

Rangers et Paladins

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 3

Copyright © 2011-2012, 2018

Chris Gonnerman et Wynter Sturtevant III

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game

License version 1.0a

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément fournit des règles pour jouer des Rangers et des Paladins dans le cadre des règles du jeu de rôle Basic Fantasy. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

NOUVELLES CLASSES DE PERSONNAGES

Les nouvelles classes décrites dans ce supplément sont considérées comme des sous-classes du Guerrier. En tant que telles, elles ont le même bonus d'attaque et les mêmes jets de sauvegarde que les guerriers de même niveau. Ils devraient être traités comme des combattants à toutes fins utiles, sauf indication contraire.

Ranger

Niveau	Exp. Points	Dés de vie
1	0	1d8
2	2,200	2d8
3	4,400	3d8
4	8,800	4d8
5	17,600	5d8
6	35,200	6d8
7	70,400	7d8
8	132,000	8d8
9	264,000	9d8
10	396,000	9d8+2
11	528,000	9d8+4
12	660,000	9d8+6
13	792,000	9d8+8
14	924,000	9d8+10
15	1,056,000	9d8+12
16	1,188,000	9d8+14
17	1,320,000	9d8+16
18	1,452,000	9d8+18
19	1,584,000	9d8+20
20	1,716,000	9d8+22

Les Rangers sont des guerriers spécialisés qui parcourent les régions frontalières, où leur mission est de tenir à distance les bêtes et les monstres des terres sauvages. Ils opèrent généralement seuls ou en petits groupes et comptent sur la discrétion et la surprise pour atteindre leurs objectifs.

Exigences : Pour devenir Ranger, un personnage doit avoir un score de Force de 9 ou plus (comme tout Guerrier), une Sagesse de 11 ou plus, et une Dextérité de 11 ou plus. Ils

peuvent utiliser n'importe quelle arme et porter n'importe quelle armure, mais notez que certains talents et capacités spéciaux du Ranger ne sont pas disponibles lorsqu'il porte une armure plus lourde que le cuir. Les Humains, les Elfes et les Demi-Hommes peuvent devenir des Rangers. Si le supplément Demi-Humains est utilisé, les Demi-Elfes et Demi-Orques peuvent aussi devenir Rangers.

Capacités spéciales : Les Rangers peuvent se déplacer silencieusement, se cacher et suivre une piste lorsqu'ils se trouvent dans des régions sauvages, selon les pourcentages indiqués dans le tableau ci-dessous. Appliquez une pénalité de -20% lorsque vous essayez ces capacités dans les zones urbaines.

Déplacement Silencieux et **Se Cacher** ne peuvent pas être utilisés dans des armures plus lourdes que le cuir (à moins que le supplément **Voleurs Options** ne soit utilisé, auquel cas les ajustements dans ce supplément doivent être appliqués).

Niveau	Déplacement		
	Silencieux	Se Cacher	Pister
1	25	10	40
2	30	15	44
3	35	20	48
4	40	25	52
5	45	30	56
6	50	35	60
7	55	40	64
8	60	45	68
9	65	50	72
10	68	53	75
11	71	56	78
12	74	59	81
13	77	62	84
14	80	65	87
15	83	68	90
16	85	69	91
17	87	70	92
18	89	71	93
19	91	72	94
20	93	73	95

Remarque : Si le MJ permet aux personnages Voleurs d'allouer leurs pourcentages d'aptitude, comme indiqué à la page 164 des Règles de base du RPG Basic Fantasy (en Français), alors le Ranger peut également être autorisé à le

faire. Les Rangers gagnent 14 points par niveau du 2ème au 9ème niveau, 9 points par niveau du 10ème au 15ème niveau, et 4 points par niveau par la suite.

Lors du **Pistage**, le Ranger doit jeter les dés une fois par heure parcourue ou perdre la piste.

Un Ranger doit déclarer un **ennemi choisi**. Contre cet ennemi choisi, le Ranger obtient un bonus de +3 aux dégâts. Cet ennemi peut être une certaine catégorie de créatures comme les géants, les humanoïdes ou les dragons. Avec l'autorisation du Maître de Jeu, la liste pourrait inclure des organisations rivales, des nations ou des organismes similaires.

Les Rangers sont toujours des **archers experts**. Lorsqu'il utilise un arc classique (arc court ou long, mais pas une arbalète), un Ranger ajoute +2 à son bonus d'attaque. Au 5ème niveau, un Ranger peut tirer trois flèches tous les deux rounds (une cadence de tir de 3/2). Cela signifie une attaque à chaque tour impair, deux à chaque tour pair, la deuxième attaque arrivant à la fin du tour. Au niveau 9, le Ranger peut tirer deux flèches à chaque round, la deuxième attaque ayant lieu à la fin du round.

NdT : pour ceux n'aimant pas la règle de cadence 3/2 qui obligent à retenir ce qu'on fait d'un round à l'autre, je propose : si première flèche touche, on peut tirer la seconde, cela à chaque round. Pour l'initiative idem que pour deux flèches par round.

Paladin

Niveau	Exp. Points	Dés de vie	Sorts	
			1	2
1	0	1d8	-	-
2	2,500	2d8	-	-
3	5,000	3d8	-	-
4	10,000	4d8	-	-
5	20,000	5d8	-	-
6	40,000	6d8	-	-
7	80,000	7d8	-	-
8	150,000	8d8	-	-
9	300,000	9d8	-	-
10	450,000	9d8+2	1	-
11	600,000	9d8+4	2	-
12	750,000	9d8+6	2	1
13	900,000	9d8+8	2	2
14	1,050,000	9d8+10	3	2
15	1,200,000	9d8+12	3	3
16	1,350,000	9d8+14	4	3
17	1,500,000	9d8+16	4	4
18	1,650,000	9d8+18	5	4
19	1,800,000	9d8+20	5	5
20	1,950,000	9d8+22	6	5

Exigences : Pour devenir un Paladin, un personnage doit avoir un score de Force d'au moins 9, un score de Sagesse de 11 et un score de Charisme de 11, sans restriction raciale pour le Paladin. Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme et porter n'importe quelle armure ou bouclier. Si votre MJ utilise l'option/supplément des neuf alignements, vous devez être Loyal Bon ou Mauvais Cahotique (NdT : ou Loyal).

Capacités spéciales : Les Paladins émettent une aura équivalente au sort Cercle de Protection contre le Mal (ou le bien, selon la foi particulière du Paladin) dans un rayon de 3 m. Le Paladin peut aussi détecter le mal (ou le bien, comme ci-dessus) à volonté, comme le sort Détection du Mal.

Une fois par jour, par niveau, un Paladin peut rendre son arme de mêlée non magique ou sa forme d'attaque équivalente à une arme magique dans le but de frapper des créatures qui ne peuvent être frappées qu'avec une arme magique ou argentée. Cet effet dure un tour.

Une fois par jour, le paladin peut étendre les mains sur n'importe quel personnage blessé et guérir 2 points de dégâts ; ajoutez à ce chiffre le bonus de Charisme du paladin. À chaque niveau impair (3ème, 5ème, etc.), le Paladin peut le faire une fois par jour (donc deux fois par jour au 3ème niveau, trois fois par jour au 5ème niveau, etc.) À partir du 7ème niveau, le Paladin peut choisir de **guérir la maladie** (comme le sort **Soin des Maladies**) au lieu d'utiliser la guérison comme ci-dessus. Au niveau 11, le Paladin peut aussi opter à la place pour **Anti-Poison**.

Un Paladin peut Tourner (ou Commander) des morts-vivants comme si un Clerc d'un niveau égal à la moitié du sien, arrondi à l'inférieur, à partir du 2ème niveau.

Les Paladins acquièrent la capacité de lancer des sorts de clercs appropriés au niveau 10. Pour les effets des sorts qui varient selon le niveau du Clerc, utilisez la moitié du niveau de Paladin, arrondi à l'inférieur.

Un Paladin doit fournir une dîme, donnant un minimum de 10 % de tous les trésors gagnés ou autres profits en offrande à sa divinité.

Un Paladin doit obéir à un code d'honneur, tel que défini par le maître de jeu, et doit essayer d'accomplir les tâches assignées par sa déité ou sa hiérarchie religieuse. Si le Paladin enfreint le code, tous les pouvoirs accordés lui sont retirés, et le personnage doit expier ses actes le plus rapidement possible. Jusqu'à ce que le Paladin réussisse à expier, comme défini par le maître de jeu, il ou elle est considéré comme un combattant ordinaire.

Open Game License

INTRODUCTION

Rangers and Paladins: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

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

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

Rangers: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010-2011 Jason Brentlinger.

Rangers and Paladins: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2011-2012, 2018 Chris Gonnerman and Wynter Sturtevant III

END OF LICENSE