

# Basic Fantasy

## Role-Playing Game

### Lo esencial para principiantes

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

Todos los derechos reservados

Distribuido bajo los términos de la licencia de juego abierto versión 1.0a

**1<sup>era</sup> Edición (lanzamiento 13)**

**Versión de la traducción al español 3**



[www.basicfantasy.org](http://www.basicfantasy.org)

#### Créditos

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

Arte: Zaozabob

Traducción al español: Mario Tejada [@laesquinadelrol](https://twitter.com/laesquinadelrol)



## INTRODUCCIÓN

*Lo Esencial para Principiantes* proporciona información esencial que los jugadores principiantes necesitan para crear rápidamente y jugar un personaje de primer nivel en Basic Fantasy Role-playing Game. Este folleto no proporciona toda la información necesaria para jugar una aventura o campaña de Basic Fantasy. El Director de Juego (DJ) debería tener una copia del **Juego de Rol Basic Fantasy Reglas Básicas**, el cual contiene todas las reglas completas. El libro de reglas puede ser descargado gratis desde [basicfantasy.org](http://basicfantasy.org). Una vez que los personajes alcancen el segundo nivel, también los jugadores necesitarán una copia de las reglas básicas. Adicionalmente, el suplemento de Simone Felli **JdR Basic Fantasy Cuadros y Tablas** es bastante útil y, también, está disponible gratis en la página web de Basic Fantasy.

## CONTENIDOS

Creando un personaje.....	1
Equipo.....	4
Combate.....	7
Conjuros.....	11

## CREANDO UN PERSONAJE

Primero, necesitarás un lápiz, algunos dados, y algo para escribir la información de tu personaje. Puedes usar para ello una hoja en blanco o una hoja de personaje creada para el *JdR Basic Fantasy*. Puedes descargar diferentes tipos de hojas de personaje e imprimirlas desde la página web de *JdR Basic Fantasy*. Para los que juegan por primera vez, la hoja de personaje estándar de *JdR Basic Fantasy* de Chris Gonnerman es una muy buena opción.

### Pasos para Crear un Personaje

1. Tira 3d6 por cada puntuación de característica
2. Anota la bonificación / penalización por cada puntuación.
3. Elige una raza y anota sus habilidades especiales.
4. Elige una clase y anota sus habilidades especiales.
5. Anota la puntos de experiencia necesarios para avanzar al segundo nivel.
6. Para los puntos de golpe, tira el dado de golpe de tu clase y añade la bonificación / penalización de Constitución.
7. Anota tu bonificación de ataque +1. (Todos los personajes en el primer nivel tienen +1.)
8. Anota tus tiradas de salvación (ajusta de acuerdo con la bonificación / penalización de tu raza).
9. Tira para saber con cuánto dinero inicias (3d6 x 10 piezas de oro).
10. Compra equipo para tu personaje (revisa las restricciones de arma y armadura de acuerdo con tu raza y clase).
11. Anota tu Clase de Armadura, añade la bonificación / penalización de Destreza.
12. Completa tu personaje con un nombre y bagaje.

### Características del Personaje (3d6)

Características	Bonificaciones
Fuerza (FUE)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.</li> <li>• Tiradas de daño cuando usa una arma cuerpo a cuerpo o un arma arrojada (incluye honda)</li> </ul>
Destreza (DES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiradas de ataque a distancia (arcos, ballestas, hachas arrojadas)</li> <li>• Clase de Armadura (CA)</li> <li>• Tirada del dado de iniciativa</li> </ul>
Constitución (CON)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir a cada Dado de Golpe</li> <li>• Salvar contra veneno</li> </ul>
Inteligencia (INT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de idiomas que el personaje conoce</li> <li>• Salvar contra Ilusión</li> <li>• Puede ser útil para recordar conjuros e investigar</li> </ul>
Sabiduría (SAB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algunas salvaciones contra ataques mágicos</li> </ul>
Carisma (CAR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiradas de reacción</li> <li>• Número de ayudantes que un personaje puede contratar</li> </ul>

### Bonificación/penalización de Característica

Puntuación	Bonificación / Penalización
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



## Razas de Personajes

### Elfos

Requisito de característica	de INT 9 o mayor, CON 17 o menor
Clases	Cualquiera clase básica, así como Guerrero / Usuario de magia y Usuario de magia / ladrón.
Dado de Golpe	Máximo d6
Armas	Armas largas requiere dos manos.
Habilidades especiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión en la oscuridad 60'</li> <li>• Detecta puertas secretas (1-2 en 1d6; 1 en 1d6 sin estar buscando)</li> <li>• Inmune al ataque paralizante de ghouls</li> <li>• Reducción en uno del rango para las comprobaciones por sorpresa (Ver Comprobar por sorpresa abajo)</li> </ul>
Bonificaciones de salvación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +2 vs. Varitas Mágicas</li> <li>• +1 vs. Paralizar o Petrificar</li> <li>• +2 vs. Conjuros</li> </ul>
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Común, Elfo</li> <li>• +1 / punto de bonificación de INT</li> </ul>
Descripción	Mide alrededor de 5' de altura, delgado, vida útil de 1200 o más años. Pálido con cabello oscuro, orejas puntiagudas, con poco o ningún vello facial.

### Enanos

Requisitos de Característica	de CON 9 o mayor, CAR 17 o menor
Clases	Clérigo, Guerrero, Ladrón
Dado de Golpe	Cualquiera
Armas	Armas largas requiere dos manos. No usa armas a dos manos, armas de asta o arcos largos
Habilidades especiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión en la oscuridad 60'</li> <li>• Detecta nuevas construcciones, paredes móviles, pasajes inclinados, trampas con 1-2 en 1d6</li> </ul>
Bonificación de salvación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +4 vs. Rayo de Muerte o Veneno</li> <li>• +4 vs. Varitas Mágicas</li> <li>• +4 vs. Paralizar o Petrificar</li> <li>• +3 vs. Aliento de Dragón</li> <li>• +4 vs. Conjuros</li> </ul>
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Común, Enano</li> <li>• +1 / punto de bonificación de INT</li> </ul>
Descripción	Mide alrededor de 4' de altura, robusto, vida útil de 300 o 400 más años. Cabello y barba gruesos.

### Humanos

Requisitos de característica	de Sin requisitos de puntuación de característica
Clases	Cualquiera
Dados de Golpe	Cualquiera
Armas	Armas largas requiere dos manos
Habilidades especiales	• +10% por toda la experiencia ganada
Bonificaciones de salvación	• Ninguna
Idioma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Común</li> <li>• +1 / punto de bonificación de INT</li> </ul>
Descripción	El hombre promedio mide típicamente 6' de altura, 175 lbs., y vive cerca de 75 años.

### Medianos

Requisitos de característica	de DES 9 o mayor, FUE 17 o menos
Clase	Clérigo, Guerrero, Ladrón
Dados de Golpe	Máximo d6
Armas	Tiene que usar armas medianas a dos manos No usa armas largas
Habilidades especiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +1 bonificación de ataque con armas a distancia</li> <li>• +2 bonificación a la CA cuando es atacado cuerpo a cuerpo por criaturas mayores al tamaño de un humano</li> <li>• +1 a la tirada de iniciativa</li> <li>• Ocultarse (10% de probabilidad de ser detectado en exteriores, 30% de ser detectado en interiores)</li> </ul>
Bonificaciones de salvación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +4 vs. Rayo de Muerte o veneno</li> <li>• +4 vs. Varitas Mágicas</li> <li>• +4 vs. Paralizar o Petrificar</li> <li>• +3 vs. Aliento de Dragón</li> <li>• +4 vs. Conjuros</li> </ul>
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Común, mediano</li> <li>• +1 / punto de bonificación de INT</li> </ul>
Descripción	Típicamente 3' de altura, con pelo rizado y sin vello facial, vida útil de cerca de 100 años

### Idiomas Adicionales

El DJ tendrá una lista de idiomas disponibles en su campaña. Los jugadores no tiene que elegir el idioma adicional cuando el personaje es creado. Ellos pueden elegir en algún punto en el futuro.

## Clases de Personaje

### Clérigo

Requisito principal	SAB (Tiene que ser 9+)
Dado de Golpe	d6
Armas	Solo armas contundentes (garrote, maza, martillo, lanza larga, honda, martillo de guerra)
Armadura	Cualquiera, permitido el escudo
EXP para Nivel	2 <sup>do</sup> 1500
Conjuros	Ninguna al primer nivel
Especial	Expulsar a los no muertos ( <i>Ver abajo</i> )
Salvaciones al 1 <sup>er</sup> Nivel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rayo de Muerte o Veneno: 11</li> <li>• Varitas Mágicas: 12</li> <li>• Parálisis o Petrificación: 14</li> <li>• Aliento de Dragón: 16</li> <li>• Conjuros: 15</li> </ul>

### Expulsar a los no muertos

Los Clérigos pueden convertir a los no muertos o ahuyentar a los monstruos solo por medio de la fe. El clérigo blande su símbolo sagrado e invoca el poder de su patrón divino. El jugador tira 1d20 y le dice al DJ el resultado.

### Guerrero

Requisito principal	FUE (Tiene que ser 9+)
Dados de Golpe	d8
Armas	Cualquiera
Armadura	Cualquiera, permitido el escudo
EXP para Nivel	2 <sup>do</sup> 2000
Conjuros	Ninguno
Especial	Ninguno
Salvaciones al 1 <sup>er</sup> Nivel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rayo de Muerte o Veneno: 12</li> <li>• Varitas Mágicas: 13</li> <li>• Parálisis o Petrificación: 14</li> <li>• Aliento de Dragón: 15</li> <li>• Conjuros: 17</li> </ul>

### Ladrón

Requisito principal	DES (Tiene que ser 9+)
Dados de Golpe	d4
Armas	Cualquiera
Armaduras	Cuero, no escudo
EXP para Nivel	2 <sup>do</sup> 1250
Conjuros	Ninguno
Especial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ataque furtivo (<i>ver abajo</i>)</li> <li>• Ver la tabla <b>Habilidades de Ladrones</b></li> </ul>
Salvaciones al 1 <sup>er</sup> Nivel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rayo de muerte o Veneno: 13</li> <li>• Varitas Mágicas: 14</li> <li>• Parálisis o Petrificación: 13</li> <li>• Aliento de Dragón: 16</li> <li>• Conjuros: 15</li> </ul>

### Ataque Furtivo

- +4 bonificación de ataque y hace doble de daño si tiene éxito. El ataque debe ser por detrás (puede requerir una tirada de moverse silenciosamente y/o esconderse)
- No se puede utilizar sobre un mismo oponente más de una vez en un combate determinado.
- También se puede utilizar a puño cerrado o con el lado plano de la hoja de un filo (+0 de bonificación de ataque y hace daño normal). En ambos caso el daño es no letal.

### Habilidades del ladrón en el primer nivel

Abrir cerraduras	25%	Trepar paredes	80%
Quitar trampas	20%	Ocultarse*	10%
Coger de los bolsillos	30%	Escuchar	30%
Moverse silenciosamente	25%		

\*Los medianos podrían usar la habilidad especial de su raza en lugar de esconderse, la cual le da a ellos solo un 10% de probabilidad de ser detectados en exteriores y 30% en interiores.

## LO ESENCIAL PARA PRINCIPIANTES

### Usuario de magia

Requisito principal	INT (Tiene que ser 9+)
Dados de Golpe	d4
Armas	Porra, daga, báculo
Armaduras	Ninguna
EXP para Nivel	2 <sup>do</sup> 2500
Conjuros	1 conjuro de primer nivel (Ver <b>Conjuros</b> abajo)
Especial	Ninguno
Salvaciones al 1 <sup>er</sup> Nivel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rayo de Muerte o Veneno: 13</li> <li>• Varitas Mágicas: 14</li> <li>• Parálisis o Petrificación: 13</li> <li>• Aliento de Dragón: 16</li> <li>• Conjuro: 15</li> </ul>

## EQUIPO

### Valores Monetarios

1 pieza de platino (pl)	=	5 piezas de oro (po)
1 pieza de oro (po)	=	10 piezas de plata (pp)
1 pieza de electro (pe)	=	5 piezas de plata (pp)
1 pieza de plata (pp)	=	10 piezas de cobre (pc)

### Equipo General

Artículo	Costo	Peso
Agua bendita, por vial	10 po	*
Albarda	5 po	15
Antorchas, 6	1 po	1
Bocado y brida	15 pp	3
Bolsa de cinturón	1 po	*
Botella de vidrio o vial	1 po	*
Candado (con dos llaves)	12 po	1
Capa	2 po	1
Carcaj o porta pernos (especificar el tipo)	1 po	1
Clavos de hierro, 12	1 po	1
Cuchillo de pluma	1 po	*
Cobertor	1 po	3
Escalera, 10 ft.	1 po	20
Espejo, metal pequeño	7 po	*
Esposas (sin candado)	6 po	4
Gancho de agarre	2 po	4
Libro de conjuros (128 pág.)	25 po	1
Linterna	5 po	2
Linterna, Encapuchada	8 po	2
Linterna, Ojo de buey	14 po	3

## BASIC FANTASY

Artículo	Costo	Peso
Mapa o porta mapa cilíndrico	1 po	½
Mochila	4 po	*
Papel (por hoja)	1 po	**
Par de alforjas	4 po	7
Pellejo de agua o vino	1 po	2
Petroleo (por frasco)	1 po	1
Piedra afiladora	1 po	1
Picos y herramientas de ladrón	25 po	1
Pluma (NdT para escribir)	1 pp	**
Raciones, Secas, Una semana	10 po	14
Ropa, muda común	4 po	1
Saco grande	1 po	*
Saco pequeño	5 pp	*
Silbato	1 po	**
Silla de montar	10 po	35
Símbolo sagrado	25 po	*
Soga de Cáñamo ( 50 ft.)	1 po	5
Soga de Seda ( 50 ft.)	10 po	2
Tienda grande (diez personas)	25 po	20
Tienda pequeña (una persona)	5 po	10
Tinta (por jarra)	8 po	½
Tiza, pequeña bolsa con piezas	2 po	*
Varilla de madera 10'	1 po	10
Velas, 12	1 po	*
Yesca, pedernal y acero	3 po	1

\* Diez de estos artículos tienen un peso de una libra.

\*\* Estos artículos no deben considerarse como carga al menos que se carguen cientos.

**Nota:** El primer libro de conjuros de un usuario de magia es proporcionado por su maestro

### Armaduras y Escudos

Tipo de Armadura	Costo	Peso	CA
Sin armadura	0 po	0	11
Armadura de cuero	20 po	15	13
Cota de malla	60 po	40	15
Armadura de placas	300 po	50	17
Escudo	7 po	5	+1

### Tachuelas y Arnese

Artículo	Costo	Peso
Bocado y brida	15 pp	3
Herraduras y acción de herrar	1 po	10
Albarda	5 po	15
Silla de montar	10 po	35
Par de alforjas	4 po	7

## BASIC FANTASY

### Bestias de Carga

Animal	Mov	DG	CA	Sal	Ataque	Carga (Lig/pes)	Costo
Camello	50'	2	13	F2	1 mordida/1 pezuña, 1/1d4	400/800	75 po
Burro	40'			F2	1 mordida, 1d2	70/140	40 po
		2	13				
Caballo de tiro	60'	3	13	F3	2 pezuñas, 1d4 c/u	350/700	120 po
Caballo de guerra	60'	3	13	F3	2 pezuñas, 1d6 c/u	350/700	200 po
Caballo de montura	80'	2	13	F2	2 pezuñas, 1d4 c/u	250/500	75 po
Mula	40'	2	13	F2	1 patada o 1 mordida, 1d4 o 1d2	300/600	40 po
Poni*	40'	1	13	F1	1 mordida, 1d4	275/550	40 po
Poni de guerra*	40'	1	13	F1	1 mordida, 1d4	275/550	80 po

\* Debido a su estatura, enanos y medianos generalmente montan ponis en lugar de caballos.

### Carga

Fuerza	Enanos, elfos y humanos		Medianos	
	Carga ligera	Carga pesada	Carga ligera	Carga pesada
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

### Movimiento y sobrecarga

Tipo de armadura	Sobrecarga ligera	Sobrecarga pesada
Sin armadura o mágica de cuero	40'	30'
Armadura de cuero o mágica de metal	30'	20'
Armadura de metal	20'	10'

## LO ESENCIAL PARA PRINCIPIANTES

### Armas

Arma	Costo	Tam	Peso	Daño
<b>Hacha</b>				
Hacha de mano	4 po	P	5	1d6
Hacha de batalla	7 po	M	7	1d8
Gran hacha	14 po	G	15	1d10
<b>Arco</b>				
Arco corto	25 po	M	2	
Flechas de arco corto	1 pp		0.1	1d6
Flechas de plata de arco corto	2 po		0.1	
Arco largo	60 po	G	3	
Flechas de arco largo	2 pp		0.1	1d8
Flechas de plata de arco largo	4 po		0.1	1d8
Ballesta ligera	30 po	M	7	
Perno ligero	2 pp		0.1	1d6
Perno de plata ligero	5 po		0.1	1d6
Ballesta pesada	50 po	G	14	
Perno pesado	4 pp		0.1	1d8
Perno de plata pesado	10 po		0.1	1d8
<b>Dagas</b>				
Daga	2 po	P	1	1d4
Daga de plata	25 po	p	1	1d4
<b>Espadas</b>				
Espada corta	6 po	p	3	1d6
Espada larga/Scimitara	10 po	M	4	1d8
Espada a dos manos	18 po	G	10	1d10
<b>Martillos y Mazas</b>				
Martillo de guerra	4 po	P	6	1d6
Maza	6 po	M	10	1d8
Martillo	10 po	G	16	1d10
<b>Otras armas</b>				
Garrote/Porra/Báculo	2 pp	M	1	1d4
Lanza larga (bastón)	2 po	G	4	1d6
Arma de asta	9 po	G	15	1d10
Honda	1 po	P	0.1	
Proyectil	1 pp		0.1	1d4
Piedras	n/a		0.1	1d3
Lanza	5 po	M	5	
Arrojadiza (una mano)				1d6
Cuerpo a cuerpo (una mano)				1d6
Cuerpo a cuerpo (dos manos)				1d8

\* Punta u hoja de plata para uso contra licántropos.

**Rango de armas a distancia**

Arma	Corto (+1)	Mediano (0)	Largo (-2)
Arco largo	70	140	210
Arco corto	50	100	150
Ballesta pesada	80	160	240
Ballesta ligera	60	120	180
Daga	10	20	30
Martillo de guerra	10	20	30
Hacha de mano	10	20	30
Petróleo o Agua bendita	10	30	50
Honda	30	60	90
Lanza	10	20	30

\* Estos rangos están en pies (interiores) o yardas (exteriores).

**Velocidad de Movimiento en Tierras Salvajes**

La velocidad de movimiento en tierras salvajes está directamente relacionada con la velocidad de movimiento en los encuentros. Vea la siguiente tabla:

Movimiento en los encuentros (Pies por ronda)	Movimiento en las tierras salvajes (Millas por día)
10'	6
20'	12
30'	18
40'	24
50'	30
60'	36
70'	42
80'	48

Normalmente, cualquier grupo que viaje junto se mueve a la velocidad del integrante más lento.

El tipo de terreno alterará un poco la velocidad, como se muestra en esta tabla:

Terreno	Ajuste
Selvas, Montaña, Pantano	x1/3
Desierto, Bosques, Colinas	x2/3
Claros, Llanuras, Sendero	x1
Camino (Pavimentado)	x1 1/3

Esta velocidad es por ocho horas de viaje. Los personajes pueden optar por realizar una *marcha forzada*, viajando 12 horas al día. Si hace esto agregue 50% adicional a la distancia recorrida. Cada día de *marcha forzada* realizado después del primero inflige 1d6 de daño a los personajes (y a sus animales, si los hay). Salvar contra Rayo de Muerte añadiendo la bonificación de Constitución es permitida para evitar este daño, pero después que la

salvación falle una vez, no se permite volver a intentarlo a ese personaje o criatura. Un día de descanso reinicia el avance.

**Sobrevivir en el Día a Día**

Los personajes normales deben consumir las raciones de un día (o su equivalente) y un mínimo de un cuarto de agua al día (NdT un litro de agua). No consumir suficiente comida no afecta significativamente a un personaje durante los primeros dos días, pero después de eso, pierde un Punto de Golpe cada día. Además, en ese punto, el personaje pierde la capacidad de curar heridas normalmente, aunque la magia seguirá funcionando. Comer suficiente comida por un día (en el transcurso de aproximadamente un día, no todo a la vez) restaura la capacidad de curar y el personaje recuperará los Puntos de Golpe al ritmo normal.

La falta de agua afecta al personaje con mayor rapidez; después de un día sin agua, el personaje pierde 1d4 puntos de golpe y, a partir de entonces, perderá 1d4 puntos de golpe adicionales por día. La capacidad de curación se pierde cuando se hace la tirada del primer dado.

Los personajes normales requieren 6 horas de descanso por cada 24 horas. Sustraer a estas horas la bonificación de constitución del personaje; así un personaje con 18 de constitución únicamente necesitará 3 horas de descanso por la noche (y un personaje con 3 de constitución necesitará 9 horas). Estas cifras son mínimas, la mayoría de los personajes prefiere dormir dos o más horas de más.

Los personajes que duerman menos del tiempo requerido sufren una penalización de -1 en todas las tiradas de ataque y de salvación (además de no curar ningún punto de golpe). Por cada noche adicional en la que no se duerma lo suficiente, la penalización se agrava un punto. Independientemente del tiempo que haya estado el personaje sin dormir lo suficiente, el tiempo mínimo de sueño que se requiere eliminará estas penalizaciones.

**COMBATE**

Cuando el grupo se encuentra con enemigos potenciales, la escala de tiempo cambia de turnos de 10 minutos a rondas de combate de 10 segundos. Las fases de combate son:

1. Tirar por sorpresa (Opción del DJ)
2. Tirar por la reacción de los monstruos (Opción del DJ)
3. Ciclo de combate

**Tirar por sorpresa (Opción del DJ)**

Si aplica, tira 1d6. Los personajes normalmente se sorprenden en 1-2, o en caso de una emboscada preparada en 1-4. Los personajes ensordecidos se sorprenden en 1-3 y los personajes cegados en 1-4. Los elfos se sorprenden en 1 normalmente, 1-2 si están



## BASIC FANTASY

ensordecidos, y 1-3 cuando están cegados o son emboscados. Los personajes que están sorprendidos no pueden actuar en la primera ronda de combate, aunque pueden defenderse y tienen CA normal.

(En este punto, el DJ puede tirar para identificar la reacción de los monstruos. Ver **JdR Basic Fantasy Reglas Básicas** para más detalles.)

### Ciclo de Combate

1. Tirar por iniciativa. Tira 1d6 y añade cualquier bonificación o penalización, incluyendo la bonificación de destreza, -1 si está ensordecido, y -2 si está cegado.

2. Actuar en orden de iniciativa. Personajes con el mismo número de iniciativa actúan al mismo tiempo. Un personaje puede retrasar su acción hasta que otro personaje o cosa actúe, actuando simultáneamente.

En su turno, los personajes pueden moverse y luego atacar (en ese orden), simplemente moverse o simplemente atacar. Un ataque termina el turno del personaje. En combate, lanzar un conjuro suele llevar el mismo tiempo que realizar un ataque. Si un lanzador de conjuros es atacado por el número de iniciativa en el que está lanzando el conjuro, el conjuro se arruina y se pierde.

Se continua con el ciclo de combate, hasta que se resuelve la situación.

Un personaje que utiliza un arma de largo alcance (lanzas, por ejemplo) puede optar por atacar a un oponente que se acerca y, por lo tanto, atacar simultáneamente con el oponente, incluso si el atacante obtuvo una iniciativa más baja.

### Movimientos de Combate

(También ve las secciones **Corriendo**, **Cargando**, y **Fijar Arma Contra la Carga** abajo.)

Los oponentes a más de 5 pies de distancia pueden moverse libremente, pero una vez que dos figuras opuestas están a menos de 5 pies entre sí, están “comprometidas” y deben cumplir las siguientes reglas de Movimiento Defensivo. En algunas circunstancias, dos oponentes que están a menos de 5 pies entre sí pueden no darse cuenta, como cuando un personaje se acerca sigilosamente detrás del otro. En tal caso, los personajes no están comprometidos.

Si un lado desea evadir al otro, juega la evasión y la persecución como acciones de combate. La cartografía del lugar, por supuesto, es imposible mientras se huye o se persigue. Siempre que un personaje deba atravesar una puerta, hacer un giro difícil, etc., el DJ puede requerir una salvación contra Rayo de Muerte (con bonificación de destreza agregada); si falla la salvación, el personaje ha

## LO ESENCIAL PARA PRINCIPIANTES

caído en ese punto y no se mueve más en esa ronda; él o ella puede ponerse de pie y hacer un movimiento completo en su número de iniciativa en la siguiente ronda.

Si en algún momento los perseguidores están dentro de los 5 pies (alcance cuerpo a cuerpo) al comienzo de esa ronda, pueden comenzar el combate cuerpo a cuerpo; los personajes que huyen estarán sujetos a “un ataque de oportunidad” si continúan huyendo tras los perseguidores y estos están cerca del alcance cuerpo a cuerpo.

Si los personajes o criaturas que huyen alguna vez logran escapar de la vista del perseguidor durante una ronda completa, han eludido la persecución... los perseguidores los han perdido.

Cada vez que un personaje le da la espalda a un oponente adyacente (que tiene un arma lista) y comienza a moverse, ese oponente tiene permitido un “ataque de oportunidad” con una bonificación de +2 al ataque, incluso si ese oponente ya ha realizado todos los ataques en esa ronda. Los oponentes con rutinas de ataque deben elegir un modo de ataque; por ejemplo, un tigre con rutina de garra/garra/morder solo podría arañar una vez o morder una vez.

Alternativamente, el personaje puede comenzar a retroceder (hasta la mitad del movimiento normal de caminar) mientras continúa luchando (si el oponente permanece a su alcance, es decir, sigue al personaje en retirada). Esto se denomina retirada del combate. Sin embargo, el personaje aún debe moverse primero.

### Corriendo

Un personaje que está corriendo no tiene permitido normalmente hacer un ataque (pero vea **Cargando** abajo). Personajes que corren pueden moverse al doble de la velocidad normal de movimiento por un número máximo de rondas igual a dos veces la Constitución del personaje, después de los cuales estará exhausto y solo podrá moverse caminando (a la velocidad normal). Para monstruos que no viene dada su Constitución, se les permita correr por 24 rondas. Personajes o criaturas exhaustas tienen que descansar al menos un turno antes de volver a correr de nuevo.

### Cargando

En algunas circunstancias, se puede permitir que los personajes o criaturas ataquen después de un movimiento. Esto se denomina cargar y se aplica algunas limitaciones específicas. Primero, el personaje o criatura que carga debe moverse al menos 10 pies y puede moverse hasta duplicar su velocidad de movimiento normal, como se indica arriba. El movimiento debe ser en línea más o menos recta hacia el objetivo previsto, y el camino hacia el objetivo debe estar razonablemente despejado. Finalmente, el atacante debe usar un arma, como una

lanza o arma de asta, que sea adecuado para usar mientras se carga. Ciertos monstruos, especialmente aquellos con cuernos, pueden usar ataques naturales al cargar. Si el atacante no tiene línea de visión con el oponente al comienzo de la carga, ese oponente no puede ser cargado.

El ataque realizado después de cargar se realiza con +2 en la tirada de ataque. El personaje o criatura que carga sufre una penalización de -2 a la clase de armadura durante el resto de la ronda. Si el ataque es efectivo, hace el doble de daño.

**Fijar Arma Contra la Carga:** Las lanzas, las armas de asta y algunas otras armas perforantes infligen el doble de daño cuando se “fijan” (se apoyan contra el piso o el suelo) y se usan contra una criatura que hace la carga. Para que esto se haga, el personaje o criatura que carga debe tener igual o mejor iniciativa; esto cuenta como realizar una acción: tanto el atacante como el defensor actúan sobre el número de iniciativa del atacante y, por lo tanto, realizan acciones simultáneas.

### Acciones Típicas

Ataque estándar	Movimiento (distancia de movimiento de encuentro) + ataque cuerpo a cuerpo o a distancia
Correr	Movimiento (2 x distancia de movimiento de encuentro)
Carga*	Movimiento (2 x distancia de movimiento de encuentro) + ataque (+2 bonificación)
Ataque de oportunidad	Ataque libre (+2 bonificación) vs. Oponentes que se alejan de la pelea
Retirada del ataque	Retroceder (medio movimiento normal de caminar) + ataque cuerpo a cuerpo

\* -2 penalización a la CA para la ronda

### Ataque y Defensa

El atacante tira un 1d20 “para golpear” y agrega cualquier modificador, incluida la bonificación de ataque +1. Si la puntuación es igual o mayor que la CA del objetivo, el ataque acierta y el atacante tira el daño. Un “1” natural en la tirada del dado siempre es un fracaso. Un “20” natural es siempre un golpe, si el oponente puede ser golpeado (por ejemplo, los monstruos que solo pueden ser golpeados con plata o armas mágicas no pueden ser golpeados con armas normales, por lo que un “20” natural con arma normal fallará).

### Ataque Bonificaciones / Penalizaciones

Atacando desde atrás	+2 (no puede ser combinado con la habilidad de ataque furtivo)
Ataque con el lado plano de un arma	-4 (hace la mitad de daño no letal)
Puñetazo	+0 (1d3 puntos de daño no letal)
Patada	-2 (1d4 puntos de daño no letal)
Atacante/Defensor es invisible	+4 / -4
Atacante/Defensor está cegado	-4 / +4
Defensor está apresado	+4

### Ataque con armas a distancia

Distancia del Objetivo	Bonificación / Penalización al ataque
5 pies o menos	-5 *
Hasta corto alcance	+1
Hasta medio alcance	+0
Hasta largo alcance	-2
Más allá de largo alcance	No puede ser atacado

\* Si el atacante está detrás de la criatura objetivo y no es detectado, o esa criatura está distraída, aplica una bonificación de +1 (bonificación total +3 si ataca por detrás).

### Penalización por cobertura y ocultación

El objetivo está...	Cubierto	Oculto
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4



**Tabla de fallo de proyectiles**

(detrás)		
	0	
7	8	9
5	Objetivo	6
2	3	4
	1	
(frente)		

Tire 1d10 y consulte el diagrama para determinar dónde impacta el proyectil. Cada número representa un área de 10 pies.

**Proyectiles tipo granadas de petróleo**

- Daño directo: 1d8 punto de daño por fuego, más 1d8 puntos adicionales en la siguiente ronda, a menos que el personaje pase la ronda extinguiendo las llamas.
- Daño por salpicadura: 1d6 puntos de daño por fuego a menos de 5 pies del lugar de impacto. Una salvación contra Rayo de muerte es permitida para evitar el daño.
- A burning puddle of oil is effective for 10 rounds. Those attempting to cross the burning oil will receive 1d6 points of fire damage each round they are in it.

**Agua Bendita vs. No Muertos**

- Puede ser lanzado contra muertos vivientes corporales; debe verterse sobre los muertos vivientes incorpóreos.
- Daño directo: 1d8 puntos de daño.
- Daño por salpicadura: 1d6 puntos de daño a menos de 5 pies del lugar de impacto
- Efectiva para una ronda.

**Proyectiles que Fallan**

Con la excepción de los proyectiles tipo granadas, los proyectiles que no alcanzan el objetivo previsto normalmente se consideran perdidos. Sin embargo, si el arma se usa en una pelea cuerpo a cuerpo en el que están involucrados los aliados del tirador y el ataque falla, puede alcanzar a una de las criaturas aliadas. El DJ debe decidir qué aliados pueden ser alcanzados y lanzar ataques contra cada uno de ellos hasta que se logre un golpe o se agoten todos los objetivos posibles. Estas tiradas de ataque se hacen con la bonificación de ataque normal del tirador, como si tuviera la intención de atacar a la criatura aliada. Sin embargo, el DJ debe realizar estas tiradas, no el jugador.

**Daño**

Si un ataque es efectivo, el atacante tira el daño dado por el arma. Los ataques cuerpo a cuerpo aplican la bonificación o penalización de Fuerza a los dados de daño, al igual que las armas arrojadas como dagas o lanzas. Por lo general, los ataques con arcos o ballestas no

obtienen la bonificación de Fuerza, pero las municiones de honda o las piedras sí.

Además, las armas mágicas agregarán sus bonificaciones al daño (y las armas malditas aplicarán su penalización). Tenga en cuenta que, independientemente de las penalizaciones al daño, cualquier golpe exitoso causará al menos un punto de daño. Como se explicó en otra parte, una criatura o personaje reducido a 0 puntos de vida está muerto.

**Daño no Letal**

Los ataques realizados con “la parte plana de una cuchilla” para daños no letales se realizan con una penalización de ataque de -4 y causan la mitad del daño. La mayoría de las armas se pueden utilizar de esta forma; solo aquellos con características de perforación o corte en todos lados no pueden.

**Heridas y Curación, Muerte y Agonía**

Cualquiera reducido a cero puntos de vida está (probablemente) muerto. A discreción del DJ, es posible que un clérigo de alto nivel pueda resucitar al personaje de entre los muertos, si los aliados del personaje está dispuestos a llevar el cadáver a uno, y si el clérigo está dispuesto a realizar el trabajo. A menudo, se requerirá una tarifa considerable o algún tipo de servicio.

Si un personaje ha recibido al menos algo de daño no letal reduce a cero PG, el personaje queda inconsciente en lugar de morir (cualquier daño subsiguiente se considera daño mortal, lo que permite la posibilidad de que alguien sea golpeado hasta la muerte). Un personaje noqueado de esta manera, pero no muerto posteriormente, se despertará con 1 PG en 1d4 turnos, o puede ser despertado (con 1 PG) por otra persona después de 2d10 rondas.

Los personajes heridos recuperan 1 PG todos los días, siempre que sea posible dormir normalmente (6 horas al día, más/menos la bonificación de Constitución). Los personajes que eligen reposo en cama completo recuperan un punto de vida adicional cada noche.

**Pelearse**

A veces, un personaje ataca sin un arma, golpeando con el puño o el pie. A esto se le llama pelearse. Los personajes normales hacen 1d3 puntos de daño no letal con un puñetazo, 1d4 con una patada; las patadas se realizan con una penalización de ataque de -2. Un personaje sin armadura o armadura de cuero no puede golpear o patear con éxito a un personaje con armadura de metal y, de hecho, si se intenta esto, el daño se aplica al atacante en lugar del defensor. El DJ debe decidir qué monstruos pueden ser atacados con éxito de esta manera. Todas las clases de personajes pueden participar en peleas; en este caso no hay restricción por arma.

## CONJUROS

### Clérigos

Los clérigos no tienen conjuros en el primer nivel

### Usuarios de Magia

Los usuarios de magia lanzan conjuros a través del ejercicio del conocimiento y la voluntad. Preparan conjuros mediante el estudio de sus libros de conjuros; cada usuario de magia tiene su propio libro de conjuros, que contiene las fórmulas mágicas para cada conjuro que el usuario de magia ha aprendido, escrito en un guion mágico que solo puede ser leído por el usuario de magia que lo escribió, o mediante el uso de un conjuro especial de primer nivel: **Leer magia**. Todos los usuarios de magia comienzan a jugar con **Leer magia** como su primer conjuro, y está tan arraigada que un usuario de magia puede prepararla sin un libro de conjuros. **Leer magia** tiene un rango de “tacto” y es permanente con respecto a cualquier trabajo mágico (libro de conjuros o pergamino).

Los usuarios de magia pueden aprender conjuros al ser enseñados directamente por otro usuario de magia, o al estudiar el libro de conjuros de otro usuario de magia. Si se enseña, un conjuro se puede aprender en un solo día; investigar el libro de conjuros de otro usuario de magia lleva un día por nivel de conjuro. De cualquier manera, el conjuro aprendido debe ser transcrito en el propio libro de conjuros del usuario de magia, a un costo de 500 po por nivel de conjuro transcrito. Un usuario de magia principiante comienza con un libro de conjuros que contiene **Leer magia** y al menos otro conjuro de primer nivel, según lo determine el DJ, sin costo alguno.

Todos los días, generalmente por la mañana, los usuarios de magia deben estudiar sus libros de conjuros para preparar conjuros que reemplacen a los que han usado. Los conjuros preparados pero no utilizados persisten día a día; sólo deben reemplazar los que están realmente utilizados. Un lanzador de conjuros siempre puede optar por descartar un conjuro preparado (que no haya lanzado) para preparar un conjuro de ese nivel.

Los lanzadores de conjuros deben tener al menos una mano libre para poder hablar para lanzar conjuros; por lo tanto, atar y amordazar a un lanzador de conjuros es un medio eficaz para evitar que éste los lance. En combate, lanzar un conjuro suele llevar el mismo tiempo que realizar un ataque. Sin un lanzador de conjuros es atacado (incluso si no es golpeado) o debe realizar una salvación (tenga éxito o no) en el número de iniciativa en el que está lanzando un conjuro, el conjuro se arruina y se pierde. Como excepción específica, dos lanzadores de conjuros que se lanzan entre sí con el mismo número de iniciativa tendrán éxito en su lanzamiento; un lanzador



puede interrumpir a otro con un conjuro solo si tiene una mejor iniciativa y elige retrasar el lanzamiento del conjuro hasta justo antes que el otro lanzador.

Algunos conjuros son reversibles; tales conjuros se muestran con un asterisco después del nombre:

### Conjuros de Usuario de Magia de Primer Nivel

1	Boca Mágica
2	Detectar Magia
3	Disco flotante
4	Dormir
5	Encantar Personas
6	Escudo
7	Leer Idiomas
	Leer Magia
8	Luz*
9	Mantener Portal
10	Protección Contra el Mal*
11	Proyectil Mágico
12	Ventriloquia

### Descripción de Conjuros

**Boca mágica** Rango: 30'  
 Usuario de magia 1 Duración: especial

Este conjuro imbuye en el objeto no vivo elegido una boca encantada que aparece de repente y dice su mensaje la próxima vez que ocurre un evento específico. El mensaje, que puede tener hasta tres palabras por nivel de lanzador, puede estar en cualquier idioma conocido por el lanzador y puede entregarse durante un período de 10 minutos, en cualquier volumen desde un susurro hasta un grito. La voz se parecerá a la del lanzador, pero no será idéntica. La boca no puede usar palabras de comando ni activar efectos mágicos. Sin embargo, se mueve de acuerdo con las palabras articuladas; si se coloca sobre una estatua, la boca de la estatua se movería y parecería hablar. Por supuesto, la boca mágica se puede colocar sobre un árbol, roca o cualquier objeto.

El conjuro funciona cuando se cumplen condiciones específicas de acuerdo con el comando del lanzador como se establece en el conjuro. Los comandos pueden ser tan generales o detallados como se desee, aunque solo se

## BASIC FANTASY

puede usar disparadores visuales y audibles. Los disparadores reaccionan a lo que parece ser el caso. Los disfraces y las ilusiones pueden engañarlos. La oscuridad normal no vence a un disparador visual, pero la oscuridad mágica o la invisibilidad sí. El movimiento silencioso o el silencio mágico derrota los disparadores audibles. Los disparadores audibles se pueden ajustar a tipos generales de ruidos o a un ruido específico o palabra hablada. Las acciones pueden servir como desencadenantes si son visibles o audibles. Una boca mágica no puede distinguir el nivel, los dados de golpe o la clase, excepto por el atuendo externo.

El límite de alcance de un disparador es de 10 pies por nivel del lanzador, por lo que un lanzador de 6<sup>to</sup>-nivel puede ordenar a una boca mágica que responda a los disparadores a una distancia de hasta 60 pies. Independientemente del alcance, la boca puede responder solo a disparadores y acciones visibles o audibles en la línea de visión o dentro de la distancia de audición.

**Detectar magia** Rango: 60'  
Clérigo 1, Usuario de magia 1 Duración: 2 turnos

El lanzador de este conjuro puede detectar objetos o criaturas encantadas o hechizadas dentro del rango dado por la vista, viéndolos rodeados por una luz pálida y brillante. Solo el lanzador ve el resplandor. Este conjuro no detecta criaturas u objetos invisibles, pero las emanaciones de la magia de invisibilidad se verán como niebla brillante amorfa, que posiblemente le permita (solo) al lanzador atacar a la criatura invisible con un penalizador de -2 al ataque.

**Disco flotante** Rango: 0  
Usuario de magia 1 Duración: 5 turnos +1/Nivel

Este conjuro crea un plano de fuerza invisible y ligeramente cóncavo para transportar cargas. Tiene aproximadamente el tamaño de un escudo, tiene 3 pies de diámetro y 1 pulgada de profundidad en su centro. Puede contener un máximo de 500 libras de peso (tenga en cuenta que el agua pesa alrededor de 8 libras por galón). El disco debe cargarse de manera que los elementos colocados sobre él se apoyen correctamente o, por supuesto, se caerán. Por ejemplo, el disco puede cargar poco más de 62 galones de agua, pero el agua debe estar en un barril u otro recipiente razonable que pueda colocarse sobre el disco. Del mismo modo, una pila de monedas sueltas tenderá a deslizarse y resbalar, y algunas se caerán con cada paso que dé el lanzador; pero un gran saco lleno de monedas, debidamente atado, se mantendrá estable.

El disco flota a nivel del suelo, aproximadamente a la altura de la cintura del lanzador. Permanece quieto cuando está a 10' del lanzador, y sigue a la Velocidad de movimiento del lanzador si él o ella se aleja de él. El disco

## LO ESENCIAL PARA PRINCIPIANTES

flotante se puede empujar según sea necesario para colocarlo, pero se disipará si de alguna manera se mueve a más de 10' del lanzador. Cuando la duración del conjuro expira, el disco desaparece de la existencia y deja caer lo que sea que haya sido colocado sobre su superficie.

**Dormir** Rango: 90'  
Usuario de magia 1 Duración: 5 rondas/nivel

Este conjuro pone a varias criaturas de 3 o menos dados de golpe en un sueño mágico. Las criaturas de 4 o más dados de golpe no se ven afectadas. El lanzador elige un punto de origen para el conjuro (dentro del rango dado, por supuesto), y esas criaturas dentro de los 30' del punto elegido pueden verse afectadas. Cada criatura en el área de efecto tiene permitido hacer una tirada de salvación contra conjuros para resistir el efecto.

Las criaturas dormidas están indefensas. Golpear o herir despierta a una criatura afectada, pero el ruido normal no lo hace. El sueño no afecta a criaturas inconscientes, construcciones o criaturas no muertas, y tales criaturas en el área de efecto son ignoradas.

Cuando transcurre la duración del conjuro, las criaturas dormidas normalmente se despiertan de inmediato; sin embargo, si se ponen muy cómodos y los alrededores son tranquilos, las criaturas afectadas pueden continuar durmiendo normalmente a discreción del DJ.

**Encantar personas** Rango: 30'  
Usuario de magia 1 Duración: especial

Este conjuro hace que una criatura humanoide de 4 dados de golpe o menos considere al taumaturgo como su amigo y aliado de confianza. Los humanos y los semi-humanos pueden verse afectados, independientemente del nivel de habilidad. Una tirada de salvación contra conjuros negará el efecto. Si la criatura está siendo amenazada o atacada por el lanzador o sus aliados, recibe una bonificación de +5 en su tirada de salvación. El conjuro no permite que el lanzador controle a la persona encantada como si fuera un autómata; más bien, percibe sus palabras y acciones de manera más favorable. El lanzador puede intentar órdenes al sujeto, pero no hará nada que normalmente no haría, y además puede recibir una tirada de salvación adicional para superar la magia (a discreción del DJ). El lanzador debe hablar el idioma del objetivo para comunicar cualquier comando, o bien ser bueno en pantomima; por supuesto, si el taumaturgo es atacado, la criatura encantada actuará para proteger a su "amigo" (aunque eso podría significar atacar a los enemigos del lanzador o intentar llevar a éste a un lugar "seguro"). El objetivo recibe una nueva tirada de salvación cada día si tiene una inteligencia de 13 o más, cada semana si su inteligencia es de 9-12, o cada mes si su inteligencia es 8 o menos.

**Escudo** Rango: Sí mismo  
 Usuario de magia 1 Duración: 5 rondas+1/nivel

El conjuro escudo crea una disco de fuerza móvil invisible, similar a un escudo, que se cieme frente al lanzador. Niega los ataques de **proyectil mágico** dirigidos al lanzador y mejora la clase de armadura del mismo en +3 contra ataques cuerpo a cuerpo y +6 contra armas de proyectiles. Los beneficios de la Clase de armadura no se aplican a los ataques que se originan detrás del lanzador, pero el **proyectil mágico** se evitan desde todas las direcciones.

**Leer idiomas** Rango: 0  
 Usuario de magia 1 Duración: especial

Este conjuro le otorga al lanzador la capacidad de leer casi cualquier idioma escrito. Se puede lanzar en uno de los siguientes tres modos:

En el primer modo, el conjuro permite al lanzador leer cualquier cantidad de trabajos escritos en una variedad de idiomas. Este modo dura 1 turno por nivel de lanzador.

En el segundo modo, el conjuro permite al lanzador leer cualquier libro o tomo. Este modo dura 3 horas por nivel de lanzador.

En el tercer modo, el conjuro permite al lanzador leer cualquier pergamino (que no sea un pergamino de conjuro; por ejemplo, un pergamino de protección o un mapa de tesoro). Este modo es permanente

El conjuro otorga la capacidad de leer los textos, pero de ninguna manera acelera la lectura ni garantiza la comprensión de los conceptos que el lanzador no tiene la capacidad de entender. Además, para que este conjuro funcione, debe haber al menos una criatura viviente que pueda leer el idioma dado en algún lugar del mismo plano.

**Leer magia** Rango: 0  
 Usuario de magia 1 Duración: permanente

Cuando se lanza sobre cualquier texto mágico, como un libro de conjuros o un pergamino de conjuros de un usuario de magia, Leer magia permite al lanzador leer ese texto. Lanzar este conjuro sobre un texto maldito generalmente desencadenará la maldición.

**Luz\*** Rango: 120'  
 Clérigo 1, Usuario de magia 1 Duración: 6 + nivel turnos

Este conjuro crea una luz igual a la luz de la antorcha que ilumina un área de radio de 30' (y proporciona una luz tenue por 20' adicionales) alrededor de la ubicación u objeto objetivo. El efecto es inmóvil si se lanza a un área, pero se puede lanzar sobre un objeto móvil. La luz llevada a un área de oscuridad mágica no funciona.

Al revés, la **luz** se convierte en **oscuridad**, creando un área de oscuridad tal como se describió anteriormente. Esta oscuridad bloquea visión nocturna y niega las fuentes de luz mundanas.

Se puede lanzar un conjuro de luz para contrarrestar y disipar el conjuro de oscuridad de un lanzador de nivel igual o inferior (y viceversa). Hacerlo hace que ambos conjuros cesen instantáneamente, restaurando el nivel de luz ambiental existente.

Cualquiera de las versiones de este conjuro puede usarse para cegar a un oponente, lanzándolo sobre los órganos oculares del objetivo. Al objetivo se le permite un tiro de salvación contra rayo de muerte para evitar el efecto, y si se realiza la salvación, el conjuro no tiene efecto en absoluto. Un conjuro de **luz** u **oscuridad** lanzado a ciegas no tiene el área de efecto dada (es decir, no se arroja luz u oscuridad alrededor de la víctima).

**Mantener portal** Rango: 100'+10'/Nivel  
 Usuario de magia 1 Duración: 1 ronda/Nivel

Este conjuro mágicamente mantiene cerrada una puerta, portón, ventana, o persiana de madera, metal, o piedra. La magia afecta el portal como si estuviera bien cerrado y normalmente bloqueado. Un conjuro de **tocar** o un conjuro exitoso de **disipar magia** puede negar un conjuro de mantener portal.

**Protección contra el mal\*** Rango: toque  
 Clérigo 1, Usuario de magia 1 Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro protege a una criatura de los ataques de criaturas malvadas, del control mental y de las criaturas convocadas. Crea una barrera mágica alrededor del sujeto a una distancia de 1 pie. La barrera se mueve con el sujeto y tiene tres efectos principales.

Primero, el sujeto gana un bonificador de +2 a CA y un bonificador de +2 en salvaciones. Ambas bonificaciones se aplican contra ataques realizados o efectos creados por criatura malvadas. Tenga en cuenta que la definición de "mal" se deja a la discreción del DJ para decidir.

En segundo lugar, la barrera bloquea cualquier intento de poseer a la criatura protegida (por ejemplo, mediante un ataque de Jarra mágica) o de ejercer control mental sobre la criatura (como los conjuros y efectos de encantamiento). La protección no evita que tales efectos apunten a la criatura protegida, pero suprime el efecto durante la duración de la protección contra el efecto maligno. Si la protección contra el efecto maligno termina antes de que lo haga el efecto que otorga el control, el aspirante a controlador podrá comandar a la criatura

## BASIC FANTASY

controlada. Del mismo modo, la barrera mantiene fuera el intento de posesión de una vida, pero no lo hace si ya se ha poseído dicha vida antes que se lance el conjuro.

Tercero, el conjuro evita el contacto corporal de las criaturas convocadas (independientemente si son “malvadas” o no). Esto hace que los ataques con armas naturales de tales criaturas falles y las criaturas retrocedan si tales ataques requieren tocar a la criatura protegida. La protección contra el contacto de las criaturas convocadas termina si la criatura protegida hace un ataque o intenta forzar la barrera contra la criatura bloqueada.

Invertido, este conjuro se convierte en protección contra el bien. Funciona de todas las formas descritas anteriormente, excepto que las criaturas “buenas” se mantienen alejadas, en lugar de las criaturas “malvadas”.

**Proyectil mágico**                      Rango: 100'+10'/Nivel  
Usuario de magia 1                      Duración: instantáneo

Este conjuro hace un proyectil de energía mágica salga de la punta del dedo del lanzador y golpee a su objetivo, causando 1d6+1 puntos de daño. El proyectil ataca

## LO ESENCIAL PARA PRINCIPIANTES

infaliblemente, incluso si el objetivo está en combate cuerpo a cuerpo o tiene un poco menos que cobertura total u ocultación total. No se pueden elegir partes específicas de una criatura. Los objetos inanimados no son dañados por el conjuro.

Por cada tres niveles del lanzador más allá del 1<sup>er</sup>, se lanza un proyectil adicional— dos en el 4<sup>to</sup> nivel, tres en el 7<sup>mo</sup>, cuatro en el 10<sup>mo</sup>, y un máximo de cinco proyectiles en el 13<sup>vo</sup> nivel o superior. Si el lanzador dispara múltiples proyectiles, puede apuntar a una sola criatura o varias de ellas. Un solo proyectil puede golpear a una sola criatura. Los objetivos deben designarse antes que se produzca el daño.

**Ventriloquia**                              Rango: 60'  
Usuario de magia 1                      Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro permite al lanzador hacer que su voz suene desde otro lugar dentro del alcance, por ejemplo, desde un nicho oscuro o una estatua.

## 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), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

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