

# LE RANGER

Le ranger est une classe apparentée au guerrier.

Les rangers parcourent inlassablement le monde sauvage, hors des frontières rassurantes de la civilisation. Ils veillent sur les communautés humaines et semi-humaines et les protègent des monstruosité tapies dans l'ombre, à la lisière de leurs doux foyers. De valeureux hommes et femmes bravant les dangers de bois ténébreux, de montagnes inhospitalières, de déserts mortels et de jungles impénétrables dans une quête sans fin pour traquer le mal qui s'y abrite. Chasseurs, pisteurs, éclaireurs, spécialistes de l'infiltration et de l'espionnage, ils sont extrêmement indépendants et vivent souvent reclus, isolés au cœur de cette nature qu'ils chérissent tant.



## Caractéristiques Principales, Dés de Vie et Restrictions

Un ranger possède deux Caractéristiques Principales : la Force et la Sagesse. Pour obtenir le statut de ranger, un score minimum de 12 est requis dans ces deux caractéristiques. S'il dispose de scores de 13 ou plus en Force et en Sagesse, un ranger obtient un bonus de 5% sur les points d'expériences obtenus lors de ses aventures. Si ces deux scores atteignent 16 ou plus, le bonus aux points d'expérience passe à 10%. Un ranger doit également posséder un score minimum de 15 en Constitution.

Les rangers utilisent les mêmes tables de combat et de jets de protection que les guerriers,

et la gestion de leur utilisation des objets magiques est identique.

Les rangers utilisent le d6 en guise de dés de vie, mais à l'instar du guerrier ils reçoivent 2 pv additionnels par niveau à partir du 10ème niveau (les bonus de Constitution ne s'appliquent plus).

Un ranger peut porter tous les types d'armure, mais s'il s'équipe d'une armure de métal les capacités spéciales suivantes lui sont inaccessibles : Traque Silencieuse et Dissimulation dans la Nature. Il peut utiliser un bouclier, et employer n'importe quel type d'arme.

Un ranger doit faire le vœu de protéger les communautés humaines ou semi-humaines loyales des dangers des terres sauvages. Il est tenu de respecter les impératifs d'un alignement Loyal. S'il vient à manquer à son serment, il perd immédiatement son statut de ranger et les bénéfices afférents. Il devient alors un guerrier de niveau équivalent. Il ne pourra jamais regagner son ancien statut.

Les rangers ne peuvent posséder que ce qu'ils sont capables de porter sur eux. Les richesses et objets excédentaires doivent être donnés pour une juste cause.

Les rangers ont l'habitude de vivre et d'opérer seuls. Ils ne peuvent engager de servants ou d'hommes d'armes mais ils apprécient parfois la compagnie d'un groupe d'aventuriers. Toutefois, on ne peut trouver plus de deux rangers opérant dans un même groupe de personnages.

## Capacités Spéciales

Les rangers bénéficient d'un certain nombre de Capacités Spéciales :

**Surprise.** Un ranger a une chance sur deux de surprendre ses adversaires (1 à 3 sur 1d6) si les conditions sont favorables. Toujours aux aguets, il n'a qu'une chance sur six d'être surpris (1 sur 1d6).

**Supériorité au combat.** Habitué à lutter contre les races malfaisantes, un ranger obtient un bonus de +1 aux dégâts lorsqu'il combat les humanoïdes suivants : goblours, ettins, géants (de tout type), gnolls, gobelins, hobgobelin, kobolds, ogres, ogres mages, orques et trolls.

**Pistage.** Les rangers sont capables de pister leur(s) proie(s) dans les contrées sauvages de la surface ou dans les profondeurs de la terre. Afin de pister une créature, le ranger doit connaître ses habitudes ou bien l'avoir observée pendant au

moins 3 Tours (30 minutes) avant de tenter une traque. Il doit commencer le pistage là où les premières traces ont été repérées ou de l'endroit où la créature a été observée pour la dernière fois. Un ranger est beaucoup moins efficace lorsqu'il piste des créatures dans un milieu « non naturel » (dans une grande ville ou à l'intérieur d'un donjon réalisé de main d'homme par exemple), comme le montre la table ci-dessous.

**Traque Silencieuse.** Les rangers peuvent se déplacer et traquer discrètement leur(s) proie(s) dans la nature. Ils doivent se trouver seuls lorsqu'ils utilisent cette capacité, et ne pas courir durant la traque. De la même manière que pour le Pistage, une Traque Silencieuse est bien plus ardue à mener dans un milieu non naturel.

**Dissimulation dans la Nature.** En milieu naturel, un ranger peut utiliser son environnement et des techniques de camouflage pour se cacher et passer totalement inaperçu aux yeux des créatures qui ne sont pas en alerte. Sur un résultat de 1 à 5 sur 1d6, le ranger est dissimulé tant qu'il reste silencieux et immobile. S'il est activement recherché, un résultat de 1 ou 2 sur 1d6 est requis pour réussir le camouflage.

**Survie.** Le ranger est capable d'affronter la rudesse des environnements sauvages comme aucune autre classe. Les pourcentages correspondants dans la table ci-dessous indiquent ses chances de trouver pour lui-même un abri convenable lors de conditions climatiques extrêmes, ainsi que de la nourriture et de l'eau potable. Ces chances sont réduites de 5% pour chaque personne supplémentaire aux côtés du ranger.

**Contrepoisons et Cataplasmes.** À partir du 3<sup>ème</sup> niveau, sa connaissance de la flore et de la faune des terres sauvages permet au ranger d'identifier les toxines dangereuses et leurs symptômes ainsi que les plantes aux vertus curatives. Il peut trouver et récolter des végétaux ayant des propriétés thérapeutiques afin de confectionner des contrepoisons très efficaces ou des baumes de soins comparables à certaines potions de guérison.

Si le ranger passe une heure à collecter les plantes et herbes idoines, il peut alors réaliser de 1 à 3 contrepoisons ou cataplasmes (1-2, 3-4 ou 5-6 sur 1d6). Une fois le contrepoison administré à une victime, il y a une chance sur deux (1-3 sur 1d6) que les effets des toxines soient ralentis (à la discrétion du MD), et une chance sur six (1 sur 1d6) que le poison et ses effets soient totalement éliminés de son organisme. Lorsqu'un cataplasme est appliqué par le ranger sur une créature humanoïde blessée, cette dernière récupère 2 pv/niveau du ranger (non cumulable). Au bout de

24h, les contrepoisons et cataplasmes non utilisés perdent leur efficacité.

**Détection, Désamorçage et Pose de Pièges.**

Un ranger est capable de détecter ou désamorcer des pièges simples lorsqu'il se trouve en pleine nature selon les pourcentages de la table ci-dessous. Il peut également poser des pièges simples en milieu sauvage, tels que collets, fosses et autres pièges apparentés. La pose d'un piège simple nécessite au moins 1 Tour et réussit automatiquement lorsque les conditions sont favorables (absence de danger, matériel et composants requis disponibles, etc.).

**Empathie animale.** Les rangers tissent des liens étroits, quasi mystiques, avec la faune des terres sauvages. Face à un animal solitaire agressif, un ranger a une chance sur deux (1-3 sur 1d6) de parvenir à apaiser la bête et de lui suggérer qu'il ne constitue pas une menace pour elle. Si le ranger est au sein d'un groupe de personnages lors d'une telle rencontre, ses chances passent à une sur six (1 sur 1d6).

**Compagnon Animal.** Au 9<sup>ème</sup> niveau, un ranger attirera auprès de lui un animal dévoué capable de le soutenir au combat, dont l'espèce est à déterminer selon le tableau suivant. Si l'animal venait à mourir, il ne pourrait pas être remplacé.

Jet de Dé (1d6)	Compagnon Animal du Ranger
1	Faucon
2	Cheval
3	Chien
4	Loup
5	Ours noir / Ours brun
6	Grand félin (Tigre, Lion, etc.)



# Table de Classe du Ranger

Niveau	Titre	XP	DV	Détection et Désamorçage de Pièges	Pistage (milieu naturel)	Pistage (milieu non naturel)	Survie	Traque Silencieuse (milieu naturel)	Traque silencieuse (milieu non naturel)
1	Trappeur	2,500	1d6	10%	75%	60%	75%	20%	10%
2	Pisteur	5,000	2d6	15%	80%	62%	77%	30%	15%
3	Arpenteur	11,000	3d6	20%	85%	64%	80%	40%	20%
4	Guetteur	23,000	4d6	25%	88%	65%	82%	50%	25%
5	Chasseur	37,000	5d6	30%	90%	66%	84%	60%	30%
6	Traqueur	75,000	6d6	34%	91%	67%	86%	65%	35%
7	Guide	150,000	7d6	38%	92%	68%	88%	70%	40%
8	Éclaireur	300,000	8d6	42%	93%	69%	90%	75%	45%
9	Ranger	450,000	9d6	46%	94%	70%	92%	80%	50%
10	Seigneur Ranger	600,000	9d6+2*	50%	95%	71%	94%	85%	55%
11	-	750,000	9d6+4*	54%	96%	72%	96%	90%	60%
12	-	900,000	9d6+6*	58%	97%	73%	97%	95%	65%
13	-	1,050,000	9d6+8*	62%	98%	74%	98%	98%	70%
14	-	1,200,000	9d6+10*	65%	99%	75%	99%	99%	75%

+150,000 XP par niveau au-delà du 14<sup>ème</sup> (+2 pv / niveau ; \* le bonus de Constitution ne s'applique plus à ce niveau)