

Kundschafter

A Basic Fantasy RPG Supplement

Release 4

Copyright © 2010-2011, 2018 Jason Brentlinger
All Rights Reserved
Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Diese Erweiterung fügt dem **Basic Fantasy RPG System** Regeln hinzu, mit denen Kundschafter gespielt werden können. Wenn Du keine Kopie der Basic Fantasy RPG Regeln besitzt, besuche die Website und lade sie herunter.

NEUE CHARAKTERKLASSE

Die hier beschriebene neue Klasse ist eine Unterklasse der Diebe. Kundschafter haben deshalb den gleichen Angriffsbonus und Rettungswürfe wie Diebe der gleichen Stufe. Kundschafter wurden durch Selbstversorgung und Isolation vom Komfort zivilisierter Länder gestärkt und verwenden daher einen W6 für ihre Trefferwürfel. Es erfordert daher auch mehr Training, ein Kundschafter zu sein. Aus diesem Grund steigen Kundschafter mit der gleichen Geschwindigkeit auf, wie Kleriker. Kundschafter sollten immer als Diebe behandelt werden, außer bei den hier beschriebenen Ausnahmen.

Kundschafter

Stufe	Erfahrungspunkte	Trefferwürfel
1	0	1W6
2	1.500	2W6
3	3.000	3W6
4	6.000	4W6
5	12.000	5W6
6	24.000	6W6
7	48.000	7W6
8	90.000	8W6
9	180.000	9W6
10	270.000	9W6+2
11	360.000	9W6+4
12	450.000	9W6+6
13	540.000	9W6+8
14	630.000	9W6+10
15	720.000	9W6+12
16	810.000	9W6+14
17	900.000	9W6+16
18	990.000	9W6+18
19	1.080.000	9W6+20
20	1.170.000	9W6+22

Kundschafter sind spezialisiert auf Operationen, die in der Natur und im Verborgenen ausgeführt werden müssen. Sie ähneln in gewisser Weise Waldläufern und haben ähnliche Funktionen und Fähigkeiten.

Voraussetzungen: Um ein Kundschafter zu werden, muss ein Charakter mindestens über eine Stärke von 9, eine Weisheit von 11 und eine Geschicklichkeit von 11 verfügen. Sie dürfen weder Metallrüstungen tragen, da diese heimliche Aktivitäten beeinträchtigen, noch dürfen sie Schilde jeglicher Art verwenden. Eine Lederrüstung ist noch akzeptabel. Sie dürfen nur kleine Nahkampfwaffen, den Kurzbogen und den Langbogen verwenden. Menschen, Elfen und Halblinge können Pfadfinder werden. Wenn die **Halbmenschen Erweiterung (Half-Humans supplement)** verwendet wird, können auch Halbelfen und Halbkorks Kundschafter werden.

Besondere Fertigkeiten: Kundschafter können sich **Lautlos Bewegen, Verstecken, Horchen, Schlösser Öffnen, Fallen Entdecken, Wände Erklimmen** und **Verfolgen**, indem sie die folgende Tabelle verwenden.

Bei der Verfolgung muss der Kundschafter einmal pro Stunde würfeln oder er verliert die Spur wieder.

Kundschafter können Fallen entdecken, aber im Gegensatz zu Dieben haben sie keine besondere Fertigkeit, um sie zu entfernen.

Kundschafter können keinen Taschendiebstahl, da dies weder ihre Spezialität noch ihre Absicht ist. Sie vermeiden normalerweise jedes Aufsehen und wollen nicht gesucht oder verfolgt werden.

Im Gegensatz zu Dieben erhält ein Kundschafter keine speziellen Boni für hinterhältige Angriffe, obwohl normale Boni für „Angriffe von Hinten“ oder mit „Überraschung“, wie bei allen anderen Klassen, gewährt werden.

Kundschafter sind immer erfahrene Bogenschützen. Wenn ein normaler Bogen (Kurz- oder Langbogen, aber keine Armbrust) verwendet wird, erhält ein Kundschafter einen Angriffsbonus von +2. Ab der 5. Stufe darf ein Kundschafter alle zwei Runden drei Pfeile abfeuern (eine Feuerrate von 3/2). Dies bedeutet einen Angriff in jeder ungeraden Runde, zwei in jeder geraden Runde, wobei der zweite Angriff am Ende der Runde erfolgt. Ab der 9. Stufe kann der Kundschafter jede Runde zwei Pfeile (Feuerrate von 2/1) abfeuern, wobei der zweite Angriff am Ende der Runde erfolgt.

Kundschafter ziehen es vor, sich aus dem direkten Kampf herauszuhalten und bevorzugen daher nur kleine Waffen, da diese leichter und einfacher zu tragen sind. Sie sind spezialisiert auf den Kampf mit zwei Waffen, bevorzugen jedoch die Verwendung ihrer Sekundärwaffe zur Verteidigung, ähnlich einem Buckler-Schild. Das muss zu Beginn der Kampfrunde deklariert werden und verursacht keine Abzüge auf die Primärwaffe. Die Sekundärwaffe erhöht die Rüstungsklasse (RK) des Kundschafters, in dieser Kampfunde, um +1 gegen einen einzelnen Nahkampfangreifer. Wenn die Waffe einen magischen Waffenbonus hat, kann dieser angewendet werden, aber nur der Basisbonus für Waffen mit mehreren Werten. Wenn

gewünscht, können Kundschafter mit beiden Waffen angreifen. In diesem Fall erhält der Angriff mit der Primärwaffe einen Abzug von -2 und der Angriff mit der Sekundärwaffe einen Abzug von -5. Der Geschicklichkeitsbonus des Kundschafters reduziert die Abzüge bis zu einem Mindestwert von +0 (ein Charakter mit 18 Geschicklichkeit erhält also keinen Bonus von +1 auf den primären Angriffswurf).

Wenn ein Kundschafter alleine oder weiter als 30' von einer Gruppe entfernt operiert (oder in einer Gruppe, die ausschließlich aus Kundschaftern besteht), überrascht er oder sie die Gegner mit einem Ergebnis von 1-3 auf 1W6.

Kundschafter Fertigkeiten

Diebes-stufe	Schlösser Öffnen	Fallen Entdecken	Lautlos Bewegen	Wände Erklimmen	Verstecken	Horchen	Verfolgen
1	10	10	25	50	10	30	40
2	15	15	30	52	15	34	44
3	20	20	35	54	20	38	48
4	25	25	40	56	25	42	52
5	30	30	45	58	30	46	56
6	35	35	50	60	35	50	60
7	40	40	55	62	40	54	64
8	45	45	60	64	45	58	68
9	50	50	65	66	50	62	72
10	53	53	68	68	53	65	75
11	56	56	71	70	56	68	78
12	59	59	74	72	59	71	81
13	62	62	77	74	62	74	84
14	65	65	80	76	65	77	87
15	68	68	83	78	68	80	90
16	69	69	85	79	69	83	91
17	70	70	87	80	70	86	92
18	71	71	89	81	71	89	93
19	72	72	91	82	72	92	94
20	73	73	93	83	73	95	95

Anmerkung: Wenn die Spielleitung (SL) die Diebesfähigkeiten (Thief Abilities) aus dem Kapitel **Optionale Regeln (Optional Rules)** aus den **Basic Fantasy RPG Core Rules** (Seite 153 in r107) verwendet, kann dem Kundschafter dies möglicherweise auch zugestanden werden. Kundschafter erhalten 30 Punkte pro Stufe vom 2. bis zum 9. Level, 20 Punkte pro Stufe vom 10. bis zum 15. Stufe und danach 10 Punkte pro Stufe.

Open Game License

INTRODUCTION

Scouts: 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 © 2006-2016 Chris Gonnerman.

Fighter Subclasses: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2006 William Smith.

Quasi Classes: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2009 R. Kevin Smoot.

Scouts: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010-2011, 2018 Jason Brentlinger.

END OF LICENSE