

Taistelun lisäsäännöt

Basic Fantasy -roolipelin lisäosa

Julkaisuversio 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

Basic Fantasyn verkkosivusto: basicfantasy.org

JOHDANTO

Tämä lisäosa tarjoaa ylimääräisiä taisteluvaihtoehtoja pelaajahahmoille ja ei-pelaajahahmoille, ja ne on tarkoitettu käytettäväksi Basic Fantasy -roolipelin sääntöjen kanssa. Ellei sinulla ole jo Basic Fantasyn perussääntökirjaa, käy pelin verkkosivustolla ja lataa kirja sieltä.

Näiden sääntöjen käyttö

Alla on esitelty useita *valinnaisia* taistelusääntöjä. Pelinjohtajan on päätettävä, mitkä (jos mitkään) niistä ovat käytössä hänen omassa pelissään.

Jotta valinnaisten sääntöjen käyttö helpottuisi, joka säännön vieressä on ruutu. PJ voi halutessaan tulostaa tämän lisäosan paperille ja merkitä käyttöön ottamansa säännöt rastiittamalla niiden ruudut.

Aseeseen erikoistuminen □

Tämän säännön mukaan taistelijahahmon pelaaja voi valita aseensa, jonka käyttelyssä hahmo on erityisen taitava. Ellei toisin mainita, erikoistuminen on mahdollista vain "perustaistelijoille" eikä sellaisille taistelija-hahmoluokan aliluokille, joita kenties esiintyy muissa lisäosissa.

1. tasolla pelaaja lisää yhden **erikoistumisasteen** valitsemalleen aseelle. Tämä valinta on tarkkaan rajattu: esimerkiksi erikoistuminen pitkämiekkaan ei anna hyötyä lyhytmiekan käyttöön.

Pelaaja saa uuden erikoistumisasteen joka kolmannella tasolla 1. tason jälkeen (eli 4., 7., 10. tasolla jne.). Jokainen uusi aste voidaan sijoittaa joko aiemmin valittuun aseeseen tai uuteen aseeseen.

Esimerkki: 1. tasolla Darion sijoittaa erikoistumisasteen pitkämiekkaan. Tämän jälkeen hän saa hyvitystä +1 hyökkäysheittoihin, kun hän käyttää pitkämiekkaa. 4. tasolla Darion voi sijoittaa uuden erikoistumisasteen pitkämiekkaan, minkä jälkeen hän saa hyvitystä +1 hyökkäysheittoihin ja +1 vaurioheittoihin; tai hän voi sijoittaa erikoistumisasteensa uuteen aseeseen, kuten pitkäjouseen, minkä jälkeen näiden kum-

mankin aseensa hyökkäysheittoihin lasketaan hyvitystä +1 mutta vaurioheittoihin ei mitään.

Kuten alla olevan taulukon Hyökkäyksiä per kierros -sarakkeesta näkyy, korkeammilla erikoistumisasteilla taistelija voi hyökätä useammin kuin kerran kierroksessa. 3/2 tarkoittaa, että hahmo voi hyökätä kolmesti kahta kierrosta kohden: kerran parittomilla kierroksilla ja kahdesti parillisilla. 2/1 tarkoittaa, että taistelija voi hyökätä kahdesti joka kierroksella. Ylimääräiset hyökkäykset suoritetaan aina sen jälkeen, kun kaikkien muiden hyökkäysten seuraukset on selvitetty; toisin sanoen taistelija hyökkää kerran omalla aloitelukemallaan ja sitten uudestaan sen jälkeen, kun kaikkien muiden taisteluun osallistujien "ensimmäiset" hyökkäykset on suoritettu. Jos taistelussa on mukana useampia kuin yksi aseeseen erikoistunut, aloitelukemat käydään läpi kahdesti, ensin "ensimmäisten" hyökkäysten osalta ja sitten "toisten" hyökkäysten.

Aste	Taisteluhyvitykset (hyökkäys / vauriot)	Hyökkäyksiä per kierros
1	+1 / +0	1 / 1
2	+1 / +1	1 / 1
3	+2 / +1	3 / 2
4	+2 / +2	3 / 2
5	+3 / +2	2 / 1
6	+3 / +3	2 / 1

Jotkut pelinjohtajat eivät pidä 3/2-tahdistista, koska sen vuoksi täytyy pitää lukua parillisista ja parittomista kierroksista. Tällainen PJ voi käyttää joko molempien 3/2-asteiden sijasta 1/1-tahtia tai sitten 1/1-tahtia asteella 3 ja 2/1-tahtia asteella 4.

Kilpiin erikoistuminen □

Taistelijahahmo voi käyttää yhden erikoistumisasteen erikoistuaakseen kilpiin.

Jos pelinjohtaja käyttää perussääntöihin kuulumattomia kilpityyppejä (ks. Aseet ja kilvet -lisäosa), hahmon on erikoistuttava kuhunkin tyyppiin erikseen.

Kilpiin erikoistuja saa ylimääräisen +1-hyvityksen panssariluokkaansa kilpeä käyttäessään.

Haarniskaan erikoistuminen □

Taistelijahahmo voi käyttää erikoistumisasteen siihen, että jokin hänen valitsemansa haarniskatyyppi katsoo yhtä luokkaa kevyemmäksi, kun selvitetään liikenopeuksia.

Taistelija voi käyttää yhteen haarniskatyyppiin vain yhden erikoistumisasteen.

Kriittiset osumat □

Kun nopan silmäluku hyökkäysheitossa on 20, tuloksena on **uhka**. Heitä uudestaan – jos pelaaja osuu jälkimmäisellä heitolla (silmäluvun ei tarvitse olla enää 20, vaan tällä kertaa normaali osuma riittää), tuloksena on **kriittinen osuma**, joka tuottaa kaksinkertaiset vauriot. Kriittistä osumaa ei kuitenkaan voi tulla silloin, kun silmälukutulos 20 on hahmon ainoa mahdollisuus osua viholliseen.

Haaverit □

Kun nopan silmäluku hyökkäysheitossa on 1, tuloksena voi olla **haaveri**; tällöin hahmon on suoritettava pelastusheitto Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan hänen Ketteryys-muuntimensa). Jos pelastusheitto epäonnistuu, hahmolle tulee haaveri.

Haaverin vaikutukset riippuvat asetyypistä. Lähitaisteluaseet putoavat maahan; selvitä putoamispaikka roiskeasetaulukon avulla niin kuin aseiden käyttelijä olisi taulukon ”kohde”. Jos hahmo sitoo aseensa kateensa (niin ettei hän voi pudottaa sitä), hän kärsii haaverissa aseiden normaalin vaurionopan mukaiset vauriot (ilman Voimakkuus-, taika- tai muita hyvityksiä). Jousihaaverin tavallinen seuraus on katkennut jänne; varsi-jousihaaveri johtaa mekanismin jumiutumiseen, jonka selvittäminen kestää 2n10 kierrosta.

PJ:tä kehoitetaan keksimään erilaisiin tilanteisiin sopivia vaihtoehtoisia haaverivaikutuksia edellä mainittujen vaikutusten pohjalta.

Kahdella aseella taistelu □

Tämä sääntö sallii hahmon käyttää asetta kummassakin kädessään. Vahvemman käden aseeseen hyökkäysheittoihin lasketaan sakkoa -2 ja heikomman käden aseeseen hyökkäysheittoihin -5. Vähennä näistä sakoista hahmon Ketteryys-hyvitys, joskin pienin mahdollinen sakko on +0 (eli hahmo, jonka Ketteryys on 18, ei saa tällä tavoin hyvitystä +1 hyökkäysheittoihinsa). Vahvemman käden aseeseen on oltava luonnollisesti yhden käden ase, ja heikomman käden aseeseen on oltava tikari, käsikirves tai muu vastaava pieni ase.

Heikomman käden aseella ei voida suorittaa useita hyökkäyksiä, vaikka aseeseen erikoistuminen sen sallisikin. Aivan kuten hirviöiden hyökkäyssarjat (esimerkiksi kynnet–kynnet–puraisu), myös vahvemman ja heikomman käden aseiden hyökkäykset suoritetaan yhtä aikaa.

Huomautus: Silloin kun vahvemman käden aseella ei hyökätä, hyökkäyksiin heikomman käden aseella lasketaan sakkoa -3 ja sakosta vähennetään Ketteryys-hyvitys edellä kuvatulla tavalla.

Kahdella aseella taisteleva hahmo voi vaihtoehtoisesti käyttää heikomman käden asettaan puolustautumisen välineenä kuten kilpeä. Tästä on ilmoitettava kierroksen alussa.

Tällöin vahvemman käden aseeseen ei lasketa sakkoa ja heikomman käden ase kasvattaa hahmon panssariluokkaa +1:llä yhtä lähitaisteluhyökkäyksiä suorittavaa vihollista vastaan per kierros.

Jos puolustautumiseen käytettävä ase tuottaa taikahyvitystä, tämä taikahyvityskin voidaan lisätä panssariluokkaan, mutta jos aseella on useita taikahyvityksiä, vain sen perushyvitys lasketaan.

Jos kahdella aseella taisteleva hahmo on erikoistunut heikomman käden aseeseensa ja käyttää sitä puolustautumiseen, hahmon panssariluokkaan lasketaan myös erikoistumisen tuottama hyökkäysheittohyvitys.

Puolustautuminen □

Hahmon normaali panssariluokka perustuu siihen oletukseen, että hän välttelee hyökkäyksiä mutta yrittää suorittaa niitä itsekin. Toisinaan hahmo voi kuitenkin haluta vain välttää osumia. Pelaajan on tällöin ilmoitettava, että hahmo **puolustautuu**. Hahmo voi puolustautua aina aloitelukemastaan riippumatta, jo-

ten puolustautuminen on hyvä valinta silloin, kun hän taistelee ilman haarniskaa ja häviää aloitteen.

Puolustautuva hahmo saa hyvitystä +4 panssariluokkaansa. Jos puolustautuja käyttelee asetta, johon hän on erikoistunut, hän voi lisätä erikoistumisen tuottaman hyökkäysheittohyvityksen panssariluokkaansa, mikä kuvastaa kehittyneitä kykyä torjua hyökkäyksiä tällä aseella. Puolustautujan panssariluokkaan lisätään yleensä myös aseiden mahdollinen taikahyvitys (sitien kuin edellä osiossa Kahdella aseella taistelu).

Vaihtoehtoinen sauvoilla taistelu □

Taistelusuauvoja on käytettävä aina kaksin käsin, mutta ryhmysauvoja ja vaellussauvoja voidaan käyttää yhdellä kädellä. Jos hahmo käyttää mitä tahansa sauva-asetta kaksin käsin, hän voi suorittaa normaalin hyökkäyksen ja lisäksi käyttää asettaan yhden lähitaisteluhyökkäyksen torjumiseen; tällöin hän saa hyvitystä +1 panssariluokkaansa tätä hyökkäystä vastaan samaan tapaan kuin kilvestä. Vaihtoehtoisesti sauva voidaan käyttää suojana kaikkia lähitaisteluhyökkäyksiä vastaan, jolloin panssariluokkaan lasketaan hyvitystä +1, mutta tällöin hahmo ei voi suorittaa itse mitään hyökkäyksiä; tätä vaihtoehtoa käytetään usein yhdessä Puolustautuminen-säännön kanssa (ks. yllä). Aina kun sauva käytetään suojausvälineenä, lisää taikahyvitykset niin kuin edellä osiossa Kahdella aseella taistelu.

Vaihtoehtoisesti sauvan käyttelijä voi suorittaa kaksi hyökkäystä kierroksessa, jolloin sauva vaikuttaa kuten kaksi kurikkaa. Tällöin hyökkäyksiin lasketaan osiossa Kahdella aseella taistelu (ks. edellä) mainitut sakot eikä asetta voida käyttää hyökkäysten torjumiseen. Sauvan kaksi hyökkäystä suoritetaan peräkkäisillä aloitelukemilla. Esimerkki: kun sauvan käyttelijä heittää aloitteen 4, hän hyökkää kerran aloitelukemalla 4 ja kerran aloitelukemalla 3.

Taistelu ilman haarniskaa □

Jos hahmo päättää jostakin syystä taistella ilman mitään haarniskaa, hänen peruspanssariluokkaansa on 11 plus Ketteryys-hyvitys *plus hahmon normaali Hyökkäyshyvitys*. Hahmo saa käyttää tällöin kilpeä (jos sen käyttö on hänelle sallittua normaalistikin), samoin suojaavia taikaesineitä, jotka eivät ole varsinaisesti haarniskoja (kuten **suoje-lussormuksia**). Tämä tavallista parempi peruspanssariluokka pätee vain vihollisiin, joista hahmo on tietoinen ja joiden sijainnista

hänellä on ainakin summittainen käsitys, sillä hän ei voi puolustautua tehokkaasti hyökkääjiltä, joista hän ei tiedä.

Ratsain taistelu □

Ratsain taisteltaessa ratsastajan aloiteheitto koskee sekä häntä itseään että ratsua, sillä hän ohjailee myös ratsunsa liikkeitä. Niinpä kaikki ratsastajan ja ratsun hyökkäykset suoritetaan käytännössä samanaikaisesti, ja yleensä ne on myös suoritettava samaa kohdetta vastaan. Jotkin erikoisratsut voivat poiketa tästä säännöstä, mikäli PJ niin päättää, etenkin jos ratsu on epätavallisen nopea tai hidas. Esimerkiksi zombiratsu liikkuu ja hyökkää tavalliseen tapaan kierroksen viimeisenä riippumatta ratsastajan aloiteheittosta.

Kun ratsukko rynnäköi, vain joko ratsastaja tai ratsu saa rynnäköhyvityksen ja ratsukon toinen osapuoli ei hyökkää sillä kierroksella lainkaan. Huomaa, että tavallisilla ratsuilla (hevosilla) ei yleensä ole hyökkäyksiä, jotka hyötyisivät rynnäkönnön liikevoimasta. Jotta ratsastaja saisi rynnäkönnön hyödyt, hänellä on oltava kunnollinen ratsastusvarustus eli satula ja jalustimet.

Ratsu on koulutettava taisteluun, jotta se voisi sovitaa hyökkäyksensä yhteen ratsastajan kanssa. Muussa tapauksessa vain ratsastaja voi hyökätä, ja hänkin saa sakkoo -2 Hyökkäyshyvitykseensä. Ratsut, joilla on lähes inhimillinen (tai sitäkin korkeampi) Älykkyys, katsotaan automaattisesti taisteluun koulutetuiksi.

Ratsu on yleensä niin iso suhteessa ratsastajaansa, että ratsastaja voi asettaa aseensa "tanaan" rynnäköä vastaan, kunhan ase tähän sopiva. Lisäksi vaaditaan, että ratsukko pysyy paikoillaan ja ratsastajalla on kunnollinen satula ja jalustimet.

Melkein kaikki mahdolliset ratsastajan ja ratsun yhdistelmät katsotaan isoiksi suhteissa pieniin ihmisoloihin, kuten puolituisiin, joten tällaiset ihmisoliot voivat saada erikoishyvityksiä taistellessaan ratsukkoa vastaan.

Ellei hyökkääjä toisin ilmoita, kaikkien hyökkäysten oletetaan kohdistuvan ratsastajaan eikä ratsuun. Hyökkäys, joka menee ratsastajasta ohi 1–2 pisteellä ja riittäisi osumaan ratsun panssariluokkaan, tuottaa vaurionsa ratsulle.

Jos kouluttamaton ratsu kärsii vaurioita, sen on suoritettava Taistelutahto-testi. Jos testi epäonnistuu, ratsu yrittää yleensä paeta välittömästi (eikä vasta seuraavalla aloitelukemallaan). Ratsastajan on onnistuttava

pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Ketteryys-hyvitys) tai hän paiskautuu ratsun selästä. Selästä paiskautunut ratsastaja kärsii 1n6 pistettä putoamisvaurioita, päätyy kumoon eikä voi suorittaa toimintoja ennen kuin vasta seuraavalla kierroksella. Jos ratsastaja pysyy satulassaan, hän saa ratsun uudelleen hallintaansa 1n4 kierrosta sen jälkeen, kun ratsu on päässyt pois hyökkääjän näkyvistä. PJ:n on päätettävä, voidaanko hallinta palauttaa taikuuden tai muiden keinojen avulla. Huomaa myös, että koulutetutkin ratsut reagoivat tällä tavoin, kun ne altistuvat maagiselle pelolle.

Turnailu: Turnailu tarkoittaa mitä tahansa tilannetta, jossa kaksi ratsukkoa rynnäköi toisiaan kohti peitsin aseistautuneina. Tällaisiin hyökkäyksiin pätevät muutoin kaikki normaalit säännöt, mutta rynnäköstä aiheutuvaa PL-sakkoa ei lasketa turnailijoiden hyökkäyksissä toisiaan vastaan (sakko kuitenkin lasketaan sivullisten suorittamia hyökkäyksiä vastaan).

Kun turnailija osuu vastustajaansa, vastustajan on onnistuttava pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Voimakkuus-hyvitys) tai hän paiskautuu ratsunsa selästä, kärsii 1n6 pistettä vaurioita ja päätyy maahan kumoon kuten edellä on kuvattu. Jokainen osuman tuottama täysi 5 pisteen vauriomäärä tuottaa pelastusheittoon sakkoa -1. Jos pelastusheitto epäonnistuu vähintään 5 pisteellä, selästä paiskautunut hahmo on lisäksi huumantunut 1n3 kierrosta, jolloin hän saa sakkoa -2 panssariluokkaansa ja sakkoa -2 Hyökkäyshyvitykseensä. Jos pelastusheitto epäonnistuu vähintään 10 pisteellä, hahmo iskeytyy täysin tajuttomaksi 2n4 kierrokseksi.

Turnailu tylsytetyin peitsin (mikä on usein tapana turhajaisissa) tuottaa tainnuttavia vaurioita, mutta hyökkäyksiin pätevät silti kaikki edellä mainitut vaikutukset. Esimerkiksi paiskautuminen ratsun selästä tuottaa edelleen normaaleja vaurioita.

Kilpilyönti □

Hahmo voi käyttää kilpeä aseena eikä puolustautumismisvälineenä. Kilpihyökkäys on tavallinen lähitaisteluhyökkäys, joka tuottaa tainnuttavia vaurioita 1n4 pistettä plus hahmon mahdollinen Voimakkuus-hyvitys. Kilpiin erikoistuneet hahmot laskevat vaurioihinsa hyvitystä +1. Jos kilpi on taikaesine, sen taikahyvitys voidaan laskea normaaliin tapaan sekä hyökkäys- että vaurioheittoihin.

Kilpilyöntiä yrittänyt hahmo menettää kilven kaikki PL-edut (myös taikakilven ja erikoistumisen tuottamat edut) seuraavan kierroksen alkuun asti. Heikomman käden aseet eivät koske kilpihyökkäyksiä, koska kilvet on valmistettu alun perinkin heikommassa kädessä kannettaviksi ja käytettäväksi.

Kevyet aseet □

Taistelija tai varas, jolla on kevyt ase, voi halutessaan laskea hyökkäysheittoihinsa Voimakkuus-muuntimensa sijasta Ketteryys-muuntimensa. Lasketaanpa hyökkäysheittoihin mikä muunnin tahansa, vaurioheittoihin lasketaan aina Voimakkuus-muunnin. Kalvat, säilät ja muut tämän säännön mallintamat kapeateräiset miekat voivat käyttää lyhytmiekan tietoja.

Perussääntökirjan aseista katsotaan kevyiksi aseiksi seuraavat: käsikirves, tikarit, lyhytmiekka (ja sen muunnelmat) sekä sotavasara (ja heittovasara).

Erikoisiskut □

Erikoisiskuiksi katsotaan kaikki ne hyökkäykset, joiden tarkoitus ei ole tuottaa vaurioita vaan ”erikoisvaikutuksia”, kuten kampittaminen, aseestariisunta tai kohteen taltuttaminen muilla tavoin.

Erikoisiskua yrittävä hahmo suorittaa normaalin hyökkäysheiton, johon lasketaan sakkoa -4.

Erikoisiskuja voidaan vastustaa jollakin pelastusheittolä; jos PJ ei keksi millä, hänen kannattaa harkita joko Jähmetystä tai Kuolemansädettä. Jos hyökkääjä on erikoistunut aseeseensa, laske erikoistumisen vauriohyvitys sakkona tähän pelastusheittoon.

Tässä on kaksi esimerkkiä erikoisiskuista:

Aseestariisunta: Hahmo ei tuota vaurioita vaan yrittää riisua vihollisensa aseista; vihollinen saa yrittää pelastusheittoa Jähmetystä vastaan pitääkseen aseestaan kiinni.

Kampitus: Hahmo ei tuota vaurioita vaan yrittää kiskaista vihollisensa aseellaan kumoon. Jos hyökkäys onnistuu, vihollisen on onnistuttava pelastusheitossa Jähmetystä vastaan tai hän kaatuu kumoon. Takaisin pystyyn nouseminen katsotaan täydeksi liikikumiseksi.

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.

HAHMOT

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

BASIC FANTASY

Lohikäärmeen Luola Copyright 2010–2012, Seppo Raudaskoski (translations), Antti Raudaskoski (visual design & illustrations), Petri Kiukkonen (technical realisation).

END OF LICENSE