

Éclaireur

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 4

Copyright © 2010-2011, 2018 Jason

Brentlinger

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 Éclaireurs selon les 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.

NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE

La nouvelle classe décrite dans ce supplément est une sous-classe du **Voleur**. Ainsi, les Éclaireurs ont le même bonus d'attaque et les mêmes jets de sauvegarde que les Voleurs de même niveau. Les Éclaireurs ont été endurcis leur vie en autosuffisance loin de l'approvisionnement et du confort des terres civilisées, et ils utilisent donc un d6 pour les dés de vie. Il faut aussi plus de formation pour être Éclaireur, et donc les Éclaireurs avancent au même rythme que les clercs. Les Éclaireurs doivent être traités comme des Voleurs à toutes fins, sauf dans les cas décrits dans le présent document.

Éclaireur

Niveau	Exp. Points	Dés de vie
1	0	1d6
2	1,500	2d6
3	3,000	3d6
4	6,000	4d6
5	12,000	5d6
6	24,000	6d6
7	48,000	7d6
8	90,000	8d6
9	180,000	9d6
10	270,000	9d6+2
11	360,000	9d6+4
12	450,000	9d6+6
13	540,000	9d6+8
14	630,000	9d6+10
15	720,000	9d6+12
16	810,000	9d6+14
17	900,000	9d6+16
18	990,000	9d6+18
19	1,080,000	9d6+20
20	1,170,000	9d6+22

Les Éclaireurs se spécialisent dans les opérations furtives en milieu sauvage. Ils sont semblables aux Rangers à certains égards, ayant des fonctions et des capacités similaires.

Exigences : Pour devenir Éclaireur, un personnage doit avoir un score de Force de 9 ou plus, une Sagesse de 11 ou plus, et une Dextérité de 11 ou plus. Ils ne peuvent pas porter d'armure métallique, car elle interfère avec les activités furtives, ni utiliser de boucliers de quelque sorte que ce soit. L'armure en cuir est cependant acceptable. Ils ne peuvent utiliser que de petites armes de mêlée, l'arc court et l'arc long. Les Humains, les Elfes et les Demi-Elfes peuvent devenir Éclaireurs. Si le supplément Demi-Humains est utilisé, les Demi-Elfes et Demi-Orcs peuvent aussi devenir Éclaireurs.

Capacités spéciales : Les éclaireurs peuvent se **déplacer silencieusement, se cacher, écouter, crocheter, détecter les pièges, escalader les murs** et **pister** en utilisant le tableau ci-dessous.

Lors du Pistage, l'éclaireur doit jeter les dés une fois par heure parcourue sous peine de perdre la piste.

Les éclaireurs sont capables de détecter les pièges, mais contrairement aux voleurs, ils n'ont aucune capacité spéciale pour les désactiver.

Les Éclaireurs ne peuvent pas fouiller les poches, car le vol n'est ni leur spécialité ni leur but. Ils évitent habituellement de faire quoi que ce soit qui pourrait permettre ou encourager quelqu'un à les traquer.

Contrairement à un voleur, un éclaireur n'obtient aucun bonus pour une **attaque furtive**, bien que les bonus normaux pour attaquer par derrière ou avec surprise soient appliqués.

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

(NdT) : je préfère à l'option 3/2 l'option : si la première attaque touche, on peut en faire une seconde, à chaque round.

Les éclaireurs préfèrent rester en dehors du combat en mêlée et ne s'entraînent donc qu'avec des armes de petite taille, car elles sont plus légères et plus faciles à transporter. Ils se spécialisent dans le double maniement, mais préfèrent cependant utiliser leur arme main faible comme une arme défensive, comme un petit bouclier, une targe. Ceci doit être déclaré au début du round, et dans ce cas aucune pénalité spéciale n'est appliquée à l'arme principale, et l'arme secondaire ajoute un +1 supplémentaire à la valeur de la CA du manieur contre un seul attaquant en mêlée par round. Si l'arme possède un bonus d'arme magique, il peut être appliqué, mais uniquement le bonus de base pour les armes à valeurs multiples. S'ils le veulent, les Éclaireurs peuvent

attaquer avec les deux armes. Dans ce cas, ils peuvent attaquer avec leur arme principale avec une pénalité de -2 et avec leur secondaire avec une pénalité de -5 pour toucher. Soustrayez de cette pénalité le bonus de Dextérité du personnage, avec une pénalité minimale de +0 (donc un personnage avec 18 en Dextérité n'obtient pas un bonus de +1 pour attaquer de cette façon).

Si un éclaireur opère seul ou à plus de 9 mètres d'un groupe (ou dans un groupe composé uniquement d'éclaireurs), il ou elle surprend ses ennemis sur un 1-3 sur 1d6.

Scout Abilities

Niveau Voleur	Crochetage	Détecter les pièges	Déplacement Silencieux	Grimper aux murs	Se Cacher	Écouter	Pister
1	10	10	25	50	10	30	40
2	15	15	30	52	15	34	44
3	20	20	35	54	20	38	48
4	25	25	40	56	25	42	52
5	30	30	45	58	30	46	56
6	35	35	50	60	35	50	60
7	40	40	55	62	40	54	64
8	45	45	60	64	45	58	68
9	50	50	65	66	50	62	72
10	53	53	68	68	53	65	75
11	56	56	71	70	56	68	78
12	59	59	74	72	59	71	81
13	62	62	77	74	62	74	84
14	65	65	80	76	65	77	87
15	68	68	83	78	68	80	90
16	69	69	85	79	69	83	91
17	70	70	87	80	70	86	92
18	71	71	89	81	71	89	93
19	72	72	91	82	72	92	94
20	73	73	93	83	73	95	95

Note : Si le MJ permet aux personnages Voleurs d'allouer leurs pourcentages, comme indiqué à la page 164 des Règles de base du **RPG Basic Fantasy**, alors l'Éclaireur peut également être autorisé à le faire. Les éclaireurs gagnent 30 points par niveau du 2ème au 9ème niveau, 20 points par niveau du 10ème au 15ème niveau, et 10 points par niveau ensuite.

Open Game License

INTRODUCTION

Scouts: 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.

Credits:

Proofing: Martin Teasdale and James Lemon

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

Scouts: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010-2011, 2018 Jason Brentlinger.

END OF LICENSE