

Nuove Razze

Un supplemento di Basic Fantasy RPG

Release 2

Copyright © 2009, 2018 R. Kevin Smoot

Illustrazioni: Cory "Shonuff" Gelnett, Andrew Hartmann

Traduzione: Roberto Bisceglie

Tutti i diritti riservati

Distribuito sotto i termini della Open

Game License version 1.0a

Sito web Basic Fantasy: www.basicfantasy.org

INTRODUZIONE

Questo supplemento fornisce informazioni per alcune nuove razze al sistema di regole di Basic Fantasy Role-Playing Game. Se non si dispone già di una copia delle **regole base di Basic Fantasy RPG**, visita il sito Web e scaricane una copia. Statistiche aggiuntive per queste razze, se usate con PNG e/o avversari, possono essere trovate nella **Basic Fantasy RPG Field Guide 1**.

NUOVE RAZZE PERSONAGGIO

Bisren



Descrizione: I Bisren sono una razza discendente dai grandi Minotauri della leggenda. Normalmente tranquillo, il Bisren ama la natura e mantiene uno stile di vita seminomade in regioni che altre razze chiamano selvagge. Quando viene minacciato, il Bisren può diventare piuttosto pericoloso, proprio come i loro antenati guerrieri. I Bisren sono muscolosi e generalmente alti in media 2 metri e dieci, con alcuni individui che raggiungono quasi i due metri e quaranta di altezza.

Restrizioni: I Bisren preferiscono professioni associate al loro stile di vita orientato alla natura e possono diventare Combattenti o Chierici (spesso scegliendo Esploratore o Druido se queste classi opzionali sono disponibili). Sebbene sia raro trovare un ladro Bisren, non è escluso dalla classe (sebbene subisca diversi malus per le abilità da furfante). Un personaggio Bisren deve avere un punteggio minimo di Forza e Costituzione di 11. Non particolarmente brillanti o abili, i Bisren sono limitati a 17 sia in Destrezza che in Intelligenza. I Bisren possono indossare un'armatura a misura d'uomo, anche se spesso leggermente modificata per tener conto delle loro dimensioni. I loro piedi a zoccolo fesso non possono indossare calzature tipiche, a meno che non siano prodotte appositamente per Bisren. Allo stesso modo sono necessari elmetti appositamente costruiti per adattarsi alle loro teste con le corna.

Abilità speciali: I Bisren tirano i dadi vita di una taglia più grande del normale; un d4 diventerebbe un d6, un d6 in d8, ecc. I Bisren non sono mai veramente disarmati, poiché possono incornare per 1d6 danni con le loro corna. I Bisren spesso caricano in battaglia con un attacco di sangue (+2 per colpire con doppio danno, seguendo tutte le normali regole di carica) e poi passano alle armi per il resto del combattimento. Devono scegliere se attaccare con le armi o incornare; non possono fare entrambe le cose in un round. I Bisren ottengono un bonus aggiuntivo di +1 sui talenti di forza come l'apertura di porte a causa delle loro grandi dimensioni.

Modifiche alle abilità del Ladro: Un Bisren ladro ha una penalità del -10% per aprire serrature, rimuovere trappole e aprire tasche. Le prove di furtività (Muoversi silenziosamente e Nascondersi) per i Bisren vengono effettuati normalmente, sebbene in aree non selvagge come interni, sotterranei (dungeon) o aree urbane subiscano un malus del -20% alla loro possibilità di avere successo. Le trappole-

le all'aperto, come trappole da caccia o cadute morte, non applicano la penalità di cui sopra e invece sono realizzate con un bonus del + 10%.

Tiri Salvezza: I Bisren non ottengono bonus speciali ai tiri salvezza.



Canein

Descrizione: esiste una leggenda secondo cui ci fosse un mago che amava i suoi cani. Questo mago teneva i cani come animali domestici, li addestrò a proteggere la sua tenuta e li usò persino in esperimenti magici per migliorare la loro capacità di servire. Erano dotati di una maggiore intelligenza e di una statura più umanoide. Non è noto se la leggenda sia del tutto vera o meno, ma generalmente si presume che sia la genesi dei Canein.

I Canein sono una razza di umanoidi simili a cani, noti per il loro estremo senso di lealtà, sia che si tratti di feudatario, amico o famiglia. C'è una grande quantità di differenze fisiche tra i singoli Canein, alcuni sono corti e tozzi, altri muscolosi, e diverse le colorazioni dei loro mantelli. Tuttavia, tutti i Canein condividono una struttura facciale simile alle varie razze di cani di tipo bulldog o boxer, con mascelle e caratteristiche tozze. I canein variano nella loro altezza, ma raramente sono più grandi dell'essere umano medio. I Canein spesso formano codici e atteggiamenti quasi da cavaliere, spesso servendo un mecenate esattamente in quella veste.

Restrizioni: I Canein possono essere di qualsiasi classe, anche se raramente diventano Ladri. Anche quando si incontra un Canein Ladro, in genere utilizza le abilità di

quella professione in modi più onorevoli rispetto al tipico ladro. Un Canein deve avere una costituzione minima di 9 ed è limitato a un'intelligenza massima di 17.

Abilità speciali: I Canein hanno un acuto senso dell'olfatto, in grado di identificare gli individui solo dal loro profumo. Questo potere olfattivo consente al Canein di determinare la presenza di creature nascoste o invisibili e qualsiasi malus associato al combattimento contro tali nemici viene dimezzato per il Canein. Ad esempio, un Canein subisce solo una penalità di -2 quando attacca un folletto invisibile. Tutti i Canein possono tracciare come un Ramingo di livello equivalente, e un vero Canein Ramingo (se la classe è consentita dall'AdG) ottiene un bonus del + 20% sui tiri di tracciamento.

I caneins hanno +2 a tutti i tiri di reazione che coinvolgono altre creature canine. Tuttavia, ai Canein non piacciono gli animali vili come i lupi mannari, i segugi infernali e simili, nonostante le somiglianze.

Tiri Salvezza: I Canein salvano a +2 contro Raggio della Morte o Veleno, nonché contro gli effetti di Paralisi e Pietrificazione.

Cheloniani



Descrizione: i Cheloniani, che abitano regioni fluviali e lacustri, sono una razza di umanoidi rettiliani che somigliano a tartarughe. Normalmente si accontentano di rimanere all'interno delle loro società, ma a volte si può trovare un individuo più avventuroso. Sono protetti da una pelle

NUOVE RAZZE

spessa e squamosa e da una crescita simile a un guscio che copre la parte posteriore. I cheloniani sono raramente più alti di 5' o giù di lì.

Restrizioni: I Cheloniani possono diventare membri di qualsiasi classe. Un Cheloniano deve avere un punteggio minimo di Costituzione di 11 ed è limitato a un punteggio massimo di Destrezza di 17.

Le armature normali non si adattano al fisico di un cheloniano e normalmente usano solo scudi per incrementare la propria difesa. È possibile acquistare armature appositamente costruite, che costano sostanzialmente più dei prezzi di listino e richiedono tempo in più per la realizzazione.

Abilità speciali: la pelle spessa di un Cheloniano gli conferisce una CA base di 13 (equivalente all'armatura di cuoio), e la schiena di un Cheloniano è particolarmente resistente con una CA di 17 (equivalente alla cotta di maglia solo per gli attacchi posteriori). Usa queste indicazioni a meno che un'armatura indossata non dia una CA migliore, quindi usa la CA dell'armatura. Uno scudo sarà comunque efficace in entrambi i casi.

I Cheloniani non nuotano meglio di altre razze umanoidi, ma possono trattenere il respiro il doppio del tempo. Inoltre, la loro visione subacquea è anche doppia rispetto al normale.

Tiri Salvezza: Un Cheloniano tira a +2 contro Veleno.

Fauno

Descrizione: I fauni sono una razza imparentata che assomiglia a una sorta di strana croce di capra con quella di un piccolo essere umano o simile a un elfo. In piedi alti solamente da 1,2 a 1,5 metri, hanno un torso e una testa simili a quelli umani, ma le gambe e i piedi di una capra. Si possono trovare Fauni con altre piccole caratteristiche che ricordano le capre come piccole corna o grandi orecchie. I fauni condividono l'amore dei Mezzuomini per la semplice vita agraria, specialmente per quanto riguarda i vigneti, poiché apprezzano il vino (sopra altri alcolici) più della maggior parte delle altre cose. I fauni amano la frivolezza e spesso sono abbastanza abili nelle attività musicali.

Restrizioni: i fauni possono scegliere qualsiasi classe. Un Fauno seguirà tipicamente i principi delle divinità della natura, e Chierici e Druidi (se consentito dall'AdG) possono essere trovati allo stesso modo nelle loro società. Un Fauno deve avere un punteggio di Costituzione minimo di 9 ed è limitato a un punteggio di Carisma massimo di 15,

UN SUPPLEMENTO DI BASIC FANTASY

generalmente attribuito a personalità eccessivamente gregarie e mancanza di inibizioni. I fauni non possono indossare le tipiche calzature in stile umano.

Abilità speciali: i Fauni hanno Scurovisione fino a 10 metri. Sono resistenti agli effetti simili al charme degli esseri fatati, ottenendo un bonus di +4 ai tiri salvezza pertinenti. Ciò include il charme di driadi, nixie ed esseri simili (decide l'AdG quando necessario).

Tiri Salvezza: come i Nani, i Fauni tirano +4 contro Raggio della Morte o Veleno, Bacchette Magiche, Paralisi o Pietrificazione e Incantesimi, e +3 contro Soffio del Drago.



Phaerim

Descrizione: I bellissimi Phaerim sono imparentati con folletti come i booka, i folletti o fate simili. I Phaerim sembrano essere più piccoli del normale popolo elfico, tranne per il fatto che hanno un paio di ali che assomigliano a quelle delle libellule o talvolta delle farfalle. Per ragioni sconosciute, ci sono almeno il doppio delle femmine Phaerim

dei maschi. Un Phaerim non è più alto dell'Halfling medio (90 cm) ma ha una corporatura più leggera, raramente più pesante di 20 chili.

Restrizioni: I Phaerim possono appartenere a qualsiasi classe ma generalmente gravitano attorno alle classi magiche. Se consentito dall'AdG, Un Phaerim sarà più propenso a seguire classi legate alla natura rispetto allo standard. Pertanto I Raminghi e I Druidi sono più comuni dei Guerrieri e dei Clerici.

I Phaerim devono avere un punteggio di Destrezza minimo di 9. I Phaerim sono piuttosto attraenti e devono anche avere un punteggio di Carisma minimo di 11. A causa della loro statura molto piccola, non possono avere un punteggio di Forza superiore a 15. Anche in relazione alle dimensioni, un Phaerim lancia i dadi della vita di una taglia più piccola del normale; un d8 diventerebbe un d6, un d6 in d4 e un d4 sarebbe invece d3 ($d6, 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3$). Un Phaerim non può usare armi grandi e deve impugnare armi medie con entrambe le mani.

Abilità speciali: I Phaerim normalmente camminano come le altre razze, ma la loro abilità più notevole è il volo limitato mentre non è sovraccarico (al doppio della normale velocità di movimento). Un Phaerim può volare fino a 10 round, ma deve rimanere a terra per un tempo equivalente dopo ogni volo. Un Phaerim leggermente carico può volare fino a 5 round ma deve riposare per il doppio di quelli volati (ad esempio, un volo leggermente sovraccaricato di 4 round richiede 8 round a terra). I Phaerim subiscono metà dei danni dalle cadute a causa del loro peso ridotto e delle ali.

Simili ai Mezzuomini, i Phaerim sono in grado di nascondersi molto efficacemente; fintanto che rimangono fermi, c'è solo una probabilità del 10% che vengano rilevati all'aperto in ambienti boschivi. Anche al chiuso, nei sotterranei o in un terreno non preferito sono in grado di nascondersi in modo che ci sia solo una probabilità del 30% di essere scoperti. Nota che un Phaerim Ladro tirerà per tentare di nascondersi solo una volta, usando l'abilità del Ladro o l'abilità del Phaerim, a seconda di quale sia la migliore.

Tiri Salvezza: come gli Elfi, i Phaerim salvano a +1 contro Paralisi o Pietrificazione e +2 contro Bacchette Magiche e Incantesimi.

Open Game License

INTRODUCTION

Nuove Razze: Un supplemento di Basic Fantasy (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.

New Races Copyright © 2009, 2018 R. Kevin Smoot

END OF LICENSE