

Kampfoptionen

A Basic Fantasy RPG Supplement

Release 4

Copyright © 2007-2018 Chris Gonnerman,
Luigi Castellani, and R. Kevin Smoot
All Rights Reserved
Distributed under the terms of the
Open Game License version 1.0a
German translation: Peter Schaefer

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

EINLEITUNG

Diese Ergänzung enthält zusätzliche Kampfoptionen für Spieler- und Nichtspielercharaktere, zur Verwendung mit den BASIC Fantasy Rollenspiel Grundregeln. Wenn Du noch keine Kopie der Basic Fantasy RPG Grundregeln besitzt, besuche bitte die Website und lade eine Kopie herunter.

Zur Benutzung dieser Regeln

Nachfolgend sind verschiedene optionale Kampfregeln aufgeführt. Die Spielleitung (SL) muss zustimmen, ob und welche dieser Regeln für sein Spiel gelten sollen.

Um die Anwendung dieser Regeloptionen zu vereinfachen, befindet sich neben jeder optionalen Regel ein Auswahlkästchen. Die SL kann eine Kopie dieser Regelergänzung ausdrucken und die für euer Spiel geltenden Regeln markieren.

Waffen-Spezialisierung ☐

Nach dieser Regel kann der Spieler eines **Kämpfers** eine Waffe wählen, in der sein Charakter besonders geschickt ist. Sofern nicht anders angegeben, gilt die Waffen-Spezialisierung nur für "echte" **Kämpfer**, nicht jedoch für Unterklassen davon, die in anderen Ergänzungen aufgeführt sind.

Auf der ersten Stufe wendet der Spieler einen Spezialisierungsrang auf die ausgewählte Waffe an. Diese Waffe muss sehr genau benannt sein. Zum Beispiel gibt eine Spezialisierung auf das Langschwert keine Boni, wenn Sie ein Kurzsword verwenden.

Jede dritte Stufe nach der Ersten (dh 4., 7., 10. usw.), wendet der Spieler einen neuen Spezialisierungsrang an. Jeder neue Rang kann auf eine vorhandene Spezialisierung oder auf eine neue Spezialisierung angewendet werden.

Zum Beispiel weist Darions Spieler, im ersten Level dem Langschwert einen Rang zu. Darion erhält hierdurch einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn er ein Langschwert verwendet. Auf der 4. Stufe kann der Spieler dem Langschwert einen neuen, zusätzlichen Rang zuweisen und erhält jetzt insgesamt einen Bonus von +1 bei Angriffswürfen und +1 bei Schaden. Wendet er den Rang auf eine neue Waffe, wie z. B. den Langbogen an, haben beide Waffen +1 bei Angriffswürfen, aber keine von beiden einen Bonus auf Schaden.

Wie in der Spalte "Angriffe pro Kampfrunde" angegeben, darf der Kämpfer auf höheren Spezialisierungsständen, mehr

als einmal pro Kampfrunde angreifen. 3/2 bedeutet, dass der Charakter alle zwei Kampfrunden dreimal angreifen darf. Einmal in der ungeraden Kampfrunde und zweimal in der geraden Kampfrunde. Bei 2/1 darf der Kämpfer zweimal pro Kampfrunde mit der Spezialwaffe angreifen. Zusätzliche Angriffe erfolgen immer, nachdem alle anderen Angriffe ausgeführt wurden. Das heißt, der Kämpfer greift einmal auf seinem Initiativwert an und dann wieder, nachdem alle „ersten“ Angriffe ausgeführt wurden. Wenn mehr als ein Waffenspezialist an einem Kampf beteiligt ist, zähle die Initiative bitte zweimal herunter, einmal für die „ersten“ Angriffe und erneut für die „zweiten“ Angriffe.

Speziali- sierungs- rang	Kampf Bonus (Angriff / Schaden)	Angriffe pro Kampfrunde
1	+1 / +0	1 / 1
2	+1 / +1	1 / 1
3	+2 / +1	3 / 2 (1/1)*
4	+2 / +2	3 / 2 (2/1)*
5	+3 / +2	2 / 1
6	+3 / +3	2 / 1

Einige SL mögen die 3/2 Angriffsgeschwindigkeit nicht, da sie dazu gerade und ungerade Kampfrunden verwalten müssen. Der Einfachheit halber kann die SL in solchen Fällen 1/1 für beide Ränge, oder 1/1 für Rang 3 und 2/1 für Rang 4 verwenden (* Diese Werte sind in der Tabelle in Klammern angegeben).

Schild-Spezialisierung ☐

Ein **Kämpfer**-Charakter darf einen Spezialisierungsrang dazu verwenden, um seine Schildfertigkeit zu verbessern.

Wenn die SL andere als die Standard Schildtypen verwendet (siehe auch **Rüstungs- und Schild Erweiterung (Armor and Shields: A Basic Fantasy Supplement)**), muss die Spezialisierung für jeden Schild Typ neu gelernt werden.

Eine Schild Spezialisierung verschafft dem Charakter einen zusätzlichen +1 Bonus auf die Rüstungsklasse, solange er das Schild einsetzt.

Rüstungs-Spezialisierung □

Ein **Kämpfer** Charakter darf einen Spezialisierungsrang dazu verwenden, um seine Bewegungsrate in Bezug auf die Rüstung um einen Grad zu verbessern (siehe **Bewegung und Last (Movement and Encumbrance)**).

Ein Kämpfer darf nur einen Spezialisierungsrang je Rüstungsart anwenden.

Kritische Treffer □

Eine gewürfelte, „natürliche“ 20 im Angriffswurf führt zu einer Bedrohung. Würfele dann erneut: - wenn der Spieler beim zweiten Wurf trifft (ein normaler Treffer, nicht nur eine weitere natürliche 20), wird ein kritischer Treffer erzielt und doppelter Schaden verursacht. Wenn der Charakter jedoch überhaupt nur mit einer natürlichen 20 treffen konnte, wird kein kritischer Treffer erzielt.

Patzer □

Eine gewürfelte, „natürliche“ 1 im Angriffswürfelwurf kann zu einem Patzer führen. Um diesen Abzuwehren, muß dem Spieler ein **Rettungswurf gegen Tod** (addiere den Geschicklichkeitsmodifikator zum Wurf) gelingen. Wenn der Rettungswurf fehlschlägt, hat der Charakter gepatzt.

Die Auswirkungen eines Patzers variieren je nach Waffentyp. Bei Handwaffen wird die Waffe fallen gelassen. Benutze die Tabelle für **granatenähnliche Geschosse (Grenade-Like Missiles)**, um festzustellen, wo die Waffe fallen gelassen wurde und betrachten Sie den Träger als das "Ziel" in der Tabelle. Wenn der Charakter seine Waffe an seiner Hand befestigt hat (damit er sie nicht fallen lassen kann), führt das Patzen dazu, dass der Charakter Schaden von der Waffe erhält. Verwende hierzu den normalen Schadenwürfel der Waffe ohne Stärke, Magie oder andere Boni. Bei Bögen ist eine gebrochene Sehne das wahrscheinlichste Ergebnis. Bei Armbrüsten führt ein Patzen zu einem verklemmten Mechanismus, dessen Beseitigung 2W10 Kampfrunden erfordert.

Die SL wird ermutigt, gegebenenfalls alternative Patzer-Ereignisse zu verwenden, wobei die hier aufgeführten Vorschläge als Richtlinie dienen können.

Kampf mit zwei Waffen □

Diese Regel erlaubt es einem Charakter, mit je einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen. Die Waffe in der Primärhand erleidet einen Abzug von -2, die Waffe in der Nebenhand normalerweise einen Abzug von -5 auf den Trefferwurf. Von diesem Abzug darf der Geschicklichkeitsbonus des Charakters abgezogen werden. Allerdings darf es dadurch zu keinem Bonus kommen. Der Mindestabzug ist also 0 (ein Charakter mit 18 Geschicklichkeit (+3) erhält also keinen Bonus von +1, auf seinen Trefferwurf mit der Primärhand, sondern 0). Die Primärwaffe darf natürlich nur eine einhändige Waffe sein, und die Sekundärwaffe muss ein

Dolch, eine Handaxt oder eine ähnliche, sehr kleine Waffe sein.

Die Waffe in der Sekundärhand, erhält normalerweise keine Mehrfachangriffe, selbst wenn dies durch eine Spezialisierung möglich wäre. Wie ein Monster, das eine Angriffsserie (Klauen-Klauen-Biss) verwendet, greift die Sekundärwaffe zeitgleich mit der Primärwaffe an.

Hinweis: Sekundärwaffen-Angriffe (ohne Einsatz des Primärenhand-Angriffs) werden mit einem Abzug von -3 auf den Trefferwurf bestraft, wobei der Geschicklichkeitsbonus, wie oben abgezogen werden darf.

Optional kann ein Charakter, der einen **Kampf mit Zwei-Waffen** führt, die Sekundärwaffe zur Verteidigung – ähnlich einem Schild - einsetzen. Dies muss zu Beginn der Runde angesagt werden.

In diesem Fall wird kein Abzug auf die Primärwaffe angewendet, und die Sekundärwaffe erhöht seinen Rüstungsklasse-Wert (RK) um +1, gegen jeweils einen seiner Nahkampfgegner je Runde.

Wenn die Waffe einen magischen Waffenbonus hat, kann dieser angewendet werden. Für Waffen mit mehreren Boni kann nur der Basisbonus der Waffe angewendet werden.

Wenn ein Charakter, der zwei Waffen gleichzeitig verwendet, einen Spezialisierungsbonus für die Sekundärwaffe hat und diese zur Verteidigung verwendet, dann addiere den Spezialisierungsbonus ebenfalls zur RK hinzu.

Verteidigung □

Bei der Anwendung der Rüstungsklasse wird davon ausgegangen, dass der Charakter versucht, jeden eingehenden Angriff zu verhindern, während er dennoch selbst angreift. Es gibt aber Momente, in denen der Charakter lediglich vermeiden möchte, getroffen zu werden. Dazu muß der Spieler erklären, dass der Charakter in die **Verteidigung** geht. Dies kann unabhängig von der Initiative – zu jeder Zeit - erfolgen und ist daher eine gute Wahl, wenn ohne Rüstung gekämpft wird und die Initiative verloren geht.

Der verteidigende Charakter erhält einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse (RK). Wenn der verteidigende Charakter eine Waffe mit Spezialisierung verwendet, kann er oder sie den Spezialisierungsbonus "Angriff" zur RK hinzufügen, um seine zusätzliche Parierfähigkeit widerzuspiegeln. Außerdem verleihen magische Waffen ihren Bonus normalerweise an die RK des verteidigenden Charakters (wie oben unter **Kampf mit zwei Waffen** beschrieben).

Alternativer Stab Kampf □

Stäbe müssen im Allgemeinen mit zwei Händen geführt werden, obwohl ein Gehstock in einer Hand verwendet werden kann und bei Verwendung als Keule, Schaden anrichtet. Ein Charakter, der mit beiden Händen einen Stab

jeglicher Art benutzt, darf einen normalen Angriff ausführen und dennoch den Stab dazu verwenden, um einen einzelnen Nahkampfangriff abzuwehren. Dies gewährt dem Träger einen +1 RK Bonus auf seine Rüstungsklasse gegenüber diesem Angriff, ähnlich wie es ein Schild tun würde. Alternativ kann der Stab als Schutzschild gegen eine beliebige Anzahl von Nahkampfangriffen verwendet werden und gewährt einen +1 RK Bonus auf die Rüstungsklasse gegen alle Angriffe. In diesem Fall darf der Träger jedoch keine eigenen Angriffe ausführen. Dies wird häufig mit der obigen **Verteidigung**-Regel kombiniert. Wenn der Stab als Verteidigungsgegenstand verwendet wird, wende seine magischen Boni an, wie oben im **Kampf mit Zwei Waffen** erläutert.

Alternativ kann der Träger zwei Angriffe je Kampfrunde ausführen und den Stab so behandeln, als wären es zwei Waffen. Die unter **Kampf mit zwei Waffen** angegebenen Abzüge werden angewendet, wenn der Stab auf diese Weise eingesetzt wird, und der Stab darf hierbei nicht zum Parieren verwendet werden. Die beiden Angriffe sind durch eine Initiativnummer voneinander getrennt. d.h. ein Träger, der eine 4 für Initiative gewürfelt hat, darf mit dem so geführten Stab, einmal auf 4 und erneut auf 3 angreifen.

Kampf ohne Rüstung □

Charaktere, die aus irgendeinem Grund ohne Rüstung kämpfen, haben eine Basis-Rüstungsklasse von 11 plus ihrem Geschicklichkeitsbonus plus ihrem normalen Angriffsbonus. Die Verwendung eines Schildes ist erlaubt (für diejenigen Charaktere, die normalerweise Schilde verwenden dürfen), ebenso wie magische Schutzgegenstände, die keine Rüstung sind (wie **Ringe** oder ein **Umhang des Schutzes**). Da es nicht möglich ist, sich effektiv gegen Angreifer zu verteidigen, die verborgen sind, gilt diese verbesserte Basis-Rüstungsklasse nur für Gegner, die der Charakter erkennt und deren Position zumindest annähernd bekannt ist. Dies wird manchmal auch als "Swashbuckler Option" bezeichnet.

Berittener Kampf □

Wenn ein Kämpfer reitet, wird die Initiative des Reiters, sowohl für den Reiter als auch für sein Reittier verwendet, da der Reiter die Bewegungen seines Reittiers steuert. Somit werden alle Angriffe von Reiter und Reittier effektiv gleichzeitig ausgeführt und müssen, im Allgemeinen, alle gegen dasselbe Ziel gerichtet sein. Einige exotische Reittiere können nach Wahl der SL von dieser Regel abweichen. Insbesondere dann, wenn das Reittier ungewöhnlich schnell oder langsam ist. Ein **Zombie Pferd (zombie steed)** zum Beispiel, bewegt und greift zuletzt in der Runde an, unabhängig von der Initiative seines Reiters.

Beim **Sturmangriff (charge)** erhält nur der Reiter oder das Reittier den **Sturmangriff** Bonus, und der jeweils andere greift in dieser Runde nicht an. Beachte, dass normale Rosse

(Pferde), im Allgemeinen keine Angriffe haben, die von einem Ansturm profitieren. Um die Vorteile des Sturmangriffes nutzen zu können, muss der Reiter über eine geeignete Reitausrüstung verfügen. Das heißt: einen geeigneten Sattel mit Steigbügeln.

Das Reittier muss für den Reiterkampf trainiert sein, um Angriffe mit dem Reiter zu koordinieren. Andernfalls darf nur der Reiter angreifen, und zwar mit einem Abzug von -2 auf seinen Angriffswurf. Reittiere mit nahezu menschlicher Intelligenz (oder besser) gelten automatisch als für den Reiterkampf trainiert.

Ein Reittier ist im Vergleich zu seinem Reiter, im Allgemeinen groß genug, um es dem Reiter zu ermöglichen, sich mit einer geeigneten **Waffe gegen Sturmangriffe (set against charge)** zu stellen. Der Reiter und das Reittier müssen still stehen und der Reiter muss einen geeigneten Sattel mit Steigbügeln haben, um dies zu tun.

Fast alle Reiter- und Reittierkombinationen werden als groß betrachtet, wenn sie gegen kleine Humanoiden - wie Halblinge - kämpfen, die möglicherweise besondere Boni gegen solche Angreifer haben.

Sofern vom Angreifer nicht anders angegeben, wird davon ausgegangen, dass alle Angriffe eher gegen den Reiter als gegen das Reittier gerichtet sind. Ein Angriffswurf, der den Reiter um 1 bis 2 Punkte verfehlt, aber die RK des Reittiers treffen würde, wird stattdessen gegen das Reittier angewendet.

Ein untrainiertes Reittier, das Schaden erleidet, muss einen **Moralprobe** ausführen und versucht, im Allgemeinen sofort zu fliehen, wenn die Probe fehlschlägt (unabhängig von der Initiative). Dem Reiter muss ein RW gegen **Todesstrahl (Death Ray)**, mit angewendetem Geschicklichkeitsbonus gelingen oder er wird vom Rücken des Pferdes geworfen. Ein abgeworfener Reiter erleidet 1W6 Punkte Fallschaden, ist **angeschlagen (prone)** und kann bis zur nächsten Runde keine weiteren Aktionen ausführen. Ein Reiter der im Sattel bleibt, erhält die Kontrolle über das Reittier erst zurück, nachdem das Reittier 1W4-Runden außer Sichtweite des Angreifers ist. Die Spielleitung (SL) muss entscheiden, ob Magie oder andere Mittel eingesetzt werden müssen, um die Kontrolle wieder zu erlangen. Beachte auch, dass selbst trainierte Reittiere, die magischen **Angst (fear)** Effekten ausgesetzt sind, auf diese Weise reagieren.

Turniere (Tjoste):

Ein Turnier ist eine Situation, in der zwei Reiter sich gegenseitig mit Lanzen angreifen. Für solche Angriffe gelten alle Standardregeln, mit der Ausnahme, dass der RK Abzug für **Sturmangriffe (charge)** nicht für ihre Angriffe gegeneinander gilt (die Abzüge gelten jedoch für Angriffe durch Umstehenden).

Wenn ein Tjoster von seinem Gegner getroffen wird, muss ihm eine RW gegen Todesstrahlen gelingen oder er liegt

angeschlagen (prone) auf dem Boden und erleidet 1W6 Schadenspunkte durch den Fall (wie oben angegeben). Für jede vollen 5 Punkte erlittenen Schaden wird ein Abzug von -1 auf den Rettungswurf angewendet. Wenn der RW um 5 oder mehr Punkte fehlschlägt, ist der am Boden Liegende, außerdem für 1W3-Runden benommen und erleidet für diese Dauer einen Abzug von -2 auf seine RK und -2 auf den Angriffswurf. Wenn der RW um 10 oder mehr Punkte fehlschlägt, wird die jetzt reittierlose Person für 2W4-Runden vollständig ausgeschaltet.

Die Tjoste mit absichtlich abgestumpften Lanzen (wie es oft bei Turnieren der Fall ist) führt zu vermindertem Schaden, aber alle anderen oben genannten Effekte gelten weiterhin. Zum Beispiel sind Schäden, die durch das Abwerfen vom Reittier entstehen, immer noch normale Schäden.

Schildstoß □

Ein Charakter kann seinen Schild als Waffe statt als als Verteidigungsgegenstand einsetzen. Ein solcher Angriff wird wie ein normaler Nahkampfangriff behandelt und verursacht 1W4 Punkte Schaden plus den Stärkemodifikator. Schildspezialisten erhalten einen zusätzlichen Schadensbonus von +1. Wenn der Schild magisch ist, dürfen seine Boni sowohl auf den Angriffs- als auch auf den Schadenswurf angewendet werden.

Natürlich verliert der Charakter alle RK Vorteile des Schildes (einschließlich der für Magie und Spezialisierung) bis zum Beginn der nächsten Runde, nach der er versucht hat, einen Schildschlag auszuführen. Abzüge, die normalerweise für Sekundärwaffen verhängt werden, gelten nicht, da Schilde immer auf diese Weise getragen und eingesetzt werden müssen.

Leichte Waffen □

Ein Kämpfer oder Dieb, der eine leichte Waffe führt, kann seinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle seines Stärkemodifikators für Angriffswürfe verwenden. Unabhängig davon, welcher Bonus für die Angriffswürfe gilt, wird auf den Schadenswurf immer der Stärkemodifikator angewendet. Bei Verwendung dieser Regel kann das Kurzschwert als Degen, Säbeln oder eine andere Art von Fechtschwert angesehen werden.

Zu den leichten Waffen aus den Basic Fantasy Grundregeln gehören: Handaxt, Dolch, Kurzschwert (und seine Varianten) und der Kriegs- oder Wurfhammer.

Angesagte Schüsse □

Angesagte Schüsse (Called shots) sind all diese Arten von Angriffen, die nicht mit der Absicht ausgeführt werden, einfach Schaden zu verursachen, sondern „Spezialeffekte“, wie Stolpern, Entwaffnen oder anderweitiges Überwältigen des Ziels, zu erzielen.

Der Charakter, der einen **Angesagten Schuss** ausführt, führt einen normalen Angriffswurf mit einem Abzug von -4 aus.

Angesagte Schüsse können mit einem Rettungswurf abgewehrt werden. Im Zweifelsfall sollte die SL entweder **Lähmung (Paralyzation)** oder **Todesstrahlen (Death Ray)** in Betracht ziehen. Wenn der Angreifer eine Waffenspezialisierung hat, wenden Sie den Schadensbonus der Spezialisierung als Abzug für diesen Rettungswurf an.

Hier sind einige Beispiele für **Angesagte Schüsse**:

Entwaffnen: Der Charakter fügt mit dem Angriff keinen Schaden zu, sondern entwaffnet den Feind. Dem Ziel steht ein RW gegen Lähmung zu, um seine Waffe festzuhalten.

Zu Fall bringen: Der Charakter versucht, einen Feind niederzureißen, anstatt Schaden zuzufügen. Bei einem erfolgreichen Treffer muss dem Opfer ein RW gegen Lähmung gelingen oder es fällt zu Boden. Wieder aufstehen ist gleichbedeutend mit einer vollen Bewegungsrunde.

Open Game License

INTRODUCTION

Combat Options: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman.

Equipment Emporium: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010-2018 Joe Ludlum, R. Kevin Smoot, and Alan Vetter

Combat Options: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007-2018 Chris Gonnerman, Luigi Castellani, and R. Kevin Smoot

END OF LICENSE