

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Startregelset

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 by Tom Hoyt

Basic Fantasy RPG Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman

All Rights Reserved

Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

Release 13

R4 (Stand 02. August 2021)



www.basicfantasy.org

Credits

Proofing: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas

Art: Zaozabob

Übersetzung: Alexander-Lars Dallmann

EINLEITUNG

Das *Startregelset* bietet grundlegende Informationen für beginnende Spieler, um zügig mit Spielfiguren (Spielercharakteren) der ersten Erfahrungsstufe an einem Basic Fantasy Rollenspiel teilzunehmen. Dieses Büchlein beinhaltet *nicht* alle Informationen, die für das Leiten eines Abenteuers oder einer Abenteuerkampagne nötig sind. Deswegen sollte der Spielleiter eine Kopie der **Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules** mit den vollständigen Regeln besitzen. Das Regelwerk ist frei als Download auf basicfantasy.org erhältlich. Sobald die Spielfiguren die zweite Erfahrungsstufe erreicht haben, werden die Spieler ebenfalls eine Kopie der vollständigen Grundregeln benötigen. Außerdem ist Simone Fellis **Basic Fantasy RPG Charts and Tables** als Übersicht wichtiger Tabellen empfehlenswert und frei auf der Basic Fantasy Website erhältlich. Für die bessere Lesbarkeit auf Tablet und Smartphone sind handliche Versionen (tablet-friendly) der Basic Fantasy RPG Core Rules im Showcase-Bereich der Website verfügbar.

INHALT

Von der Erschaffung einer Spielfigur.....	1
Ausrüstung.....	4
Kampf.....	6
Zauber sprüche.....	8

Von der Erschaffung einer Spielfigur

Zuerst benötigst Du einen Bogen Papier, um darauf die Spielwerte des Charakters festzuhalten. Du kannst dafür ein leeres Charakterdatenblatt verwenden oder einfaches Notizpapier.

Eine Vielzahl verschiedener Charakterdatenblätter kann von der Basic Fantasy RPG Website heruntergeladen werden. Für Erstspieler ist Chris Gonnermans *Basic Fantasy RPG Standard Character Record Sheet*, das in mehreren Sprachen zur Verfügung steht, eine gute Wahl.

Schritte zur Erschaffung einer Spielfigur

1. Erwürfle mit je 3w6 den Wert jeder Eigenschaft.
2. Notiere Dir den Modifikator (z.B. +1) für jeden Eigenschaftswert.
3. Wähle eine Rasse (z.B. Zwerg) und notiere die besonderen Fähigkeiten.
4. Wähle eine Klasse (z.B. Kämpfer) und notiere die besonderen Fähigkeiten.
5. Notiere die für die zweite Stufe benötigten Erfahrungspunkte.
6. Würfle für die Trefferpunkte den Trefferpunktewürfel für die Klasse und addiere den Konstitutionsbonus bzw. -malus.
7. Notiere den allgemeinen Angriffsbonus von +1, da zunächst alle Figuren mit diesem Angriffsbonus beginnen.
8. Notiere die Rettungswürfe für die gewählte Klasse und modifiziere diese gemäß der besonderen Fähigkeiten der gewählten Rasse.
9. Erwürfle das Vermögen der Figur (3w6 x 10 Goldmünzen).
10. Kaufe Ausrüstung für Deinen Charakter und beachte dabei die möglichen Beschränkungen durch Rasse und Klasse.
11. Notiere die Rüstungsklasse der gekauften Rüstung

- und addiere den Geschicklichkeitsmodifikator.
12. Ergänze einen Namen und kurze Informationen zum Lebenslauf der Figur.

Charaktereigenschaften (3w6)

Eigenschaft	Auswirkung auf
Kraft (KRA)	<ul style="list-style-type: none"> • Nahkampfangriffwürfelwürfe • Schadenswürfe bei Nahkampf- oder Wurfwaffen (einschließlich Schleudern)
Geschicklichkeit (GES)	<ul style="list-style-type: none"> • Fernkampfangriffswürfelwürfe (Bogen, Armbrust, Wurfaxt) • die Rüstungsklasse (RK) • Initiativewürfelwürfe
Konstitution (KON)	<ul style="list-style-type: none"> • die Trefferpunktewürfel der Figur • Rettungswürfe gegen Gift
Intelligenz (INT)	<ul style="list-style-type: none"> • die Anzahl der Sprachen, die ein Charakter spricht und versteht • Rettungswürfe gegen Illusion • manche Zauber sprüche und den Erfolg bei der Erforschung neuer Zauber
Weisheit (WEI)	<ul style="list-style-type: none"> • manche Rettungswürfe gegen magische Angriffe
Charisma (CHA)	<ul style="list-style-type: none"> • Reaktionswürfe bei Begegnungen und Gesprächen • die Anzahl der Gefolgsleute, die ein Charakter haben kann

Eigenschaften und deren Modifikatoren

Eigenschaftswert	Bonus/ Malus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

**Charakterklassen****Elfen**

Eigenschafts- anforderungen	INT 9 oder höher, KON 17 oder niedriger
Klassen	Jede Einzelklasse sowie die Kombinationsklassen Kämpfer/Magier und Magier/ Dieb
Trefferwürfel	Höchstens w6 (und Modifikatoren)
Waffen	Große Waffen benötigen beide Hände.
Spezielles	<ul style="list-style-type: none"> Dunkelsicht (60' weit) Entdecken von Geheimtüren (1-2 auf 1w6; 1 auf 1w6 bei kurzer Suche) Immun gegen Paralyseangriffe durch Ghule Elfen werden seltener überrascht (siehe Überraschungswürfe)
Rettungswurf- modifikatoren	<ul style="list-style-type: none"> +2 vs. Zauberstäbe +1 vs. Paralyse und Versteinerung +2 vs. Spells
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsprache, Elfisch +1 weitere je INT-Bonus
Beschreibung	Typischerweise 5' hoch, schlank. Lebenserwartung mehr als 1200 Jahren. Blass mit dunklem Haar und spitzen Ohren. Kein oder kaum Bartwuchs.

Halblinge

Eigenschafts- anforderungen	GES 9 oder höher, KRA 17 oder niedriger
Klassen	Dieb, Kämpfer, Kleriker
Trefferwürfel	Maximal w6 (und Modifikatoren)
Waffen	Benötigt beide Hände für mittelgroße Waffen. Keine großen Waffen.
Spezielles	<ul style="list-style-type: none"> +1 Angriffsbonus bei Fernkampf +2 Bonus zur Rüstungsklasse (RK) bei Nahkampsangriffen durch Kreaturen, die größer als Menschen sind. +1 zu Initiativwürfen Verstecken (10% Wahrscheinlichkeit, draußen entdeckt zu werden, 30% Wahrscheinlichkeit drinnen entdeckt zu werden)
Rettungswurf- modifikatoren	<ul style="list-style-type: none"> +4 vs. Tod und Gift +4 vs. Zauberstäbe +4 vs. Paralyse und Versteinerung +3 vs. Drachenodem +4 vs. Zaubersprüche
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsprache, Halblingsprache +1 weitere je INT-Bonus
Beschreibung	Typischerweise 3' groß, 60 Pfund schwer, lockiges Haar, ohne Bartwuchs, Lebenserwartung von 100 Jahren.
Menschen	
Eigenschafts- anforderungen	Keine
Klassen	Jede
Trefferwürfel	Jeder
Waffen	Große Waffen benötigen beide Hände.
Spezielles	+10% Bonus zu allen gesammelten Erfahrungspunkten.
Rettungswurf- modifikatoren	Keine
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsprache +1 weitere je INT-Bonus
Beschreibung	Typischerweise bis zu 6' groß, und bis 175 Pfund schwer, Lebenserwartung etwa 75 Jahre.

Zwerg

Eigenschafts- anforderungen	KON 9 oder höher, CHA 17 oder niedriger
Klassen	Dieb, Kämpfer, Kleriker
Trefferwürfel	jeder
Waffen	Große Waffen benötigen beide Hände. Keine Zweihandschwerter, Stangenwaffen oder Langbogen.
Spezielles	<ul style="list-style-type: none"> Dunkelsicht 60° (60 Fuß weit) Entdecken von neuen Baukonstruktionen, beweglichen Wänden, abschüssigen Tunnels und Fallen bei 1-2 auf w6.
Rettungswurf- modifikatoren	<ul style="list-style-type: none"> +4 vs. Tod und Gift +4 vs. Zauberstäbe +4 vs. Paralyse und Versteinerung +3 vs. Drachenodem +4 vs. Zaubersprüche
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsprache, Zwergisch +1 weitere je INT-Bonus
Beschreibung	Typischerweise 4 Fuß hoch, kräftig, Lebenserwartung 300-400 Jahre. Kräftiger Haar- und Bartwuchs.

Weitere Sprachen

Der Spielleiter wird eine Liste der möglichen Sprachen der Kampagne bereitstellen. Spieler müssen die zusätzlichen Sprachen nicht bei Spielbeginn festlegen, sondern können diese Entscheidung im weiteren Spielverlauf fällen.

Charakterklassen**Dieb**

Primäreigenschaft	GES (mind. 9)
Trefferwürfel	w4
Waffen	Jede
Rüstung	Lederrüstung, keine Schilder
EP für 2. Stufe	1250
Zauber	Keine
Spezielles	<ul style="list-style-type: none"> Hinterhältiger Angriff (siehe unten) Diebesfertigkeiten (siehe unten)
Rettungswürfe auf der 1. Stufe	<ul style="list-style-type: none"> Tod oder Gift: 13 Zauberstäbe: 14 Paralyse oder Versteinerung: 13 Drachenodem: 16 Zaubersprüche: 15

Hinterhältiger Angriff

- +4 Angriffsbonus; zweifacher Schaden bei Erfolg. Angriff muss rückseitig erfolgen; ein Erfolgswurf auf Schleichen oder Verstecken kann nötig sein.
- Kann je Gegner höchstens einmal je Kampf erfolgen.
- Kann waffenlos oder als betäubender Angriff erfolgen (+0 AB und einfacher temporärer Schaden).

Diebesfertigkeiten der 1. Stufe

Schlösser Öffnen	25%	Fassadenklettern	80%
Fallen Entfernen	20%	Verstecken*	10%
Taschendiebstahl	30%	Lauschen	30%
Schleichen	25%		

*Halblinge sollten ihre Spezialfertigkeit verwenden mit der sie mit 10%-iger Wahrscheinlichkeit in Waldgelände und mit 30%-iger Wahrscheinlichkeit anderswo entdeckt werden.

Kämpfer

Primäreigenschaft	KRA (mind. 9)
Trefferwürfel	w8
Waffen	Jede
Rüstung	Jede, sowie Schilder
EP für 2. Stufe	2000
Zauber	Keine
Spezielles	Nichts
Rettungswürfe auf der 1. Stufe	<ul style="list-style-type: none"> Tod oder Gift: 12 Zauberstäbe: 13 Paralyse oder Versteinerung: 14 Drachenodem: 15 Zaubersprüche: 17

Kleriker

Primäreigenschaft	WEIS (mind. 9)
Trefferwürfel	w6
Waffen	Nur stumpfe Waffen (Keule, Streitkolben, Kampfstab, Schleuder, Kriegshammer)
Rüstung	Jede sowie Schilder
EP für 2. Stufe	1500
Zauber	Keine auf der 1. Stufe
Spezielles	Untote vertreiben (siehe unten)
Rettungswürfe auf der 1. Stufe	<ul style="list-style-type: none"> Tod oder Gift: 11 Zauberstäbe: 12 Paralyse oder Versteinerung: 14 Drachenodem: 16 Zaubersprüche: 15

Untote Vertreiben

Kleriker können unter Umständen mit Hilfe ihres Glaubens *Untote vertreiben* oder bannen. Der Kleriker verwendet hierzu ein heiliges Symbol und ruft die Macht seiner Gottheit an. Der Spieler würfelt mit 1w20 und teilt dem Spielleiter das Ergebnis mit.


Magiekundige

Primäreigenschaft	INT (mind. 9)
Trefferwürfel	w4
Waffen	Dolch, Schlagstock, Stab
Rüstung	Keine
EP für 2. Stufe	2500
Zauber	1 Zauber erster Stufe (siehe Zaubersprüche)
Spezielles	Nichts
Rettungswürfe auf der 1. Stufe	<ul style="list-style-type: none"> • Tod oder Gift: 13 • Zauberstäbe: 14 • Paralyse oder Versteinerung: 13 • Drachenodem: 16 • Zaubersprüche: 15

AUSRÜSTUNG
Währung

1 Platinmünze (PM)	=	5 Goldmünzen (GM)
1 Goldmünze (GM)	=	10 Silbermünzen (SM)
1 Elektrummünze (EM)	=	5 Silbermünzen (SM)
1 Silbermünze (SM)	=	10 Kupfermünzen (KM)

Allgemeine Ausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Behälter für Karte oder Schriftrolle	1 GM	½
Diebeswerkzeug	25 GM	1
Eisenkeile, 12	1 GM	1

Gegenstand	Preis	Gewicht
Federmesser	1 GM	*
Fackeln, 6	1 GM	1
Geweihtes Wasser, je Phiole	10 GM	*
Glasflasche oder Phiole	1 GM	*
Greifhaken	2 GM	4
Gürteltasche	1 GM	*
Kerzen, 12	1 GM	*
Kleidung, gewöhnlich	4 GM	1
Köcher	1 GM	1
Kreide, ein kleines Säckchen mit Kreidestücken	2 GM	*
Handschellen (ohne Schloss)	6 GM	4
Heiliges Symbol	25 GM	*
Hufeisen, komplett; mit Behufung	1 GM	10
Laterne	5 GM	2
Laterne, bedeckte	8 GM	2
Laterne, Sturm-	14 GM	3
Leiter, 10'.	1 GM	20
Öl, je Fläschchen	1 GM	1
Papier, je Bogen	1 GM	**
Proviant, trocken; für eine Woche	10 GM	14
Rucksack	4 GM	*
Sack, groß	1 GM	*
Sack, klein	5 SM	*
Sattel, Pack-	5 GM	15
Sattel, Reit-	10 GM	35
Satteltaschen, je Paar	4 GM	7
Schleifstein	1 GM	1
Schreibfeder	1 SM	**
Schloss, mit zwei Schlüsseln	12 GM	1
Seil, Hanf (je 50')	1 GM	5
Seil, Seide (je 50')	10 GM	2
Signalpfeife	1 GM	**
Spiegel, klein; aus Metall	7 GM	*
Stab, 10'; aus Holz	1 GM	10
Tinte, je Fässchen	8 GM	½
Umhang	2 GM	1
Weinschlauch/Wasserhaut	1 GM	2
Zauberbuch (128 Seiten)	25 GM	1
Zaumzeug	15 SM	3
Zelt, klein (für eine Person)	5 GM	10
Zelt, groß (für zehn Personen)	25 GM	20
Zunderkästchen; Feuerstein und Stahl	3 GM	1

Diese Liste nennt übliche Ausrüstung für Abenteuerreisen mit durchschnittlichen Preisen. Verfügbarkeit und Preise variieren. Gewicht ist in Pfund angegeben. Mit einem * angegebene Gegenstände wiegen sehr wenig; zehn solcher Gegenstände wiegen etwa ein Pfund. Mit ** markierte Gegenstände wiegen vernachlässigbar wenig und werden normalerweise nicht

gezählt, sofern nicht sehr große Mengen davon transportiert werden.

Anmerkung: Das Zauberbuch eines Magiekundigen wird von deren Meistern gestellt.

Rüstung und Schilder

Rüstungstyp	Preis	Gewicht	RK
Ohne Rüstung	0 GM	0	11
Lederrüstung	20 GM	15	13
Kettenrüstung	60 GM	40	15
Plattenrüstung	300 GM	50	17
Schild	7 GM	5	+1

Lasttiere

Tier	Bew	TW	RK	Rettungs-wurf	Angriffe	Last(L/S)	Preis (GM)
Esel	40'			K2	1 Biss, 1w2	70/140	40
		2	13				
Kamel	50'			K2	1 Biss/1 Hufe, 1/1w4	400/800	75
		2	13				
Maultier	40'			K2	1 Tritt oder 1 Biss, 1w4 oder 1w2	300/600	40
		2	13				
Pferd, Kriegs-	60'	3	13	K3	2 Hufen, je 1w6	350/700	200
Pferd, Reit-	80'	2	13	K2	2 Hufen, je 1w4	250/500	75
Pferd, Zug-	60'			K3	2 Hufen, je 1w4	350/700	120
Pony*	40'	1	13	K1	1 Biss, 1w4	275/550	40
Pony, Kriegs-*	40'	1	13	K1	1 Biss, 1w4	275/550	80

* Wegen ihrer geringen Größe reiten Halblinge und Zwerge für gewöhnlich Ponies anstatt Pferde.

Last

Kraft	Elf, Mensch, Zwerg		Halbling	
	Leichte Last	Schwere Last	Leichte Last	Schwere Last
3	25	60	20	40
4-5	35	90	30	60
6-8	50	120	40	80
9-12	60	150	50	100
13-15	65	165	55	110
16-17	70	180	60	120
18	80	195	65	130

Bewegung und Last

Rüstungstyp	Leichte Last	Schwere Last
Ohne Rüstung/mag. Lederrüstung	40'	30'
Lederrüstung/mag. Metallrüstung	30'	20'
Metallrüstung	20'	10'

Waffen

Waffe	Preis	Größe	Gewicht	Schaden
-------	-------	-------	---------	---------

Äxte
Großaxt
Handaxt
Kriegsaxt

Bogen und Armbrust

Kurzbogen	25 GM	M	2
Pfeil für Kurzbogen	1 SM		*
Silberpfeil†, Kurz-	2 GM		*
Langbogen	60 GM	G	3
Pfeil für Langbogen	2 SM		*
Silberpfeil†, Lang-	4 GM		*
Leichte Armbrust	30 GM	M	7
Leichter Bolzen	2 SM		*
Silberbolzen†, leicht	5 GM		*
Schwere Armbrust	50 GM	G	14
Schwerer Bolzen	4 SM		*
Silberbolzen†, schwer	10 GM		*

Dolche

Dolch	2 GM	K	1	1w4
Silberdolch†	25 GM	K	1	1w4

Schwerter

Kurzschwert	6 GM	K	3	1w6
Langschwert/Säbel	10 GM	M	4	1w8
Zweihänder	18 GM	G	10	1w10

Hammer und Streitkolben

Kriegshammer	4 GM	K	6	1w6
Streitkolben	6 GM	M	10	1w8
Vorschlaghammer	10 GM	G	16	1w10

Andere Waffen

Kampfstab	2 GM	G	4	1w4
Keule, Schlagstock, Stab	2 SM	M	1	1w4
Schleuder	1 GM	K	*	
Eisenkugel	1 SM		*	1w4
Stein	k.A.		*	1w3
Speer	5 GM	M	5	
geworfen (einhändig)				1w6
Nahkampf (einh.)				1w6
Nahkampf (zweih.)				1w8
Stangenwaffe (Hellebarde)	9 GM	G	15	1w10

† Silberspitze oder -klinge, gegen Lykanthropen (z.B.

Werwölfe).

Reichweiten von Fernkampfwaffen

Waffe	Kurz (+1)	Mittel (0)	Weit (-2)
Dolch	10	20	30
Handaxt	10	20	30
Kriegshammer	10	20	30
Kurzbogen	50	100	150
Langbogen	70	140	210
Leichte Armbrust	60	120	180
Öl oder Weihwasser	10	30	50
Schleuder	30	60	90
Schwere Armbrust	80	160	240
Speer	10	20	30

Die Reichweiten der Fernkampfwaffen sind in Fuß angegeben und gelten für innen (z.B. in Labyrinthen oder Gebäuden). Außerhalb, beispielsweise in der Wildnis, gelten dieselben Angaben in Yards!

Bewegung in der Wildnis

Die Reisegeschwindigkeit in der Wildnis ist abhängig von der Bewegungsrate unter Last bei Begegnungen, wie der Tabelle unten zu entnehmen ist:

Begegnungen und Kampf (Fuß pro Runde)	Wildnis (Meilen pro Tag)
10'	6
20'	12
30'	18
40'	24
50'	30
60'	36
70'	42
80'	48

Die Reisegeschwindigkeit einer Gruppe wird durch ihr langsamstes Gruppenmitglied bestimmt.

Die Art des Geländes beeinflusst die Reisegeschwindigkeit:

Gelände	Faktor
Dschungel, Gebirge, Sumpf	x 1/3
Offen, Ebene, Pfad	x 1
Straße (befestigt)	x 1 1/3
Wüste, Wald, Hügel	x 2/3

Die oben angegebenen Bewegungsraten sind gemessen an einer achtstündigen Reisezeit je Tag bei offenem, lichtem Gelände. Charaktere können einen Gewaltmarsch einlegen und zwölf Stunden am Tag reisen. In diesem Fall werden weitere 50% Entfernung zurückgelegt. Jeder Folgetag mit Gewaltmarsch nach dem ersten fügt Charakteren (und Tieren) einen Schaden von 1w6 Punkten zu. Ein Rettungswurf gegen Tod mit

Konstitutionsbonus wird gewährt, um dem Schaden zu entgehen. Ein Misserfolg verbietet weitere solche Würfe. Nach einem Ruhetag beginnt dieser Vorgang von neuem.

Alltägliches Überleben

Normale Charakter müssen eine Tagesration Proviant und mindestens einen Liter Wasser am Tag zu sich nehmen.

Zwei Tage kann ein Charakter ohne ausreichende Nahrungsmittel aushalten. Danach verliert die Figur einen Trefferpunkt am Tag. Der Charakter kann außerdem keine Wunden durch Rast heilen; nur magische Heilung wirkt. Wird danach wieder ausreichend Nahrung aufgenommen, regeneriert der Charakter verlorene Trefferpunkte wie gewohnt.

Wassermangel beeinflusst Charaktere wesentlich schneller. Bereits nach dem ersten Tag ohne Wasser verliert die Figur 1w4 TP und weitere 1w4 TP an folgenden Tagen. Die Fähigkeit zu heilen wird bereits nach dem ersten Schadenswurf verloren.

Charaktere heilen einen Trefferpunkt Schaden für jeden Tag, an dem sie durch normalen Schlaf erholen. Charaktere, die sich für ganztägige Ruhe entscheiden, erhalten einen zusätzlichen Punkt am Abend.

Normale Charaktere brauchen mindestens 6 von 24 Stunden Schlaf. Von den sechs Stunden wird der Konstitutionsbonus abgezogen; eine Figur mit KON 18 braucht daher mindestens 3 Stunden Schlaf, eine Figur mit KON 3 dagegen 9. Die meisten Charaktere bevorzugen aber zusätzlichen Schlaf.

Bei Schlafmangel erhalten Charaktere einen -1 Modifikator auf Angriffs- und Rettungswürfe und heilen keine Trefferpunkte. Für jede weitere Nacht ohne ausreichenden Schlaf wird der Modifikator um einen Punkt erhöht. Unabhängig davon, wie viel Schlaf der Figur fehlt, hebt eine normale Nacht mit ausreichend Schlaf die Modifikatoren auf.

KAMPF

Zeit wird innerhalb von Dungeons in Spielrunden (Runden) gemessen, die ungefähr zehn Minuten lang sind. Sobald ein Kampf beginnt, kommen Kampfrunden (KR) zur Anwendung, die jeweils zehn Sekunden dauern. Eine Spielrunde besteht daher aus 60 Kampfrunden. Die Phasen einer Kampfrunde sind:

1. Überraschungswürfe (optional)
2. Reaktionswürfe für Monster und NSC (optional)
3. Kampfablauf

Überraschungswürfe (SL Option)

Bei Überraschung wird für jede Seite, die überrascht sein könnte, mit 1w6 gewürfelt; die meisten normalen Figuren sind bei einem Wurf von 1-2 überrascht. Überraschte

Charaktere können eine Kampfrunde lang nicht handeln. Charaktere oder Kreaturen, die gut versteckt sind und darauf vorbereitet sind, einen Angriff aus dem Hinterhalt durchzuführen, überraschen bei einem Wurf von 1-4 auf 1w6. Einige Charaktere und Kreaturen (z.B. Elfen) sind nur schwer zu überraschen; bei ihnen wird 1 von der Würfelspanne abgezogen (1 auf w6).

Überraschte Charaktere oder Kreaturen bleiben wie angewurzelt für eine Runde stehen. Sie können sich noch verteidigen; ein Malus für die Rüstungsklasse fällt nicht an, aber während dieser Runde können sie sich weder bewegen noch angreifen.

(An dieser Stelle kann der Spielleiter auch die Reaktionen der Monster auf die Spielergruppe erwürfeln. Siehe **Basic Fantasy RPG Core Rules** für Details.)

Kampfblauf

1. Initiativewürfe. Würfle 1w6 und addiere alle Modifikatoren, einschließlich GES-Bonus, -1 bei Taubheit, und -2 bei Blindheit.
2. Handle in der absteigenden Reihenfolge der Initiativewurfergebnisse. Figuren und Monster mit gleichen Ergebnissen handeln simultan. Handlungen können auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden. Entscheidet sich jemand, auf die Handlung eines anderen zu warten, so handelt der Wartende erst dann, wenn die Figur, auf die gewartet wird, auch an der Reihe ist. In diesem Fall handeln beide simultan, als hätten sie dasselbe Ergebnis gewürfelt.

Jede Figur kann sich, wenn sie an der Reihe ist, im Kampf innerhalb ihrer Reichweite bewegen (in der Regel 40') und angreifen, sofern ein Gegner in Reichweite ist. Ein Angriff beendet die Kampfrunde einer Figur. Im Kampf dauert die Zauberanwendung meist so lange wie ein Angriff. Wird ein Zauberer auf dem gleichen Initiativeergebnis angegriffen zu dem er seinen Zauber spricht, schlägt dieser Fehler.

Ein Charakter, der eine lange Waffe führt (z.B. einen Speer) kann einen heranstürmenden Gegner auf dessen Initiativewurf angreifen und simultan mit ihm angreifen, selbst wenn er einen niedrigeren Initiativewurf abgelegt hat.

Der Kampfblauf wird so lange durchgespielt, bis der Kampf beendet ist (z.B. durch Flucht, K.O. usw.).

Bewegung im Kampf

(Siehe außerdem **Rennen**, **Sturmangriff** sowie **Waffen gegen Sturmangriffe setzen**.)

Gegner, die mehr als 5' voneinander entfernt, können sich frei bewegen, aber sobald sie sich nähern befinden sie sich in Nahkampfdistanz und die Regeln für defensive Bewegung gelten. In manchen Fällen sind sich die Figuren

nicht der Nähe bewusst, beispielsweise, wenn ein Charakter sich an den anderen heranschlich. Dann sind sie noch nicht im Kampf verwickelt.

Will eine Gruppe von Abenteurern nichts lieber, als einer Gruppe von Monstern auszuweichen (oder die Monster den Abenteurern ...) kann sie dies versuchen, wenn sie an der Reihe ist. Sollte eine Gruppe überrascht sein und die andere nicht, kann jene automatisch fliehen. Es sei denn, etwas anderes hindert sie am Entkommen.

Der SL kann die Verfolgung leicht ausspielen und die Bewegung auf seiner Karte verfolgen (die Spielercharaktere können keine Karten zeichnen, während sie durch Dungeon oder Wildnis rennen.) Jedesmal, wenn ein Charakter durch eine Tür rennt, eine harte Kurve nimmt usw. kann der SL einen Rettungswurf gegen Tod verlangen (mit Geschicklichkeitsbonus); misslingt der Wurf, stürzt der Charakter an dieser Stelle und bewegt sich in dieser Runde nicht weiter; er kann in der nächsten Runde aufstehen und sich bewegen, wenn er an der Reihe ist.

Jedesmal, wenn die Verfolger auf Distanz von höchstens 5' (Nahkampfdistanz) zu Beginn einer Runde gelangen, können sie Nahkampfangriffe ausführen; für die Fliehenden gelten die Regeln zur defensiven Bewegung, sofern sie die Flucht fortsetzen, nachdem die Angreifer in Nahkampfdistanz gekommen sind.

Falls die fliehenden Charaktere für eine Runde außer Sicht der Verfolger kommen, können sie entkommen.

Wendet eine Figur einem nahen Gegner den Rücken zu und beginnt sich zu bewegen, so erhält jener Gegner einen freien Angriff mit einem Angriffsbonus von +2, selbst dann, wenn er bereits seine Angriffe in dieser Runde ausgeführt haben sollte. Gegner mit Angriffs routinen greifen nur mit einem Angriffsmodus an; z.B. kann ein Tiger mit einer Klaue/Klaue/Biss-Routine nur einmal beißen oder eine Klaue verwenden.

Alternativ dazu kann sich eine Figur zurückziehen (bis zu Hälfte der normalen Bewegungsrate) während sie noch weiterkämpft (sofern der Gegner in Reichweite bleibt). Dies wird als kämpfender Rückzug bezeichnet. Der verfolgende Gegner erhält dabei keinen Angriffbonus.

Rennen

Figuren können sich entscheiden, zu rennen; rennende Figuren dürfen normalerweise nicht angreifen (siehe **Sturmangriff**). Rennende Figuren können sich bis zum Zweifachen ihrer Reichweite bewegen. Sie dürfen eine Anzahl Runden gleich ihres zweifachen Konstitutionswerts rennen, danach sind sie erschöpft und können nur noch gehen (gemäß ihrer normalen Bewegungsrate). Monster, für die kein Konstitutionswert gegeben ist, dürfen 24 Runden rennen. Erschöpfte Figuren müssen mindestens eine Spielrunde ruhen, bevor sie erneut rennen können.

Sturmangriff

Unter Umständen dürfen Charaktere und Kreaturen angreifen, nachdem sie gerannt sind. Ein solcher sog. Sturmangriff ist an mehrere Bedingungen gebunden. Zunächst muss sich der stürmende Charakter mindestens 10' bewegen. Die Bewegung muss in mehr oder weniger gerader Linie und unbehindert in Richtung des beabsichtigten Ziels erfolgen. Schließlich muss der Angreifer eine geeignete Waffe (z.B. einen Speer, eine Lanze oder andere Stangenwaffen) verwenden. Bestimmte Monster, z.B. welche mit Hörnern, sind in der Lage, ihre natürlichen Waffen bei Sturmangriffen einzusetzen. Der Angreifer muss zu Beginn seiner Bewegung Sichtkontakt zu seinem Ziel haben, sonst kann kein Sturmangriff durchgeführt werden.

Der Angriffswurf eines Sturmangriffs wird mit einem +2 Bonus durchgeführt. Der Angreifer erhält einen -2 Malus für die verbleibende Runde. Trifft der Angriff, so wird der Schaden verdoppelt.

Waffen gegen Sturmangriffe setzen: Speere, Stangenwaffen und bestimmte andere Stichwaffen verursachen doppelten Schaden, wenn sie gegen Sturmangriffe auf den Boden gesetzt werden. Dazu muss die verteidigende Figur, gegen die der Sturmangriff gerichtet ist, den gleichen oder einen höheren Initiativewert haben; die Figur, die die Waffe gegen den Sturmangriff setzt, wartet ab (siehe **Initiative**): Beide Angreifer handeln gleichzeitig.

Typische Handlungen

Normaler Angriff	Bewegung (Bewegungsrate) + Nah- oder Fernkampfangriff
Rennen	Bewegung (2 x Bewegungsrate)
Sturmangriff*	Bewegung (2 x Bewegungsrate) + Angriff (+2 Bonus)
Abschiedsangriff	Freier Angriff (+2 Bonus) auf Gegner, die gerade fliehen.
Rückzug	Bewegung (mit halber Bewegungsrate) + Nahkampfangriff

* -2 Malus auf Rüstungsklasse für die Runde

Angriff und Verteidigung

Der Angreifer würfelt 1w20 und addiert sämtliche gültige Modifikatoren einschließlich des +1 Angriffsbonusses. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Rüstungsklasse (RK) des Gegners, war der Angriff erfolgreich und verursacht Schaden. Ein Würfelwurf von 1 ist immer ein Fehlschlag; ein Würfelwurf von 20 immer ein Treffer, sofern das Ziel überhaupt getroffen werden kann (manche Monster können nicht mit normalen Waffen verletzt werden, so dass ein Wurf von 20 auch hier nicht trifft).

Angriffsbonus/ -malus

Rückseitiger Angriff	+2 (nicht mit dem Bonus durch Schleichen addieren)
Betäubungsangriff	-4 (halber temporärer Schaden)
Schlag	+0 (1w3 temporärer Schaden)
Tritt	-2 (1w4 temporärer Schaden)
Angreifer/ Verteidiger unsichtbar	+4 / -4
Angreifer/ Verteidiger ist blind	-4 / +4
Verteidiger ist festgehalten	+4

Fernkampangriffe

Entfernung zum Ziel	Angriffsbonus/ -malus
5' oder weniger	-5 *
Bis zu kurzer Entfernung	+1
Bis zu mittlerer Entfernung	+0
Bis zu weiter Entfernung	-2
Über weiter Entfernung hinaus	Erfolg nicht möglich

* Falls der Angreifer hinter dem Ziel steht und unbemerkt ist, gilt ein +1 Bonus (+3 bei rückseitigem Angriff).

Modifikatoren durch Deckung

Ziel ist	verdeckt	verborgen
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4



Granatenähnliche Geschosse

(hinter dem Ziel)

	0	
7	8	9
5	Ziel	6
2	3	4
	1	

(vor dem Ziel)

Würfle 1w10 und lies an dem Diagramm ab, wo das Geschoss bei erfolgreichem Angriff landet. Jedes Zahlenfeld repräsentiert einen Bereich bzw. Ein Feld von 10 Quadratfuß um das gewählte Ziel.

Brennendes Öl als granatenähnliches Geschoss

- Direkter Treffer: 1w8 Punkte Feuerschaden, plus weitere 1w8 TP in der folgenden Runde, sofern die Flammen nicht gelöscht werden.
- Indirekter Treffer: 1w6 Punkte Feuerschaden in einem 5' Radius um den Einschlagpunkt. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod verhindert den Schaden.
- Eine Lache brennenden Öls steht 10 Runden in Flammen. Beim Versuch, die Lache zu überqueren werden je Runde 1w6 Schadenspunkte erlitten.

Weihwasser gegen Untote

- Kann auf körperliche Untote geworfen werden; muss über körperlose Untote gegossen oder versprüht werden.
- Direkter Treffer: 1w8 Schadenspunkte.
- Indirekter Treffer: 1w6 Schadenspunkte in einem 5' Radius um den Einschlagpunkt.
- Effekt dauert eine Runde

Geschosse, die nicht treffen

Mit der Ausnahme von granatenähnlichen Angriffen, gelten die Geschosse von Fernkampfwaffen, die nicht treffen, für gewöhnlich als verloren. Wird die Waffe in ein Handgemenge gefeuert, in dem auch Verbündete des Schützen verwickelt sind, entscheidet der SL, welche Verbündeten getroffen werden könnten und führt nacheinander Angriffswürfe gegen jeden Einzelnen von ihnen durch bis entweder einer getroffen ist oder keiner getroffen wurde. Die Würfe werden mit dem normalen Angriffsbonus des Angreifers ausgeführt.

Schaden

Bei erfolgreichem Angriff würfelt der Angreifer den Schaden entsprechend der verwendeten Waffe. Bei Nahkampfangriffen sowie Wurfwaffen wird der Kraftmodifikator addiert bzw. subtrahiert. Der Kraftbonus wirkt in der Regel nicht bei Bogen und Armbrüsten.

Der Bonus magischer Waffen wird ebenfalls zum Schadenswurf addiert (und der Malus verfluchter Waffen abgezogen.) Ein erfolgreicher Angriff verursacht immer mindestens einen Trefferpunkt Schaden unabhängig etwaiger Abzüge.

Wie an anderer Stelle erklärt, ist eine Figur, deren Trefferpunkte auf 0 fallen, tot.

Temporärer Schaden

Angreifer können entscheiden, einen **betäubenden Angriff** durchzuführen. Sie erhalten einen -4 Malus auf den Angriffswurf und verursachen halben Schaden. Die meisten Waffen können so verwendet werden.

Wunden und Heilung, Tod und Sterben

Jede Figur, deren Trefferpunkte auf 0 oder darunter fällt ist (wahrscheinlich) tot. Nach Spielleiterentscheidung, ist es möglich, die Figur durch einen hochstufigen Kleriker wiederzubeleben. Dafür ist oft ein hoher Preis zu bezahlen oder ein Dienst (Queste) zu leisten.

Fallen die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 und erlitt er teilweise temporären Schaden, wird er bewusstlos, anstatt zu sterben. Jeder weitere Schaden gilt aber als tödlich, so dass die Möglichkeit besteht, dass eine Figur zu Tode geprügelt wird. Eine Figur, die bewusstlos geschlagen wurde, wacht nach 1w4 Spielrunden mit 1 TP auf. Sie kann auch von einer anderen Figur nach 2w10 Kampfrunden aufgeweckt werden.

Charaktere heilen einen Trefferpunkt Schaden für jeden Tag, an dem sie durch normalen Schlaf erholen. Charaktere, die sich für ganztägige Ruhe entscheiden, erhalten einen zusätzlichen Punkt am Abend.

Waffenloser Kampf

Will eine Figur mit Faustschlägen oder Tritten angreifen, verursacht sie 1w3 temporären Schaden mit Schlägen und 1w4 mit Tritten; Tritte erhalten einen -2 Angriffsmodifikator. Ein Charakter in Lederrüstung oder ohne Rüstung, der versucht einen Gegner in Metallrüstung anzugreifen, fügt sich den Schaden selbst zu.

Der SL entscheidet, welche Monster erfolgreich waffenlos angegriffen werden können. Alle Charakterklassen können waffenlosen Kampf anwenden.

ZAUBERSPRÜCHE**Kleriker**

Kleriker können auf der ersten Erfahrungsstufe noch keine Zaubersprüche sprechen.

Magiekundige

Magiekundige zaubern unter Anwendung ihres Willens und arkanen Wissens. Die Vorbereitung der Zaubersprüche erfolgt

mit Hilfe ihrer **Zauberbücher**; jeder Magiekundige besitzt ein Zauberbuch, das die magischen Formeln der gelernten Zauber enthält. Sie sind in einer magischen Schrift verfasst, die nur von dem gelesen werden kann, der sie geschrieben hat oder mit Hilfe des Zaubers **Magie Lesen**. Alle Magiekundigen beginnen das Spiel mit der Kenntnis dieses Zaubers und beherrschen ihn so gut, dass kein Zauberbuch für dessen Vorbereitung nötig ist. Der Spruch kann aus der **Erinnerung** vorbereitet werden. **Magie Lesen** wirkt auf den ausgewählten Text permanent.

Magiekundige können Sprüche direkt von anderen Magiekundigen lernen oder deren Zauberbücher studieren. Werden sie unterrichtet, kann ein Zauber an einem Tag gelernt werden; das Studium eines Zaubers mit Hilfe eines Zauberbuchs dauert einen Tag je Stufe des Zaubers. In beiden Fällen wird der Zauber in das Buch des Magiekundigen geschrieben. Die Kosten belaufen sich auf 500 GM je Zauberstufe. Magiekundige erhalten zu Spielbeginn ein kostenloses Zauberbuch mit **Magie Lesen** und einem weiteren Zauber der ersten Stufe, der vom SL gewählt wird.

Jeden Tag, für gewöhnlich am Morgen, bereiten diese Charaktere ihre Sprüche vor. Kleriker tun dies im Gebet und Magiekundige studieren ihre Zauberbücher. Vorbereitete Zauber, die nicht verwendet werden, stehen dem Charakter an folgenden Tagen zur Verfügung; nur Zauber, die tatsächlich verwendet wurden, müssen ersetzt werden. Ein Charakter kann sich jederzeit dazu entscheiden, einen vorbereiteten Zauber fallen zu lassen (ohne ihn zu wirken), um einen anderen Zauber dieser Spruchstufe vorzubereiten.

Zauberer müssen mindestens eine Hand frei haben und in der Lage sein, ungehindert zu sprechen, um Zauber zu wirken; das bedeutet, ein geknebelter und gefesselter Zauberer wird effektiv daran gehindert, Zauber anzuwenden. Im Kampf dauert das Wirken eines Zaubers genauso lange wie ein Angriff. Falls ein Zauberer im Kampf auf denselben Ergebnis der Initiative angegriffen wird, auf dem er einen Zauber anwendet, schlägt dieser fehl und ist verloren, auch wenn der Angriff nicht erfolgreich war. Dasselbe gilt, wenn auf denselben Ereignis von der Zaubernden ein Rettungswurf gefordert wird. Falls zwei Zauberer ihre Zauber gegeneinander auf dem selben Initiativeereignis ausführen, werden beide gleichzeitig angewandt. Um einen gegnerischen Zauber mit dem eigenen zu unterbrechen, muss der eigene auf einem früheren Initiativeereignis erfolgen.

Umkehrbare Sprüche sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.



Magiersprüche 1. Stufe

1	Bauchreden
2	Licht*
3	Magie Entdecken
4	Magischer Mund
5	Magisches Geschoss
6	Person Bezaubern
7	Schild
8	Schlaf
9	Schutz vor Bösem*
10	Schwebende Scheibe
11	Sprachen Lesen
12	Tür Befestigen

Zauberbeschreibungen

Bauchreden

M1; R: 60'; D: 1 R/Stufe

Der Zauberer kann seine Stimme aus anderer Richtung innerhalb des Wirkungsbereiches erklingen lassen, z.B. aus einer dunklen Ecke oder von einer Statue.

Licht*

K1, M1; R: 120'; D: (6+Stufe) R

Der Zauber erschafft eine fackelähnliche Lichtquelle, die vom gewählten Ziel leuchtet. Wird der Zauber auf einen beweglichen Gegenstand angewandt, kann die Lichtquelle transportiert werden. Die Magie des Lichtzaubers wirkt nicht innerhalb magischer Dunkelheit.

In seiner Umkehrung schafft der Zauber einen Bereich der Dunkelheit. Diese Dunkelheit verhindert Dunkelsicht und negiert normale Lichtquellen.

Ein Lichtzauber kann gezielt zur Aufhebung des Dunkelheitszaubers (und umgekehrt) eines Zauberers gleicher oder niedrigerer Stufe gesprochen werden. Beide Zauber sind dann sofort wirkungslos. Das normale Umgebungslicht ist wiederhergestellt.

Beide Zauber können einen Gegner erblinden lassen, wenn sie auf die Sehorgane angewandt werden. Dem Ziel wird ein Rettungswurf gegen Tod gewährt, um den Effekt abzuwenden. Gelingt der Wurf, bleibt der Zauber ohne Wirkung. Wird der Zauber zum Blenden eines Gegners angewendet, bleibt der normale Effekt aus (kein Bereich von Licht oder Dunkelheit).

Magie Entdecken

M1; M1; R: 60'; D: 2 R

Der Zauberer kann hiermit verzauberte Objekte und Kreaturen innerhalb der angegebenen Reichweite sehen. Sie erscheinen ihm in einem blass schimmernden Licht. Unsichtbare Kreaturen oder Objekte sind nicht von diesem Spruch betroffen, aber die magische Aura des Unsichtbarkeitszaubers ist als formloser, leuchtender Nebel auszumachen, der es dem Zauberer ermöglicht, das unsichtbare Wesen anzugreifen (Angriffsmalus -2).

Magisches Geschoss

M1; R: 100' +10'/Stufe; D: Sofort

Ein Geschoss magischer Energie wird aus den Fingerspitzen des Zauberers auf ein zuvor gewähltes Ziel gefeuert. Das Ziel muss zumindest teilweise sichtbar für ihn sein. Das Geschoss trifft ungehindert und verursacht 1w6+1 Punkte Schaden. Einzelne Körperteile einer Kreatur können nicht als Ziel gewählt werden. Unbelebte Objekte nehmen von dem Zauber keinen Schaden.

Der Zauberer erhält alle drei Stufen über der Ersten ein zusätzliches Geschoss: zwei auf Stufe 4, drei auf Stufe 7, 4 auf Stufe 10 und das Maximum von fünf Geschossen ab Stufe 13. Die zusätzlichen Geschosse können sowohl auf dasselbe Ziel gerichtet oder auf mehrere Ziele verteilt werden.

Magie Lesen

M1; R: 0; D: Permanent

Der Zauber erlaubt es dem Magiekundigen, einen beliebigen magischen Text, wie das Zauberbuch eines anderen Magiers oder eine Spruchrolle für Magiekundige, zu lesen. Wird der Zauber auf einen verfluchten Text angewandt, wird der Fluch in der Regel ausgelöst.

Magischer Mund

M1; R: 30'; D: Speziell

Der Zauber versieht ein ausgewähltes unbelebtes Objekt mit einem verzauberten Mund, der plötzlich erscheint und eine Botschaft spricht, sobald ein vom Zauberer bestimmtes Ereignis eintritt. Die Botschaft kann in jeder Sprache, die der Zauberer selbst beherrscht, gesprochen sein und in einer Zeitspanne von bis zu zehn Minuten in jeder Lautstärke vom Flüsterton bis zum Geschrei erfolgen. Die Botschaft kann drei Worte je Stufe des Zauberers lang sein. Die Stimme des Mundes erinnert an

die des Zauberers, ist jedoch nicht identisch. Der Mund kann weder Zauberbefehle aussprechen, noch magische Effekte aktivieren. Der Mund bewegt sich gemäß der zu sprechenden Worte; auf eine Statue angewandt, würde sich ihr Mund bewegen und die Stimme von ihr erklingen. Der **Magische Mund** kann auch auf Bäume, Felsen und beliebige andere Objekte angewandt werden.

Der Zauber wirkt, wenn vom Zauberer zuvor bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Diese können allgemein oder detailliert sein, allerdings können nur sicht- oder hörbare Auslöser in Sichtlinie oder Hörweite gewählt werden. Die maximale Reichweite für Auslöser ist 10' je Stufe des Zauberers; ein Zauberer der 6. Stufe kann einen Magischen Mund schaffen, der auf Auslöser in einer Entfernung von 60' reagiert und bis zu 18 Worte spricht.

Der Zauber kann durch Illusionen und Verkleidungen getäuscht werden. Auslöser werden durch magische Dunkelheit oder Unsichtbarkeit, nicht aber durch normale Dunkelheit, umgangen. Erfolgreiches Schleichen oder magische Stille verhindern geräuschhafte Auslöser. Hörbare Auslöser können für allgemeine Geräusche, spezielle Geräusche oder gesprochene Wörter eingestellt werden. Handlungen können als Auslöser gewählt werden, sofern sie hör- oder sichtbar sind. Ein Magischer Mund kann nicht zwischen Stufe, Trefferpunkte oder Klasse unterscheiden.

Person Bezaubern

M1; R: 30'; D: Speziell

Der Zauber veranlasst eine humanoide Kreatur von 4 Trefferwürfeln oder weniger dazu, den Zauberer als vertrauten Freund und Verbündeten anzusehen. Menschen und Menschenähnliche können betroffen werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauberer sprüche negiert die Wirkung. Falls die Figur vom Zauberer oder dessen Gefährten bedroht oder angegriffen wird, erhält sie einen +5 Bonus für den Rettungswurf. Der Spruch erlaubt keine Kontrolle über die betroffene Person, z.B. als wäre sie ein Automat; aber sie deutet Worte und Taten des Zauberers möglichst positiv. Der Zauberer kann Befehle geben, aber die Person wird nichts tun, was ihrem Willen widersprechen würde. Der SL kann ihr einen zusätzlichen Rettungswurf gewähren, um der Magie im weiteren Verlauf zu widerstehen. Der Zauberer muss die Sprache der bezauberten Person sprechen oder in der Lage sein, zu mimen; ist der Zauberer in Gefahr, wird sie versuchen ihren 'Freund' zu unterstützen (z.B. indem sie die Feinde des Zauberers angreift oder versucht ihn zu einem 'sicherer' Ort zu bringen.) Die bezauberte Person erhält täglich einen neuen Rettungswurf, wenn ihr Intelligenzwert 13 oder höher beträgt, wöchentlich bei einem Wert von 9-12 oder monatlich bei einem Wert von 8 oder weniger.

Schild**M1; R: Selbst; D: 5 KR +1 KR/Stufe**

Eine unsichtbare, bewegliche, schildähnliche Scheibe magischer Energie schwebt vor dem Zauberer. Sie negiert Angriffe **Magischer Geschosse**, die auf ihn gerichtet sind und verbessert seine Rüstungsklasse temporär um +3 im Nahkampf und um +6 gegen Fernkampfangriffe. Die Modifikatoren gelten nicht gegen Angriffe, die hinterrücks erfolgen; magische Geschosse werden jedoch aus allen Richtungen abgewehrt.

Schlaf**M1; R: 90'; D: 5 Runden/Stufe**

Mehrere Kreaturen mit drei oder weniger Trefferwürfeln fallen in einen magischen Schlaf. Kreaturen mit vier oder mehr Trefferwürfeln sind nicht betroffen. Der Zauberer wählt innerhalb der Reichweite einen Punkt, um den der Zauber auf Kreaturen in einem Radius von 30' wirkt. Jede betroffene Kreatur erhält dann einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung zu entgehen.

Schlafende Kreaturen sind hilflos. Werden sie geschlagen oder verletzt, wachen sie auf; von normalen Geräuschen werden sie nicht geweckt. Der Zauber wirkt nicht auf bewusstlose Kreaturen, Konstrukte oder untote Wesen.

Nach der Dauer des Zaubers erwachen die Kreaturen sofort auf; allerdings kann der SL entscheiden, dass sie schlafen bleiben, wenn es ihnen sehr gemütlich gemacht wird und die Umgebung ruhig ist.

Schutz vor Bösem***K1, M1; R: Berührung; D: 1 R/Stufe**

Der Zauber beschützt eine Kreatur vor Angriffen böser und beschworener Wesen sowie vor Geisteskontrolle. Eine magische Barriere, die ein Fuß (1') weit um das Ziel geschaffen wird, bewegt sich mit der Kreatur und hat drei wesentliche Effekte:

Erstens erhält das Subjekt RK +2 sowie einen +2 Bonus auf Rettungswürfe. Beide Modifikatoren sind wirksam gegen Angriffe und Effekte von bösen Kreaturen. (Der SL definiert, was als böse gilt.)

Zweitens blockiert die Barriere jeglichen Versuch, Besitz von der beschützten Kreatur zu ergreifen (z.B. durch den Zauber **Magisches Gefäß**) oder ihren Geist zu kontrollieren (einschließlich **Bezaubern**). Der Schutz verhindert dabei nicht, dass die Kreatur als Ziel solcher Zauber gewählt wird. Jedoch wird deren Wirkung für die Dauer des Schutzzaubers ausgesetzt. Falls der Schutz vor der Wirkung des gegnerischen Zaubers endet, kann dieser wirken und z.B. die Kreatur kontrollieren. Effekte, die bestanden, bevor der Schutzzauber durchgeführt wurde, behalten ihre Wirkung.

Drittens verhindert der Zauber physischen Kontakt mit beschworenen Kreaturen (unabhängig davon ob sie böse sind oder nicht.) Das bedeutet, dass Angriffe durch natürliche Waffen dieser Kreaturen unwirksam sind und von der geschützten Kreatur zurückgestoßen werden. Dieser Schutz wird jedoch aufgehoben, sobald die beschützte Kreatur selbst einen Angriff gegen beschworene Kreaturen ausführt.

In der Umkehrung wir der Spruch zu **Schutz vor Gutem**. Die Funktion bleibt gleich, nur dass gute statt böse Kreaturen und Effekte abgewehrt werden.

Schwebende Scheibe**M1; R: 0; D: 5 Runden + 1 R/Stufe**

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, leicht konkav, kreisrunde Energieebene zum Transport von Ladung. Sie hat die Größe eines Schildes mit einem Durchmesser von 3 Fuß und eine Tiefe von einem Zoll in der Mittel. Sie trägt ein Maximalgewicht von 500 Pfund.

Die Scheibe schwebt parallel zum Boden, etwa in Hüfthöhe des Zauberers und bleibt unbeweglich in einer Entfernung von 10' vom Zauberer stehen. Sie folgt ihm mit seiner Bewegungsrate, sollte er vorlaufen. Die Scheibe kann herumgeschoben werden, um sie zu positionieren. Wird sie weiter als 10' vom Zauberer entfernt, löst sie sich auf, und die Ladung fällt zu Boden. Die Scheibe muss so beladen werden, dass die Gegenstände sicher liegen, sonst fallen sie herunter. Die Scheibe kann etwas über 63 Gallonen Wasser (Wasser wiegt 8 Pfund je Gallone) tragen, allerdings muss es sich in einem Fass oder ähnlichen Behälter befinden. Ähnlich verhält es sich mit Münzen: lose auf der Scheibe platziert, tanzen sie mit jedem Schritt des Zauberers herum oder fallen herunter; in einem Sack verstaut und zugeknotet, bleiben sie zusammen.

Sprachen Lesen**M1; R: 0; D: Speziell**

Der Spruch gewährt einem Zauberer die Fähigkeit, fast jede Sprache zu lesen. Es gibt drei Arten der Anwendung:

1. Der Zauberer kann beliebige Texte in verschiedenen Sprachen lesen. Der Spruch dauert dann eine Runde je Stufe des Zauberers.
2. Der Zauberer kann ein einzelnes Buch lesen; der Spruch dauert dann 3 Stunden je Stufe des Zauberers.
3. Der Zauberer kann eine Schriftrolle lesen (keine Spruchrollen, jedoch z.B. eine Schriftrolle des Schutzes oder eine Schatzkarte); die Wirkung ist dann permanent.

Der Zauber wirkt nicht auf Texte magischer Art, wie Spruchrollen oder Zauberbücher; Näheres dazu beim Zauber **Magie Lesen**. Des Weiteren muss, damit der Zauber wirkt, mindestens ein Lebewesen, das diese Sprache spricht, in derselben Dimension existieren.

Tür Befestigen

M1; R: 100' + 10'/Stufe; D: 1 R je Stufe

Der Zauber verschließt eine Tür, ein Tor oder ein Fenster aus Holz, Metall oder Stein auf magische Weise. Die Zauber **Klopfen** sowie **Magie Beseitigen** können den Zauber aufheben.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials (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), notation, 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.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 -2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

END OF LICENSE