

Nouvelles Races

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 2

Copyright © 2009, 2018 R. Kevin Smoot

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game

License version 1.0a

Illustrateurs: Cory "Shonuff" Gelnett,

Andrew Hartmann

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément fournit des informations pour ajouter quelques nouvelles races au système de règles du jeu de rôle Basic Fantasy Role-Playing Game. Si vous n'avez pas déjà une copie des **règles de base du Basic Fantasy RPG**, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie. Des statistiques supplémentaires pour ces races, si elles sont utilisées comme PNJ et/ou adversaires, peuvent être trouvées dans le **Basic Fantasy RPG Field Guide**.

NOUVELLES RACES DE PERSONNAGES

Bisren

Description : Les Bisren sont une race issue des grands Minotaures de légende. Normalement paisibles, les Bisren apprécient la nature et mènent une vie semi-nomade dans des régions que d'autres races appellent sauvages. Lorsqu'ils sont menacés, les Bisren peuvent devenir très dangereux, tout comme leurs ancêtres guerriers. Les Bisren sont musclés de façon impressionnante et mesurent généralement en moyenne 2,15 m, certains individus atteignant presque 2,40 m.

Restrictions : Les Bisren préfèrent les professions associées à leur mode de vie axé sur la nature et peuvent devenir guerriers ou clercs (ils choisissent souvent Ranger ou Druide si ces classes optionnelles sont disponibles). Bien qu'il soit rare de trouver un voleur Bisren, il n'est pas exclu de la classe (bien qu'il subisse plusieurs pénalités pour des capacités malhonnêtes). Un personnage Bisren doit avoir une Force et une Constitution d'au moins 11, pas particulièrement brillant ou dextérité, il est limité à 17 points en Dextérité et en Intelligence. Les bisren peuvent porter une armure de taille humaine, bien qu'elle soit souvent légèrement ajustée pour tenir compte de leur taille. Leurs pieds ongulés peuvent ne pas porter de chaussures classiques, à moins qu'elles ne soient fabriquées spécialement pour Bisren. Des casques spécialement conçus sont également nécessaires pour s'adapter à leur tête à cornes.

Capacités spéciales : Un Bisren lance des dés d'une valeur supérieure à la normale ; un d4 devient un d6, un d6 à un d8, etc. Les bisren ne sont jamais vraiment désarmés, car ils peuvent encomber pour 1d6 de dégâts avec leurs cornes. Les Bisren chargent souvent en combat avec une attaque de cornes (+2 pour frapper avec deux fois plus de dégâts, en suivant toutes les règles normales de chargement) et passent ensuite aux armes pour le

reste du combat. Ils doivent choisir d'attaquer avec des armes ou les cornes ; ils ne peuvent pas faire les deux dans un round. Les bisren reçoivent un bonus supplémentaire de +1 sur les exploits de force tels que **l'ouverture des portes** en raison de leur grande taille.

Ajustements aux capacités du voleur : Un Voleur Bisren a une pénalité de -10% pour **Crocheter**, **Désactiver les pièges** et **Pickpocket**. Les jets de furtivité (**Déplacement Silencieux** et **Se Cacher**) pour les Bisren se font normalement ; bien que dans les zones non sauvages comme en intérieur, en sous-sol (donjons) ou en zones urbaines, ils subissent une pénalité de -20% sur leurs chances de réussite. Les pièges extérieurs, tels que les pièges à collet ou les trappes, n'appliquent pas la pénalité ci-dessus et sont plutôt traités avec un bonus de +10 %.

Sauvegarde : Les Bisren ne gagnent pas de bonus spéciaux sur leurs jets de sauvegarde.



Caneins

Description : Une légende raconte qu'il y avait un sorcier qui aimait ses chiens. Ce mage gardait les chiens comme animaux de compagnie, les dressait pour garder ses biens et les utilisait même dans des expériences magiques pour améliorer leur capacité à servir. Ils étaient doués d'une plus grande intelligence et d'une stature plus humanoïde. On ne sait pas si la légende est entièrement vraie ou non, mais on suppose généralement que c'est la genèse des **Caneins**.

Les caneins sont une race d'humanoïdes canins, connus pour leur sens extrême de la loyauté, qu'il s'agisse d'un lieutenant, d'un ami ou d'un membre de la famille. Il y a beaucoup de variations physiques entre les Caneins individuels, certains sont courts et trapus, d'autres faiblement musclés, et des variations dans la coloration de leur pelage. Cependant, tous les Caneins ont une structure faciale similaire à celle des différentes races de bouledogues ou de boxers, avec des bajoues et des traits plissés. La taille des caneins varie, mais elle est rarement plus grande que la moyenne des humains. Les caneins adoptent souvent des codes et des attitudes presque chevaleresques, servant souvent une entité à ce titre.

Restrictions : Les caneins peuvent être de n'importe quelle classe, bien qu'ils deviennent rarement des voleurs. Même lorsqu'un voleur Canein est trouvé, il utilise généralement les compétences de cette profession d'une manière plus honorable que le voyou typique. Un Canein doit avoir une Constitution minimum de 9, et est limité à un maximum de 17 en Intelligence.



Capacités spéciales : Les caneins ont un odorat aiguisé, capable d'identifier les individus par leur seul parfum. Ce sens olfactif puissant permet au Canein de déterminer la présence de créatures cachées ou invisibles, et toute pénalité associée à la lutte contre ces ennemis est réduite de moitié pour le Canein. Par exemple, un Canein ne subit qu'une pénalité de -2 lorsqu'il attaque un lutin invisible. Tous les Caneins peuvent **pister** en tant que Ranger de niveau équivalent, et un vrai Ranger Canein (si la classe est autorisée par le GM) reçoit un bonus de +20 % sur les jets de pistage.

Les caneins ont un +2 sur tout jet de réaction impliquant d'autres créatures canines. Cependant, les Caneins n'aiment pas les bêtes viles comme les loups-garous, les chiens de l'enfer et autres, malgré toutes les similitudes.

Sauvegarde : Les canines sauvegardent à +2 contre Effet Mortel ou le Poison ainsi que contre les effets de Paralyse et de Pétrification.

Chélonien

Description : Habitant les régions de rivières et de lacs, les Chéloniens sont une race d'humanoïdes reptiliens ressemblant à des tortues. Ils se contentent normalement de rester au sein de leur propre société, mais il arrive qu'on trouve un individu plus aventureux. Ils sont protégés par une peau écailleuse épaisse ainsi que par une excroissance en forme de coquille qui couvre leur dos. Les Chéloniens sont rarement plus grands que 1,5 m.



Restrictions : un Chelonien peut devenir membre de n'importe quelle classe. Un chélonien doit avoir un score minimum de 11 pour la Constitution et est limité à un score maximum de 17 pour la Dextérité.

Les armures normales ne correspondent pas au physique d'un Chélonien et ils n'utilisent normalement que des boucliers pour améliorer leurs défenses. Il est possible d'acquérir des armures spécialement fabriquées, ce qui coûte beaucoup plus cher que les prix indiqués et nécessite plus de temps pour la réalisation.

Capacités spéciales : La peau épaisse d'un Chélonien lui confère une CA de base de 13 (équivalente à une armure de cuir), et le dos d'un Chélonien est particulièrement résistant avec une CA de 17 (équivalente à une armure de plaque uniquement pour les attaques dans le dos). Utilisez ces chiffres à moins qu'une armure portée n'accorde une meilleure CA, dans ce cas utilisez la CA de l'armure. Un bouclier sera toujours efficace dans les deux cas.

Les Cheloniens ne nagent pas mieux que les autres races humanoïdes, mais ils peuvent retenir leur souffle deux fois plus longtemps. De plus, leur vision sous-marine est deux fois meilleure que la normale.

Sauvegarde : Un Chelonien sauvegarde à +2 contre Poison.

Faune

Description : Les faunes sont une race apparentée à la fée qui ressemble à une sorte d'étrange croisement de chèvre avec celle d'un petit être humain ou d'un elfe. Ne mesurant qu'environ de 1,20 m à 1,50 m, ils ont un torse et une tête semblables à ceux d'un humain, mais les pattes et les pieds d'une chèvre. On peut trouver des Faunes avec d'autres petits traits qui rappellent des chèvres comme des petites cornes ou de grandes oreilles. Les faunes partagent l'amour d'une vie agraire simple, surtout en ce qui concerne les vignobles, car ils accordent plus d'importance au vin (parmi d'autres brassages) qu'à la plupart des autres choses dans la vie. Les faunes aiment la frivolité et sont souvent très doués pour les activités musicales.

Restrictions : Les faunes peuvent choisir n'importe quelle classe. Un faune suit généralement les principes des divinités de la nature, et les clercs et les druides (si permis par le MJ) peuvent être trouvés également dans leurs sociétés. Un Faune doit avoir un score minimum de Constitution de 9, et est limité à un score maximum de Charisme de 15, généralement dû à des personnalités

trop grégaires et à un manque d'inhibition. Les faunes peuvent ne pas porter de chaussures classiques de style humain.

Capacités spéciales : Les faunes ont Vision Nocturne jusqu'à 9 m. Ils sont résistants aux effets de **charme** des êtres Fey, obtenant un bonus de +4 sur les sauvegardes pertinentes. Cela inclut les charmes des dryades, des nixies, et des êtres similaires (décision du MJ si nécessaire).

Sauvegarde : Comme les Nains, les Faunes sauvegardent à +4 contre Effet Mortel ou le Poison, les Baguettes magiques, la Paralysie ou la Pétrification, et les Sorts, et à +3 contre le Souffle de Dragon.



Phaerim

Description : Les beaux Phaerim sont apparentés aux fey comme booka, pixies, ou fées similaires. Les Phaerim semblent plus petits que les Elfes normaux, sauf qu'ils ont une paire d'ailes ressemblant à celles des libellules ou parfois des papillons. Pour des raisons inconnues, il y a au moins deux fois plus de femelles Phaerim que de mâles. Un Phaerim n'est pas plus grand que la moyenne des Halfelins (90 cm), mais il est plus léger et pèse rarement plus de 18 kilogrammes.

Restrictions : un Phaerim peut être de n'importe quelle classe mais penche généralement vers des classes magiques. Si le MJ l'autorise, un Phaerim sera plus enclin à suivre les classes liées à la nature que les classes normales. Ainsi, les Rangers et les Druides sont plus communs que les Guerriers et les Clercs.

Les Phaerim doivent avoir un score de Dextérité minimum de 9, un score de Charisme minimum de 11 et un score de Force maximum de 15 en raison de leur très petite taille. Également lié à la taille, les dés de vie des Phaerims sont d'une valeur plus petite que la normale ; un d8 deviendrait un d6, un d6 à d4, et un d4 serait plutôt d3 (d6, 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3). Les Phaerim ne peuvent pas utiliser d'armes **Grandes**, et doivent manier les armes **Moyennes** avec leurs deux mains.

Capacités spéciales : Les Phaerim marchent normalement comme les autres races, mais leur capacité la plus remarquable est un vol limité sans être encombrés (au double de la vitesse normale de déplacement). Un Phaerim peut voler jusqu'à 10 rounds, mais doit rester au sol un temps équivalent après chaque vol. Un Phaerim légèrement encombré peut voler jusqu'à 5 rounds mais doit se reposer deux fois plus de rounds que ceux effectués (par exemple, un vol de 4 rounds légèrement encombré nécessite 8 rounds au sol). Les Phaerim subissent des demi-dommages dus aux chutes en raison de leur poids réduit et de leurs ailes.

Tout comme les Halfelins, les Phaerims sont capables de se cacher très efficacement ; tant qu'ils restent immobiles, il n'y a que 10 % de chances qu'ils soient détectés en extérieur dans des environnements boisés. Même à l'intérieur, dans les donjons ou sur les terrains non préférés, ils sont capables de se cacher de sorte qu'il n'y a

que 30 % de chances de détection. Notez qu'un Voleur Phaerim ne fera qu'une seule tentative de dissimulation, en utilisant soit la technique du Voleur, soit la technique Phaerim, la meilleure des deux étant retenue.

Sauvegarde : Comme les Elfes, les Phaerims sauvegardent à +1 contre Paralysie ou Pétrification et +2 contre Baguettes magiques et Sorts.



Open Game License

INTRODUCTION

New Races: 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.

New Races Copyright © 2009, 2018 R. Kevin Smoot

END OF LICENSE