

# Magiciens Options

## Un Supplément Basic Fantasy RPG

### Version 4

Copyright © 2012-2014 Tom Hoyt et  
Chris Gonnerman

Tous Droits Réservés

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

Basic Fantasy Website: [basicfantasy.org](http://basicfantasy.org)

## INTRODUCTION

Ces règles facultatives sont présentées sous la forme d'un buffet où le Maître de Jeu peut piocher en fonction des besoins et de l'ambiance de la campagne. L'annexe A présente six façons différentes de combiner les options en fonction du style de campagne (proche des règles de base, de la Dark Fantasy, de la Heroic Fantasy, de la Haute Magie, de la Fantaisie Militaire et de la Vieille École). Ce supplément évite spécifiquement les options qui font l'objet d'autres suppléments tels que les sorts de niveau 0 (AKA cantrips) ou les sous-classes de Magicien, bien que ces suppléments soient énumérés à l'annexe C. Les termes "Magicien" et "mage" sont utilisés de façon interchangeable dans ce supplément pour des raisons de variété.

Les changements apportés à la troisième version comprennent principalement la réorganisation du matériel, la révision pour plus de clarté, l'élimination des erreurs et la mise à jour de l'équipement, des armures et des listes de suppléments connexes. Merci à tous ceux qui ont donné des conseils sur cette révision lors des Forums BFRPG, et en particulier à R. Kevin Smoot pour Foudre Arcanique #1, Luigi Castellani pour Option d'Armure #1, et Chris Gonnerman pour Incanter à Volonté Will with Demotion.

Ce supplément a été conçu pour être utilisé avec le Basic Fantasy RPG Core Rules, 2e édition, disponible en téléchargement gratuit sur le site Web.

## Contenu

Table d'expérience alternative  
Ajouter de la Variété  
Foudre Arcanique  
Options d'armure  
Les sorts bonus  
Slot sous classé  
Transcription d'un sort pas cher  
Style  
Utilisation gratuite de Cantrip  
Détection inhérente de la magie  
Lecture inhérente de la magie  
Jouer sans règle optionnelle  
Bonus de jet de sauvegarde  
Options d'armes  
Annexe A : Exemples de jeux de règles  
- Proche Règles de Base  
- Dark Fantasy  
- Héroïque Fantasy  
- Haute Magie  
- Fantaisie militaire  
- Vieille école

Annexe B : Tableau des engins supplémentaires

Annexe C : Suppléments connexes

## Table d'expérience alternative

Pour raccourcir le temps qu'un Magicien passe à des niveaux bas, la table d'expérience alternative suivante peut être utilisée. Elle facilite l'accès aux niveaux 2 à 4, mais à partir du niveau 5, les points d'expérience requis sont les mêmes que dans les règles de base.

Niveau	Exp.	Sorts					
	Points	Dés de vie	1	2	3	4	5 6
1	0	1d4	1	-	-	-	-
2	1 500	2d4	2	-	-	-	-
3	4 000	3d4	2	1	-	-	-
4	9 000	4d4	2	2	-	-	-
5	20,000	5d4	2	2	1	-	-

## Ajouter de la Variété

Le MJ peut vouloir créer un grimoire de sorts pour la campagne qui incorpore les sorts des Règles de base et les sorts des suppléments de l'annexe C qui semblent appropriés. Si les magiciens débutants lancent des sorts, le MJ devra faire des listes pour les lancer.

## Foudre Arcanique

Le Mage peut attaquer par magie une fois par round. Il y a trois mécanismes de jeu différents pour cela, et le MJ devrait en choisir un.

**Foudre Arcanique #1.** Dans cette version, la Foudre arcanique est traitée comme une arme de missile normale. Le joueur effectue un jet de combat normal contre la CA de la cible, en ajoutant tout bonus d'Intelligence et en tenant compte de la portée (20/10/30). Les dégâts sont d3. L'origine est magique, mais l'effet est une forme de frappe banale, donc il n'affectera pas les créatures qui ne sont affectées que par la magie. Cependant, il affectera les objets inanimés.

**Foudre Arcanique #2.** C'est un éclair de magie brute. Le Mage ne lance rien, mais la cible obtient une sauvegarde contre la magie pour éviter tout dommage. La foudre a une portée de 9 m et fait d3 dommages. Puisqu'il s'agit de pure magie, elle affectera les créatures qui ne sont affectées que par les armes magiques, mais n'affectera pas les objets inanimés.

**Foudre Arcanique #3.** Cette version est aussi un éclair de magie brute, mais ressemble plus à de la sorcellerie qu'à de la magie normale. Le magicien doit faire un jet d'Intelligence (voir le tableau ci-dessous) pour réussir. Si le jet réussit, la foudre frappe. La portée est de 9 m, les dégâts sont d3 ; elle affecte aussi les créatures uniquement affectées par les armes magiques, mais pas les objets inanimés.

*Jets de Caractéristique (tiré des Règles de base, p. 164)*

Le joueur lance 1d20 et ajoute le Bonus de Caractéristique que le MJ juge le plus approprié, ainsi que tout bonus ou pénalité de situation que le MJ lui attribue. Consultez le tableau suivant. Si le total obtenu est égal ou supérieur au Score donné, le jet est un succès.

Niveau	Score
NM or 1	17
2-3	16
4-5	15
6-7	14
8-9	13
10-11	12
12-13	11
14-15	10
16-17	9
18-19	8
20	7

### Options d'armure

Rappel des règles de base : Les règles de base permettent déjà aux utilisateurs de magie de porter une armure, mais ils ne peuvent pas jeter de sort en le faisant (voir p. 162). Ce serait une bonne idée pour un magicien de porter une armure d'une manière ou d'une autre et de l'enfiler après que les sorts de la journée soient épuisés. (Ce n'est pas techniquement une option de règles, bien sûr, mais c'est une option.)

**Option no 1.** Les utilisateurs de magie peuvent lancer des sorts tout en portant une armure, mais le lancer de sort en armure peut provoquer une altération du sort. Chaque fois qu'un Mage jette un sort en armure, lancez 1d20. Si

le résultat est égal ou supérieur à la CA de base de l'armure, le sort est réussi. Sinon, le sort échoue et la fente de sort est utilisée.

**Option #2 :** Les utilisateurs de magie peuvent jeter des sorts normalement tout en portant une armure en cuir ou plus légère.

**Option #3 :** Les utilisateurs de magie peuvent lancer des sorts normalement tout en portant une armure légère ou moyenne, jusqu'à et y compris la cote de mailles. Cependant, l'armure doit être spécialement fabriquée pour leur permettre d'avoir une liberté de mouvement complète. Voir la liste à l'annexe B.

### Les sorts bonus

Avec cette règle, les Magiciens gagnent des sorts bonus pour une Intelligence élevée. Cela permet au personnage de préparer plus de sorts de certains niveaux que d'habitude. Les personnages ne peuvent pas préparer des sorts au-dessus du niveau qu'ils peuvent lancer, donc même si un personnage doté d'une Intelligence de 18 obtient un sort de deuxième niveau comme sort bonus, il ou elle ne peut pas préparer des sorts de deuxième niveau avant d'atteindre le troisième niveau. Si le MJ utilise le **supplément optionnel des sorts** de niveau 0, la colonne cantrip peut également être utilisée. Utilisez le tableau suivant.

Intelligence	Bonus Sorts	Bonus Cantrips
9 – 11	Pas de sort Bonus	0
12	Pas de sort Bonus	+1
13 – 15	1 x sort 1 <sup>er</sup> niveau	+1
16 – 17	2 x sort 1 <sup>er</sup> niveau	+2
18	2 x 1 <sup>er</sup> , 1 x 2 <sup>nd</sup> niveau sort	+3

### Règles facultatives de lancer des sorts

De nombreux maîtres de jeu souhaitent permettre aux joueurs qui utilisent la magie de leurs personnages (et peut-être aussi aux clercs) de jeter une plus grande variété de sorts. Il est possible d'augmenter la variété de sorts qu'un lanceur de sorts peut utiliser par jour de différentes manières, comme suit :

#### Incantation souple

Dans ce système, les lanceurs de sorts doivent mémoriser les sorts pour pouvoir les utiliser. Il ne faut pas confondre cela avec la préparation d'un sort, comme c'est le cas dans les règles standard ; dans ce système, un sort mémorisé n'est pas perdu quand il est lancé.

Le nombre de sorts que le lanceur de sorts peut utiliser par jour est utilisé dans ce système comme étant à la fois le nombre de sorts qui peuvent être mémorisés et le nombre qui peut être lancé. Cependant, les deux fonctions sont séparées.

Un exemple est probablement le moyen le plus simple d'expliquer ce système. Prenons l'exemple d'un utilisateur de magie de deuxième niveau qui a dans son livre de sorts **Sommeil**, **Charme** et **Bouclier**. Un utilisateur de magie de deuxième niveau peut mémoriser deux sorts par jour ; disons qu'il ou elle choisit de mémoriser **Sommeil** et **Bouclier**. L'utilisateur de magie peut alors jeter **Sommeil** deux fois, ou **Bouclier** deux fois, ou chaque sort une fois par jour.

Si cette règle est utilisée, les sorts mémorisés sont conservés automatiquement de jour en jour, le pouvoir de les lancer étant restauré à l'heure habituelle (après que le lanceur de sorts ait dormi au moins le temps minimum requis). Si le lanceur de sorts est réduit à zéro point de vie mais qu'il survit (c'est-à-dire que le MJ utilise l'une des règles de mort facultatives données dans les Règles de base), le pouvoir de lancer des sorts (parfois appelés "slots disponibles") est perdu pour la journée, mais les sorts mémorisés restent mémorisés.

Changer les sorts mémorisés nécessite l'utilisation du livre de sorts de l'utilisateur de magie, ou du symbole sacré du clerc, selon les besoins de la classe. Le personnage doit également passer un tour par niveau du sort à changer pour imprimer la connaissance dans son esprit, que ce soit par l'étude ou par la prière.

Si la règle des sorts bonus, ci-dessus, est utilisée, elle augmente le nombre de slots disponibles mais pas le nombre de sorts mémorisés disponibles.

Cette règle rend le lanceur de sorts plus puissant, mais seulement modérément, et est particulièrement utile pour amener les clercs à lancer autre chose que Soins Légers.

### Incantation libre

Ce système est plus simple et plus puissant. Selon cette règle, un lanceur de sorts peut utiliser n'importe quel sort qu'il ou elle connaît (c'est-à-dire qu'il ou elle a dans son livre de sorts), tant que le lanceur de sorts a un slot disponible du bon niveau. L'incantation libre est parfois appelée « incanter à volonté ».

Cette règle rend le lanceur de sorts beaucoup plus puissant que d'habitude et doit être appliquée avec précaution.

### Slot sous classé

Cette règle peut s'appliquer aux règles d'Incantation Souple ou d'Incantation libre données ci-dessus à titre d'amélioration supplémentaire. Le sous classement d'un slot permet à un lanceur de sorts d'utiliser un slot disponible de niveau supérieur pour lancer un sort de niveau inférieur. Cela n'accorde aucun bonus particulier ; lancer un **missile magique** avec un emplacement de niveau 3, par exemple, ne rend pas le sort plus puissant et ne rend pas au lanceur de sorts un quelconque « changement » en retour.

Cependant, même avec cette limitation, cette règle rend les lanceurs de sorts plus puissants. Un cinquième niveau de magicien lanceur de missile magique cinq fois est un peu plus puissant qu'un qui ne peut le lancer que deux fois. L'ajout de slots bonus ne fait qu'aggraver cette augmentation de puissance.

### Transcription d'un sort pas cher

Le MJ peut vouloir éliminer le coût de 500po par niveau de sort pour transcrire un sort dans un livre de sorts. Dans un jeu peu lucratif, cela peut être une aide sérieuse pour un utilisateur de magie. Il lui faudrait encore trouver ces sorts, bien sûr, en payant peut-être une grosse somme à un autre magicien pour avoir accès au sort.

### Style

La magie doit refléter la personnalité du magicien. Le joueur choisit des effets visuels, auditifs et/ou olfactifs pour ses sorts, bien que cela n'ait aucun effet sur l'effet réel du sort dans le jeu. Ainsi, les sorts d'un magicien peuvent tous avoir une aura violette tandis que ceux d'un autre peuvent tous crépiter lorsqu'ils sont lancés. Cette option n'a aucun effet sur les règles, mais c'est un bon effet dramatique qui peut rendre le jeu du magicien plus amusant. Il peut également être utilisé comme une forme de signature.

### Utilisation gratuite de Cantrip

Pour les MJ qui utilisent également le **Supplément des sorts** de niveau 0, cela permet aux magiciens d'utiliser les cantrips gratuitement et sans limite. Ce sont des sorts mineurs avec très peu d'effet réel en termes de jeu, mais ils ajoutent une saveur magique au Mage et au jeu. Ceci pourrait aussi être fait sur une base limitée, permettant à un magicien d'utiliser gratuitement seulement un ou deux cantrips, par exemple.

### Détection inhérente de la magie

Les magiciens peuvent détecter la magie dans tout ce qu'ils touchent. Les objets ou créatures magiques sont chauds, provoquent des picotements ou ont un autre effet tactile inhabituel.

### Lecture inhérente de la magie

Permettez aux magiciens de lire la magie sans un sort. Ensuite, laissez le magicien de premier niveau avoir un autre sort à sa place, en donnant deux sorts au Mage débutant à choisir lors de la préparation d'une aventure.

### Jouer sans règle optionnelle

Le Magicien peut être un personnage très difficile à jouer à bas niveau. Utilisez une, ou tout au plus deux, des suggestions suivantes pour améliorer leurs chances de survie sans changer les règles.

1. Faites débiter les magiciens (et seulement les magiciens) au deuxième niveau. Les autres classes rattrapent leur retard vers le quatrième niveau, ce qui équilibre bien les choses.
2. Donnez au Magicien débutant un objet magique à usage faible ou limité, ou plusieurs parchemins magiques.
3. Donnez au magicien débutant un anneau de protection de +1.
4. Donnez à un Magicien débutant un gardien d'une sorte ou d'une autre, tel qu'un chien de garde loyal qui a été élevé et entraîné par le magicien.

### Bonus de jet de sauvegarde

Cette option donne aux magiciens un bonus sur la sauvegarde contre la Magie égal à leur bonus d'intelligence. Cela représente leur plus grande compréhension de la magie et leur capacité de prédire et donc d'éviter les sorts qui leur sont lancés dessus. Parce que cela représente les effets d'un haut niveau de formation en magie, les autres classes de personnages ne devraient pas recevoir ce bonus, bien que les sous-classes de Mage puissent être autorisées à l'utiliser aussi.

### Options d'armes

**Rappel des règles de base :** En plus du gourdin et du poignard, les règles de base permettent à un utilisateur de magie d'utiliser toute autre arme avec une pénalité de -5. Il ne leur ferait pas de mal de porter une arbalète ou une autre arme à distance ayant une plus longue portée et de tirer quand ils le peuvent. (Techniquement, ce n'est pas une option, mais c'est une règle qui est souvent ignorée. Voir p. 162.)

**Option d'armes #1 :** Les mages peuvent utiliser certaines armes légères, y compris des massues, des cannes et des frondes, en plus des dagues et des gourdins.

Option 2 : Les mages peuvent utiliser toutes les armes faciles à apprendre, y compris les massues, les cannes, les lances et les arbalètes, en plus des dagues et des gourdins.

### Annexe A : Exemples d'ensembles d'options

Voici quelques-unes des combinaisons possibles d'options. Dans n'importe laquelle d'entre elles, le MJ peut vouloir inclure l'option Variété de sorts ajoutés, une ou plusieurs sous-classes de Mage, et des équipements supplémentaires du Magasin d'équipement et d'autres suppléments.

### Proche Règles de base

Ces changements ne contredisent rien dans les Règles de base ; ils ne font qu'ajouter de nouvelles règles en plus des Règles de base.

Donnez des sorts bonus aux utilisateurs de magie pour l'intelligence et utilisez l'option Bonus de sauvegarde pour augmenter la puissance et la capacité de survie du magicien. Utilisez le **supplément des sorts** de niveau 0 et l'option Style pour ajouter du plaisir. Enfin, regardez la section Jouer sans règle optionnelle ci-dessus et choisissez l'une des quatre options disponibles.

### Dark Fantasy

Pour les MJ et les joueurs qui aiment la Dark Fantasy, le magicien aura besoin d'un peu d'amélioration dans une bagarre et de style ajouté pour l'esthétique.

Que tous les personnages, quelle que soit leur classe, commencent au maximum en PV. Utilisez le tableau des expériences alternatives pour aider le magicien à sortir plus rapidement des niveaux inférieurs. La Dark Fantasy utilise souvent des thèmes de vulnérabilité et de nécessité de sacrifier une valeur pour une autre, et elle a tendance à être plus viscérale que d'autres types de fiction. Les utilisateurs de magie peuvent porter une armure lorsqu'ils lancent des sorts, mais il y a un risque d'échec des sorts (Option d'armure n°1). Ils peuvent utiliser Incantation Libre avec Slot sous-classé et avoir Détection inhérente de la Magie. La Dark Fantasy est moins pointilleuse au sujet des armes utilisables, de sorte qu'ils peuvent utiliser des massues, des bâtons, des lances et des arbalètes (Option d'armes #2).

## MAGICIEN OPTIONS

Donnez-leur le bonus au jet de sauvetage pour les aider à résister le plus longtemps possible aux forces des ténèbres. Ajoutez Utilisation gratuite de cantrip et l'option Style pour compléter l'esthétique de ces campagnes plus sombres.

### Héroïque Fantasy

Si toutes les classes de personnages sont rendues plus puissantes, que les magiciens commencent avec le maximum de PV au premier niveau, les sorts bonus pour l'intelligence, et le bonus de jet de sauvegarde. Utilisez Foudre arcanique #1 (Foudre en forme de poignard), laissez-les incanter librement en armures de cuir et plus légères (option d'armure #2), et ajoutez des bâtons, des cannes et des frondes à leur liste d'armes (option d'armes #1). Ajoutez le Style pour la déco.

### Haute Magie

Dans une campagne avec beaucoup de magie, la 'Magie' des Magiciens a besoin d'une certaine emphase. Dans ces campagnes, les magiciens ne devraient pas ressembler davantage aux combattants. Les sorts bonus, la détection inhérente de la magie, la lecture inhérente de la magie et les options de bonus de jet de sauvegarde soulignent toutes la nature magique du personnage. Ajoutez les options Style et Cantrips gratuits pour donner le ton. Enfin, la Foudre arcanique #2 (la cible sauvegarde contre la magie) devrait devenir l'arme de choix du magicien.

### Fantaisie militaire

Les magiciens d'une campagne de fantaisie militaire ont besoin de compétences militaires de base - tout le monde dans une armée est un soldat, quelle que soit sa spécialité. Les MJ doivent donner à tous les personnages du joueur le maximum de points de vie au premier niveau. Utilisez la table d'expérience alternative pour aider le magicien à sortir plus rapidement des niveaux inférieurs ; les jeunes grandissent plus vite à la guerre. Utilisez les sorts bonus et le supplément des sorts de niveau 0. Tous les magiciens devraient également utiliser l'option Style.

Les Mages devraient pouvoir porter n'importe quelle armure légère et moyenne, jusqu'à la maille, spécialement adaptée pour eux (option d'armure #3). Ils pourraient également utiliser n'importe quelle arme facile à apprendre, y compris les massues, les bâtons, les cannes, les lances et les arbalètes (Option d'armes no 2).

Le bonus de jet de sauvetage devrait être inclus parce que la doctrine de combat serait probablement d'utiliser ses propres utilisateurs de magie pour éliminer les utilisateurs de magie ennemis, ce qui conduirait à un

## UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

combat plus direct entre magiciens, ce qui à son tour conduirait à de meilleures capacités défensives contre la magie.

### Vieille école

Essentiellement, la méthode Old School consiste à plier et à modifier les règles de base tout en respectant l'esprit du jeu original.

Les magiciens obtiennent la Foudre arcanique n°1 (boulon en forme de projectile), l'option d'armure n°1 (risque d'échec), les sorts bonus, le lancer à volonté avec slot sous-classé, le style saveur et l'option d'armes n°1 (bâtons, cannes et fronde).

### Annexe B : Tableaux de matériels supplémentaires

Item	Coût	Poids
Pochette de ceinture (contient jusqu'à 1 kg)	1 po	*
Cape	2 po	500 g
Sacoche en peau grasse (résistant à l'eau, peut contenir jusqu'à 2 kg.)	6 po	*
Plume	1 pa	**
Couteau à plume (pour tailler les plumes)	1 po	*
Encrier, céramique dure	2 po	230 g
Livre de sorts, voyage (25cmx15cm, couverture souple, 64 pages, 1 niv / page)	25 po	230 g
Livre de sort, classique (32cmx25cm, couverture dure, 128 pages, 2 niv / page)	100 po	1kg
Vélin, page (65cm x 50cm)	4 po	**

\*Dix de ces articles pèsent 500 g.

\*\* Ces articles n'ont pas de poids appréciable et ne devraient pas être pris en considération pour l'encombrement à moins que des centaines ne soient transportés.

Le tableau suivant est à utiliser avec l'option d'armure #3. D'autres types d'armures de l'Emporium d'équipement ont été inclus au cas où le MJ utiliserait également ce supplément.

Armure de Mage Type	Coût	Poids	CA
Matelassée	30 po	5 kg	12
Fourrure	20 po	15 kg	13
Cuir	40 po	7 kg	13
Cuir clouté	60 po	12 kg	14
Anneaux	50 po	15 kg	14
Brigandine	160 po	15 kg	15
Maille	120 po	20 kg	15

**Annexe C : Suppléments connexes**

Cette liste est à jour au 19 février 2013.

0-Level Spells fournit des sorts intéressants mais mineurs qui ajoutent de la couleur à la classe de Magicien.

Equipment Emporium fournit les coûts et les descriptions d'une grande variété de produits et de services pour toutes les classes, mais il comprend également une version quelque peu étendue de la liste d'équipement ci-dessus et une discussion supplémentaire sur les équipements pour les magiciens.

Familiars propose des règles pour les familiers de Magicien, un animal ayant un lien unique avec un magicien...

Fey-Mage propose une autre sous-classe de sorciers (voir ci-dessous) qui puise son énergie dans le monde des Fey.

Illusionnistes offre une sous-classe optionnelle qui se spécialise dans l'illusion magique.

Libram Magica est un recueil de sorts supplémentaires. Certains sont nouveaux et d'autres se trouvent dans d'autres suppléments.

Les nécromanciens offrent une sous-classe facultative qui se spécialise dans les morts et les morts-vivants.

Nouveaux sorts ajoute des règles pour les sorts de septième niveau et offre un certain nombre de sorts facultatifs qu'un MJM peut vouloir considérer pour sa campagne.

Pyromanciens offre une sous-classe optionnelle qui se spécialise dans la magie du feu.

Sentient Weapons fournit des règles pour les objets magiques intelligents.

Sorciers fournit une sous-classe optionnelle qui utilise la magie spontanément au lieu d'exiger que les sorts soient mémorisés.

Spell Channeling Items offre des objets magiques qui améliorent le pouvoir d'un utilisateur de magie.

Spellcrafters fournit une sous-classe facultative qui se spécialise dans la fabrication d'objets magiques.

## Open Game License

### INTRODUCTION

**Magic-User Options: 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.

Magic-User Options: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2012-2014 Tom Hoyt

### END OF LICENSE