

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Principios esenciales para principiantes (Beginner's Essentials)

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 by Tom Hoyt

Basic Fantasy RPG Copyright © 2006-2016 Chris Gonneman

Todos los derechos reservados

Distribuido bajo los términos de la Open Game License version 1.0a

Lanzamiento 12

Versión de la traducción al español 1

www.basicfantasy.org

Créditos

Pruebas del juego: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas

Traductor: Mario Tejada

Introducción

Principios esenciales para principiantes proporciona información esencial que los jugadores principiantes necesitan para crear rápidamente y jugar un personaje de primer nivel en Basic Fantasy role-playing game. Este folleto no proporciona toda la información necesaria para jugar una aventura o campaña de Basic Fantasy. El Director de Juego (DJ) debería tener una copia del **Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules**, el cual contiene las reglas completas. El libro de reglas puedes ser descargado gratis desde basicfantasy.org. Una vez que los personajes alcancen el segundo nivel, los jugadores también necesitarán una copia de las reglas básicas. Adicionalmente, el suplemento **Basic Fantasy RPG Charts and Tables** de Simone Felli es bastante útil y, también está disponible gratis en la página web de Basic Fantasy.

CONTENIDO

Creando un personaje.....	1
Equipo.....	4
Combate.....	7
Hechizos.....	11

Creando un personaje

Primero, necesitarás un lápiz, algunos dados para jugar, y algo para escribir la información de tu personaje. Puedes usar para ello una simple hoja en blanco o usar una hoja de personaje creada para *Basic Fantasy RPG*. Diferentes tipos de hojas de personaje pueden ser descargadas e impresas desde la página web de *Basic Fantasy RPG*. Para el jugador que juega por primera vez la hoja de personaje estándar del *Basic Fantasy RPG* de Chris Gonnerman sería una buena opción.

Pasos para la creación de personajes

1. Tira 3d6 para cada puntuación habilidad
2. Escribe el bonificador / penalizador para cada puntuación.
3. Elige una raza y escribe sus talentos especiales.
4. Elige una clase y escribe sus talentos especiales.
5. Escribe los puntos de experiencia necesarios para avanzar al segundo nivel.
6. Para los puntos de golpe, tira el dado de golpe para tu clase y agrega tu bonificación o penalización de constitución.
7. Escribe tu bonificación de Ataque de +1 (todos los personajes tienen +1 en el primer nivel.)
8. Escribe los números para las tiradas de salvación (ajustarlos de acuerdo con tu bonificador o penalización de raza).
9. Tira por tu dinero inicial (3d6 x 10 piezas de oro).
10. Compra el equipo de tu personaje (ten en cuenta las restricciones de armas y armadura para tu clase y raza).
11. Escribe tu clase de armadura, agrega tu bonificador / penalizador de destreza.
12. Completa tu personaje asignándole un nombre y una historia sobre su origen.

Habilidades de los personajes (3d6)

Habilidad	Bonificaciones
Fuerza (FUE)	<ul style="list-style-type: none"> Tiradas de ataque cuerpo a cuerpo. Tiradas de daño cuando usa armas cuerpo a cuerpo o armas de proyectiles (incluyen hondas)
Destreza (DES)	<ul style="list-style-type: none"> Tiradas de ataque a distancia (arcos, ballestas, hachas arrojadas) Clase de armadura (CA) Tiradas del dado de iniciativa
Constitución (CON)	<ul style="list-style-type: none"> Añadir por cada dado de golpe Salvación contra veneno
Inteligencia (INT)	<ul style="list-style-type: none"> Número de idiomas que el personaje conoce Salvación contra ilusiones Puede ser útil para recordar hechizos e investigación
Sabiduría (SAB)	<ul style="list-style-type: none"> Algunas tiradas de salvación contra ataques mágicos
Carisma (CAR)	<ul style="list-style-type: none"> Tiradas de reacción Número de ayudantes que un personaje puede contratar.

Bonificador / Penalizador de habilidades

Puntuación de habilidad	Bonificador / Penalizador
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Razas de personaje
Elfos

Requisitos de habilidad	INT 9 o mayor, CON 17 o menor
Clases	Cualquier clase, así como Guerrero/Usuario de magia y Usuario de magia/Ladrón
Dados de golpe	Máximo d6
Armas	Armas grandes requieren ambas manos
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Visión nocturna (60' rango) • Detecta puertas secretas (1-2 en 1d6; 1 en 1d6 con una mirada superficial) • Inmune al ataque paralizante de los Ghouls • Reducción del rango en 1 para comprobaciones de sorpresa (Ver Comprobaciones de sorpresa más adelante)
Bonificadores de salvación	<ul style="list-style-type: none"> • +2 vs. Varitas mágicas • +1 vs. Parálisis o petrificación • +2 vs. Hechizos
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Común, Elfo • +1 / punto del bonificador de INT
Descripción	Típicamente alcanza los 5' de altura, esbeltos, 130 lbs. Expectativa de vida de 1200 años o más. Pálidos con cabello oscuro, orejas puntiagudas, con poco o sin vello facial

Enanos

Requisitos de habilidad	CON 9 o mayor, CAR 17 o menor
Clases	Clérigo, Guerrero, Ladrón
Dados de golpe	Cualquiera
Armas	Las armas grandes requieren ambas manos. No puede usar espada a dos manos, armas de asta o arcos largos.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Visión en la oscuridad 60' • Detecta nuevas construcciones, muros falsos, pasadizos inclinados, trampas con 1-2 en d6
Bonificadores de salvación	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Rayo mortal o Veneno • +4 vs. Varitas mágicas • +4 vs. Parálisis o Petrificación • +3 vs. Aliento de dragón • +4 vs. Hechizos
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Común, Enano • +1 / punto del bonificador de INT
Descripción	Típicamente alcanza los 4' de altura, expectativa de vida 300-400 años. Cabello grueso y barbas.

Medianos

Requisitos de habilidad	DES 9 o mayor, FUE 17 o menor
Clases	Clérigo, Guerrero, Ladrón
Dados de golpe	Máximo d6
Armas	Es necesario que use armas medianas a dos manos. No tiene permitido usar armas grandes.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • +1 bonificador de ataque en armas a distancia • +2 bonificador a CA cuando es atacado cuerpo a cuerpo por criaturas más grandes que un humano. • +1 a las tiradas de iniciativa • Esconderse (10% de posibilidad de ser detectado en el entorno natural, 30% de posibilidad de ser detectado en entornos no naturales)
Bonificadores de salvación	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Rayo mortal o veneno • +4 vs. Varitas mágicas • +4 vs. Parálisis o petrificación • +3 vs. Aliento de dragón • +4 vs. Hechizos
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Común, Mediano • +1 / punto del bonificador de INT
Descripción	Típicamente alcanza los 3' de altura, 60 lbs., con cabello rizado, sin vello facial, expectativa de vida de 100 años.

Humanos

Requisito de habilidad	No hay requisitos de puntuación de habilidad
Clases	Cualquiera
Dados de golpe	Cualquiera
Armas	Armas grandes requieren ambas manos.
Especial	+10% de toda la experiencia ganada
Bonificadores de salvación	Ninguno
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Común • +1 / punto del bonificador de INT
Descripción	El humano promedio alcanza 6' de altura, 175 lbs. y vive alrededor de 75 años

Bonificación de idiomas

El Director de Juego tendrá una lista de idiomas disponible en su campaña. Los jugadores no necesitan elegir el idioma bonificado cuando el personaje es creado. Pueden elegirlo en algún punto en el futuro.

Clases de personaje

Clérigo

Requisito principal	SAB (Es necesario que sea 9+)
Dados de golpe	d6
Armas	Solo armas contundentes (garrote, maza, martillo, lanza larga, honda, martillo de guerra)
Armadura	Cualquiera, escudo permitido
EXP para 2 ^{do} Nivel	1500
Hechizos	Ninguno en el primer nivel
Especial	Ahuyentar muertos vivos (Ver abajo)
Tiradas de salvación en 1 ^{er} Nivel	<ul style="list-style-type: none"> • Rayo mortal o veneno: 11 • Varitas mágicas: 12 • Parálisis o petrificación: 14 • Aliento de dragón: 16 • Hechizos: 15

Ahuyentar muertos vivos

Los clérigos pueden convertir muertos vivos o expulsar monstruos muertos vivos solo por fe. El clérigo blande su símbolo santo y recurre al poder divino de su divinidad. El jugador tira 1d20 y le dice al Director de Juego el resultado.

Guerrero

Requisito principal	FUE (Es necesario que sea 9+)
Dados de golpe	d8
Armas	Cualquiera
Armadura	Cualquiera, escudo permitido
EXP para 2 ^{do} Nivel	2000
Hechizos	Ninguno
Especial	Ninguno
Tiradas de salvación en 1 ^{er} Nivel	<ul style="list-style-type: none"> • Rayo mortal o veneno: 12 • Varitas mágicas: 13 • Parálisis o petrificación: 14 • Aliento de dragón: 15 • Hechizos: 17

Ladrón

Requisito principal	DES (Es necesario que sea 9+)
Dados de golpe	d4
Armas	Cualquiera
Armadura	Cuero, no usa escudo
EXP para 2 ^{do} Nivel	1250
Hechizos	Ninguno
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Ataque furtivo (Ver abajo) • Ver las tablas de Habilidades del ladrón abajo
Tiradas de salvación en 1 ^{er} Nivel	<ul style="list-style-type: none"> • Rayo mortal o veneno: 13 • Varitas mágicas: 14 • Parálisis o petrificación: 13 • Aliento de dragón: 16 • Hechizos: 15

Ataque furtivo

- +4 bonificación de ataque y dobla el daño si es exitoso. El Ataque tiene que ser por detrás (puede requerir una tirada de movimiento sigiloso y/o para esconderse).
- No está permitido hacérselo al mismo oponente más de una vez en cualquier combate dado.
- También, está permitido realizarse con los puños, o con la hoja plana del arma (+0 de bonificación de ataque y daño normal). En ambos casos, el daño no letal se realiza.

Habilidades del ladrón en el primer nivel

Abrir cerraduras	25%	Escalar muros	80%
Quitar trampas	20%	Esconderse*	10%
Robar algo	30%	Escuchar	30%
Sigilo	25%		

*Los medianos podrían usar las habilidades especiales de su raza para esconderse, la cual le otorga solo un 10% de posibilidad de ser detectado en terreno boscoso y un 30% en cualquier otro lugar.

PRINCIPIOS ESENCIALES PARA PRINCIPIANTES

BASIC FANTASY

Usuario de magia

Requisito principal	INT (Es necesario que sea 9+)
Dados de golpe	d4
Armas	Porra, daga, báculo,
Armadura	Ninguna
EXP para 2 ^{do} Nivel	2500
Hechizos	1 hechizo de primer nivel (Ver Hechizos abajo)
Especial	Ninguno
Tiradas de salvación en 1 ^{er} Nivel	<ul style="list-style-type: none"> • Rayo mortal o veneno: 13 • Varitas mágicas: 14 • Parálisis o petrificación: 13 • Aliento de dragón: 16 • Hechizos: 15

Equipo

Valores monetarios

1 pieza de platino (ppl)	=	5 piezas de oro (po)
1 pieza de oro (po)	=	10 piezas de plata (pp)
1 pieza de electrum (pe)	=	5 piezas de plata (pp)
1 pieza de plata (pp)	=	10 piezas de cobre (pc)

Equipo general

Objeto	Costo	Peso
Mochila	4 po	*
Bolsa de cinturón	1 po	*
Bocado y brida	15 pp	3
Vela, 12	1 po	*
tiza, pequeña bolsa con piezas de	2 po	*
Capa	2 po	1
Muda de ropa común	4 po	1
Botella de vidrio o vial	1 po	*
Gancho	2 po	4
Símbolo sagrado	25 po	*
Agua bendita, por vial	10 po	*
Tinta (por jarra)	8 po	½
Clavos de hierro, 12	1 po	1
Escalera, 10 ft.	1 po	20
Linterna	5 po	2
Linterna, ojo de buey	14 po	3
Linterna, encapuchada	8 po	2
Esposas (sin candado)	6 po	4
Mapa o porta mapa cilíndrico	1 po	½
Espejo, pequeño metal	7 po	*
Petróleo (por frasco)	1 po	1
Candado (con 2 llaves)	12 po	1
Papel (por hoja)	1 po	**
Palo de madera, 10'	1 po	10
Pluma (NdT para escribir)	1 po	**

Objeto	Costo	Peso
Cuchillo de pluma	1 po	*
Carcaj o porta pernos (especificar el tipo)	1 po	1
Raciones, secas, una semana	10 po	14
Soga, cáñamo (50 pies.)	1 po	5
Soga, seda (50 pies.)	10 po	2
Saco, grande	1 po	*
Saco, pequeño	5 pp	*
Albarda	5 po	15
Silla de montar	10 po	35
Par de alforjas	4 po	7
Libro de hechizos (128 páginas)	25 po	1
Tienda, grande (diez hombres)	25 po	20
Tienda, pequeña (un hombre)	5 po	10
Herramientas de ladrón	25 po	1
Caja con pedernal y acero	3 po	1
Antorchas, 6	1 po	1
Piedra de afilar	1 po	1
Silbato	1 po	**
Pellejo de vino o agua	1 po	2
Manta de invierno	1 po	3

* Diez de estos objetos pesa una libra

** Estos artículos no deben considerarse como parte de la carga a menos que se lleven cientos.

Note: El primer libro de hechizos del usuario de magia se lo otorga su maestro.

Armadura y escudos

Tipo de armadura	Costo	Peso	CA
Sin armadura	0 po	0	11
Armadura de cuero	20 po	15	13
Cota de malla	60 po	40	15
Armadura de placas	300 po	50	17
Escudo	7 po	5	+1

Tachuelas y arneses

Objeto	Costo	Peso
Bocado y brida	15 pp	3
Herraduras y herrar	1 po	10
Albarda	5 po	15
Silla de montar	10 po	35
Par de alforjas	4 po	7

BASIC FANTASY

PRINCIPIOS ESENCIALES PARA PRINCIPIANTES

Bestias de carga

Animal	Mv	DG	CA	TIR. SAL	Ataque	Carga (lig/pes)	Costo
Camello	50'	2	13	G2	1 mordida/1 pezuña, 1/1d4	400/800	75 po
Burro	40'	2	13	G2	1 mordida, 1d2	70/140	40 po
Caballo, tiro	60'	3	13	G3	2 pezuñas, 1d4 c/u	350/700	120 po
Caballo, Guerra	60'	3	13	G3	2 pezuñas, 1d6 c/u	350/700	200 po
Caballo, montura	80'	2	13	G2	2 pezuñas, 1d4 c/u	250/500	75 po
Mula	40'	2	13	G2	1 patada o 1 mordida, 1d4 o 1d2	300/600	40 po
Poni, montura*	40'	1	13	G1	1 mordida, 1d4	275/550	40 po
Poni, guerra*	40'	1	13	G1	1 mordida, 1d4	275/550	80 po

*Debido a su pequeña estatura, enanos y medianos generalmente montan ponis en lugar de caballos.

Carga

Fuerza	Enano, Elfo, Humano		Mediano	
	Carga ligera	Carga pesada	Carga ligera	Carga pesada
3	25	60	20	40
4-5	35	90	30	60
6-8	50	120	40	80
9-12	60	150	50	100
13-15	65	165	55	110
16-17	70	180	60	120
18	80	195	65	130

Movimiento y sobrecarga

Tipo de armadura	Carga ligera	Carga pesada
Sin armadura o de cuero mágico	40'	30'
Armadura de cuero o de metal mágica	30'	20'
Armadura de metal	20'	10'

Armas

Armas	Costo	Tam.	Peso	Dañ.
Hachas				
Hacha de mano	4 po	P	5	1d6
Hacha de batalla	7 po	MM	7	1d8
Gran hacha	14 po	G	15	1d10
Arcos				
Arco corto	25 po	M	2	
Flechas de arco corto	1 pp		0.1	1d6
Plata* flecha de arco corto	2po		0.1	1d6
Arco largo	60 po	G	3	
Flechas de arco largo	2 pp		0.1	1d8
Plata* flecha de arco largo	4 po		0.1	1d8
Ballesta ligera	30 po	M	7	
Perno ligero	2 pp		0.1	1d6
Plata*Perno ligero	5 po		0.1	1d6
Ballesta pesada	50 po	G	14	
Perno pesado	4 pp		0.1	1d8
Plata*Perno pesado	10 po		0.1	1d8

Dagas

Daga	2 po	P	1	1d4
Plata* Daga	25 po	P	1	1d4

Espadas

Espada corta	6 po	P	3	1d6
Espada larga/Cimitarra	10 po	M	4	1d8
Espada a dos manos	18 po	G	10	1d10

Martillos y Mazas

Martillo de Guerra	4 po	P	6	1d6
Maza	6 po	M	10	1d8
Martillo	10 po	G	16	1d10

Otras armas

Garrote/Porra/Báculo	2 pp	M	1	1d4
Lanza larga	2 po	G	4	1d6
Arma de asta	9 po	G	15	1d10
Honda	1 po	S	0.1	
Balas	1 pp		0.1	1d4
Piedras	n/a		0.1	1d3
Lanza	5 po	M	5	
Arrojadiza (una mano)				1d6
Cuerpo a cuerpo (una mano)				1d6
Cuerpo a cuerpo (dos manos)				1d8

* Punta o lámina de plata para usar contra licántropos

Rango de armas a distancia

Arma	Corto (+1)	Mediano (0)	Largo (-2)
Arco largo	70	140	210
Arco corto	50	100	150
Ballesta pesada	80	160	240
Ballesta ligera	60	120	180
Daga	10	20	30
Martillo de Guerra	10	20	30
Hacha de mano	10	20	30
Petróleo o agua sagrada	10	30	50
Honda	30	60	90
Lanza	10	20	30

* Los rangos están en pies (adentro) o yardas (afuera).

Velocidad del movimiento en territorios salvajes

El ritmo del movimiento en territorios salvajes está directamente relacionada al ritmo de movimiento en los encuentros. Ver la tabla siguiente:

Movimiento en encuentros (Pies por ronda)	Movimiento en territorios salvajes (Millas por día)
10'	6
20'	12
30'	18
40'	24
50'	30
60'	36
70'	42
80'	48

Naturalmente, cualquier grupo que viaja junto se mueve a la Velocidad de su miembro más lento.

El tipo de terreno modifica un poco la velocidad, como se muestra en la tabla de abajo:

Terreno	Ajuste
Jungla, Montañas, Pantano	x1/3
Desierto, Bosque, Colinas	x2/3
Claros, Planicie, Sendero	x1
Camino (Pavimentado)	x1 1/3

Estas velocidades son por 8 horas de viaje. Los personajes pueden elegir hacer una marcha forzada, viajando 12 horas por día. Si se hace así, añade 50% adicional a la distancia viajada. Cada día que se hace una marcha forzada después de la primera marcha inflige 1d6 de daño a los personajes (y sus animales, si los tuviera). Está permitido realizar una tirada de salvación contra rayo mortal con el bonificador de constitución añadido para evitar este daño, pero si dicha salvación se falla una vez, no se vuelve a tirar de nuevo para ese personaje o criatura. Un día completo descansando “reinicia” el daño.

Día a día de supervivencia

Los personajes normalmente deben consumir un día de raciones (o su equivalente en comida) y un mínimo de un cuarto de agua por día. No consumir suficiente alimento no afecta a un personaje los primeros dos días, pero después ese personaje pierde 1 punto de golpe por día. Además, en ese punto, el personaje pierde la capacidad de curar heridas normalmente, aunque la magia funcionará todavía. Comer suficiente comida por un día (en el transcurso de aproximadamente un día, no todos a la vez) restaura la capacidad de curar, y el personaje recuperará los puntos de golpe perdidos a un ritmo normal.

La falta de agua afecta a los personajes más rápidamente; después de un solo día sin agua, el personaje pierde 1d4 puntos de golpe y, a partir de entonces, perderá 1d4 puntos de golpe adicionales por día. La habilidad de curación se pierde cuando se tira el primer dado de daño.

Los personajes requieren 6 horas de sueño por cada 24 horas. Resta a esto el bonificador de constitución del personaje; así un personaje con 18 de constitución solamente necesita tres horas de sueño por noche (y un personaje con 3 de constitución necesita 9 horas). Estas horas son mínimas; la mayoría de los personajes preferirían dormir dos o más horas de más.

Los personajes que hacen menos horas de sueño que la cantidad requerida sufren una penalización de -1 en todas las tiradas de ataque y tirada de salvación (además de no curar ningún punto de golpe). Por cada noche adicional donde no se duerma lo suficiente, la penalización se vuelve un punto peor. Independientemente de cuánto tiempo haya pasado sin dormir adecuadamente, la cantidad normal de sueño eliminará estas penalizaciones.

COMBATE

Cuando los aventureros encuentran un enemigo potencial, la escala de tiempo cambia de turnos de diez minutos a rondas de combate de diez segundos. Las fases de un combate son:

1. Comprobación de sorpresa (Opción DJ)
2. Comprobación de reacción de los monstruos (Opción DJ)
3. Ciclo de combate

Comprobación de sorpresa (Opción DJ)

Si aplica, tira 1d6. Los personajes generalmente son sorprendidos en 1-2, o en caso de emboscada bien preparada en 1-4. Los personajes sordos se sorprenden en 1-3 y los personajes ciegos en 1-4. Los elfos se sorprenden con 1 normalmente, 1-2 si están sordo y 1-3 cuando están ciegos o en una emboscada. Los personajes que se sorprenden no pueden actuar en la primera ronda

de combate, aunque pueden defenderse y tener un CA normal.

(En este punto, el DJ también puede tirar para comprobar la reacción de los monstruos hacia el grupo de aventureros. Ver el **Basic Fantasy RPG Core Rules** para más detalles.)

Ciclo del combate

1. Tirar iniciativa. Tira 1d6 y añade cualquier bonificador o penalizador, incluyendo el bonificador de DES, -1 si está sordo, y -2 si está ciego.

2. Actuar en el orden de la iniciativa. Los personajes quienes tengan el mismo número de iniciativa actúan simultáneamente. Un personaje puede retrasar su acción hasta que otro personaje actúe, actuando simultáneamente con ese personaje o cosa.

En sus turnos, individualmente pueden moverse y, luego, atacar (en ese orden), solo moverse, o solo atacar. Un ataque termina el turno del personaje. En combate, lanzar un hechizo generalmente toma el mismo tiempo que hacer un ataque. Si un lanzador de hechizos es atacado en su iniciativa en el cual está lanzado un hechizo, dicho hechizo no se logra y se pierde.

Continúa este ciclo hasta que el combate se resuelva.

Un personaje que usa un arma de largo alcance (lanzas, por ejemplo) puede elegir atacar un oponente cercano en el número de iniciativa de este, incluso si él como atacante tira un número de iniciativa más bajo.

Movimiento en combate

(También mira las secciones **Correr**, **Cargar**, y **fixar arma contra la carga** abajo.)

Los oponentes a más de 5' de distancia pueden moverse libremente, pero una vez que dos figuras opuestas están a 5' una de la otra, están “comprometidos” y deben cumplir con las reglas de movimiento defensivo, que se explica a continuación. En algunas circunstancias, dos oponentes que están dentro 5' uno del otro puede no darse cuenta del otro, como cuando un personaje se escabulle con sigilo exitosamente detrás del otro. En tal caso, los personajes no están comprometidos.

Si un lado desea evadir al otro, utilice la evasión y persecución como acción de combate. El mapeo, por supuesto, es imposible mientras se huye o se persigue. Cada vez que un personaje debe pasar por una puerta, hacer un giro difícil, etc., el DJ puede requerir una tirada de salvación contra el rayo mortal (con la bonificación de destreza añadida); si falla la comprobación, el personaje ha caído en ese punto y no avanza más esa ronda; él o ella puede ponerse de pie y hacer un movimiento completo en su número de iniciativa en la siguiente ronda.

Si en cualquier punto de la persecución se encuentran dentro de 5' (rango de cuerpo a cuerpo) al comienzo de una ronda, pueden comenzar el combate cuerpo a cuerpo; los personajes que huyen estarán sujetos a un “golpe por retirada” si continúa huyendo después de que los perseguidores estén cerca del alcance de ataque cuerpo a cuerpo.

Si los personajes o criaturas que huyen alguna vez pueden ir más allá de la vista del perseguidor durante una ronda completa, han evadido la persecución... los perseguidores los han perdido.

Cada vez que un personaje le da la espalda a un oponente adyacente (que tiene un arma preparada) y comienza a moverse, a ese oponente se le permite un “golpe por retirada” con una bonificación de +2 para atacar, incluso si el oponente ya ha realizado todos los ataques en esa ronda. Los oponentes con rutinas de ataque deben elegir un modo de ataque; por ejemplo, un tigre con una rutina de garra/garra/mordedura solo podría arañar una vez o morder una vez.

Alternativamente, el personaje puede comenzar a retroceder (caminando hasta la mitad de su movimiento normal) mientras continúa luchando (si el oponente permanece a su alcance, es decir, sigue al personaje en retirada). Esto se llama retirada del combate. Sin embargo, el personaje aún debe moverse primero.

Correr

Normalmente, no se permite que un personaje que corre realice un ataque (pero vea **Carga** más adelante). Personajes que corren pueden moverse al doble de velocidad de su movimiento de encuentro normal por un máximo de número de rondas igual a dos veces la constitución del personaje, luego de las cuales estará exhausto y quizás solo camine (a la velocidad de encuentro normal). Para los monstruos sin una Constitución, permite que el monstruo corra durante 24 rondas. Los personajes o las criaturas agotadas deben descansar al menos un turno antes de volver a correr.

Carga

Bajo algunas circunstancias, los personajes y criaturas tienen permitido atacar luego de moverse corriendo. Esto es llamado una **carga**, y algunas limitaciones específicas aplican. Primero, el personaje o criatura que carga debe moverse al menos 10 pies, puede moverse hasta duplicar su velocidad de movimiento normal, como se indicó anteriormente. El movimiento debe ser en una línea más o menos recta hacia el objetivo deseado, y el camino hacia el objetivo debe estar razonablemente despejado. Finalmente, el atacante debe estar usando un arma como una lanza, lanza de caballería o arma de asta, las cuales son armas adecuadas para usar durante la carga. Algunos monstruos, especialmente aquellos que poseen cuernos,

puede usar ataques naturales durante la cara. Si el atacante no tiene una línea de visión hacia el oponente al comienzo de la carga, a ese oponente no se le puede hacer la carga

El ataque realizado después de la carga se realiza con +2 a la tirada de ataque. El personaje o criatura que carga recibe una penalización de -2 a la clase de armadura por el resto de la ronda. Si el ataque impacta, hace doble de daño.

Fijar arma contra la carga: lanzas, armas de asta, y algunos otros tipos de armas de perforación causan el doble de daño cuando se “fijan” (apoyados contra el suelo o el piso) y se usan contra una criatura que carga. Para que esto se haga, el personaje o criatura al que se le hace la carga debe tener una iniciativa igual o mejor, esto cuenta como realizar una acción: tanto el atacante como el defensor actúan según el número de iniciativa del atacante y, por lo tanto, son simultáneos.

Acciones típicas

Movimiento estándar	Moverse (distancia de movimiento de encuentro) + ataque cuerpo a cuerpo o ataque a distancia
Correr	Moverse (2 x distancia de movimiento de encuentro)
Carga*	Moverse (2 x distancia de movimiento de encuentro) + ataque (+2 bonificador)
Golpe por retirada	Ataque libre (+2 bonificador) vs. Oponentes alejándose de la pelea
Retirada del combate	Retroceder (caminando a la mitad de la velocidad normal) + ataque cuerpo a cuerpo

* -2 penalizador a la armadura durante la ronda

Ataque y defensa

El atacante tira un d20 “para pegar” y añade cualquier modificador, incluyendo el +1 de bonificador de ataque base. Si el resultado es igual o mayor que la clase de armadura (CA) del objetivo el ataque es exitoso y el atacante debe tirar por el daño. Un “1” natural en el dado siempre es una falla. Un “20” natural siempre es un éxito, si el oponente puede ser golpeado de esa manera (por ejemplo: monstruos que solo puede ser heridos con armas de plata o mágicas, no se permite que sean golpeados con armas normales, entonces un “20” natural con un arma normal será un fallo.

Bonificador / Penalizador de ataque

Atacar por detrás	+2 (No se combina con la habilidad de Ataque furtivo)
Atacar con la parte plana de la cuchilla	-4 (hace la mitad de daño no letal)
Puñetazo	+0 (1d3 puntos de daño no letal)
Patada	-2 (1d4 puntos de daño no letal)
Atacante/víctima es invisible	+4 / -4
Atacante/víctima es ciego	-4 / +4
Víctima está apresada	+4

Lanzamiento de proyectiles

Distancia del objetivo	Bonificador / penalizador de ataque a distancia
5' o menos	-5 *
Hasta rango corto	+1
Hasta rango mediano	+0
Hasta rango largo	-2
Más allá del rango largo	No se permite el ataque

* Si el atacante está detrás de la criatura objetivo y no se detecta, o la criatura está distraída aplica un bonificador de +1 (si el ataque es desde atrás el bonificador total será de +3).

Penalizador de cobertura y ocultación

El objetivo está	Cubierto	Oculto
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

Tabla de proyectiles tipo granada

	(detrás)	
	0	
7	8	9
5	Objetivo	6
2	3	4
	1	
	(al frente)	

Tira 1d10, y consulta el diagrama para determinar dónde cae. Cada número representa un área de 10' cuadrados.

Proyectiles de petróleo tipo granadas

- Daño directo: 1d8 puntos de daño por fuego, más 1d8 punto de daño adicional en la siguiente ronda, a menos que el personaje gaste la ronda extinguiendo las llamas.
- Daño por salpicadura: 1d6 puntos de daño por fuego dentro de los 5 pies del punto de impacto. Una tirada de salvación contra rayo mortal es permitida para evitar el daño.
- Un charco ardiente de petróleo se consume durante las siguientes diez rondas. Aquellos que intente cruzar el charco en llamas recibirán 1d6 de daño por cada ronda en la que se encuentren en él.

Agua bendita vs. Muertos vivientes

- Pueden ser arrojados a muertos vivientes corporales; debe ser derramada sobre muertos vivientes incorpóreos.
- Daño directo: 1d8 puntos de daño.
- Daño por salpicadura: 1d6 puntos de daño dentro de los 5 pies del punto de impacto.
- Funcional durante una ronda

Proyectiles que fallan

Con la excepción de los proyectiles tipo Granada, las armas que lanzan proyectiles que fallan al objetivo previsto normalmente se consideran perdidas. Sin embargo, si el arma se acciona en un combate cuerpo a cuerpo donde están involucrados los aliados del lanzador, y el ataque falla, puede golpear a una de las criaturas aliadas. El DJ debería decir qué aliados pueden ser golpeados y tirar los ataques contra cada uno hasta que se realice un golpe o se agoten todos los objetivos posibles. Estas tiradas de Ataque se hacen con el bonificador de ataque base del lanzador, como si él o ella tuvieran la intención de atacar al aliado. Sin embargo, el DJ debe hacer esas tiradas, no el jugador.

Daño

Si un ataque impacta, el atacante tira el daño dado para el arma. Los ataques cuerpo a cuerpo aplican el bonificador o penalización de FUE a los dados de daño, al igual que las armas lanzadas como proyectiles como dagas y lanzas. Por lo general, los ataques con arcos o ballestas no obtienen el bonificador de FUE, pero las balas o las piedras lanzadas con la honda sí lo obtienen.

Además, las armas mágicas agregarán sus bonificadores al daño (y las armas malditas aplicarán su penalizador). Tenga en cuenta que, independientemente de las penalizaciones al daño, cualquier golpe exitoso causará al menos un punto de daño. Como se explicó en otra parte, una criatura o personaje reducido a 0 puntos de golpe está muerto.

Daño no letal

Los ataques con la “parte plana de la cuchilla” para el daño no letal se realizan con una penalización de ataque de -4 y, en caso de éxito, hacen la mitad del daño. La mayoría de las armas se pueden usar de esta manera; solo aquellas con características de perforación o corte en todos los lados no pueden.

Heridas y curaciones, muerte y estar moribundo

Cualquier personaje que reduzca sus puntos de golpe a cero (probablemente) esté muerto. A discreción del DJ, es posible que un clérigo de alto nivel pueda resucitar al personaje de entre los muertos, si los amigos del personaje están dispuestos a transportar el cuerpo hacia él, y si éste tiene la disposición para hacerlo. A menudo se requerirá una tarifa considerable o alguna forma de servicio.

Si un personaje recibe algo de daño no letal y se le reduce sus puntos de golpe a cero, el personaje queda inconsciente en lugar de estar moribundo (cualquier daño subsiguiente se considerará daño mortal, lo que permite la posibilidad de que alguien sea golpeado hasta la muerte). Un personaje noqueado de esta manera, pero no asesinado posteriormente, se despertará con un 1 punto de golpe en 1d4 turnos, o puede ser despertado (con 1 punto de golpe) por otra persona después de 2d10 rondas.

Personajes heridos recuperan 1 punto de golpe por daño cada día, siempre que duerma normalmente (6 horas por día, más/menos el bonificador de constitución) si es posible. Los personajes que eligen reposar por completo en cama recuperan 1 punto de golpe adicional cada noche.

Pelearse

A veces un personaje atacará sin arma, golpeando con el puño o el pie. Esto se llama pelearse. Los personajes normales hacen 1d3 puntos de daño no letal, 1d4 con una patada; las patadas se lanzan con un penalizador de ataque de -2. Un personaje sin armadura o armadura de cuero no puede golpear o patear con éxito a un personaje con armadura de metal y, de hecho, si esto se intenta, el daño se aplica al atacante en lugar del defensor. El DJ debe decidir qué monstruos pueden ser atacados con éxito de esta manera. Todas las clases de personajes pueden participar en peleas; no hay restricción de “arma” en este caso.

Hechizos

Clérigo

Los clérigos no tienen hechizos en el primer nivel.

Usuario de magia

Los usuarios de magia lanzan hechizos a través del ejercicio del conocimiento y la voluntad. Ellos preparan hechizos mediante el estudio de su libro de hechizos; cada usuario de magia tiene su propio libro de hechizos, el cual contiene la fórmula mágica para cada hechizo que el usuario de magia ha aprendido, escrito con letra mágica que solo puede ser leído por quien lo ha escrito, o a través del uso de un hechizo especial de primer nivel: **Leer magia**. Todos los usuarios de magia comienzan a jugar con **Leer magia** como su primer hechizo, y lo tienen tan arraigado que un Usuario de magia puede prepararlo sin un libro de hechizos. **Leer magia** tiene un rango de uso de “toque” y es permanente con respecto a cualquier trabajo mágico dado (libro de hechizos o pergamino).

Los usuarios de magia pueden aprender hechizos al ser enseñados directamente por otro usuario de magia o al estudiar el libro de hechizos de otro usuario de magia. Si se enseña, se puede aprender un hechizo en un solo día; la investigación de otro libro de hechizos de usuario de magia lleva un día por nivel de hechizo. De cualquier manera, el hechizo aprendido debe ser transcrito en el propio libro de hechizos del usuario de magia, a un costo de 500 po por nivel de hechizo transcrito. Un usuario de magia principiante comienza con un libro de hechizos que contiene **leer magia** y al menos otro hechizo de primer nivel, según lo determine el DJ, sin costo alguno.

Cada día, generalmente en la mañana, los Usuarios de magia necesitarán estudiar su libro de hechizos para preparar hechizos y remplazar aquellos que ya ha usado. Los hechizos preparados pero que no fueron usados persisten de un día al otro; solo aquellos que ya han sido lanzado necesitarán ser remplazados. Un lanzador de hechizos siempre puede elegir descartar un hechizo preparado (sin lanzarlo) para preparar un hechizo diferente de ese mismo nivel.

Los lanzadores de hechizos deben tener al menos una mano libre y poder hablar para lanzar hechizos; por lo tanto, atar y amordazar a un lanzador de hechizos es un medio efectivo para evitar que él o ella lance hechizos. En combate, lanzar un hechizo generalmente lleva el mismo tiempo que hacer un ataque. Si un lanzador de hechizos es atacado (incluso si no es golpeado) debe tirar una salvación (ya sea exitoso o no) en el número de iniciativa en el que está lanzando un hechizo, o el hechizo no se completa y se pierde. Como una excepción específica, dos lanzadores de hechizos que liberan sus hechizos entre sí en el mismo número de iniciativa tendrán éxito en su lanzamiento; un lanzador puede interrumpir a otro con un

hechizo solo si él o ella tiene una mejor iniciativa, y elige retrasar el lanzamiento del hechizo justo antes del otro lanzador.

Algunos hechizos son reversibles; tales hechizos se muestran con un asterisco luego del nombre.

Hechizos del usuario de magia de primer nivel

1	Boca mágica
2	Detectar magia
3	Disco flotante
4	Dormir
5	Encantar persona
6	Escudo
7	Leer idiomas
	Leer magia
8	Luz*
9	Mantener portal
10	Protección contra el mal*
11	Proyectil mágico
12	Ventriloquia

Descripción de hechizos

Boca mágica Rango: 30'
 Usuario de magia 1 Duración: especial

Este hechizo imbuye al objeto no vivo elegido una boca encantada que aparece de repente y dice su mensaje la próxima vez que ocurre un evento específico. El mensaje, que puede tener hasta tres palabras por nivel de lanzador, puede estar en cualquier idioma conocido por el lanzador y puede entregarse durante un período de 10 minutos, en cualquier volumen desde un susurro hasta un grito. La voz se parecerá a la del lanzador, pero no será idéntica. La boca no puede usar palabras de comando ni activar efectos mágicos. Sin embargo, se mueve de acuerdo con las palabras articuladas; si se coloca sobre una estatua, la boca de la estatua se movería y parecería hablar. Por supuesto, la boca mágica se puede colocar sobre un árbol, roca o cualquier objeto.

El hechizo funciona cuando se cumplen condiciones específicas de acuerdo con el comando del lanzador como se establece en el hechizo. Los comandos pueden ser tan generales o detallados como se desee, aunque solo se puede usar disparadores visuales y audibles. Los disparadores reaccionan a lo que parece ser el caso. Los disfraces y las ilusiones pueden engañarlos. La oscuridad normal no vence a un disparador visual, pero la oscuridad mágica o la invisibilidad sí. El movimiento silencioso o el silencio mágico derrota los disparadores audibles. Los disparadores audibles se pueden ajustar a tipos generales de ruidos o a un ruido específico o palabra hablada. Las acciones pueden servir como desencadenantes si son visibles o audibles. Una boca mágica no puede distinguir el

nivel, los dados de golpe o la clase, excepto por el atuendo externo.

El límite de alcance de un disparador es de 10 pies por nivel del lanzador, por lo que un lanzador de 6^{to}-nivel puede ordenar a una boca mágica que responda a los disparadores a una distancia de hasta 60 pies. Independientemente del alcance, la boca puede responder solo a disparadores y acciones visibles o audibles en la línea de visión o dentro de la distancia de audición.

Detectar magia Rango: 60'
Clérigo 1, Usuario de magia 1 Duración: 2 turnos

El lanzador de este hechizo puede detectar objetos o criaturas encantadas o hechizadas dentro del rango dado por la vista, viéndolos rodeados por una luz pálida y brillante. Solo el lanzador ve el resplandor. Este hechizo no detecta criaturas u objetos invisibles, pero las emanaciones de la magia de invisibilidad se verán como niebla brillante amorfa, que posiblemente le permita (solo) al lanzador atacar a la criatura invisible con un penalizador de -2 al ataque.

Disco flotante Rango: 0
Usuario de magia 1 Duración: 5 turnos +1/Nivel

Este hechizo crea un plano de fuerza invisible y ligeramente cóncavo para transportar cargas. Tiene aproximadamente el tamaño de un escudo, tiene 3 pies de diámetro y 1 pulgada de profundidad en su centro. Puede contener un máximo de 500 libras de peso (tenga en cuenta que el agua pesa alrededor de 8 libras por galón). El disco debe cargarse de manera que los elementos colocados sobre él se apoyen correctamente o, por supuesto, se caerán. Por ejemplo, el disco puede cargar poco más de 62 galones de agua, pero el agua debe estar en un barril u otro recipiente razonable que pueda colocarse sobre el disco. Del mismo modo, una pila de monedas sueltas tenderá a deslizarse y resbalar, y algunas se caerán con cada paso que dé el lanzador; pero un gran saco lleno de monedas, debidamente atado, se mantendrá estable.

El disco flota a nivel del suelo, aproximadamente a la altura de la cintura del lanzador. Permanece quieto cuando está a 10' del lanzador, y sigue a la Velocidad de movimiento del lanzador si él o ella se aleja de él. El disco flotante se puede empujar según sea necesario para colocarlo, pero se disparará si de alguna manera se mueve a más de 10' del lanzador. Cuando la duración del hechizo expira, el disco desaparece de la existencia y deja caer lo que sea que haya sido colocado sobre su superficie.

Dormir Rango: 90'
Usuario de magia 1 Duración: 5 rondas/nivel

Este hechizo pone a varias criaturas de 3 o menos dados de golpe en un sueño mágico. Las criaturas de 4 o más dados de golpe no se ven afectadas. El lanzador elige un

punto de origen para el hechizo (dentro del rango dado, por supuesto), y esas criaturas dentro de los 30' del punto elegido pueden verse afectadas. Cada criatura en el área de efecto tiene permitido hacer una tirada de salvación contra hechizos para resistir el efecto.

Las criaturas dormidas están indefensas. Golpear o herir despierta a una criatura afectada, pero el ruido normal no lo hace. El sueño no afecta a criaturas inconscientes, construcciones o criaturas no muertas, y tales criaturas en el área de efecto son ignoradas.

Cuando transcurre la duración del hechizo, las criaturas dormidas normalmente se despiertan de inmediato; sin embargo, si se ponen muy cómodos y los alrededores son tranquilos, las criaturas afectadas pueden continuar durmiendo normalmente a discreción del DJ.

Encantar persona Rango: 30'
Usuario de magia 1 Duración: especial

Este hechizo hace que una criatura humanoide de 4 dados de golpe o menos considere al taumaturgo como su amigo y aliado de confianza. Los humanos y los semi-humanos pueden verse afectados, independientemente del nivel de habilidad. Una tirada de salvación contra hechizos negará el efecto. Si la criatura está siendo amenazada o atacada por el lanzador o sus aliados, recibe una bonificación de +5 en su tirada de salvación. El hechizo no permite que el lanzador controle a la persona encantada como si fuera un autómatas; más bien, percibe sus palabras y acciones de manera más favorable. El lanzador puede intentar órdenes al sujeto, pero no hará nada que normalmente no haría, y además puede recibir una tirada de salvación adicional para superar la magia (a discreción del DJ). El lanzador debe hablar el idioma del objetivo para comunicar cualquier comando, o bien ser bueno en pantomima; por supuesto, si el taumaturgo es atacado, la criatura encantada actuará para proteger a su "amigo" (aunque eso podría significar atacar a los enemigos del lanzador o intentar llevar a éste a un lugar "seguro"). El objetivo recibe una nueva tirada de salvación cada día si tiene una inteligencia de 13 o más, cada semana si su inteligencia es de 9-12, o cada mes si su inteligencia es 8 o menos.

Escudo Rango: Sí mismo
Usuario de magia 1 Duración: 5 rondas+1/nivel

El hechizo escudo crea un disco de fuerza móvil invisible, similar a un escudo, que se cierra frente al lanzador. Niega los ataques de **proyector mágico** dirigidos al lanzador y mejora la clase de armadura del mismo en +3 contra ataques cuerpo a cuerpo y +6 contra armas de proyectiles. Los beneficios de la Clase de armadura no se aplican a los ataques que se originan detrás del lanzador, pero el **proyector mágico** se evitan desde todas las direcciones.

Leer idiomas

Rango: 0

Usuario de magia 1

Duración: especial

Este hechizo le otorga al lanzador la capacidad de leer casi cualquier idioma escrito. Se puede lanzar en uno de los siguientes tres modos:

En el primer modo, el hechizo permite al lanzador leer cualquier cantidad de trabajos escritos en una variedad de idiomas. Este modo dura 1 turno por nivel de lanzador.

En el segundo modo, el hechizo permite al lanzador leer cualquier libro o tomo. Este modo dura 3 horas por nivel de lanzador.

En el tercer modo, el hechizo permite al lanzador leer cualquier pergamino (que no sea un pergamino de hechizo; por ejemplo, un pergamino de protección o un mapa de tesoro). Este modo es permanente

El hechizo otorga la capacidad de leer los textos, pero de ninguna manera acelera la lectura ni garantiza la comprensión de los conceptos que el lanzador no tiene la capacidad de entender. Además, para que este hechizo funcione, debe haber al menos una criatura viviente que pueda leer el idioma dado en algún lugar del mismo plano.

Leer magia

Rango: 0

Usuario de magia 1

Duración: permanente

Cuando se lanza sobre cualquier texto mágico, como un libro de hechizos o un pergamino de hechizos de un usuario de magia, Leer magia permite al lanzador leer ese texto. Lanzar este hechizo sobre un texto maldito generalmente desencadenará la maldición.

Luz*

Rango: 120'

Clérigo 1, Usuario de magia 1

Duración: 6 + nivel turnos

Este hechizo crea una luz igual a la luz de la antorcha que ilumina un área de radio de 30' (y proporciona una luz tenue por 20' adicionales) alrededor de la ubicación u objeto objetivo. El efecto es inmóvil si se lanza a un área, pero se puede lanzar sobre un objeto móvil. La luz llevada a un área de oscuridad mágica no funciona.

Al revés, la **luz** se convierte en **oscuridad**, creando un área de oscuridad tal como se describió anteriormente. Esta oscuridad bloquea visión nocturna y niega las fuentes de luz mundanas.

Se puede lanzar un hechizo de luz para contrarrestar y disipar el hechizo de oscuridad de un lanzador de nivel igual o inferior (y viceversa). Hacerlo hace que ambos hechizos cesen instantáneamente, restaurando el nivel de luz ambiental existente.

Cualquiera de las versiones de este hechizo puede usarse para cegar a un oponente, lanzándolo sobre los órganos

oculares del objetivo. Al objetivo se le permite un tiro de salvación contra rayo de muerte para evitar el efecto, y si se realiza la salvación, el hechizo no tiene efecto en absoluto. Un hechizo de **luz** u **oscuridad** lanzado a ciegas no tiene el área de efecto dada (es decir, no se arroja luz u oscuridad alrededor de la víctima).

Mantener portal

Rango: 100'+10'/Nivel

Usuario de magia 1

Duración: 1 ronda/Nivel

Este hechizo mágicamente mantiene cerrada una puerta, portón, ventana, o persiana de madera, metal, o piedra. La magia afecta el portal como si estuviera bien cerrado y normalmente bloqueado. Un hechizo de **tocar** o un hechizo exitoso de **disipar magia** puede negar un hechizo de mantener portal.

Protección contra el mal*

Rango: toque

Clérigo 1, Usuario de magia 1

Duración: 1 turno/nivel

Este hechizo protege a una criatura de los ataques de criaturas malvadas, del control mental y de las criaturas convocadas. Crea una barrera mágica alrededor del sujeto a una distancia de 1 pie. La barrera se mueve con el sujeto y tiene tres efectos principales.

Primero, el sujeto gana un bonificador de +2 a CA y un bonificador de +2 en salvaciones. Ambas bonificaciones se aplican contra ataques realizados o efectos creados por criatura malvadas. Tenga en cuenta que la definición de "mal" se deja a la discreción del DJ para decidir.

En segundo lugar, la barrera bloquea cualquier intento de poseer a la criatura protegida (por ejemplo, mediante un ataque de Jarra mágica) o de ejercer control mental sobre la criatura (como los hechizos y efectos de encantamiento). La protección no evita que tales efectos apunten a la criatura protegida, pero suprime el efecto durante la duración de la protección contra el efecto maligno. Si la protección contra el efecto maligno termina antes de que lo haga el efecto que otorga el control, el aspirante a controlador podrá comandar a la criatura controlada. Del mismo modo, la barrera mantiene fuera el intento de posesión de una vida, pero no lo hace si ya se ha poseído dicha vida antes que se lance el hechizo.

Tercero, el hechizo evita el contacto corporal de las criaturas convocadas (independientemente si son "malvadas" o no). Esto hace que los ataques con armas naturales de tales criaturas falles y las criaturas retrocedan si tales ataques requieren tocar a la criatura protegida. La protección contra el contacto de las criaturas convocadas termina si la criatura protegida hace un ataque o intenta forzar la barrera contra la criatura bloqueada.

Invertido, este hechizo se convierte en protección contra el bien. Funciona de todas las formas descritas

BASIC FANTASY

PRINCIPIOS ESENCIALES PARA PRINCIPIANTES

anteriormente, excepto que las criaturas “buenas” se mantienen alejadas, en lugar de las criaturas “malvadas”.

Proyectil mágico Rango: 100'+10'/Nivel
Usuario de magia 1 Duración: instantáneo

Este hechizo hace un proyectil de energía mágica salga de la punta del dedo del lanzador y golpee a su objetivo, causando 1d6+1 puntos de daño. El proyectil ataca infaliblemente, incluso si el objetivo está en combate cuerpo a cuerpo o tiene un poco menos que cobertura total u ocultación total. No se pueden elegir partes específicas de una criatura. Los objetos inanimados no son dañados por el hechizo.

Por cada tres niveles del lanzador más allá del 1^{er}, se lanza un proyectil adicional— dos en el 4^{to} nivel, tres en el 7^{mo}, cuatro en el 10^{mo}, y un máximo de cinco proyectiles en el 13^{vo} nivel o superior. Si el lanzador dispara múltiples proyectiles, puede apuntar a una sola criatura o varias de ellas. Un solo proyectil puede golpear a una sola criatura. Los objetivos deben designarse antes que se produzca el daño.

Ventriloquia Rango: 60'
Usuario de magia 1 Duración: 1 turno/nivel

Este hechizo permite al lanzador hacer que su voz suene desde otro lugar dentro del alcance, por ejemplo, desde un nicho oscuro o una estatua.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials (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.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 - 2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

END OF LICENSE