



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
 > **Jouons avec le SRD 3.5 : Menmec l'explorateur**

Jouons avec le SRD 3.5 : Menmec l'explorateur

Plein de classes pour pas un rond, mais avec du background !

jeudi 1er janvier 2004, par [JyP](#)

Il s'agit simplement d'utiliser les règles D&D3.5 [\[1\]](#) pour créer un personnage de niveau 10. Mais au lieu d'optimiser ses capacités, pourquoi pas se servir des règles pour créer un background ?

Menmec vit dans une jungle amazonienne, et est un des chasseurs de la tribu. Cette jungle est bordée non loin par une immense falaise à pic, prélude à une chaîne de montagne titanesque. Une énorme crevasse qui s'enfonce à travers les montagnes s'ouvre non loin, mais cela n'intéresse que peu la tribu, qui a à faire avec les autres tribus humaines, sauf quand les tribus d'hommes-lézards qui vivent dans la jungle obscure de la crevasse font des raids.

(Ranger humain de niveau 2 :

- *Feats : Dodge ; Mobility pour devenir Duelist*
- *Skills : Knowledge (nature) 4 ; Knowledge (favored enemy) 1 pour devenir Slayer*

...mais un puissant royaume s'intéresse à la crevasse, et le territoire de la tribu de Menmec se voit attaqué et la tribu réduite en esclavage par une véritable armée, précédée d'un juggernaut qui piétine toute la jungle sur son passage. Il s'agit d'un royaume théocratique, qui a fortement développé les pouvoirs mentalistes de ses habitants, et qui souhaite s'arroger l'exclusivité de ce qui vient de la crevasse (la plupart des métaux disponibles, en particulier). Même réduit en esclavage, Menmec est remarqué par un prêtre pour ses dispositions mentales, et est envoyé pour rééducation et formation dans la cité esclavagiste la plus proche.

Menmec subit l'endoctrinement mental commun à tous les novices, tandis que ses dons mentaux sont rigoureusement développés et façonnés pour la tâche qui l'attend. Dans la société de castes qui

caractérise la théocratie, chacun a en effet un but et une place arrogés dès la naissance, et il en est de même pour les esclaves étrangers.

(Psion (shaper) niveau 2 :

- *BPP 3+, BAB+3 pour devenir Slayer*
- *Feat : Inner Strength : bonus de +1 nécessaire pour avoir 9 BPP plus tard*
- *Skill : Knowledge(psionics) 3 pour devenir SoulKnife*
- *Skill : Perform 3 pour devenir Duelist*

Menmec se voit développer des pouvoirs mineurs lui permettant de mieux survivre dans la jungle, où son futur rôle est d'exterminer les hommes-lézards qui constituent une gêne dans l'ambition de la théocratie d'acquérir le monopole du passage dans la montagne.

En tuant son premier homme-lézard, Menmec entre dans une nouvelle caste, celle des chasseurs de la théocratie. Avec une petite escouade, son rôle va être d'établir une route à peu près sûre, de protéger la progression de la théocratie plus avant. Là encore, ses pouvoirs mentaux seront aiguisés dans un but spécifique.

(Slayer niveau 2 :

- *BPP 9 ; Skill : Move Silently 3 pour devenir SoulKnife*
- *Feat : Weapon Finesse pour devenir Duelist*

A force d'efforts, la théocratie a pu recapturer une



ville-forteresse qui défendait la faille. Il s'agit en fait d'une antique citadelle de la théocratie, qui était devenue autonome en profitant de troubles dans la capitale, il y a de cela plusieurs siècles. Les guerriers y ont été entraînés d'une manière différente de Menmec, qui doit apprendre leurs techniques pour les contrer et protéger un dignitaire contre les attentats.

(SoulKnife niveau 1 :

- Skill : Tumble 5 pour devenir Duelist

- Skill : Knowledge (geography) 8 pour devenir Horizon Walker)

De fait, Menmec se retrouve exécutant des basses œuvres aux ordres du dignitaire. Apparemment il existe une autre cité beaucoup plus loin, qui défendrait l'autre bout de la passe, et ce dignitaire veut à tout prix y arriver avant d'autres membres de la théocratie. Mais apparemment le voyage est très dangereux, car aucun habitant n'a encore réussi à rejoindre l'autre cité, ou à en venir. Là encore, Menmec va être un éclaireur au service de l'expédition, dans une végétation de plus en plus pauvre, un environnement de plus en plus dur et de moins en moins éclairé.

(Ranger niveau 3 :

- Endurance pour devenir Horizon Walker)

Finalement, la lumière du jour disparaît, et il devient impossible de savoir si l'on se trouve à l'air libre ou dans d'immenses cavernes. Menmec s'adapte assez bien à cet environnement, mais ce n'est pas vraiment le cas du reste de l'expédition : les uns après les autres, les théocrates succombent aux embûches des tribus, aux maladies, aux privations.

(Horizon Walker niveau 1 :

- BAB+6 pour devenir Duelist)

Menmec recouvre enfin sa liberté en étant le dernier survivant de l'expédition, mais dans un environnement très hostile. A bout de souffle et à moitié mort, il arrive enfin à la cité de l'autre côté de la faille, une cité portuaire avec une culture et des usages complètement différents et exotiques pour lui (une société occidentale type Renaissance, grosso modo).

De simple mendiant étranger, Menmec finit par s'adapter en devenant mercenaire, ce qui lui permet d'avoir assez d'argent pour entrer dans les étranges écoles d'escrime de la ville, et apprendre le style local.

(Duelist niveau 1)

...mais gageons qu'il lui arrivera encore bien des aventures, qu'il s'embarquera sur un bateau pour devenir matelot, ou pirate, ou commandant, avant de prendre sa revanche sur les théocrates en devenant chef de guerre, ou en apprenant la magie, qui est inconnue de l'autre côté des montagnes...

Bref, un personnage pas du tout optimisé et « efficace » dans une classe, mais quelqu'un ayant pas mal bourlingué et touché à tout, contraint par les événements.

Fiche de personnage de Menmec

Ranger niveau 3, Psion niveau 2, Slayer niveau 2, SoulKnife niveau 1, Horizon Walker niveau 1, Duelist niveau 1 :

Force	11	0	BAB	+8/+3
Constitution	14	+2	HP	71
Dextérité	16	+3	Fortitude	+5
Intelligence	18	+4	Reflex	+7
Sagesse	13	+1	Will	+7
Charisme	9	-1	BPP	12

Feats & Capacités de classe : Dodge ; Mobility ; Track ; Favored Enemy (draconiens) ; Wild Empathy ; Combat Style : 2 Weapons ; Inner Strength +1 ; Psycrystals ; 5 psionic Combat modes ; Favored Enemy (lizardmen) ; Enemy Sense ; Brain Nausea ; Weapon Finesse ; Mind Blade ; Sneak Attack +1d6 ; Endurance ; Terrain Mastery (underground) ; Innertial Armor ; Canny Defense.

Compétences martiales : simple and martial weapons ; no type of armor or shield



Langues : Dialecte tribal ; Commun Théocrate ; goblin ; draconien ; Dialecte de la faille ; Elven ; Dwarven ; Undercommon ; Commun Occidental

Compétences : Climb (Str) 4 ; Hide (Dex) 8 ; Listen (Wis) 6 ; Spot (Wis) 6 ; Concentration (Con) 4 ; Jump (Str) 2 ; Move Silently (Dex) 6 ; Survival (Wis) 13 ; Knowledge (dungeoneering) (Int) 8 ; Swim (Str) 2 ; Handle Animal (Cha) 1 ; Knowledge (geography) (Int) 8 ; Use Rope (Dex) 1 ; Heal (Wis) 2 ; Knowledge (nature) (Int) 8 ; Search (Int) 8 ; Alchemy (int) 2 ; Knowledge (lizardmen) 6 ; Perform (Cha) 3 ; Psicraft (Int) 2 ; Knowledge (psionics) (int) 3 ; Appraise (Int) 2 ; Sense Motive (Wis) 1 ; Tumble (Dex) 5 ; Balance (Dex) 4 ; Diplomacy (Cha) 3

Pouvoirs :

Niveau 0		
Metcre (Int)	Bolt	Creates a short-lived bolt, arrow, or bullet.

Psymet (Str)	Elfsight	The manifester has low-light vision.
Psyport (Dex)	Burst	Subject's speed improves by 10 ft. for 1 round.
Niveau 1		
Metcre (Int)	Minor Creation	Creates one cloth or wood object
Psykin (Con)	Matter Agitation	Heats a creature or object.

Notes

[1] disponibles en Anglais gratuitement sur <http://www.wizards.com/D20/article.asp?x=srd35>