

Esploratore

Un supplemento di Basic Fantasy RPG

Release 4

Copyright © 2010-2011, 2018 Jason Brentlinger

Traduzione: Pieralberto Cavallo e Roberto Bisceglie

Tutti i diritti riservati

Distribuito sotto i termini della Open Game License version 1.0a

Sito web Basic Fantasy: basicfantasy.org

INTRODUZIONE

Questo supplemento fornisce informazioni per giocare l'Esploratore, una classe di personaggi aggiuntiva, secondo il 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.

NUOVA CLASSE PERSONAGGIO

La nuova classe descritta in questo supplemento è una sottoclasse del Ladro. In quanto tali, hanno lo stesso bonus di attacco e tiri salvezza dei ladri dello stesso livello. Gli Esploratori sono stati rafforzati dall'autosufficienza e dall'isolamento dai rifornimenti e dalle comodità delle terre civilizzate, quindi usano un d6 per i dadi vita. Ci vuole anche più addestramento per essere un esploratore, e quindi gli esploratori avanzano alla stessa velocità dei chierici. Gli esploratori devono essere trattati come ladri a tutti gli effetti, ad eccezione di quanto qui descritto.

Esploratore

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
1	0	1d6
2	1,500	2d6
3	3,000	3d6
4	6,000	4d6
5	12,000	5d6
6	24,000	6d6
7	48,000	7d6
8	90,000	8d6
9	180,000	9d6
10	270,000	9d6+2
11	360,000	9d6+4
12	450,000	9d6+6
13	540,000	9d6+8
14	630,000	9d6+10
15	720,000	9d6+12
16	810,000	9d6+14
17	900,000	9d6+16
18	990,000	9d6+18
19	1,080,000	9d6+20
20	1,170,000	9d6+22

Gli Esploratori sono individui specializzati nel condurre operazioni furtive in zone selvagge. Per certi versi sono simili ai Raminghi, svolgendo la stessa funzione e avendo le stesse abilità.

Requisiti: Per diventare un Esploratore, un personaggio deve avere un punteggio di Forza di 9 o superiore, una Saggezza di 11 o superiore e una Destrezza di 11 o superiore. Non possono indossare armature di metallo poiché interferiscono con attività furtive, né possono usare scudi di alcun tipo. Tuttavia, l'armatura di cuoio è accettata. Possono usare solo armi da mischia piccole, l'arco corto e l'arco lungo. Umani, Elfi e Mezzuomini possono diventare Esploratori. Se viene utilizzato il supplemento Mezzi Umani, anche Mezzelfi e Mezzorchetti possono diventare Esploratori.

Abilità Speciali: Gli esploratori possono Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Sentire Rumori, Scassinare Serrature, Rilevare Trappole, Scalare Muri e Seguire Tracce, rispetto alla tabella seguente.

Quando utilizza Seguire Tracce, l'Esploratore deve effettuare un tiro per ogni ora di viaggio o perdere la pista.

Gli esploratori sono in grado di rilevare le trappole, ma al contrario dei Ladri non hanno alcuna abilità speciale per disattivarle.

Gli esploratori non possono svuotare tasche, dato che il furto non né una loro specialità e neppure il loro scopo. Di solito evitano di fare qualsiasi cosa permetta o incoraggi qualcun altro di seguirli.

Al contrario di un Ladro, un Esploratore non ottiene alcun bonus per pugnalarlo alle spalle, sebbene si applichino i normali bonus per l'attacco da dietro o con sorpresa.

Un Esploratore è sempre un arciere esperto. Quando utilizza qualsiasi normale arco ottiene un bonus di +2 al suo bonus di attacco. Al 5° livello, può scagliare tre frecce ogni due round (un ritmo di fuoco di 3/2). Questo significa un ulteriore attacco ogni round dispari, col secondo attacco eseguito alla fine del round. Al 9° livello un Esploratore può scagliare due frecce ad ogni round, col secondo attacco eseguito alla fine del round.

Gli Esploratori preferiscono stare fuori dal combattimento diretto e quindi esercitarsi solo con armi di piccole dimensioni in quanto sono più leggere e più facili da trasportare. Sono specializzati nella doppia impugnatura, tuttavia preferiscono utilizzare la loro arma secondaria come oggetto difensivo, simile a uno scudo piccolo. Questo deve essere dichiarato all'inizio del round, e in questo caso non viene applicata alcun malus speciale all'arma primaria, e l'arma secondaria aggiunge un ulteriore +1 al valore CA di chi la impugna contro un singolo attaccante corpo a corpo per round. Se l'arma ha un bonus arma magica, può essere

applicato, ma solo il bonus base per quelle armi che hanno valori multipli. Se si vuole, gli Esploratori possono attaccare con entrambe le armi. In questo caso, possono attaccare con la loro arma primaria con un malus di -2 e la loro secondaria con una penalità di -5 per colpire. Sottrai da questa penalità il bonus di Destrezza del personaggio, con un malus minimo di +0 (quindi un personaggio con 18 Destrezza non ottiene un bonus di +1 per colpire in questo modo).

Un esploratore che opera da solo o a una distanza maggiore di 9 metri da un gruppo, è in grado di sorprendere i nemici con una probabilità di 1-3 su 1d6.

Abilità dell'esploratore

Livello	Scassinare Serrature	Rilevare Trappole	Muoversi Silenziosament e	Scalare Pareti	Nascondersi	Sentire Rumori	Seguire Tracce
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

Nota: Se l'AdG consente ai personaggi Ladri di allocare le loro percentuali di abilità, come indicato nelle **Regole base di Basic Fantasy RPG**, anche l'Esploratore può farlo. Gli Esploratori guadagnano 30 punti per livello dal 2° al 9° livello, 20 punti per livello dal 10° al 15° livello e 10 punti per livello successivamente.

Open Game License

INTRODUCTION

Esploratori: 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.

Attribuzioni:

Correzione: Martin Teasdale and James Lemon

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