

Basic Fantasy

Role-Playing Game



Guia Básico

Copyright © 2011 by Tom Hoyt

Basic Fantasy RPG Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman

All Rights Reserved

Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

Release 8

Tradução 1

www.basicfantasy.org

Créditos

Verificação: Barry Gergel, James Lemon

Tradução: Rômulo Machado

INTRODUÇÃO

O *Guia Básico* contém as informações essenciais que jogadores iniciantes necessitam para começar a jogar e criar rapidamente personagens de primeiro nível em um RPG de Fantasia Tradicional. Este livreto não traz todas as informações necessárias para iniciar uma aventura ou campanha de Basic Fantasy. O Mestre do Jogo (MJ) deve ter uma cópia do **Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules**, que contém as regras completas. O livro de regras pode ser baixado gratuitamente em basicfantasy.org. Assim que os personagens alcançarem o segundo nível, os jogadores precisarão de uma cópia das regras completas também. Adicionalmente, o suplemento *BFRPG Charts and Tables* de Simone Felli é bastante útil e também está disponível gratuitamente no site do Basic Fantasy.

CONTEÚDO

Criando um Personagem.....	1
Equipamentos.....	4
Combate.....	6
Magias.....	9

CRIANDO UM PERSONAGEM

Primeiramente, você precisará de um lápis, alguns dados de jogo, e algo onde possa anotar as informações do seu personagem. Você pode simplesmente usar uma folha de papel em branco ou usar uma Ficha de Personagem para o Basic Fantasy. Diferentes Fichas de Personagem podem ser baixadas e impressas no site do Basic Fantasy. Para seu primeiro jogo, a *BFRPG Standard Character Record Sheet* de Chris Gonnerman é um bom início.

Passos Para Criação do Personagem

1. Role 3d6 para cada habilidade.
2. Anote o bônus/penalidade para cada valor.
3. Escolha uma raça e anote as habilidades especiais.
4. Escolha uma classe e anote as habilidades especiais.
5. Anote a experiência necessária para avançar para o segundo nível.
6. Para os Pontos de Vida, role os dados de vida da sua classe e adicione seu bônus/penalidade de Constituição.
7. Anote seu Bônus de Ataque de +1 (todos os personagens têm +1 no primeiro nível).
8. Anote os valores dos Testes de Resistência (faça os ajustes de acordo com a sua raça).
9. Role as riquezas iniciais (3d6 x 10 peças de ouro).
10. Compre equipamentos para seu personagem (verifique as restrições para arma e armadura de sua raça e classe).
11. Anote sua Classe de Armadura, adicionando seu bônus/penalidade de Destreza.
12. Finalize seu personagem com um nome e uma história.

Habilidades (3d6)

Habilidade	Bônus
Força (FOR)	<ul style="list-style-type: none"> • Jogadas de ataque corpo-a-corpo. • Jogadas de dano quando usar arma branca ou arma de arremesso (incluindo estilingues).
Destreza (DES)	<ul style="list-style-type: none"> • Jogadas de ataque à distância (arcos, bestas, machados de arremesso). • Classe de Armadura (CA) • Jogadas de Iniciativa.
Constituição (CON)	<ul style="list-style-type: none"> • Adiciona-se a cada Dado de Vida. • Resistência contra venenos.
Inteligência (INT)	<ul style="list-style-type: none"> • Número de idiomas conhecidos. • Resistência contra ilusões. • Pode ser útil para memorizar magias e pesquisas.
Sabedoria (SAB)	<ul style="list-style-type: none"> • Alguns testes de resistência contra ataques mágicos.
Carisma (CAR)	<ul style="list-style-type: none"> • Jogadas de reação. • Número de ajudantes que o personagem pode contratar.

Bônus/Penalidade de Habilidades

Pontos de Habilidade	Bônus/Penalidade
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Raças

Anões

Requerimentos de Habilidade	CON 9 ou mais, CAR 17 ou menos.
Classes	Clérigo, Guerreiro e Ladrão.
Dados de Vida	Todos.
Armas	Armas grandes requerem duas mãos. Não usa espadas de duas mãos, armas de haste ou arcos longos.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Visão Noturna 18 m. • Detecta novas construções, paredes móveis, passagens em declives, armadilhas com 1-2 no d6.
Bônus de Resistência	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Raio da Morte ou Veneno. • +4 vs. Varinhas Mágicas. • +4 vs. Paralisia ou Petrificação. • +3 vs. Sopro de Dragão. • +4 vs. Magias.
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comum, Anão. • +1/ponto de bônus em INT.
Descrição	Geralmente com 1,20 m de altura, entroncado, vivem cerca de 300-400 anos. Cabelos e barbas grossas.

Elfos

Requerimentos de Habilidade	INT 9 ou mais, CON 17 ou menos.
Classes	Todas + Guerreiro/Mago e Ladrão/Mago.
Dados de Vida	Máximo d6.
Armas	Armas grandes requerem duas mãos.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Visão Noturna 18 m. • Detecta portas secretas (1-2 no 1d6; 1 no 1d6 com um olhar superficial). • Imune ao ataque paralisante dos Carniçais. • Necessário um a menos nos Testes de Surpresa (ver Teste de Surpresa abaixo).
Bônus de Resistência	<ul style="list-style-type: none"> • +2 vs. Varinhas Mágicas. • +1 vs. Paralisia ou Petrificação. • +2 vs. Magias.
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comum, Elfo. • +1/ponto de bônus em INT.
Descrição	Geralmente com 1,50 m de altura, esbelto, 58 kg. Vivem cerca de 1200 anos ou mais. Pálidos com cabelos escuros, orelhas pontudas, pouca ou quase nenhuma barba.

Halflings

Requerimentos de Habilidade	DES 9 ou mais, FOR 17 ou menos.
Classes	Clérigo, Guerreiro e Ladrão.
Dados de Vida	Máximo d6.
Armas	Deve usar armas médias com duas mãos. Não pode usar armas grandes.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • +1 BA com armas de ataque à distância. • +2 de bônus na CA quando atacado corpo-a-corpo por criaturas maiores que humanos. • +1 para jogadas de Iniciativa. • Esconder-se (10% de chance de ser detectado em área aberta, 30% de chance de ser detectado em área coberta).
Bônus de Resistência	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Raio da Morte ou Veneno. • +4 vs. Varinhas Mágicas. • +4 vs. Paralisia ou Petrificação. • +3 vs. Sopro de Dragão. • +4 vs. Magias.
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comum, Halfling. • +1/ponto de bônus em INT.
Descrição	Geralmente com menos de 1 m de altura, 20 kg, com cabelos crespos, sem barbas, vivem cerca de 100 anos.

Humanos

Requerimentos de Habilidade	Sem requerimentos.
Classes	Todas.
Dados de Vida	Todos.
Armas	Armas grandes requerem duas mãos.
Especial	+10% para toda experiência ganha.
Bônus de Resistência	Nenhum.
Idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • Comum. • +1/ponto de bônus em INT.
Descrição	Mediano do sexo masculino geralmente com 1,80 m de altura, 79 kg, vivem cerca de 75 anos.

Idiomas Extras

O Mestre do Jogo terá uma lista com os idiomas disponíveis em sua campanha. Não é necessário que os Jogadores escolham seus idiomas extras quando o personagem é criado. Eles podem escolher em algum momento futuro.

Classes**Clérigo**

Requisito	SAB 9 ou mais.
Dado de Vida	d6
Armas	Somente armas de contusão (clava, maça, marreta, bordão, estilingue, martelo de guerra).
Armaduras	Todas, inclusive escudos.
XP para 2° Nível	1500
Magias	Nenhuma no 1° nível.
Especial	Expelir Mortos-Vivos (<i>ver abaixo</i>).
Testes de Resistência no 1° Nível	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 11 • Varinhas Mágicas: 12 • Paralisia ou Petrificação: 14 • Sopro de Dragão: 16 • Magias: 15

Expelir Mortos-Vivos

Clérigos são capazes de *Expelir os Mortos-Vivos* ou afastar monstros mortos-vivos por meio de sua própria fé. O Clérigo brande seu símbolo sagrado e clama pelos poderes de sua divindade. O jogador rola 1d20 e diz ao MJ o resultado.

Guerreiro

Requisito	FOR 9 ou mais.
Dados de Vida	d8
Armas	Todas.
Armaduras	Todas, incluindo escudos.
XP para 2° Nível	2000
Magias	Nenhuma.
Especial	Nenhuma.
Testes de Resistência no 1° Nível	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 12 • Varinhas Mágicas: 13 • Paralisia ou Petrificação: 14 • Sopro de Dragão: 15 • Magias: 17

Mago

Requisito	INT 9 ou mais.
Dados de Vida	d4
Armas	Clava, adaga, cajado.
Armaduras	Nenhuma.
XP para 2° Nível	2500
Magias	1 magia de 1° nível (<i>ver Magias abaixo</i>)
Especial	Nenhum.
Testes de Resistência no 1° Nível	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 13 • Varinhas Mágicas: 14 • Paralisia ou Petrificação: 13 • Sopro de Dragão: 16 • Magias: 15

Ladrão

Requisito	DES 9 ou mais.
Dado de Vida	d4
Armas	Todas.
Armaduras	Couro, não usa escudos.
XP para 2° Nível	1250
Magias	Nenhuma.
Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Ataque Furtivo (<i>ver abaixo</i>) • Veja Habilidades de Ladrão abaixo.
Testes de Resistência no 1° Nível	<ul style="list-style-type: none"> • Raio da Morte ou Veneno: 13 • Varinhas Mágicas: 14 • Paralisia ou Petrificação: 13 • Sopro de Dragão: 16 • Magias: 15

Ataque Furtivo

- +4 bônus de ataque e causa dano dobrado, se atingir. O ataque precisa ser surpresa (pode requerer uma jogada de Furtividade e/ou Esconder-se).
- Não pode ser efetuado no mesmo oponente mais de uma vez em qualquer combate.
- Pode ser efetuado desarmado também e com a "parte chata da lâmina" (+0 bônus de ataque e causa dano normal). Em ambos os casos se causa dano de concussão.

Habilidades de Ladrão no 1° Nível

Abrir Fechaduras	25%	Escalar	80%
Remover Armadilhas	20%	Esconder-se*	10%
Punga	30%	Ouvir	30%
Furtividade	25%		

*Halflings devem usar sua habilidade especial para esconder-se ao invés, o que lhes dá apenas 10% de chance de ser detectado em terreno aberto e 30% em qualquer outro lugar.

GUIA BÁSICO

BASIC FANTASY

EQUIPAMENTOS

Valores monetários

1 peça de platina (pp)	=	5 peças de ouro (po)
1 peça de ouro (po)	=	10 peças de prata (pp)
1 peça de eletro (pe)	=	5 peças de prata (pp)
1 peça de prata (pp)	=	10 peças de cobre (pc)

Equipamentos Básicos

Item	Custo	Peso (kg)
Água benta, por frasco	10 po	*
Aljava ou Caixa de Virotes	1 po	0,50
Amolador	1 po	0,50
Barraca, grande (10 pessoas)	25 po	10
Barraca, pequena (1 pessoa)	5 po	5
Cantil	1 po	1
Cobertor	1 po	1,50
Corda, cânhamo (cada 15 m)	1 po	2,50
Corda, seda (cada 15 m)	10 po	1
Escada, 3 m	1 po	10
Espelho, metal pequeno	7 po	*
Estojo para mapas e pergaminhos	1 po	0,25
Ferramentas de Ladrão	25 po	0,50
Gancho	2 po	2
Garrafa ou frasco de vidro	1 po	*
Giz, pequeno saco com pedaços	2 po	*
Lamparina, coberta	8 po	1
Mastro de madeira, 3 m	1 po	5
Mochila	4 po	*
Óleo (por frasco)	1 po	0,50
Papel (por folha)	1 po	**
Pederneira e isqueiro	3 po	0,50
Pontas de ferro, 12	1 po	0,50
Rações, secas, uma semana	10 po	7
Roupas, vestimenta comum	4 po	0,50
Saco, grande	1 po	*
Saco, pequeno	5 pp	*
Símbolo sagrado	25 po	*
Tinta (por frasco)	8 po	*
Tochas, 6	1 po	0,50
Velas, 12	1 po	*

* 10 desses itens pesam 0,50 kg.

** Não deve ser considerado como sobrecarga a não ser que sejam carregados em centenas.

Nota: O primeiro grimório do Mago é concedido por seu mestre.

Armaduras e Escudos

Tipo	Custo	Peso (kg)	CA
Sem Armadura	0 po	0	11
Corselete de Couro	20 po	7,50	13
Cota de Malha	60 po	20	15
Armadura de Placas	300 po	25	17
Escudo	7 po	2,50	+1

Pinos e Arreios

Item	Custo	Peso (kg)
Alforje, par	4 po	3,50
Freio e Rédeas	15 pp	1,50
Ferraduras	1 po	5
Sela de Carga	5 po	7,50
Sela de Montaria	10 po	17,50

Montarias

Animal	DI	DV	CA	Resist	Ataques	Carga Lev/Pes	Custo (po)
Cavalo de Carga	18m	3	13	Gue 3	2 cascos, 1d4 cada	175/350	120
Cavalo de Guerra	18m	3	13	Gue 3	2 cascos, 1d6 cada	175/350	200
Cavalo de Cavalgada	24m	2	13	Gue 2	2 cascos, 1d4 cada	125/250	75
Pônei*	12m	1	13	Gue 1	1 mordida, 1d4	135/275	40
Pônei de Guerra*	12m	1	13	Gue 1	1 mordida, 1d4	135/275	80

* Anões e Halflings não podem cavalgar cavalos.

Carga

Força	Anão, Elfo e Humano		Halfling	
	Leve (kg)	Pesada (kg)	Leve (kg)	Pesada (kg)
3	12,50	30	10	20
4-5	17,50	45	15	30
6-8	25	60	20	40
9-12	30	75	25	50
13-15	32,50	82,50	27,50	55
16-17	35	90	30	60
18	40	97,50	32,50	65

Deslocamento e Sobrecarga

Tipo de Armadura	Carga Leve	Carga Pesada
Sem Armadura ou Couro Mágico	12 m	9 m
Corselete de Couro ou Metal Mágico	9 m	6 m
Armadura de Metal	6 m	3 m

Armas

Arma	Custo	Tam.	Peso (kg)	Dano
Adagas				
Adaga	2 po	P	0,50	1d4
Adaga de Prata**	25 po	P	0,50	1d4
Arcos				
Arco Curto	25 po	M	1	
Flecha de Arco Curto	1 po		*	1d6
Flecha de Arco Curto (prata)**	2 po		*	1d6
Arco Longo	60 po	G	1,50	
Flecha de Arco Longo	2 pp		*	1d8
Flecha de Arco Longo (prata)**	4 po		*	1d8
Besta Leve	30 po	M	3,50	
Virote Leve	2 pp		*	1d6
Virote Leve (prata)**	5 po		*	1d6
Besta Pesada	50 po	G	7	
Virote Pesado	4 pp		*	1d8
Virote Pesado (prata)**	10 po		*	1d8
Espadas				
Espada Curta	6 po	P	1,50	1d6
Espada Longa/Cimitarra	10 po	M	2	1d8
Espada de Duas Mãos	18 po	G	5	1d10
Machados				
Machado de Arremesso	4 po	P	2,50	1d6
Machado de Batalha	7 po	M	3,50	1d8
Machado Grande	14 po	G	7,50	1d10
Martelos e Maças				
Martelo de Guerra	4 po	P	3	1d6
Maça	6 po	M	5	1d8
Marreta	10 po	G	8	1d10
Outras Armas				
Clava/Cajado	2 pp	M	0,50	1d4
Bordão	2 po	G	2	1d6
Arma de Haste	9 po	G	7,50	1d10
Estilingue	1 po	P	*	
Bala	1 pp		*	1d4
Pedra	-		*	1d3
Lança	5 po	M	2,50	
Arremesso (uma mão)				1d6
Corpo-a-corpo (uma mão)				1d6
Corpo-a-corpo (duas mãos)				1d8

* 10 desses itens pesam 0,50 kg.

** Ponta ou lâmina de prata, para usar contra licantropos.

Alcance das Armas de Ataque à Distância

Arma	Curto (+1)	Médio (0)	Longo (-2)
Adaga	3	6	9
Arco Curto	15	30	45
Arco Longo	21	42	63
Besta Leve	18	36	54
Besta Pesada	24	48	72
Estilingue	6	12	18
Lança	3	6	9
Machado de Arremesso	3	6	9
Martelo	3	6	9
Óleo ou Água Benta	3	9	15

* Valores em metros, áreas cobertas. Para áreas abertas multiplique por 3.

Deslocamento em Áreas Abertas

O deslocamento em áreas abertas está diretamente relacionado ao deslocamento em combate. Veja a tabela a seguir:

Deslocamento em Combate (Metros por Turno)	Deslocamento em Áreas Abertas (Quilômetros por Dia)
3	9
6	18
9	27
12	36
15	45
18	54
21	63
24	72

Naturalmente, qualquer grupo viajando junto se move na velocidade do membro mais lento.

O tipo de terreno poderá afetar o deslocamento um pouco, como mostrado na tabela:

Terreno	Ajuste
Montanha, Pântano, Selva	x 1/3
Colina, Deserto, Floresta	x 1/2
Planície, Trilha	x 2/3
Estrada (Pavimentada)	x 1

Esses valores são para 8 horas de viagem. Os personagens podem optar por uma *marcha forçada*, viajando 12 horas por dia. Se isso for feito, adicione 50% na distância percorrida. Cada dia de marcha forçada depois do primeiro causa 1d6 pontos de dano nos personagens (e em seus animais, se houver). Um teste de resistência contra Raio da Morte aplicando bônus de Constituição é permitido para evitar esse dano, mas caso falhe uma vez, não é permitido rolar novamente para aquele personagem ou criatura. Um dia de descanso “reinicia” a progressão.

Sobrevivência Cotidiana

Personagens comuns precisam consumir um dia completo de rações (ou comida equivalente) e um mínimo de um quarto de água por dia. Não comer o suficiente não afeta significativamente o personagem nos primeiros dois dias, mas depois disso ele ou ela perde 1 ponto de vida por dia. Além disso, o personagem perde a capacidade de curar ferimentos normalmente, mas ainda assim magia funcionará. Alimentar-se o suficiente por um dia (no decorrer de um dia, não tudo de uma vez) recupera a capacidade de curar pontos de vida normalmente.

Água insuficiente afeta os personagens mais rapidamente; após apenas um dia sem água, o personagem perde 1d4 pontos de vida, e perderá 1d4 pontos de vida adicionais subsequentemente por dia. A capacidade de curar-se é perdida quando o primeiro dado de dano é jogado.

COMBATE

Quando o grupo encontra prováveis inimigos, a escala de tempo passa de turnos de 10 minutos para rodadas de combate de 10 segundos. As fases do combate são:

1. Verificar a surpresa (opção do MJ)
2. Verificar a reação dos monstros (opção do MJ)
3. Ciclo de combate

Verificar Surpresa (opção do MJ)

Se aplicável, role 1d6. Geralmente os personagens são surpreendidos com 1-2, ou no caso de uma emboscada bem planejada com 1-4. Personagens ensurdecidos são surpreendidos com 1-3, e cegados com 1-4. Elfos geralmente são surpreendidos com 1, 1-2 se ensurdecido, e 1-3 se cegado ou em emboscadas. Personagens surpreendidos não podem agir na primeira rodada do combate, embora possam se defender, com CA normal.

(Neste ponto, o MJ pode jogar a reação dos monstros ao grupo também. Veja as regras completas para detalhes.)

Ciclo de Combate

1. Jogue a Iniciativa. Role 1d6 e adicione quaisquer bônus ou penalidades, incluindo bônus de DES, -1 se ensurdecido, e -2 se cegado.
2. Aja por ordem de iniciativa. Personagens com o mesmo número de iniciativa agem simultaneamente. O personagem pode atrasar sua ação até outro personagem agir, agindo simultaneamente.

Em seus turnos, indivíduos podem se mover e então atacar (nesta ordem), apenas se mover, ou apenas atacar. Um ataque termina o turno de um personagem.

Continue este ciclo até o combate ser resolvido.

Personagens comuns precisam de 6 horas de sono a cada 24. Subtraia o bônus de Constituição do personagem disso; então um personagem com 18 de Constituição precisa de apenas 3 horas de sono por noite (e um personagem com 3 de Constituição precisa de 9 horas). Esses exemplos são mínimos; a maioria dos personagens preferirá dormir por duas ou mais horas a mais.

Personagens que dormirem menos que o necessário sofrerão uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque e testes de resistência (assim como não recuperarão pontos de vida). Para cada noite adicional de horas de sono insuficientes, a penalidade aumenta em um ponto. Independentemente de quanto tempo o personagem ficou sem dormir o necessário, a quantidade normal de horas de sono removerá essas penalidades.

Um personagem usando uma arma de longo alcance (lanças, por exemplo) pode escolher atacar um oponente próximo em sua vez, agindo assim simultaneamente com ele, mesmo se o atacante rolou um resultado de iniciativa inferior.

Deslocamento em Combate

(Ver também as seções **Correr**, **Investida**, e **Preparar Armas Contra Investida** a seguir.)

Oponentes a mais de 1,50 m de distância podem se mover livremente, mas uma vez que dois indivíduos estão opostos em 1,50 m entre si, estão “engajados” e precisam seguir as regras de Mobilidade Defensiva, a seguir. Em alguns casos dois oponentes que estão a 1,50 m entre si podem não se perceber, como quando um personagem consegue aproximar-se furtivamente atrás do outro. Em tal circunstância, os personagens não estão engajados.

Se um lado desejar escapar do outro, jogue a fuga e perseguição como ações de combate. Cartografia, é claro, é impossível enquanto se foge ou persegue. Quando um personagem precisar passar por uma porta, fazer uma curva difícil, o MJ pode solicitar um teste de resistência contra Raio da Morte (utilizando bônus de Destreza); se o teste falhar, o personagem cai e não se movimenta mais naquela rodada; ele ou ela pode se levantar e continuar a se movimentar em sua Iniciativa na próxima rodada.

Se em algum momento os perseguidores estiverem a 1,50 m (corpo-a-corpo) no início da rodada, eles podem se atacar; os personagens em fuga estarão sujeitos a “ataques de oportunidade” se continuarem a fugir mesmo com os perseguidores em distância de combate corpo-a-corpo.

Se os personagens ou criaturas em fuga conseguirem despistar os perseguidores por uma rodada completa, eles escaparam... Os perseguidores os perderam.

Toda vez que um personagem der as costas a um oponente adjacente (que tiver uma arma empunhada) e começar a se deslocar, aquele oponente pode dar um “ataque de oportunidade” com +2 bônus no ataque, mesmo se já tiver atacado na rodada. Oponentes com rotinas de ataque podem escolher um modo de ataque; por exemplo, um tigre com uma rotina garra/garra/mordida pode arranhar ou morder uma vez.

Alternativamente, o personagem pode começar a recuar (até metade de seu deslocamento) enquanto continua a lutar (se o oponente permanecer no alcance, ou seja, seguir o personagem). Isso é denominado **luta em retirada**. O personagem ainda precisa se mover primeiro.

Correr

Normalmente não é permitido que um personagem correndo ataque (mas veja **Investida** abaixo). Personagens correndo podem se mover o dobro de seu deslocamento normal em um número máximo de rodadas igual a 2 vezes o seu valor de Constituição, depois disso estarão exaustos e poderão apenas caminhar (em seu deslocamento normal). Para monstros sem valor de Constituição, permita correr por 24 rodadas. Personagens ou criaturas exaustas precisam descansar por pelo menos um turno antes de correr novamente.

Investida

Sob algumas circunstâncias, os personagens ou criaturas são permitidos atacar depois de correr. Isso é chamado de **investida**, e algumas limitações específicas são aplicadas. Primeiro, o personagem ou criatura em investida precisa se deslocar pelo menos 3 m, e pode se mover até o dobro do seu deslocamento normal, como consta acima. O deslocamento precisa ser mais ou menos em linha reta na direção do alvo, e o caminho precisa estar razoavelmente livre. Finalmente, o atacante precisa estar usando uma arma de haste ou lança, que são mais adequadas para investidas. Alguns monstros, especialmente aqueles com chifres, são capazes de usar ataques normais na investida. Se o atacante não tiver visibilidade do oponente no início da investida, esta não pode ser realizada.

O ataque em investida recebe +2 na jogada de ataque. O personagem ou criatura que faz a investida recebe uma penalidade de -2 na Classe de Armadura pelo resto da rodada. Se o ataque acertar, causa dano em dobro.

Preparar Arma Contra Investida: Lanças, armas de haste, e algumas armas perfurantes causam dano dobrado quando “preparadas” (apoiadas contra o chão) e usadas contra uma criatura em investida. Para isso ser possível, o personagem ou criatura alvo da investida precisa ter Iniciativa igual ou superior; isso conta como uma ação

atrasada: ambos atacante e defensor agem no número de iniciativa do atacante, por conseguinte, simultaneamente.

Ações Comuns

Ataque padrão	Mover-se (deslocamento) + ataque corpo-a-corpo ou à distância
Correr	Mover-se (2 x deslocamento)
Investida*	Mover-se (2 x deslocamento) + ataque (+2 bônus)
Ataque de Oportunidade	Ataque livre (+2 bônus) vs. oponentes recuando
Luta em Retirada	Recuar (metade do deslocamento) + ataque corpo-a-corpo

* Penalidade de -2 na Classe de Armadura na rodada.

Ataque e Defesa

O atacante rola um d20 “para acertar” e adiciona modificadores, incluindo o +1 no Bônus de Ataque. Se o resultado for igual ou superior à classe de armadura do alvo (CA) o ataque acerta e joga-se o dano. Um “1” natural na jogada de dados é sempre uma falha. Um “20” natural é sempre um acerto, se o oponente puder ser atingido de forma alguma (ex., monstros que podem ser atingidos apenas por armas mágicas ou de prata não podem ser atingidos por armas comuns, então um “20” natural também falhará).

Bônus/Penalidade de Ataque

Ataque pelas costas	+2 (não acumula com a habilidade Ataque Furtivo)
Ataque de concussão	-4 (causa dano de concussão, metade)
Soco	+0 (1d3, dano de concussão)
Chute	-2 (1d4, dano de concussão)
Atacante/Defensor invisível	+4/-4
Atacante/Defensor cego	-4/+4
Defensor preso	+4

Ataque à Distância

Distância do alvo	Bônus/penalidade de ataque
1,50 m ou menos	-5 *
Até curto alcance	+1
Até médio alcance	+0
Até longo alcance	-2
Além de longo alcance	Não pode ser atingido

* Se o atacante está atrás da criatura alvo sem ser notado, ou aquela criatura está distraída aplique +1 bônus (+3 bônus total se atacando pelas costas).

Penalidades de Cobertura e Ocultação

Alvo está	Coberto	Oculto
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

Tabela de Erros dos Projéteis de Área

	(costas)	
	0	
7	8	9
5	Alvo	6
2	3	4
	1	
	(frente)	

Role 1d10, e consulte o diagrama para determinar onde o ataque acertou. Cada número representa um quadrado com 1,50 m².

Projéteis de Área com Óleo

- Dano direto: 1d8 pontos de dano de fogo, mais 1d8 de dano adicional na próxima rodada, a não ser que o personagem gaste seu turno apagando as chamas.
- Dano de explosão: 1d6 pontos de dano de fogo em torno de 3 m do ponto de impacto. Um teste de resistência vs. Raio da Morte é permitido para evitar o dano.
- Uma poça de óleo fervente tem efeito por 10 rodadas. Aqueles que tentarem passar pelo óleo fervente tomarão 1d6 pontos de dano de fogo em toda rodada que estiverem sobre ele.

Água Benta vs. Mortos-Vivos

- Dano direto: 1d8 pontos de dano.
- Dano de explosão: 1d6 pontos de dano de fogo em torno de 3 m do ponto de impacto.
- Efetivo por 1 rodada.

Erros com Projéteis

Exceto projéteis de área, ataques com armas de ataque à distância que erram seu alvo normalmente são considerados perdas. Entretanto, se houver aliados ao redor do alvo inatingido, o ataque pode atingir uma das

criaturas. O MJ pode decidir quais aliados podem ser atingidos, e rolar ataques contra cada um até que algum seja atingido ou falhe em todos os alvos possíveis. Essas jogadas de ataque são feitas com o bônus de ataque normal, como se ele ou ela tivesse a intenção de atingir a criatura aliada. Porém, o MJ deve fazer essas jogadas, não o jogador.

Dano de Concussão

Ataques feitos com a “parte chata da lâmina” para danos não letais são feitos com uma penalidade de -4 no ataque e causam metade do dano. A maioria das armas podem ser usadas dessa forma; apenas aquelas com penetração ou corte em todos os lados não.

Morte, Ferimentos e Cura

Qualquer um que atinja 0 pontos de vida está (provavelmente) morto. A critério do MJ, é possível que um Clérigo de alto nível ressuscite o personagem, se seus amigos estiverem dispostos a carregar seu corpo, e se o Clérigo estiver apto. Geralmente uma taxa generosa ou alguma forma de serviço será requerida.

Se um personagem que tomou algum dano de concussão atingir 0 pontos de vida, estará inconsciente ao invés de morto. (Qualquer dano de concussão subsequente será considerado dano letal, sendo possível levar à morte) Um personagem abatido dessa forma, que não for morto, acordará com 1 ponto de vida após 1d4 turnos, ou poderá ser acordado (com 1 ponto de vida) por alguém depois de 2d10 rodadas.

Personagens feridos recuperam 1 ponto de vida por dia, se descansarem suas horas de sono normais (6 horas de sono por dia, mais/menos bônus de Constituição). Personagens que escolherem dormir além do habitual recuperam 1 ponto de vida adicional.

Brigas

Quando um personagem ataca sem arma, atingindo com os punhos ou pés, isso é chamado de briga. Personagens comuns causam 1d3 pontos de dano de concussão com um soco, 1d4 com um chute; chutes são feitos com uma penalidade de -2 no ataque. Um personagem sem armadura ou com corselete de couro não pode atingir um personagem em armadura de metal com socos e chutes, de fato, se isso acontecer, o dano é aplicado no atacante ao invés do defensor. O MJ precisa decidir quais monstros podem ser atingidos dessa forma. Todos os personagens podem se engajar em brigas; não há restrição de “armas” nesse caso.

MAGIAS

Clérigos

Clérigos não possuem magias no primeiro nível.

Magos

Magos lançam magias através do exercício do conhecimento e da vontade. Eles preparam magias pelo estudo em seus grimórios; cada Mago tem seu próprio grimório, contendo as fórmulas mágicas para cada magia aprendida, escritas em uma caligrafia mágica que só pode ser lida pelo Mago que as escreveu, ou através de uma magia de primeiro nível especial: **ler magias**. Todos os Magos começam o jogo com **ler magias** como sua primeira magia, e por ser tão conhecida o Mago pode prepará-la sem um grimório. **Ler magias** tem um alcance de “toque” e é permanente no que diz respeito a qualquer trabalho mágico (grimório ou pergaminho).

Magos podem aprender magias diretamente com outro Mago, ou estudando o grimório de outro Mago. Se for ensinada, uma magia pode ser aprendida em um único dia; estudar o grimório de outro Mago leva um dia por nível da magia. De qualquer forma, a magia aprendida precisa ser transcrita no grimório do Mago, com um custo de 500 po por nível de magia transcrita. Um Mago iniciante começa com um grimório contendo **ler magias** e pelo menos mais uma magia de primeiro nível, como for determinado pelo MJ, sem custo.

A cada dia, geralmente pela manhã, o Mago precisa estudar seu grimório para preparar magias e substituir as que foram usadas. Magias preparadas e não usadas

permanecem para o próximo dia; apenas as que forem usadas podem ser substituídas. Um Mago sempre pode destituir uma magia preparada (sem lançá-la) para poder preparar uma nova magia daquele nível.

Magos precisam de pelo menos uma mão livre, e serem capazes de falar, para lançarem magias; assim, amarrar e amordaçar um Mago é uma forma eficaz de evitar que ele lance magias. Em combate, lançar uma magia geralmente toma o mesmo tempo que um ataque. Se um Mago é atacado no número de iniciativa que ele ou ela estiver lançando uma magia, a magia é dissipada e perdida.

Algumas magias são reversivas; tais magias possuem um asterisco depois do nome.

Magias de Primeiro Nível de Mago

1	Armadura Arcana
2	Boca Encantada
3	Cerrar Portas
4	Compreender Idiomas
5	Detectar Magias
6	Disco Flutuante
7	Enfeitiçar Pessoas
	Ler Magias
8	Luz*
9	Mísseis Mágicos
10	Proteção contra o Mal*
11	Sono
12	Ventriloquismo

Descrição das Magias

Armadura Arcana Alcance: você
Mago 1 Duração: 5 rodadas+1/nível

Armadura Arcana cria um disco de força protetor móvel, invisível, que flutua na frente do conjurador. Anula **mísseis mágicos** direcionados ao conjurador, e melhora sua Classe de Armadura em +3 vs. ataques corpo-a-corpo e +6 vs. ataques à distância. Os benefícios na Classe de Armadura não se aplicam em ataques pelas costas, mas **mísseis mágicos** são defendidos em todas as direções.

Boca Encantada Alcance: 9 m
Mago 1 Duração: especial

Esta magia imbui uma boca encantada em um objeto inanimado que aparece de repente e fala sua mensagem assim que um evento específico ocorrer. A mensagem, que pode ter até três palavras por nível do conjurador, pode ser em qualquer idioma conhecido pelo conjurador e pode ser dita em 10 minutos, em qualquer volume, de um sussurro a um grito. A voz lembrará a do conjurador, mas não será idêntica. A boca não pode usar palavras de comando ou ativar efeitos mágicos. Entretanto, ela se movimenta de acordo com as palavras articuladas; se ela for usada em uma estátua, sua boca se moverá e falará. É claro, a boca encantada pode ser usada em uma árvore, rocha, ou qualquer outro objeto.

A magia funciona quando condições específicas acontecem de acordo com os comandos do conjurador. Os comandos podem ser gerais ou detalhados como desejar, porém apenas gatilhos visuais e auditivos podem ser usados. Gatilhos reagem ao que parece ser o especificado. Disfarces e ilusões podem enganar os. Escuridão normal não afeta um gatilho visual, mas escuridão mágica e invisibilidade sim. Furtividade ou silêncio mágico afetam os gatilhos. Gatilhos auditivos podem ser ativados por sons comuns ou um barulho ou palavra específicos. Ações podem servir como gatilhos se forem visíveis ou audíveis. Uma boca encantada não distingue nível, dado de vida ou classes exceto pela indumentária.

O alcance de um gatilho é 3 m por nível do conjurador, então um conjurador de 6º nível pode comandar uma boca mágica para responder gatilhos a até 12 m de distância. Apesar do alcance, a boca pode responder apenas gatilhos visíveis ou audíveis e ações em sua linha de visão ou audição.

Cerrar Portas Alcance: 30 m+3 m/nível
Mago 1 Duração: 1 rodada/nível

Esta magia mantém uma porta, portão, janela ou comporta de madeira, metal ou pedra fechada magicamente. A magia afeta a porta como se ela estivesse seguramente fechada normalmente. Uma magia

arrombar ou um acerto em **dissipar magia** pode anular uma magia cerrar portas.

Compreender Idiomas Alcance: 0
Mago 1 Duração: especial

Esta magia concede ao conjurador a habilidade de ler praticamente qualquer linguagem escrita. Ela pode ser conjurada em um dos três modos:

No primeiro modo, a magia permite ao conjurador ler qualquer quantia de trabalhos escritos em vários idiomas. Este modo dura 1 turno por nível do conjurador.

No segundo modo, a magia permite ao conjurador ler um livro ou tomo qualquer; este modo dura 3 horas por nível do conjurador.

No terceiro modo, a magia permite ao conjurador ler um pergaminho qualquer (outro que não seja um pergaminho de magias; por exemplo, um pergaminho de proteção ou um mapa de tesouro); este modo é permanente.

A magia garante a habilidade de ler textos, mas de nenhuma forma aumenta a velocidade de leitura ou garante o entendimento de conceitos que o conjurador de certo modo não seja capaz de compreender. Ainda, para essa magia funcionar, é necessário que haja ao menos uma criatura viva em algum lugar no mesmo plano capaz de compreender o idioma.

Detectar Magias Alcance: 12 m
Clérigo 1, Mago 1 Duração: 2 turnos

O conjurador dessa magia é capaz de detectar objetos ou criaturas enfeitados ou encantados dentro do alcance de visão da magia, percebendo uma pálida luz brilhando em volta deles. Somente o conjurador vê o brilho. Criaturas ou objetos invisíveis não são detectados por essa magia, mas emanações da magia de invisibilidade poderão ser vistas como uma névoa amorfa brilhante, possivelmente possibilitando ao conjurador (somente) atacar a criatura invisível com -2 de penalidade no ataque.

Disco Flutuante Alcance: 0
Mago 1 Duração: 5 turnos+1/nível

Esta magia cria um plano de força invisível, levemente côncavo e circular para sustentar objetos. Possui quase o tamanho de um escudo, com quase 1 m de diâmetro e 2,50 cm de profundidade no centro. Suporta no máximo 225 kg de peso. (Note que a água pesa cerca de 3,50 kg por galão) O disco precisa ser carregado com itens adequados para seu formato, ou então (é claro) cairão. Por exemplo, o disco suporta até 64 galões de água, mas a água precisa estar em um barril ou outro recipiente adequado que possa ser colocado sobre o disco. Similarmente, uma pilha de moedas soltas tenderá a desabar, e algumas cairão a cada passo do conjurador;

mas um saco grande cheio de moedas, devidamente amarrado, permanecerá estável.

O disco flutua próximo ao chão, quase na altura da cintura do conjurador. Permanece parado quando a 3 m do conjurador, e segue seu deslocamento se ele ou ela se distanciar. O disco flutuante pode ser empurrado para a posição desejada, mas será dissipado se for movido a mais de 3 m do conjurador. Quando a duração da magia expira, o disco desaparece e deixa cair na superfície abaixo o que estiver carregando.

Enfeitiçar Pessoas Alcance: 9 m
Mago 1 Duração: especial

Esta magia faz uma criatura humanoide de 4 DV ou menos tratar o conjurador como seu amigo e aliado. Humanos e meio-humanos podem ser afetados, independentemente do nível de habilidade. Um teste de resistência contra Magias anula o efeito. Se a criatura estiver sendo ameaçada ou atacada pelo conjurador ou seus aliados, ela recebe +5 bônus no teste. A magia não permite que o conjurador controle a pessoa enfeitiçada como um autômato; em vez disso, ela recebe suas palavras e ações de maneira mais favorável. O conjurador pode tentar dar ordens, mas ela não fará nada além do habitual, e ainda pode receber um teste de resistência adicional para superar a magia (a critério do MJ). O conjurador precisa falar o idioma do alvo para passar qualquer comando, ou pelo menos ser bom em mímica; e claro, se o conjurador for atacado, a criatura enfeitiçada agirá para proteger seu “amigo” (isso significa atacar os inimigos do conjurador, ou tentar conduzi-lo para um local seguro). O alvo recebe um novo teste de resistência por dia se tiver 13 ou mais em Inteligência, uma vez por semana com Inteligência 9-12, ou uma vez por mês para Inteligência 8 ou menos.

Ler Magias Alcance: 0
Mago 1 Duração: permanente

Quando conjurada sobre qualquer texto mágico, como um grimório ou um pergaminho de magias de mago, Ler Magias permite ao conjurador ler aquele texto. Conjurando essa magia em um texto amaldiçoado geralmente vai ativar a maldição.

Luz* Alcance: 36 m
Clérigo 1, Mago 1 Duração: 6 turnos+1/nível

Esta magia cria uma luz igual a luz de tochas que ilumina uma área de 9 m² (e proporciona luz difusa em um adicional de 6 m) ao redor do local ou objeto alvo. O efeito é imóvel se conjurado em uma área, mas pode ser conjurado em um objeto móvel. Luz conjurada em uma área de escuridão mágica não funciona.

Revertida, **luz** se torna **escuridão**, criando uma área de escuridão como descrita acima. Esta escuridão bloqueia Visão Noturna e anula fontes de luz comuns.

Uma magia luz pode ser conjurada para contornar e dissipar a magia escuridão de um conjurador de nível igual ou inferior (e vice versa). Isso faz com que ambas as magias cessem, restaurando a luz ambiente natural.

Ambas versões dessa magia podem ser usadas para cegar um oponente se for conjurada em seus órgãos oculares. É permitido ao alvo um teste de resistência vs. Raio da Morte para evitar o efeito, e se a resistência suceder, a magia não tem nenhum efeito. Uma magia **luz** ou **escuridão** conjurada para cegar não tem a área de efeito (ou seja, nenhuma luz ou escuridão é criada ao redor).

Mísseis Mágicos Alcance: 30 m+3 m/nível
Mago 1 Duração: instantânea

Esta magia gera um projétil de energia mágica que sai da ponta do dedo do conjurador e atinge seu alvo, causando 1d6+1 pontos de dano. O míssil atinge infalivelmente, mesmo se o alvo estiver em combate corpo-a-corpo ou tiver cobertura parcial ou ocultação total. Partes específicas da criatura não podem ser miradas. Objetos inanimados não são danificados pela magia.

Para cada três níveis do conjurador além do 1º, um míssil adicional é atirado – dois no 4º nível, três no 7º, quatro no 10º, e o máximo de cinco mísseis no 13º nível ou superior. Se o conjurador atirar vários mísseis, ele ou ela pode mirar uma ou várias criaturas. Um único míssil pode atingir apenas uma criatura. Os alvos precisam ser designados antes de rolar o dano.

Proteção contra o Mal* Alcance:
toque
Clérigo 1, Mago 1 Duração: 1 turno/nível

Esta magia protege uma criatura contra ataques de criaturas malignas, contra controle mental, e contra invocações. Uma barreira mágica é criada ao redor do indivíduo a uma distância de 30 cm. A barreira se move com o indivíduo e possui três efeitos principais.

Primeiro, o indivíduo ganha +2 bônus na CA e +2 bônus em testes de resistência. Ambos bônus se aplicam contra ataques ou efeitos realizados por criaturas malignas. Note que a definição de “maligno” depende da decisão pessoal do MJ.

Segundo, a barreira bloqueia qualquer tentativa de posseção (por um ataque de recipiente arcano, por exemplo) ou de exercer controle mental sobre a criatura (incluindo magias e efeitos de enfeitiçar). A proteção não previne tais efeitos na criatura protegida, mas os suprime pela duração dos efeitos de proteção conta o mal. Se os efeitos da proteção contra o mal acabarem antes do efeito de tomar controle, aquele que seria o controlador então será capaz de comandar a criatura. Também, a barreira afasta a força de posseção de vida, mas não a expõe se ela já tiver sido conjurada antes.

Terceiro, a magia previne contato físico com invocações (independente se elas forem “malignas” ou não). Isso faz com que os ataques naturais de tais criaturas falhem e que elas recuem se os ataques exigirem toque na criatura protegida. A proteção contra contato com invocações termina se a criatura protegida atacar ou tentar forçar a barreira contra a criatura bloqueada.

Revertida, essa magia se torna **proteção contra o bem**. Ela funciona de todas as maneiras descritas acima, porém são criaturas “boas” ao invés de “malignas” que são bloqueadas.

Sono

Mago 1

Alcance: 27 m

Duração: 5 rodadas/nível

Esta magia coloca várias criaturas com 3 ou menos dados de vida em um sono mágico. Criaturas com 4 ou mais dados de vida não são afetadas. O conjurador escolhe um ponto de origem da magia (dentro do alcance permitido, é claro), e as criaturas dentro de 9 m do ponto escolhido podem ser afetadas. É permitido um teste de resistência vs. Magias para cada criatura na área de efeito.

Ventriloquismo

Mago 1

Alcance: 12 m

Duração: 1 turno/nível

Esta magia permite ao conjurador fazer com que sua voz soe de algum lugar dentro do alcance, por exemplo, de uma alcova escura ou uma estátua.

NOTA DA TRADUÇÃO

A tradução para a língua portuguesa do Brasil, feita por Rômulo Machado, exigiu, como habitual, algumas pequenas mudanças para preservar o sentido das frases. Algumas sentenças foram traduzidas “ao pé da letra”, enquanto outras foram melhor adaptadas à língua. A intenção foi preservar ao máximo as regras originais, nenhuma regra foi adicionada ou alterada, esta tradução deve estar condizente com o texto original em inglês. Os nomes originais de arquivos e suplementos foram mantidos em inglês.

Os valores de pesos foram convertidos de libras (lb) para quilogramas (kg), as distâncias e tamanhos de pés (ft) para metros (m) ou centímetros (cm), e de jardas (yd) para quilômetros (km). Todos os valores foram arredondados para preservar a facilidade nos cálculos, mas nada muito além do original. Então o tamanho do quadrado de deslocamento dos mapas passou de 5' (pés) para 1,50 m (metros), e os itens com peso de 1 lb (libra) passaram para 0,50 kg (quilo).

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 © 2006-2014 Chris Gonnerman.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 Tom Hoyt

END OF LICENSE