

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Derechos de autor © 2006-2016 Chris Gonnerman - Todos los Derechos Reservados
Distribuido bajo los términos de la Licencia de Juego Abierto versión 1.0a

3^{ra} Edición
(Lanzamiento 107)

**Dedicado a Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook, y Steve Marsh
y a mi hija Taylor, mi primera y mejor inspiración**

www.basicfantasy.org

Créditos

Contribuidores: Ray Allen, William D. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe, Jim Bobb, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul, and Tom Hoyt

Caratula: Erik Wilson

Arte: Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgar" Siesto, Brian DeClercq, Martin Serena, Cory "Shonuff" Gelnett, and Alexander Cook

Correcciones: Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petitclerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravil, Garrett Rooney, K. David Ladage, James Lemon, Martin Serena, Joe Carruthers, Jonathan Nichol, and Alister Fa

Erik -05

Probadores: Taylor Gonnerman, Alan Jett, Mike Brantner, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Natalie Schoonover, Brianna Schoonover, Jason Brentlinger, Chris Wolfmeyer, Josh Eaton, Audra Brentlinger, Tim McAfee, and Ike Borden



Erzk-05

TABLA DE CONTENIDOS

PARTE 1: INTRODUCCIÓN.....1	Tabla del Bono de Ataque.....46
¿Qué es esto?.....1	Cómo Atacar.....46
¿Qué es un Juego de Rol?.....1	Atacando por detrás.....46
¿Qué necesito para jugar?.....2	Hombres Normales.....46
Usando los Dados.....2	Bono de Ataque de los Monstruos.....46
PARTE 2: PERSONAJE JUGADOR.....3	Combate Cuerpo a Cuerpo.....46
Cómo crear un Personaje Jugador.....3	Disparo de Misil.....47
Habilidades del Personaje.....4	Cobertura y Ocultación.....47
Puntos de Daño y Dados de Golpe.....4	Razón de Disparo de Armas tipo Misil.....47
Lenguajes.....4	Misiles tipo Granadas.....47
Razas de Personajes.....5	Misiles que fallan.....47
Enano y Elfo.....5	Daño.....48
Mediano y Humano.....6	Daño Subyacente.....48
Clases Combinadas.....6	Pelea.....48
Clases de Personaje.....7	Lucha.....48
Clérigo y Luchador.....7	Aceite.....49
Usuario-mágico y Ladrón.....8	Agua Bendita.....49
Costo de Armas y Equipamiento.....10	Moral.....49
Dinero.....10	Convertir los No-muertos.....49
Equipamiento.....10	Tabla de Clérigos contra No-muertos.....50
Tamaño del arma.....11	Drenaje de Energía.....51
Alcance de las Armas tipo Misil.....11	Curación y Descanso.....51
Explicación del Equipamiento.....12	Perdidas de Puntos de Constitución.....52
Vehículos.....13	Daño por Caída.....52
Elementos de Asedio.....14	Sordera y Ceguera.....52
PARTE 3: HECHIZOS.....15	Atacando un Vehículo.....52
PARTE 4: LA AVENTURA.....36	Reparando un Vehículo.....52
Tiempo y Escala.....36	Lanzamientos de Salvación.....52
Aventuras de Calabozos.....36	Lanzamientos de Salvación para Artículos...53
Capacidad de Carga.....36	PARTE 6: MONSTRUOS.....54
Movimiento y Sobrecarga.....36	PARTE 7: TESORO.....129
Cartografía.....36	Tipos de Tesoro.....130
Luz.....36	Generación de Artículo Mágico.....132
Visión Oscura.....36	Explicación de Artículos Mágicos.....135
Puertas.....37	PARTE 8: INFORMACIÓN PARA EL MAESTRO
Trampas.....37	DEL JUEGO.....144
Puertas Secretas.....37	Monstruos Errantes.....144
Supervivencia en Calabozos.....37	Creando un Grupo de PNJs.....148
Aventuras en Áreas Silvestres.....38	Tratando con Jugadores.....150
Razón de Movimiento en Áreas Silvestres...38	Opciones de Creación de Personaje.....150
Viajando por tierra.....38	Personajes Sin Esperanza.....150
Viajando por agua.....38	Adquisición de Hechizos.....151
Viajando por aire.....39	Restricciones de Armas y Armaduras.....151
Perderse.....39	Juzgando Deseos.....151
Secuaces, Especialistas y Mercenarios.....39	Reglas Opcionales.....152
Avance del Personaje.....42	Muerte y Agonizando.....152
Puntos de Experiencia.....42	“Salvate o Muere” Veneno.....152
PARTE 5: EL ENCUENTRO.....43	Concediendo Puntos de Experiencia por Tesoro
Orden de Juego.....43	obtenido.....153
Sorpresa.....43	Lanzamientos por Habilidad.....153
Reacciones de los Monstruos.....43	Preparando Hechizos de memoria.....153
Iniciativa.....44	Habilidades del Ladrón.....153
Combate.....44	Investigación Mágica.....154
Correr.....44	Creando una Aventura de Calabozo.....157
Maniobrabilidad.....44	Trampas.....159
Escarar y Nadar.....45	Diseñando una Aventura de Área Silvestre. 160
Embestir.....45	Fortalezas.....161
Evasión y Persecución.....45	ÍNDICE ALFABÉTICO.....164
Movimiento Defensivo.....45	LICENCIA DE JUEGO ABIERTO.....165

Ray Allen

Tony Allen

Daryl Burns

Luigi Castellani

James Roberts

Marshall



W.D. Smith Jr.



Emiliano Morchetti

Deep K...

N/A

Jim Ba

Sean O'Donnell Tom



BRIAN "EAD" THOMAS

Eric C. Medders

~~He Screams~~
OG '13

Chris Konnerman

PARTE 1: INTRODUCCIÓN

Era nuestra tercera incursión en los calabozos bajo la antigua fortaleza en medio del río. Estábamos en el segundo nivel bajo las ruinas, de pie delante de las grandes puertas de bronce más allá de las cuales creíamos que estaba la tumba de un antiguo jefe bárbaro. No había creído las historias del viejo borracho en la taberna de vuelta en Fuertemorgan, pero por alguna razón Apoculis el Clérigo le creyó. Resultó que sus historias eran ciertas...en su mayoría, de todas formas.

Sostuve una antorcha para Bartal el Ladrón mientras él intentaba abrir la cerradura. Se volteó y dijo, "Debe estar sostenida por magia. La cerradura ni siquiera se menea."

Lucerodelalba la Elfa sonrió. "Tengo justo lo necesario", dijo, sacando de su mochila el pergamino que tomamos de los trasgos. Ella lo desenrolló y comenzó a leer, y aunque no pude entender sus palabras pude ver las letras ardiendo mientras las leía, pequeños manojos de humo como de una vela se levantaban de cada una a su vez. Viendo que ella estaba a punto de terminar, dirigí mi atención a la cerradura. No estoy seguro de lo que esperaba, pero la pequeña bocanada de polvo que salió de la cerradura cuando terminó no parecía mucho. Ella se volvió hacia Bartal y dijo, "Intenta de nuevo."

Me tonta decir que Bartal se inclinó a trabajar, pero él es un Mediano; a poco más de tres pies de alto podía mirar directamente en la cerradura sin apenas agacharse. Yo debía parecer impaciente, ya que Apoculis se inclinó hacia mí y dijo, "Estate quieto, Darion, en un momento o dos habrá terminado."

Entonces oí un fuerte chasquido, y Bartal se volvió hacia mí con una sonrisa. "Está abierto, amigo mío. ¡Después de ti!" Le entregue la antorcha, y me dirigí a las puertas, espada desenvainada. Lucerodelalba se unió a mí, igualmente lista. Me preparé y abrí las puertas...

Más allá yacía un sarcófago de piedra, descansando sobre una plataforma elevada. Esparcidos sobre el piso habían muchos esqueletos humanos. Apoculis hizo una señal con la mano que no reconocí; entonces entramos cuidadosamente, intentado no tropezar con los huesos. Noté entre los huesos varias espadas de bronce, cubiertas de verdigris. Me acerqué al sarcófago. "La tapa es muy pesada" dije. "Ven, Lucerodelalba, en lugar de levantarlo, vamos a darle la vuelta para que podamos ver que tesoros se encuentran dentro."

Lucerodelalba avisó "¡Espera!", pero era demasiado tarde... Ya había puesto las manos sobre el sarcófago. Los huesos en el suelo comenzaron a sonar, luego se levantaron y se ensamblaron así mismos como un mal chiste de vida. Sin demora levantaron sus espadas del suelo y comenzaron a atacarnos. Tendría que esperar hasta más tarde para patearme, pensé, mientras apoyaba mi espalda contra el sarcófago y comencé a luchar contra los monstruos...

¿Qué es esto?

El **Juego de Rol Fantasía Básica** es un sistema de juego ligero-en-reglas basado en el sistema d20 SRD v3.5, pero fuertemente reescrito tomando inspiración de los juegos de rol de antaño. Está pensado para aquellos que seguidores de los juegos "vieja escuela". Fantasía Básica JDR es lo bastante simple para que niños en quizás segundo o tercer grado lo puedan jugar, pero también tiene suficiente profundidad para los adultos.

