l'enchantement. Les fonctionnalités incluent des effets de sorts, des bonus, des mots de commande ou des conditions d'activation. Le maître de jeu choisira l'ordre dans lequel les caractéristiques seront révélées, mais les mots de commande ou les conditions d'activation doivent être en dernier.

L'objet ou la zone à étudier doit se trouver à moins de 1mètre 50 du lanceur de sorts, et il ou elle doit maintenir une concentration modérée. À chaque Tour d'étude, le lanceur de sorts doit faire un jet d'un d20, en ajoutant son bonus d'Intelligence et son niveau. Le résultat total doit

être de 21 ou plus pour réussir ; tout échec met fin au sort. Un 20 naturel n'est pas un succès automatique, mais un 1 naturel est toujours un échec.

Même avec les meilleurs jets, le lanceur ne peut apprendre qu'une seule caractéristique par niveau de compétence. Le lanceur de sorts ne sait pas de prime abord combien de caractéristiques possède un objet, mais il ou elle sait quand la dernière caractéristique est découverte (si le lanceur de sorts va jusque-là). En ce qui concerne les bonus (pour les armes magiques, etc.) utilisez le tableau suivant :

Bonus	Faible	Modéré	Fort	Très forte
+1	1-18	19-20	—	—
+2	1	2-19	20	—
+3	1	2-7	8-19	20
+4	—	1	2-19	20
+5	—	—	1-2	3-20

Donc, pour une Épée +1, +3 contre Dragons, si le lanceur fait son premier jet (en apprenant le premier trait, la base +1), le Maître de Jeu lance 1d20 en secret. Si le MJ obtient 1-18, il décrit l'enchantement de base comme "faible" ; s'il obtient 19 ou 20, il l'appelle "modéré". Si le second jet est effectué (pour le +3 contre les Dragons), le MJ lance à nouveau, mais cette fois le résultat le plus probable est "fort". Le lanceur de sorts saura à ce stade (mais pas avant) qu'il n'y a pas d'autres caractéristiques à découvrir.

Annulation Paralysie Portée: contact
C 2 Durée: instantanée

Ce sort permet au lanceur de libérer une créature affectée par une paralysie induite soit par un moyen magique soit par l'attaque d'un monstre (venin par exemple).

Boule de Feu à Retardement

M 7 Portée : 33 mètres +3m/niveau
Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme **Boule de Feu**, sauf qu'il est plus puissant, infligeant 1d6+1 points de dégâts de feu par niveau de lanceur. De plus, la perle incandescente créée par la boule de feu à retardement peut exploser immédiatement si le lanceur le désire, ou le lanceur peut choisir de retarder l'éclosion jusqu'à 10 rounds. Le délai est déterminé au moment de lancer le sort, et ce temps ne peut pas changer une fois qu'il a été réglé, à moins que quelqu'un ne touche la perle (voir ci-dessous). Si un délai est choisi, la perle incandescente reste à son emplacement jusqu'à ce qu'elle explose. Une créature peut ramasser et lancer la perle comme une arme de lancer (à portée de poignard). Si une créature manipule et déplace la perle dans le 1 round précédant sa détonation, il y a 25% de chance que la perle explose pendant qu'elle est manipulée.

NOUVEAUX SORTS

Censure

C 1 Portée : 9 mètres
 Durée : Instantané

Le religieux qui jette ce sort condamne le comportement ou la conduite de la cible ; le sort crée alors un point d'énergie divine, que le clerc dirige vers la cible. Le clerc doit lancer le dé pour toucher, et s'il rate le sort n'a aucun effet. Si la cible est touchée, lancez le dé sur la table suivante pour déterminer l'effet du sort sur la cible :

1d6 Résultat

1	Étourdi pendant 1d4+1 rounds
2-3	Paralysé pendant 1d4+1 rounds
4-5	Déplacement ralenti de moitié pendant 1d4+1 rounds
6	Nombre d'attaques réduit de moitié pendant 1d4+1 rounds

Ce sort n'affecte que les créatures vivantes et est inefficace contre les adversaires ayant 7 dés de vie ou niveaux ou plus.

Cercle de Soins Majeurs*

C 7 Portée : Rayon de 5 mètres
 Durée : instantané

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire des **Soins Avancés** sur plusieurs créatures dans un rayon de 5 mètres. Le Cercle de Soins Majeurs guérit 3d6+3 points de dégâts sur le lanceur plus un être vivant par 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en guérir, alors le lanceur décide quelles créatures reçoivent la guérison. Contre les morts-vivants, ce sort inflige des dégâts au lieu de guérir ; de telles créatures peuvent faire une Sauvegarde contre les Sorts pour aucun dommage.

L'inverse de ce sort, Cercle d'Affliction Majeure, permet au lanceur d'infliger des Blessures Graves à plusieurs créatures dans un rayon de 5 mètres. Le Cercle d'Affliction Majeure cause 3d6+3 points de dégâts à un être vivant par 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en endommager, alors le lanceur décide quelles créatures sont affectées. Les créatures ciblées peuvent faire une Sauvegarde contre les Sorts pour éviter de subir des dégâts. Sur les morts-vivants, ce sort guérit les dégâts au lieu de faire du mal.

Cercle de Soins Mineurs*

C 5 Portée : Rayon de 5 mètres
 Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur d'appliquer des Soins Légers sur plusieurs créatures dans un rayon de 5 mètres. Le Cercle de Soins Mineurs guérit 1d6+1 points de dégâts sur le lanceur plus un être vivant par 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en gué-

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

rir, alors le lanceur décide quelles créatures reçoivent la guérison. Contre les morts-vivants, ce sort inflige des dégâts au lieu de guérir ; de telles créatures peuvent faire une Sauvegarde contre les sorts pour aucun dommage.

L'inverse de ce sort, le Cercle d'Affliction Mineure, permet au lanceur d'infliger des Blessures Légères à de multiples créatures dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Le Cercle d'Affliction Mineure 1d6+1 points de dégâts à un être vivant pour 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en endommager, alors le lanceur décide quelles créatures sont affectées. Les créatures cibles peuvent faire une Sauvegarde contre les sorts pour éviter les dégâts. Sur les morts-vivants, le Cercle d'Affliction Mineure guérit les dégâts.

Clairaudience

M 3 Portée : 18 mètres
 Durée : 12 tours

Ce sort permet au lanceur d'entendre les sons d'une autre zone à travers les oreilles d'un être vivant dans cette zone. Le lanceur doit spécifier la direction et la distance approximative, jusqu'à un maximum de 18 mètres de distance. S'il n'y a pas de créature appropriée dans cette zone, le sort échoue. Aucun lancer de sauvegarde n'est autorisé, et la créature cible ne sait pas qu'elle est ainsi utilisée. Le lanceur de sorts peut choisir une autre créature sujet après qu'au moins un tour soit passé, ce qui permet de visualiser plusieurs emplacements. Si le sujet se déplace hors de portée, le contact est perdu, bien que le lanceur de sorts puisse choisir une autre cible dans ce cas.

Commande

C 1 Portée : 3 mètres
 Durée : 1 round

Le lanceur de sorts peut donner à un autre être un ordre d'un seul mot qui sera obéi. La commande doit être donnée dans une langue que le destinataire comprend. Le destinataire fera de son mieux pour obéir, à condition que la commande soit un verbe clair et impératif. « Suicide » n'est pas un verbe. « Mourir » provoquerait la fausse mort du destinataire pendant toute la durée du sort (en croyant qu'il était mort). Les commandes typiques sont le retour, l'arrêt, la fuite, la course, l'arrêt, la chute, la chute, le vol, le départ, l'abandon, la reddition, le sommeil, le repos, parmi beaucoup plus de possibilités.

Les morts-vivants ne sont pas affectés. Les créatures avec une Intelligence de 13 ou plus, et les créatures avec 6 dés ou plus peuvent Sauvegarder contre les sorts pour résister.

Épée

M 7

Portée : 9 mètres

Durée : 1 round / niveau

Ce sort donne naissance à un champ de force scintillant, ayant la forme d'une épée. L'épée frappe n'importe quel adversaire à sa portée, au choix, à partir du round où le sort est lancé. L'épée attaque sa cible désignée une fois par round au tour du lanceur. Elle attaque comme un Guerrier de même niveau que le lanceur et le jet d'attaque est modifié par le bonus d'Intelligence du lanceur. L'épée peut frapper même les créatures immunisées contre les armes non magiques et inflige 3d4 points de dommage par coup. Sur un jet naturel de 19 ou 20, elle atteindra automatiquement sa cible, quelle que soit la classe d'armure. L'épée ne peut être détruite qu'avec un Dissiper la Magie.

Familier

M 2

Portée : Contact

Durée : Spécial

Avec ce sort, le lanceur lie un seul animal à son service comme un familier. La créature doit être présente et le lanceur doit la toucher pour lancer le sort. Seules les créatures normales (non magiques) de 1-1 dé de vie ou moins et ayant une intelligence animale peuvent devenir des familiers. De plus, chaque lanceur de sort ne peut avoir qu'un seul familier à la fois. Si un familier meurt, le lanceur ne pourra plus lancer ce sort avec succès pendant 2d6 mois (période qui sera lancée par le MJ et non révélée au joueur). Un jet de sauvegarde contre des sorts peut résister, et si ce jet réussit, l'animal choisi n'est pas compatible avec le lanceur de sorts et ne peut pas devenir son familier.

Le familier se comportera comme s'il était séduit en permanence par son maître et exécutera toutes les tâches qui lui sont assignées au mieux de ses capacités. Le moral de la créature est augmenté de 2 points (jusqu'à un maximum de 11), et elle reçoit une intelligence améliorée égale à 3+1d4 points. Les familiers normalement capables de parler (comme les perroquets) ou d'utiliser le langage des signes (comme les singes) peuvent même tenir des conversations. Les familiers vieillissent également à la moitié du taux normal pour leur espèce, de sorte qu'un chat familier (par exemple) pourrait facilement vivre quarante ans.

Le familier et son maître sont reliés télépathiquement, permettant une communication normale dans les deux sens. Le lanceur de sorts peut voir à travers les yeux du familier avec une concentration modérée. Il ou elle peut aussi sentir la direction et la distance approximative par

rapport à ce qui lui est familier (en termes généraux, comme « nord-est à plus d'un kilomètre » ou « sud à plus de cent kilomètres et sous terre ») en se concentrant entièrement sur lui pendant 1d6 rounds.

La connexion entre le maître et le familier s'étend sur n'importe quelle distance sur le même plan, mais s'ils sont sur des plans différents, le familier sauvegarde contre les sorts une fois par semaine avec succès, ce qui signifie qu'il a été libéré du maître. Le familier libéré perd tous les bénéfices de ce sort et devient un animal normal. Le maître est affecté comme si son familier était mort. Si le familier a été bien traité par son ancien maître, il sera amical envers lui s'il se rencontre de nouveau, et le maître peut lancer ce sort (même si le délai normal n'a pas expiré) pour le réattacher à son familier.

Immunité aux Armes Normales

M 3

Portée : contact

Durée : 5 rounds +1/niveau

Ce sort immunise temporairement la cible contre les armes non magiques. Toute personne sous l'effet de ce sort est traitée comme une créature enchantée à propos des objets magiques (par exemple, une épée +1, +2 contre des créatures enchantées).

Invisibilité de Masse

M 7, I 6, N 7

Portée : 80 mètres

Durée : spéciale

Ce sort confère l'effet d'un sort d'invisibilité à toutes les créatures dans un carré de 9x9 mètres, exactement comme si chacun bénéficiait du sort **Invisibilité**. Chaque sujet restera invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jette un sort. Un sujet qui quitte la zone d'effet d'origine reste invisible. Et comme pour le sort Invisibilité normal, le sort dure au maximum 24h.

Longévité

M 7, N 7

Portée : soi-même

Durée : permanente

Ce sort stoppera le processus de vieillissement chez le lanceur pendant 1d4+1 ans. Pendant cette période, l'apparence physique et l'état de santé général du lanceur restent tels qu'ils étaient au moment du lancer, comme s'il n'avait pas vieilli un jour. Les attaques vieillissantes, comme celles d'un fantôme, soustraient d'abord les années de Longévité avant de vieillir réellement la victime. En raison de l'énorme effort magique de ce sort sur le corps et l'âme, un lanceur ne peut en bénéficier qu'une fois tous les 5 ans. Pour lancer ce sort, il faut une pierre précieuse d'une valeur d'au moins 2000po, qui est consommée.

Mot de Pouvoir Étourdissement

M 7, N 7 Portée : 36 mètres
 Durée : variable

Le lanceur prononce un seul mot de pouvoir qui provoque instantanément l'étourdissement d'une créature de son choix, qu'elle entende ou non ce mot. La durée du sort dépend du total des points de vie actuels de la cible. Toute créature qui a actuellement 71 points de vie ou plus n'est pas affectée par le **Mot de Pouvoir Étourdissement**. Si la cible a entre 36 et 70 points de vie, la durée est de 1d6 rounds. Si la cible a 35 points de vie ou moins, la durée est de 2d6 tours.

Peau de Pierre

M 1 Portée : soi-même
 Durée : 1 tour

Protège le lanceur. La peau du lanceur devient dure et ressemble à de la pierre, ce qui donne au lanceur un bonus de +2 à la CA contre les attaques de mêlée et les armes lancées à la main, et un bonus de +4 à la CA contre les projectiles de taille normale.

Porte de Phase

M 3 Portée : contact
 Durée : 1 utilisation / 2 niveaux

Ce sort crée un passage magique à travers un mur, le sol, le plafond ou même à travers une partie du sol. La **Porte de Phase** est invisible et inaccessible à toutes les créatures sauf au lanceur, qui est le seul à pouvoir utiliser le passage. Le passage est de 3 mètres de profondeur plus 1,5 mètres de plus pour chaque trois niveaux de lanceur. Le lanceur disparaît à l'entrée de la **Porte de Phase** et apparaît à la sortie. Si vous le souhaitez, le lanceur peut faire passer une autre créature par la porte. Ceci compte comme deux utilisations de la porte. La porte ne laisse pas passer la lumière, le son ou les effets d'un sort, et il n'est pas possible d'y voir à travers sans l'utiliser.

Une porte de phase est sujette à **Dissiper la Magie**, mais seulement avec quelqu'un qui est de niveau supérieur à celui du lanceur de sorts. Si quelqu'un se trouve à l'intérieur du passage lorsqu'elle est dissipée, il ou elle est éjecté(e) sans danger (déterminez une direction aléatoire).

Il est possible de permettre à d'autres créatures d'utiliser la **Porte de Phase** en définissant une condition de déclenchement pour la porte. Ces conditions peuvent être aussi simples ou élaborées que vous le souhaitez. Elles peuvent être basées sur le nom ou l'identité d'une créature, mais autrement elles doivent être basées sur des actions ou des qualités observables. Les conditions intangibles telles que le niveau, la classe, les dés et les points de vie ne sont pas admissibles.

Sanctuaire

C 1 Portée : soi-même
 Durée : 2 rounds +1/niveau

Ce sort oblige tous les adversaires à faire un jet de Sauvegarde contre les Sorts pour attaquer le lanceur de sorts. Si la Sauvegarde n'est pas réussie, l'attaquant ignorera le lanceur de sorts. L'effet n'empêche pas les effets des attaques de zone (boule de feu, tempête de verglas, etc.). Tant qu'il est sous la protection du sort, le lanceur ne peut pas effectuer d'actes offensants (à la discrétion du Maître de Jeu), mais il peut faire d'autre action.

Sainte Parole

C 7 Portée : Rayon de 9 mètres
 Durée : instantanée

Ce sort représente le mot le plus puissant de la foi la plus pure de tout clerc. Lorsqu'il est prononcé à haute voix, le clerc brille d'un éclat aveuglant et tous les ennemis du clerc dans un rayon de 9 mètres qui peuvent l'entendre subissent 1d6 points de dégâts par niveau du clerc. En raison de la lumière brûlante émanant de lui, chaque ennemi qui peut voir le clerc dans un rayon de 9 mètres doit faire une Sauvegarde contre les Sorts ou être aveuglé. Les créatures frappées mortellement par ce sort éclatent en un éclat semblable à celui du clerc et s'écroulent en un amas de poussière fine.

Téléportation Améliorée

M 7 Portée : soi-même
 Durée : instantanée

Ce sort fonctionne comme une **Téléportation**, sauf qu'il n'y a pas de limite de portée et qu'il n'y a aucune chance d'arriver hors cible. De plus, le lanceur de sorts n'a pas besoin d'avoir vu la destination, mais dans ce cas, il ou elle doit avoir au moins une description fiable de la destination. Si le lanceur tente de se téléporter avec des informations insuffisantes (ou trompeuses), il disparaît et réapparaît simplement à l'endroit original. Les déplacements interplanaires ne sont pas possibles.

Wychlamp Aura

M 7, N 7 Portée : soi-même
 Durée : 1 round / niveau

Le lanceur de ce sort reçoit l'effet d'une Sphère de Confinement (comme le sort). De plus, tout jet de magie sur ou y compris le lanceur de sorts dans sa zone d'effet est affecté de la manière suivante :

Les sorts dirigés vers le lanceur (comme un Projectile magique) seront déviés. Lancez 1d6 ; sur 1-2, la magie est réfléchi sur le lanceur de sorts initial. Sinon, il est dévié sur une cible aléatoire. La zone d'effet est modifiée comme suit (lancer 1d10) :

1-2	La zone d'effet est doublée et les dégâts sont réduits de moitié (le cas échéant).
3-4	Le point cible du sort peut être redirigé par l'utilisateur protégé.
5	Annulation complète du sort réfléchi.
6	Le sort réfléchi n'est pas affecté.
7-8	Le sort agit au hasard comme pour une grenade en utilisant le point de la cible comme centre.
9-10	La zone d'effet est réduite de moitié et les dommages sont doublés (le cas échéant).

Les attaques magiques livrées par le toucher sont toujours réfléchies sur l'attaquant.

Open Game License

INTRODUCTION

New Spells: 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 © 2006-2015 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007-2017 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, Scott Abraham, and Stuart Marshall

END OF LICENSE