

Halb-Menschen

A Basic Fantasy RPG Supplement

Release 3

Copyright © 2007, 2016 Chris Gonneman

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 Erweiterung enthält Informationen zum Spielen von halbmenschlichen Charakteren mit Hilfe des **Basic Fantasy RPG System**. Wenn Du keine Kopie der Basic Fantasy RPG Regeln hast, besuche die Website und lade sie herunter.

NEUE CHARAKTER RASSE

Halb-Elf

Beschreibung: Halb-Elfen sind das Ergebnis einer Kreuzung zwischen Elfen und Menschen. Ein durchschnittlicher, männlicher Halb-Elf ist etwa 5 Fuß und 5 Zoll hoch, Halb-Elfinnen sind etwa 1 Zoll kleiner. Sie haben spitze Ohren, aber ihre Gesichtszüge ähneln eher ihrem menschlichen statt ihren elfischen Elternteil. Halb-Elfen sind in den meisten Fällen bei Menschen gut angesehen, werden aber von der elfischen Gesellschaft oft gemieden (oder bestenfalls ignoriert).

Beschränkungen: Halb-Elfen können Mitglieder jeder Klasse oder Klassen-Kombination werden, die auch Elfen gestattet ist. Sie müssen eine Mindestintelligenz von 9 aufweisen, und wie Elfen dürfen sie keine Konstitutionswerte über 17 haben. Sie leiden nicht unter der Stufenbeschränkung der Elfen (Trefferwürfel-Limit).

Spezialfertigkeiten: Halbelfen haben **Dunkelsicht** mit einer Reichweite von 30'. Sie sind in der Lage, Geheimtüren bei 1-2 auf 1W6 zu finden, können aber nicht, wie Elfen, Geheimtüren durch eine nur flüchtige Prüfung erkennen. Halbelfen erhalten einen Bonus von + 5% auf alle gesammelten Erfahrungspunkte, es sei denn, der Halb-Elf ist Teil einer Klassen-Kombination.

Rettungswürfe: Halb-Elfen haben einen +1 Bonus auf RW gegen **Zauberstäbe** und gegen **Zaubersprüche**.

Halb-Oger

Beschreibung: Halb-Oger sind das Ergebnis einer Kreuzung zwischen Menschen und Oger. Solche Kreaturen neigen dazu, sowohl in menschlichen als auch in ogerischen Gemeinschaften, als Ausgestoßene angesehen zu werden. Sie können oft als Anführer in Gemeinschaften von Orks oder Goblins gefunden werden. Halb-Oger sind groß (durchschnittlich etwa 7 Fuß), breitschultrig und feurig. Mit dunklem, grobem Haar, brauner Haut und dunklen Augen, gleichen ihre Gesichtszüge eher dem ogerischen Elternteil.

Beschränkungen: Halb-Oger dürfen nur Kleriker oder Kämpfer werden. Ein Halb-Oger muß über ein Minimum von 13 in Stärke und Konstitution verfügen, and darf keine Intelligenz oder Weisheit von mehr als 15 haben.

Spezialfertigkeiten: Die Trefferwürfel von Halb-Ogern sind Würfelgröße mehr als normal. Deshalb würfelt ein Halb-Oger-Kämpfer einen W10 für seine Trefferpunkte, während ein Halb-Oger-Kleriker mit W8 würfelt. Halb-Oger erhalten einen Bonus von +5% auf alle gesammelten Erfahrungspunkte. Aufgrund ihrer Größe erhalten sie einen Bonus von +1 auf einen Wurf zum Öffnen von Türen, oder wenn sie andere Heldentaten vollbringen wollen. Schließlich haben sie Dunkelsicht mit einer Reichweite von 30'.

Rettungswürfe: Halb-Oger erhalten keine Boni auf Rettungswürfe.

Halb-Ork

Beschreibung: Halb-Orks sind das Ergebnis einer Kreuzung zwischen Menschen und Orks. Diese Kreaturen sind in der Regel Ausgestoßene innerhalb menschlicher Gemeinschaften. Sie erheben sich jedoch manchmal in Führungspositionen innerhalb orkischer Gemeinschaften. Halb-Orks sind etwas kleiner als Menschen. Ihre geerbten Merkmale kommen eher vom orkischen Elternteil.

Beschränkungen: Halb-Orks haben keine Klassenbeschränkungen. Ein Halb-Ork muß eine Konstitution von mindestens 9 haben und darf nur über eine Intelligenz von höchstens 17 verfügen.

Spezialfertigkeiten: Halb-Orks erhalten +5% Bonus auf alle gesammelten Erfahrungspunkte. Sie haben Dunkelsicht mit 60' Reichweite. Im Umgang mit Humanoiden von menschlicher Größe oder kleiner, erhalten sie zusätzlich zum Charisma Bonus, +1 auf ihre Reaktionswürfe

Rettungswürfe: Halb-Orks erhalten +1 auf Rettungswürfe gegen **Tod und Gift**.

Open Game License

INTRODUCTION

Half Humans: 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 Chris Gonnerman.

Half Humans: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007, 2016 Chris Gonnerman.

END OF LICENSE