

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Niezbędnik Nowicjusza

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

All Rights Reserved

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

1st Edition (Release 13)



www.basicfantasy.org

Współautorzy:

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

Ilustracje: Zaozabob

Tłumaczenie: Piotr Klimkowicz

WPROWADZENIE

Niezbędnik Nowicjusza zapewnia niezbędne informacje potrzebne początkującym graczom do szybkiego stworzenia i zagrania 1-poziomowymi postaciami w *Basic Fantasy role-playing game*. Ta książeczka jednak nie daje wszystkich informacji potrzebnych, żeby poprowadzić przygodę lub kampanię w BFRPG. Mistrz Gry powinien mieć kopię **Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules** (głównych zasad), w której można znaleźć brakujące informacje i odpowiedzi. Księga zasad może zostać pobrana za darmo na stronie **basicfantasy.org**. Gdy postacie osiągną drugi poziom, gracze też będą musieli korzystać z książki zasad. W razie czego, dodatek **Basic Fantasy RPG Charts and Tables** autorstwa Simone Felli jest bardzo użyteczny, a także dostępny do pobrania na oficjalnej stronie.

SPIS TREŚCI

Tworzenie postaci.....	1
Ekwipunek.....	4
Walka.....	7
Czary.....	10

TWORZENIE POSTACI

Po pierwsze, potrzebujecie ołówków, trochę kostek do gry (nie tylko sześciennych) i czegoś, na czym będziecie mogli zapisywać informacje o swoich postaciach. Można w tym celu użyć zwykłej kartki papieru albo jednej z kart postaci dostępnych na oficjalnej stronie BFRPG. *Basic Fantasy RPG Standard Character Record Sheet* autorstwa Chrisa Gonnermana jest dobrym przykładem.

Tworzenie postaci krok po kroku

1. Rzuć 3k6 na każdy z sześciu atrybutów.
2. Spisz karę/premię z atrybutów (patrz: tabela po prawej).
3. Wybierz rasę, spisz jej zdolności.
4. Wybierz klasę i spisz jej zdolności.
5. Spisz ilość punktów doświadczenia (PD) potrzebną do rozwinięcia postaci na wyższy poziom.
6. Ustal maksymalną żywotność: rzuć kostką określoną w opisie klasy i dodaj karę/premię z Odporności.
7. Zapisz bonus do ataku (dla wszystkich postaci na pierwszym poziomie wynosi on +1).
8. Spisz wartości swoich rzutów obronnych (uwzględnij bonusy płynące z rasy).
9. Rzuć na zawartość swojej sakiewki (3k6 x 10 sztuk złota).
10. Kup przedmioty, w tym broń i ewentualny pancerz (pamiętaj o ograniczeniach rasowych i klasowych).
11. Zapisz swoją Klasę Pancerza (dodaj swoją premię ze zręczności).
12. Nazwij swoją postać i opisz jej przeszłość.

Atrybuty:

Atrybut	Istotny przy...
Siła (SIŁ)	• Rzutach na ataki wręcz • Obrażeniach zadawanych bronią białą lub miotaną (w tym procą)
Zręczność (ZR)	• Rzutach na ataki dalekosiężne (za pomocą łuków, kusz...) • Klasie pancerza • Rzutach na inicjatywę
Kondycja (KON)	• Dodaj premię do każdej kostki życia • Rzutach przeciw truciźnie
Inteligencja (INT)	• Ustalaniu znanych języków obcych • Identyfikowaniu iluzji • Prowadzeniu badań i przypominaniu sobie czarów z pamięci
Rozsądek (ROZ)	• Niektórych rzutach obronnych przeciw czarom
Charyzma (CHA)	• Rzutach na reakcję • Ustalaniu maksymalnej możliwej ilości wynajętych najemników

Wartość atrybutu	Premia / Kara
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Rasy postaci

Elfy

Ograniczenia atrybutów	INT 9 lub wyższa, KON 17 lub niższa.
Klasy	Kapłan, Wojownik, Złodziej, Mag, Mag/Złodziej, Mag/Wojownik
Kostka życia	Maksymalnie k6.
Bronie	Duże bronie wymagają obu rąk.
Specjalne zdolności	• Widzenie w ciemności do 18m • Szansa 2/6 na wykrycie tajemnych przejść (1/6 przy mało dokładnym spojrzeniu) • Odporność na paraliżujący atak Ghuli • Mniejsza szansa na bycie zaskoczonym (patrz: Określ zaskoczenie poniżej)
Rzuty obronne	• +2 vs. Magiczne Różdżki • +1 vs. Paraliż / Petryfikacja • +2 vs. Czary
Języki	• Mowa wspólna, Elficki • +1 / punkt w premii z Inteligencji
Opis	Zazwyczaj wysokie na 1,5m, chude, 65kg. Żyją 1200 lat lub dłużej. Błede z ciemnymi włosami, spiczaste uszy, brak zarostu.

Krasnoludy

Ograniczenia Atrybutów	KON 9 lub wyższa, CHA 17 lub niższa
Klasy	Kapłan, Wojownik, Złodziej
Kostka życia	Brak ograniczeń
Bronie	Duże bronie wymagają obu rąk, jedyne dozwolone duże to kusza i dwuręczny młot.
Specjalne zdolności	• Widzenie w ciemności do 18m. • Szansa 2/6 na wykrycie ruchomych ścian, nowych konstrukcji i niestabilnych podłóg.
Rzuty obronne	• +4 vs. Promień Śmierci / Trucizna • +4 vs. Magiczne różdżki • +4 vs. Paraliż / Petryfikacja • +3 vs. Smoczy Oddech • +4 vs. Czary
Języki	• Mowa wspólna, Krasnoludzki • +1 / punkt w premii z Inteligencji
Opis	Wysokie na około 1,2m, krępe, żyją 300-400 lat. Gęste włosy i broda.

Ludzie

Ograniczenia Atrybutów	Brak ograniczeń
Klasy	Kapłan, Wojownik, Złodziej, Mag
Kostka życia	Brak ograniczeń
Bronie	Duże bronie wymagają obu rąk.
Specjalne zdolności	Premia +10% do otrzymywanych punktów doświadczenia.
Rzuty obronne	Brak rasowych bonusów.
Języki	• Mowa wspólna • +1 / punkt w premii z Inteligencji
Opis	Przeciętny mężczyzna ma 1,8m, 88kg i żyje około 75 lat.

Niziołki

Ograniczenia Atrybutów	ZR 9 lub wyższa, SIŁ 17 lub niższa
Klasy	Kapłan, Wojownik, Złodziej
Kostka życia	Maksymalnie k6
Bronie	Średnie bronie wymagają obu rąk. Nie mogą używać dużych broni.
Specjalne zdolności	• +1 do rzutów na ataki dystansowe • +2 do klasy pancerza, gdy atakowane przez istoty większe od człowieka • +1 do rzutów na inicjatywę • Ukrywanie się (10% szans na bycie wykrytym na zewnątrz, 30% wewnątrz)
Rzuty obronne	• +4 vs. Promień Śmierci / Trucizna • +4 vs. Magiczne różdżki • +4 vs. Paraliż / Petryfikacja • +3 vs. Smoczy Oddech • +4 vs. Czary
Języki	• Mowa wspólna, Niziołczy • +1 / punkt w premii z Inteligencji
Opis	Ok. 90cm wzrostu, 30kg wagi. Kręcone włosy, brak zarostu, żyją mniej więcej 100 lat.

Dodatkowe języki

To Mistrz Gry decyduje, jakie języki są używane w jego / jej świecie. Gracze nie muszą wybierać dodatkowych języków już na początku, mogą to zrobić kiedy indziej.

Klasy postaci

Kapłan

Wymagania Atrybutów	ROZ: 9 lub wyższy
Kostka życia	K6
Bronie	Tylko bronie obuchowe (gdyż opuszczanie krwi jest przeciw wierze kapłanów)
Pancerz	Jakikolwiek, włącznie z tarczami
PD do 2-go poziomu	1500
Czary	Żadne na pierwszym poziomie
Specjalne zdolności	Przepędzanie nieumarłych (patrz poniżej)
Rzuty obronne na pierwszym poziomie	• Promień Śmierci / Trucizna: 11 • Magiczne różdżki: 12 • Paraliż / Petryfikacja: 14 • Smoczy oddech: 16 • Czary: 15

Przepędzanie nieumarłych

Kapłani mogą spróbować przepędzić i przerazić nieumarłych samą siłą swojej wiary. Kapłan pokazuje swój święty symbol i wzywa moc swojego bóstwa. Gracz rzuca k20 i mówi MG wynik. MG ma tabelę, która ustala, czy rzut jest wystarczająco wysoki, by przepędzić danego potwora.



Mag

Wymagania Atrybutów	INT: 9 lub większa
Kostka życia	K4
Bronie	Pałka, sztylet, kij.
Pancerz	Brak
PD do 2-go poziomu	2500
Czary	Jedno 1-poziomowe zaklęcie (patrz: Czary poniżej)
Specjalne zdolności	Brak
Rzuty obronne na pierwszym poziomie	• Promień śmierci / Trucizna: 13 • Magiczne różdżki: 14 • Paraliż / Petryfikacja: 13 • Smoczy oddech: 16 • Czary: 15

Wojownik

Wymagania Atrybutów	SIŁ: 9 lub wyższa
Kostka życia	K8
Bronie	Dowolne
Pancerz	Dowolny, w tym tarcze
PD do 2-go poziomu	2000
Czary	Brak
Specjalne zdolności	Brak
Rzuty obronne na pierwszym poziomie	• Promień śmierci / Trucizna: 12 • Magiczne różdżki: 13 • Paraliż / Petryfikacja: 14 • Smoczy oddech: 15 • Czary: 17

Złodziej

Wymagania Atrybutów	ZR: 9 lub wyższa
Kostka życia	K4
Bronie	Dowolne
Pancerz	Skórzany, bez tarcz
PD do 2-go poziomu	1250
Czary	Brak
Specjalne zdolności	• Atak ukradkowy (<i>patrz poniżej</i>) • Umiejętności złodziejskie (<i>patrz poniżej</i>)
Rzuty obronne na pierwszym poziomie	• Promień śmierci / Trucizna: 13 • Magiczne różdżki: 14 • Paraliż / Petryfikacja: 13 • Smoczy oddech: 16 • Czary: 15

Atak ukradkowy

- +4 do rzutu na atak, zadaje podwójne obrażenia przy trafieniu. Atak musi być od tyłu (może wymagać testu Skradania się lub Ukrywania się).
- Nie może zostać wykonany na danym przeciwniku więcej niż raz na potyczkę.
- Może zostać użyty do ogłuszenia, nie zabójstwa. W takim wypadku nie ma premii do ataku i zadaje normalne obrażenia.

Złodziejskie umiejętności na 1. poziomie

Otwieranie zamków	25%	Wspinaczka	80%
Usuwanie pułapek	20%	Ukrywanie się*	10%
Kieszonkostwo	30%	Nasłuchiwanie	30%
Skradanie się	25%		

*Niziołki mogą zamiast tego użyć swojej rasowej zdolności ukrywania się (90% na zewnątrz, 70% wewnątrz).

EKWIPUNEK**Wartość monet**

1 sztuka platyny (sp)	=	5 sztuk złota (sz)
1 sztuka złota (sz)	=	10 sztuk srebra (ss)
1 sztuka elektrum (se)	=	5 sztuk srebra (ss)
1 sztuka srebra (ss)	=	10 sztuk miedzi (sm)

Ogólny ekwipunek

Przedmiot	Cena	Masa
Atrament, flakonik	8 sz	0,5
Bukłak	1 sz	2
Drabinka, 3m	1 sz	20
Futerał na zwój lub mapę	1 sz	0,5
Gwizdek	1 sz	**
Hak do wspinaczki	2 sz	4
Kajdanki (bez kłódki)	6 sz	4
Kłódka (z dwoma kluczami)	12 sz	1
Koc, zimowy	1 sz	3
Kołczan (do kuszy lub łuku)	1 sz	1
Kreda, małe opakowanie	2 sz	*
Księga zaklęć (128 stron)	25 sz	1
Latarnia	5 sz	2
Latarnia z soczewką	14 sz	3
Latarnia, przyciemniana	8 sz	2
Lina, jedwabna, 15m	10 sz	2
Lina, konopna, 15m	1 sz	5
Lusterko, małe, metalowe	7 sz	*
Namiot 1-osobowy	5 sz	10
Namiot, 10-osobowy	25 sz	20
Narzędzia złodziejskie	25 sz	1
Nożyk do ostrzenia pióra	1 sz	*
Oliwa, fiolka	1 sz	1
Ostrzałka	1 sz	1
Papier, arkusz	1 sz	**
Pióro	1 ss	**
Plecak	4 sz	*
Plaszcz	2 sz	1
Pochodnie, 6	1 sz	1
Racje żywnościowe na tydzień	10 sz	14
Sakiewka	1 sz	*
Siodło do ujeżdżania	10 sz	35
Siodło juczne	5 sz	15
Szklana butelka lub fiolka	1 sz	*
Świece, 12	1 sz	*
Święty symbol	25 sz	*
Torby na siodło, para	4 sz	7
Tyczka, 3m	1 sz	10
Ubranie, proste	4 sz	1
Uzda i wędzidło	15 ss	3
Woda święcona, flakonik	10 sz	*
Worek, duży	1 sz	*
Worek, mały	5 ss	*
Zapałki, hubka i krzesiwo	3 sz	1
Żelazne kolce	1 sz	1

* Dziesięć sztuk waży jeden funt.

** Pomijalna masa, chyba że postać ma ich setki

BASIC FANTASY

Uwaga: Pierwsza księga zaklęć młodego maga jest otrzymywana od jego/jej mistrza.

Pancerz i tarcze

Rodzaj	Cena	Masa	KP
Bez pancerza	0 sz	0	11
Skórznia	20 sz	15	13
Kolczuga	60 sz	40	15
Zbroja płytowa	300 sz	50	17
Tarcza	7 sz	5	+1

Sprzęt dla konia

Item	Cena	Masa
Uzda i wędzidło	15 ss	3
Podkucie konia	1 sz	10
Siodło juczne	5 sz	15
Siodło do ujeżdżania	10 sz	35
Torby na siodło, para	4 sz	7

Zwierzęta juczne

Zwierz	Sz	KŻ	KP	Rzut obr.	Ataki	Obciąż. lekkie/ ciężkie	Cena
Wielbłąd	15m	2	13	F2	1 gryz/1 kop, 1/1d4	400/80 0	75 sz
Osioł	12m	2	13	F2	1 gryz, 1d2	70/140 0	40 sz
Koń juczny	18m	3	13	F3	2 kopy, po 1d4	350/70 0	120 sz
Koń bojowy	18m	3	13	F3	2 kopy, po 1d6	350/70 0	200 sz
Koń lekki	18m	2	13	F2	2 kopy, po 1d4	250/50 0	75 sz
Muł	12m	2	13	F2	1 kop lub 1 gryz, 1d4 lub 1d2	300/60 0	40 sz
Kucyk*	12m	1	13	F1	1 gryz, 1d4	275/55 0	40 sz
Kucyk*, 12m bojowy	12m	1	13	F1	1 gryz, 1d4	275/55 0	80 sz

* Ze względu na swój niski wzrost, krasnoludy oraz niziołki używają raczej kucyków, a nie koni.

NIEZBĘDNIK NOWICJUSZA

Obciążenie

Siła	Krasnolud, Elf, Człowiek		Niziołek	
	Lekkie	Ciężkie	Lekkie	Ciężkie
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

Ruch a obciążenie

Rodzaj pancerza	Lekkie obciążenie	Ciężkie obciążenie
Brak lub magiczna skóra	40'	30'
Skóra lub magiczny metal	30'	20'
Metal	20'	10'

Bronie

Broń	Cena	Rozmiar	Masa	Obrażenia
Topory				
Topór do rzucania	4 sz	S	5	1k6
Topór bitewny	7 sz	M	7	1k8
Topór dwuręczny	14 sz	L	15	1k10
Łuki				
Krótki łuk	25 sz	M	2	
Zwykła strzała	1 ss		0.1	1k6
Srebrna strzała*	2 sz		0.1	1k6
Długi łuk	60 sz	L	3	
Zwykła strzała	2 ss		0.1	1k8
Srebrna strzała*	4 sz		0.1	1k8
Lekka kusza	30 sz	M	7	
Zwykły bełt	2 ss		0.1	1k6
Srebrny bełt*	5 sz		0.1	1k6
Ciężka kusza	50 sz	L	14	
Zwykły bełt	4 ss		0.1	1k8
Srebrny bełt*	10 sz		0.1	1k8
Sztylety				
Sztylet	2 sz	S	1	1k4
Srebrny sztylet*	25 sz	S	1	1k4
Miecze				
Krótki miecz	6 sz	S	3	1k6
Długi miecz/Sejmitar	10 sz	M	4	1k8
Miecz oburęczny	18 sz	L	10	1k10

NIEZBĘDNIK NOWICJUSZA

Broń	Cena	Rozmiar	Masa	Obrażenia
Młoty i maczugi				
Młot bojowy	4 sz	S	6	1k6
Maczuga	6 sz	M	10	1k8
Morgensztern	10 sz	L	16	1k10
Inne bronie				
Pałka, Laska	2 ss	M	1	1k4
Kosa drzewcowa	2 sz	L	4	1k6
Halabarda	9 sz	L	15	1k10
Proca	1 sz	S	0.1	
Pocisk	1 ss		0.1	1k4
Kamień	n/a		0.1	1k3
Włócznia	5 sz	M	5	
Rzucana ręczna)	(1-			1k6
Wręcz ręczna)	(1-			1k6
Wręcz ręczna)	(2-			1k8

* Srebrne groty i ostrza są używane do walki z wilkołakami i podobnymi stworzeniami

Zasięg broni dalekosiężnych

Broń	Krótki (+1)	Średni (0)	Daleki (-2)
Długi łuk	70	140	210
Krótki łuk	50	100	150
Ciężka kusza	80	160	240
Lekka kusza	60	120	180
Sztylet	10	20	30
Młot bojowy	10	20	30
Topór do rzucania	10	20	30
Rzucana butelka	10	30	50
Proca	30	60	90
Włócznia	10	20	30

* Powyższy zasięg podany jest w metrach

Prędkość podróży przez dzicz

Prędkość ruchu w dziczy bezpośrednio wynika ze zwykłej prędkości ruchu (patrz: tabela poniżej).

BASIC FANTASY

Prędkość ruchu (normalna)	Prędkość ruchu w dziczy (w km/dzień)
3m	9
6m	18
9m	27
12m	36
15m	45
18m	54
21m	63
24m	72

Naturalnie grupa postaci podróżuje z prędkością swojego najwolniejszego członka.

Rodzaj terenu, przez który się przemieszcza grupa również ma wpływ na szybkość.

Teren	Prędkość ruchu
Dżungla, Góry, Mokradła	x1/3
Pustynia, Las, Wyżyny	x2/3
Szlak, Pola	x1
Brakowana droga	x1 1/3

Powyższe prędkości zakładają, że postacie maszerują do 8 godzin dziennie. Postacie mogą się forsować, by maszerować nawet do 12 godzin dziennie. W takim przypadku zwiększ przebyty dzienny dystans o połowę. Każdy dzień forsowanego marszu poza pierwszym zadaje postaciom (oraz ich zwierzętom) 1k6 obrażeń. Rzut obronny przeciw Promieniowi śmierci, zmodyfikowany premią z Kondycji, oszczędza od tych obrażeń, ale po pierwszym nieudanym rzucie nie można ich powstrzymać, dopóki się nie odpocznie przez przynajmniej dzień.

Codziennie przetrwanie

Zwykłe postacie muszą codziennie zjeść odpowiednik racji żywnościowych na jeden dzień i wypić co najmniej litr wody. Niezapewnienie dość jedzenia nie ma poważnych konsekwencji przez pierwsze dwa dni, po których jednak postać traci punkt żywotności każdego dnia. Co więcej, po tych dwóch dniach postać traci możliwość regeneracji punktów żywotności, chociaż magia lecząca dalej na nią działa. Ponowne zapewnienie dość jedzenia przywraca normalne zdolności regeneracyjne.

Zaniedbanie picia ma poważniejsze konsekwencje. Po zaledwie jednym dniu bez picia postać traci 1k4 punktów żywotności i tak każdego dnia do zaspokojenia pragnienia. Także w tym przypadku postać traci zdolność do niemagicznej regeneracji.

Zwykłe postacie muszą przespać 6 godzin na każde 24. Od tej ilości odejmij premię z Kondycji swojej postaci. Postać z Kondycją równą 18 potrzebuje tylko 3 godzin co noc, zaś postać z Kondycją 3 - aż 9 godzin. Podane liczby to absolutne minimum; większość postaci chętnie pospała by godzinę lub dwie dłużej.

Postacie, które nie zaspokoją swojej potrzeby snu dostają karę -1 do wszystkich rzutów na atak i rzutów obronnych po jednej zarwanej nocy. Po każdej kolejnej takiej nocy kara zwiększa się o kolejne -1. Przespanie się likwiduje karę, nieważne jak jest wysoka.

WALKA

Kiedy drużyna napotyka potencjalnych przeciwników, czas w świecie gry przestaje się odmierzać w 10-minutowych turach, a zaczyna się mierzyć w 10-sekundowych rundach. Oto trzy fazy każdej walki:

1. Określenie zaskoczenia (MG może określić samodzielnie, jeśli chce)
2. Określenie reakcji przeciwników (MG może określić samodzielnie, jeśli chce)
3. Cykl walki

Określenie zaskoczenia

Rzucicie 1k6. Oto, jak różne postacie są podatne na zaskoczenie, zależnie od warunków:

- Domyślnie: 1-2 (Elfy: 1)
- Postać jest ogłuszona: 1-3 (Elfy: 1-2)
- Postać jest oślepią: 1-4 (Elfy: 1-3)

Zaskoczone postacie nie mogą nic robić podczas swojej pierwszej rundy. Mimo to ich Klasa Pancerza się nie zmienia.

Określenie reakcji

Zasady określania reakcji przeciwników znajdują się w głównej księdze zasad BFRPG.

Cykl walki

1. Wszyscy biorący udział w walce rzucają na inicjatywę: rzucają 1k6 i dodają premię lub karę ze Zręczności. Dodatkowo rzut ma -1, jeśli postać jest ogłuszona i -2, jeśli jest oślepią.

2. W kolejności rzutu postacie wykonują swoje akcje. Postacie, które wyrzuciły tyle samo działają w tym samym czasie. Każdy może opóźnić swoją akcję, by zareagować jednocześnie z kimś innym.

W swojej rundzie każdy może się ruszyć, a następnie zaatakować (albo rzucić zaklęcie lub zrobić coś innego). Rzucanie zaklęć zazwyczaj zajmuje dokładnie tyle, ile zajmuje wykonanie ataku. Jeśli mag dostanie obrażenia w tym samym momencie, jak rzuca zaklęcie (na tej samej wartości inicjatywy), czar się rozprasza i jest stracony.

Powtarzajcie ten cykl walki, aż ta się zakończy.

Postać walcząca długą bronią (np. włócznią) może postanowić zaatakować w rundzie podchodzącego do niej przeciwnika.

Ruch w walce

(Przeczytajcie także **Bieganie**, **Szarżowanie** oraz **Ustawianie broni przeciw szarży** poniżej)

Dwoje przeciwników może swobodnie się ruszać tak długo, gdy są ponad półtora metra od siebie, gdy jednak znajdują się bliżej (i są świadomi swoich wzajemnych pozycji), wówczas są w starciu i muszą mieć to na względzie, gdy deklarują swoje akcje.

Jeśli jedna strona chce uciec od drugiej, wówczas rozegrajcie pościg jako sekwencja akcji w walce. Rysowanie map jest, oczywiście, niemożliwe podczas pościgu. Za każdym razem gdy postać musi przebiec przez drzwi, ostro skręcić itp., MG może zarządzić rzut obronny przeciw Promieniowi śmierci z dodaną premią ze Zręczności; jeśli rzut się nie uda, postać upada i nie może już w tej rundzie nic zrobić. Postać ta może wstać i normalnie się ruszać w następnej rundzie.

Jeśli w trakcie pościgu postacie znajdują się w odległości 1,5m od siebie, mogą rozpocząć starcie. Jeśli ścigany dalej będzie uciekać, będzie narażony na kolejne ciosy ścigającego.

Uciekający może uciec, jeżeli zniknie z pola widzenia swojego oprawcy i w ten sposób go zgubi.

Za każdym razem, gdy postać wychodzi ze starcia odwracając się plecami do swojego przeciwnika, ten ma możliwość natychmiastowego ataku z premią +2, nawet jeżeli już zaatakował w tej rundzie. Przeciwnicy

z paroma atakami (np. tygrys ma atak pazur/pazur/ugryzienie) mogą w takim wypadku wykonać tylko jeden z nich.

Postacie mogą się wycofać ostrożnie, z połowiczną szybkością. W ten sposób dalej pozostają przez pewien czas w zwarciu i mogą się wycofać z walki. Oczywiście przeciwnik może podążyć za swoim oponentem, znowu zamykając odstęp między nimi.

Bieganie

Zazwyczaj biegnąca postać nie może atakować (za wyjątkiem **szarży** poniżej). Biegacze poruszają się dwa razy szybciej, mogą to jednak robić maksymalnie przez tyle rund, ile wynosi ich podwojona Kondycja. Po tym czasie stają się wyczerpani i mogą już tylko chodzić ze standardową szybkością. W przypadku potworów, które nie mają podanej konkretnej Kondycji, pozwól im biec przez 24 rundy. Zmęczone bieganiem osoby muszą odpocząć co najmniej przez turę, zanim znowu podejmą się biegu.

Szarżowanie

Czasami istnieje możliwość, żeby biegnąca postać zaatakowała. Nazywa się to **szarżą** i podlega pewnym ograniczeniom. Po pierwsze, postać musi tuż przed atakiem przebiec co najmniej 3m w prostej linii, po drodze zaś nie może być żadnych przeszkód. Szarżę można wykonać tylko bronią do tego odpowiednią (nie można szarżować procą!). Niektóre potwory mogą użyć swojej naturalnej broni (np. rogów) do szarży. Jeśli atakujący nie widzi swojego celu na początku szarży, szarża jest niemożliwa.

Szarża daje premię +2 do rzutu na atak. Klasa Pancerza istoty szarżującej zmniejsza się o 2 na resztę rundy. Jeśli atak trafi, zadaje podwójne obrażenia.

Ustawianie broni przeciw szarży: włącznie, bronie drzewcowe i niektóre inne bronie zadają podwójne obrażenia, gdy się je oprze o podłoże i użyje w ten sposób przeciwko szarżującym istotom. Liczy się to jako wstrzymywanie swojej akcji; żeby wykonać ten manewr trzeba być wcześniej w kolejce inicjatywy. Gdy szarżujący wejdzie w zasięg włącznie, wykonuje się przeciw niemu atak, który następuje w tym samym momencie, co sama szarża.

Typowe akcje

Standardowy atak	Ruch + atak wręcz lub dystansowy
Bieg	Ruch o podwójnej szybkości
Szarża*	Ruch o podwójnej szybkości + atak z premią +2 i podwójnych obrażeniach
Darmowy atak	Atak z premią +2 przeciwko istotom wycofującym się ze starcia.
Wycofanie się	Ruch w tył z połową szybkości + atak

* -2 do Klasy Pancerza na rundę.

Atak i obrona

Atakujący rzuca k20, "na trafienie" i dodaje modyfikatory, w tym bonus do ataku (+1 na pierwszym poziomie). Jeśli wynik jest równy lub większy Klasy Pancerza (KP), atak trafia i atakujący rzuca na obrażenia. Naturalna "jedyńka" na kości to zawsze pułd. Naturalna "dwudziestka" to zawsze trafienie, o ile trafienie przeciwnika jest w ogóle możliwe (np. potwory, które mogą zostać zranione tylko srebrną lub magiczną bronią; ich nie trafi nawet naturalna 20, jeśli nie ma się odpowiedniego oręża).

Premia / Kara do ataku

Atak od tyłu	+2 (nie łączy się z bonusem płynącym z Ataku Ukradkowego)
Tępa strona miecza	-4 (obrażenia zmniejszone o połowę, ale nie są śmiertelne)
Pięść	+0 (1k3 obrażeń, nie są śmiertelne)
Kopniak	-2 (1k4 obrażeń, nie są śmiertelne)
Atakujący/Obrońca jest niewidzialny	+4 / -4
Atakujący/Obrońca jest oślepiiony	-4 / +4
Obrońca nie może się ruszyć z miejsca	+4

Ataki dystansowe

Odległość celu	Premia/kara do ataku
1,5m lub mniej	-5 *
Do krótkiego zasięgu	+1
Do średniego zasięgu	+0
Do dalekiego zasięgu	-2
Poza dalekim zasięgiem	Nie można zaatakować

* Jeśli atakujący jest ukryty przed swoim celem albo cel ma odwróconą uwagę: premia +1 (maksymalnie +3, gdy atakuje się od tyłu)

Kary za strzelanie do osłoniętych istot

Cel jest w...	...osłonięty	...niewidoczny
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

**Granatopodobne pociski przy spudłowaniu**

(za)		
	0	
7	8	9
5	Cel	6
2	3	4
	1	
(przed)		

Rzuć 1k10 i sprawdź, gdzie względem celu upadł pocisk. Każdy kwadrat reprezentuje obszar 3x3m

Granatopodobne fiolki z oliwą

- Bezpośrednie trafienie: 1k8 punktów obrażeń od ognia, w następnej rundzie kolejne 1k8, chyba że cel zostanie w jakiś sposób ugaszony.
- Trafia rozbryzg: 1k6 obrażeń od ognia. Udany rzut obronny przeciw Promieniowi śmierci pozwala uniknąć tych obrażeń.
- Płonąca kałuża pozostaje przez 10 rund. Zadaje k6 obrażeń istotom za każdą rundę spędzoną w płomieniach.

Woda święcona, a nieumarli

- Może być rzucona w cielesnych nieumarłych, musi zostać rozlana na bezcielesnych nieumarłych.
- Bezpośrednie trafienie: 1k8 obrażeń.
- Trafia rozbryzg: 1k6 obrażeń dla wszystkich w promieniu półtora metra od miejsca trafienia.
- Działa jedną rundę.

Pociski, które nie trafiły

Za wyjątkiem tych granatopodobnych, Pociski, które spudłują, są uważane za stracone. Jeśli jednak pocisk zostanie wystrzelony w istotę, która jest w starciu z jednym z sojuszników strzelającego, może trafić właśnie w sojusznika. MG ustala, którzy sojusznicy są dość blisko. Rzut na atak dystansowy jest powtarzany dla każdego z nich, dopóki któryś trafi albo wszystkie rzuty się nie powiodą. Mimo że rzuty na atak mają takie same bonusy, jak gdyby atakujący specjalnie celował do swoich przyjaciół, to to MG rzuca kostką.

Obrażenia

Jeśli atak trafi, atakujący rzuca na obrażenia. Do ataków bronią wręcz oraz bronią rzucałą dodaje się premię z Siły (czyli do obrażeń od łuków i kuszy nie dodaje się premii z Siły, ale do obrażeń od rzucanych sztyletów oszczepów, a nawet proc już tak).

W przypadku magicznych broni do obrażeń dodaje się ich odpowiednią premię (lub karę, w przypadku przeklętego oręża). Uwaga: nieważne, jak wielka jest kara do obrażeń, trafienie zawsze zada co najmniej 1 punkt obrażeń. Istota sprowadzona do 0 punktów żywotności jest martwa. Więcej o śmierci poniżej.

Obrażenia ogłuszające

Ataki wykonywane "płaską stroną ostrza" zadają niezabójcze obrażenia. Takie ataki mają karę -4 do trafienia i zadają połowę obrażeń. Większość broni może zostać w ten sposób użyte, jeżeli nie są to pociski penetrujące i jeśli posiadają jakąkolwiek "płaską stronę".

Rany, leczenie, śmierć i umieranie

Każdy sprowadzony do 0 punktów żywotności jest (prawdopodobnie) martwy. Jeśli MG się na to zgodzi, wysokopoziomowy kapłan może wskrzesić postać z martwych, jeśli przyjaciele martwego zechcą zanieść jego ciało do takiego kapłana, który też musi chcieć to zrobić. Często za taką usługę trzeba bardzo dużo zapłacić; czy to złotem, czy to jakąś przysługą.

Jeśli osoba, która dostała chociaż trochę niezabójczych obrażeń spadnie do 0 żywotności, osoba ta nie umiera, a traci przytomność. Każde kolejne obrażenia, nawet niezabójcze

umożliwiają uśmiercenie nieprzytomnego (w ten sposób można kogoś pobić na śmierć). Pozbawiona w ten sposób przytomności postać obudzi się z 1 punktem żywotności po 1k4 turach. Może zostać też obudzona przez kogoś (też z 1PŻ) po 2k10 rundach.

Ranne postacie odzyskują 1 punkt żywotności każdego dnia tak długo, jak otrzymują wystarczającą dzienną ilość snu. Postacie, które postanowią cały dzień zostać w łóżku odzyskują dodatkowy 1PŻ każdego wieczoru.

Walka bez broni

Czasem postać zaatakuje bez broni, używając pięści lub nóg. Normalnie postacie zadają 1k3 niezabójczych obrażeń za pomocą pięści i 1k4 kopniakiem. Kopniaki mają karę -2 do trafienia. Postać bez zbroi lub w skórzni nie może zadać w ten sposób obrażeń osobie w metalowym pancerzu - atak taki będzie miał odwrotne konsekwencje i zrani atakującego. To MG decyduje, które potwory mogą zostać zranione przez ataki bez broni. Wszystkie klasy postaci mogą spróbować walki bez broni, nie jest to w żaden sposób ograniczone.

CZARY

Kapłani

Kapłani nie znają żadnych czarów na pierwszym poziomie.

Magowie

Magowie rzucają zaklęcia dzięki swojej wiedzy i sile woli. Przygotowują czary ucząc się ze swoich ksiąg. Każdy mag ma swoją własną księgę zaklęć zawierającą magiczne formuły na każdy czar, które mag poznał, zapisane magicznym pismem, które może zostać przeczytane tylko przez maga, który je zapisał. Jedyny inny sposób na odcyfrowanie takich zapisków to specjalne 1-poziomowe zaklęcie: **czytanie magii**. Wszyscy magowie zaczynają grę z **czytaniem magii**, co więcej ten czar jest tak opanowany, że mag może je przygotować nie posiłkując się księgą zaklęć. **Czytanie magii** ma zasięg "dotyk" i gdy raz w ten sposób poznana zostanie zawartość danej księgi lub zwoju, nie trzeba ich ponownie rozszyfrowywać.

Magowie mogą nauczyć się zaklęć od innych magów lub ucząc się ich samemu z ksiąg zaklęć innych magów. W przypadku pierwszej metody



czas nauki to zaledwie jeden dzień. Uczenie się z księgi zajmuje dzień na każdy poziom zaklęcia. Przy obu metodach czar musi zostać zapisany w księdze zaklęć uczącego się. Kosztuje to 500sz za poziom przepisanego zaklęcia. Początkujący mag zaczyna z księgą zaklęć zawierającą **czytanie magii** oraz co najmniej jedno (MG może pozwolić na więcej) 1-poziomowe zaklęcie. Mag nie musi za te dwa czary płacić.

Każdego dnia, zazwyczaj rano, magowie muszą czytać swoje księgi zaklęć, by przygotować czary w zamian tych, które już zużyli. Czary przygotowane, ale nie użyte przenoszą się z dnia na dzień: tylko te faktycznie rzucone muszą zostać zamienione. Czarodziej może też zastąpić dowolne nierzucone zaklęcie, jeśli chce.

Czarodzieje muszą mieć przynajmniej jedną rękę wolną i muszą być w stanie mówić, by móc rzucać czary. Tak więc spętanie i zakneblowanie maga jest efektywnym sposobem na uniemożliwienie mu rzucania zaklęć. W walce rzucanie czarów zazwyczaj zajmuje tyle samo czasu, co zaatakowanie kogoś. Jeśli mag zostanie zaatakowany (lub musi wykonać rzut obronny) podczas tej samej wartości inicjatywy, w której rzuca zaklęcie, ten czar się nie udaje i przepada. Wyjątek: jeśli dwóch magów rzuca na siebie zaklęcia w tym samym czasie, udaje się im obu. Mag może przeszkodzić innemu czarodziejowi w rzucaniu zaklęcia tylko jeśli specjalnie poczeka na odpowiedni moment w rundzie swojego rywala.

Niektóre czary mają swoje odwrócone wersje. Te mają gwiazdkę przy swoich nazwach.

BASIC FANTASY

1-poziomowe czary

1	Brzuchomówstwo
2	Czytanie języków
	Czytanie magii
3	Lewitujący dysk
4	Magiczne usta
5	Magiczny pocisk
6	Ochrona przed złem*
7	Oczarowanie osoby
8	Światło*
9	Tarcza
10	Uśpienie
11	Wstrzymanie drzwi
12	Wykrycie magii

Opisy czarów

Brzuchomówstwo Zasięg: 18m

Mag 1 Czas trwania:
1 tura / poziom

Czar ten umożliwia magowi sprawienie, żeby jego głos dobiegał z dowolnego punktu w zasięgu, na przykład z ust pomnika lub zza rogu.

Czytanie języków Zasięg: 0

Mag 1 Czas trwania:specjalny

Daje magowi umiejętność czytania niemal każdego słowa pisanego. Może zostać rzucone na trzy sposoby:

Pierwszy sposób pozwala czarodziejowi czytać tyle tekstów pisanych, ile zechce, w tylu językach, ilu chce. W takim wypadku czar trwa jedną turę na każdy poziom czarodzieja.

Drugi sposób skupiony jest na jednym długim tekście pisanym, np. jednej księdze. W takim wypadku trwa 3 godziny na każdy poziom maga.

Trzeci sposób działa tak samo jak drugi, z tą różnicą, że tekst musi być pojedynczą stroną, zaś czas trwania jest permanentny.

Mimo że czar umożliwia przeczytanie tekstów, nie przyspiesza procesu czytania; nie daje magicznie zrozumienia zawartych wszystkich pojęć, których mag normalnie nie miałby prawa zrozumieć. Żeby to zaklęcie zadziałało, na tym samym planie astralnym, co mag musi być co najmniej jedna istota, która umie posługiwać się danym językiem.

NIEZBĘDNIK NOWICJUSZA

Czytanie magii Zasięg: 0

Mag 1 Czas trwania:na stałe

Gdy czar zostanie rzucony na magiczny tekst, jak księgi zaklęć lub magiczne zwoje, **czytanie magii** umożliwia przeczytanie tego tekstu. Rzucenie tego czaru na przeklęty tekst zazwyczaj aktywuje klątwę.

Lewitujący dysk Zasięg: 0

Mag 1 Czas trwania:5 tur+1/poziom

To zaklęcie tworzy niewidzialną, okrągłą, lekko wklęsłą platformę służącą do dźwigania ciężarów. Jest mniej więcej wielkości tarczy o średnicy 1,5m i głębokiej na 2,5cm na środku. Może udźwignąć do 500 funtów (~250kg) wagi. Oczywiście rzeczy umieszczone na platformie spadną z niej, jeśli nie są odpowiednio ustawione lub przywiązane.

Dysk lewituje na wysokości talii czarodzieja. Jeśli mag odejdzie od swojej platformy na więcej niż 3m, ta podąży za nim z taką samą prędkością, co mag. Jeśli dysk znajdzie się ponad 3m od swojego stwórcy, zniknie i wszystko, co na nim było położone, spadnie na ziemię. Platformę można spokojnie przesuwać tak długo jak pozostanie dość blisko maga.

Magiczne usta Zasięg: 9m

Mag 1 Czas trwania:specjalny

Zaczarowuje wybrany przedmiot martwy, umieszczając na nim magiczne usta, które pojawiają się i wypowiadają swoją wiadomość, gdy coś konkretnego zdarzy się w okolicy. Treść wiadomości może mieć trzy słowa na każdy poziom maga i musi zostać wypowiedziana w ciągu 10 minut. Wiadomość może być w dowolnym znanym przez czarodzieja języku, o dowolnej osiągalnej przez człowieka głośności. Głos będzie przypominał głos maga, choć nie będzie jednakowy. Słowa wypowiedziane przez usta nie mogą aktywować magicznych przedmiotów. Usta poruszają się podczas mówienia, zupełnie jakby należały do człowieka.

Wydarzenie aktywujące wiadomość może być złożone, ale może polegać tylko na widzialnych i słyszalnych zjawiskach. Usta mogą zostać zmylone, np. przez iluzję, chociaż niemagiczna ciemność nie zaburza "percepcji" magicznych ust. Magiczne usta nie są w stanie określić poziomów postaci, ilości kostek życia, ani nawet klas postaci.

NIEZBĘDNIK NOWICJUSZA

Określone wydarzenie aktywuje czar tylko jeżeli znajduje się w odpowiedniej odległości lub bliżej. Odległość ta równa jest 3m x poziom maga. Zatem dla 6-poziomowego czarodzieja zasięg wynosi 18m.

Magiczny pocisk Zasięg: 30m+3m/poziom
Mag 1 Czas trwania: natychmiast

Tworzy strzałę z magicznej energii, która zostaje wystrzelona z palca czarodzieja i trafia cel w zasięgu zadając 1k6+1 punktów obrażeń. Pocisk zawsze trafia, chociaż nie można go wycelować w konkretną część ciała. Obrażenia nie są zadawane przedmiotom.

Za każde trzy poziomy maga ponad pierwszym, wystrzelivany zostaje dodatkowy pocisk: dwa pociski na 4-tym poziomie, trzy na 7-mym, cztery na 10-tym, pięć na 13-tym i wyższych. Jeśli wystrzelone zostanie wiele pocisków, mogą one być skierowane w jedną istotę lub kilka. Cele muszą jednak zostać określone zanim wyrzucone zostaną obrażenia.

Ochrona przed złem*

Zasięg: dotyk
Kapłan 1, Mag 1 Czas trwania: 1 tura/poziom

Ochronia istotę przed atakami istot zła, ich magicznym wpływem psychicznym i przed czarnoksięsko przywołanymi istotami. Stworzona zostaje magiczna bariera wokół ochranianej istoty, która rozciąga się na 30cm. To pole ochronne porusza się razem z ochranianą osobą i ma trzy efekty.

Po pierwsze, ochraniany dostaje premię +2 do KP oraz do rzutów obronnych, gdy podmiotem atakującym jest istota zła. To MG decyduje, jakie istoty są "złe". Chodzi tu jednak raczej o demoniczne/mroczne pochodzenie.

Po drugie, istota chroniona nie może zostać opętana (np. przez **magiczny słój**) lub manipulowana w jakiś inny magiczny sposób (np. przez **oczarowanie osoby**). Ten efekt nie niweluje mocy uroków, ale wstrzymuje ich efekty na czas trwania **ochrony przed złem**,

Po trzecie, wszelkie przywołane magicznie istoty (nieważne, czy "złe", czy nie) nie mogą dotknąć chronionej istoty. Ten efekt działa tylko do momentu, gdy chroniony zaatakuje wspomnianą przywołaną istotę.

BASIC FANTASY

Odwrócona **ochrona przed złem** staje się **ochroną przed dobrem**. Działa dokładnie tak samo, z tą różnicą, że chroni przed istotami "dobra", a nie istotami zła.

Oczarowanie osoby Zasięg: 9m
Mag 1 Czas trwania: specjalny

Ten czar sprawia, że humanoidalna istota z 4 kostkami życia (lub mniej) postrzega maga jako zaufanego przyjaciela i sprzymierzeńca. Ludzie i półludzie mogą zostać oczarowani bez względu na poziom postaci. Rzut obronny przeciwko czarom może odeprzeć ten efekt. Jeśli cel zaklęcia jest agresywny w stosunku do maga i jego sprzymierzeńców, dostaje premię +5 do tego rzutu. Czar nie pozwala czarodziejowi kontrolować oczarowanej osoby jak kukiełki; zamiast tego osoba ta postrzega jego słowa i czyny w najlepszy możliwy sposób. Rzucający może wydawać celowi polecenia, ale cel nie robi czegoś, czego normalnie by nie zrobił (może wręcz dostać możliwość powtórzenia rzutu obronnego, jeśli MG tak postanowi). Żeby wydać jakiegokolwiek polecenie, mag i ofiara muszą się zrozumieć (np. mówiąc wspólnym językiem). Oczywiście jeśli czarodziej zostanie zaatakowany, "przyjaciel" będzie go bronić (niekoniecznie walcząc, może też zabrać maga w bezpiecznego miejsce). Ofiara dostaje dodatkowy rzut obronny codziennie przy inteligencji 13 lub więcej, co tydzień przy inteligencji między 9, a 12, co miesiąc przy inteligencji 8 lub niższej.

Światło* Zasięg: 36m
Kapłan 1, Mag 1 Czas trwania: (6 + poziom)
tur

Tworzy światło podobne do światła pochodni oświetlające wszystko w promieniu 9m i nakreślające kontury na kolejne 6m. Magiczne światelko może zostać "zakotwiczone" do miejsca lub przedmiotu. W drugim przypadku światło może zostać przemieszczone razem z przedmiotem. Czar nie działa w magicznej ciemności.

Odwrócone **światło** staje się **ciemnością**, tworząc strefę ciemności, a nie światła. Magiczny mrok blokuje konwencjonalne źródła światła oraz zdolność widzenia w ciemności.

Światło może anulować **ciemność**, jeśli jest rzucone przez maga o poziomie postaci wyższym niż czarodziej, który stworzył magiczny mrok. W

BASIC FANTASY

takim wypadku oba czary znikają i przywrócony zostaje naturalny poziom światła.

Obie wersje tego zaklęcia mogą zostać użyte do oślepienia przeciwnika, jeśli się je rzuci na oczy. Cel może odeprzeć efekt udanym rzutem obronnym przeciwko Promieniowi śmierci. Oślepiające użycie tego zaklęcia nie produkuje światła, ani ciemności wokół ofiary.

Tarcza Zasięg: 0
Mag 1 Czas trwania: 5 rund +
1 runda/poziom

Tarcza tworzy niewidzialny, podobny do tarczy ruchomy dysk, który unosi się przed magiem. Dysk całkowicie chroni przed efektami **magicznych pocisków** wycelowanych w maga. Dodatkowo tarcza daje +3 do KP przy odpieraniu ataków fizycznych i +6 przy atakach dystansowych. Efekt zwiększający Klasę Pancerza działa tylko na ataki wykonywane przed magiem.

Uśpienie Zasięg: 27m
Mag 1 Czas trwania:
5 rund/poziom

To zaklęcie może magicznie uśpić wiele istot, które mają trzy lub mniej Kostek Życia. Istoty z większą ilością KŻ są odporne. Czarodziej wybiera źródło czaru w zasięgu i wszystkie wspomniane istoty w promieniu 9m od tego punktu zasypiają, chyba że uda im się rzut obronny przeciw Czarom.

NIEZBĘDNIK NOWICJUSZA

Śpiące istoty są bezbronne. Fizyczne rany lub rękoczyn obudzą śpiącego, ale głośne dźwięki już nie. **Uśpienie** nie działa na istoty nieprzytomne, nieumarłe lub sztucznie stworzone.

Gdy upłynie czas trwania czaru, wszystkie śpiące istoty momentalnie się budzą. Jeżeli jednak warunki są pokojowe i wygodne, śpiący mogą zechcieć kontynuować drzemkę (decyzja MG).

Wstrzymanie drzwi Zasięg:
30m+3m/poziom
Mag 1 Czas trwania: 1
runda/poziom

Drzwi, brama, okno lub inna podobna konstrukcja magicznie się zamyka. Przez czas trwania nie można ich otworzyć zwykłymi metodami. Zaklęcie **wyłomu** lub **rozproszczenia magii** może zanegować ten czar.

Wykrycie magii Zasięg: 18m
Kapłan 1, Mag 1 Czas trwania: 2 tury

Czar ten umożliwia magowi wykrycie zaklętych przedmiotów lub istot w zasięgu wzroku i zaklęcia. Takie przedmioty/istoty wydają się emanować fosforyzującą aurą, widoczną tylko dla czarodzieja. Niewidzialne istoty nie stają się dokładnie widoczne, ale wyglądają jak bezkształtna świecąca chmura. Kara związana z atakowaniem niewidzialnych istot zmniejsza się do -2.

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