



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Race > **Races de prestige**

Races de prestige

Open Game Content Dragon Magazine 304

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Présentation

Les règles de Donjons et Dragons créent un monde où les héros expérimentent une progression rapide de leurs compétences et de leur puissance. Survivre aux aventures et à la prise de risque provoque des changements physiques et mentaux.

Dans ce type de monde, les créatures peuvent même altérer leur forme en gagnant de l'expérience. L'environnement de campagne Oathbound de Bastion Press présente le concept de Races de Prestige, et permet aux personnages de faire exactement cela. En dépensant des XP, toute créature peut altérer sa forme et gagner de nouvelles capacités.

Une Race de Prestige peut prendre des milliers d'aspects différents. Tout changement de l'esprit ou du corps peut être le résultat d'une altération due à une Race de Prestige. Cela peut être subtil, comme une augmentation du score d'Intelligence, ou manifeste, comme la croissance d'une paire d'ailes. Ces changements ne sont en général pas disparates, mais sont la conséquence du choix d'une Race de Prestige particulière. Un humain ne peut pas se changer soudainement en un élémental, mais peut lentement progresser dans cette direction à travers plusieurs altérations mineures.

La voie choisie est appelée Focus, et c'est ainsi que l'on classe les Races de Prestige.

Pour être capable de gagner une altération de RP, la créature doit d'abord prendre le Don *Sculpture de Soi*.

• **Sculpture de Soi** (Général)

Vous avez la capacité de modifier l'essence de votre être.

Bénéfice : Vous pouvez dépenser des XP pour obtenir des Altérations de Race de Prestige. Vous ne pouvez pas dépenser un nombre d'XP qui vous ferait perdre un niveau.

Une créature possédant le Don Sculpture de Soi qui désire obtenir une altération de RP dépense immédiatement les XP nécessaires. Puis elle doit méditer pendant le temps requis pour canaliser l'énergie des XP en une modification de sa forme. Le processus n'est pas obligatoirement immédiat, et peut être retardé autant que désiré.

Si plusieurs altérations sont souhaitées, chacune demande une méditation séparée.

La créature doit méditer pour un jour par 1000 XP dépensés.

Elle passe 8 heures par jour au moins à méditer, et ne peut accomplir en dehors qu'une activité très modérée. Se battre, lancer des sorts, utiliser des objets magiques, ou toute autre activité demandant des efforts physiques ou intellectuels ruine la méditation pour la journée.

Le processus global n'est pas perdu pour autant, et peut être repris là où la créature l'avait interrompu.

Une fois obtenue, l'altération est permanente.

Une perte de niveaux par drain d'énergie ne l'annule pas, et elle ne peut pas être dissipée.

La plupart des effets d'une altération de RP sont

Obtenir une Altération de Race de Prestige



considérés comme des Capacités Extraordinaires, mais toute capacité de lancement de sorts ainsi obtenue doit être considérée comme Surnaturelle.

La même altération ne peut pas être obtenue deux fois.

Les avantages obtenus par RP suivent les règles habituelles pour les cumuls de bonus.

Par exemple, si une créature a un bonus de +4 d'armure naturelle dû à une altération de RP, et possède aussi une amulette d'armure naturelle +3, elle gagne seulement le bénéfice de son +4 de RP.

Les Foci des Races de Prestige

Les altérations de RP peuvent être regroupées en différents Foci. Un Focus de Race de prestige représente une voie particulière d'altérations.

C'est un peu comparable à un arbre de Dons, mais les personnages n'ont pas à prendre de Dons pour obtenir des altérations de RP. Ils ont seulement besoin de dépenser les XP et le temps requis.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de Foci.

Focus Minéral

Focus de Flamme

Focus Aquatique

Focus Aérien

Focus d'Ame

Focus Technologique

Race de Prestige et CR

Donner des altérations de RP à des monstres ou des PNJ n'est pas la même chose que de leur donner des XP ou des niveaux.

Il faut plutôt concevoir les RP comme des objets magiques.

Si on multiplie par 5 le coût en XP d'une altération de RP, on obtient le coût d'un objet magique sans limite de fonctionnement (cumulable avec les autres) ayant les mêmes propriétés.

Si ce coût est soustrait du quota dévolu à l'équipement d'un PNJ, cela ne devrait pas affecter la difficulté de la rencontre davantage que de donner un objet magique à ce PNJ. Si l'altération de RP vient en supplément des trésors normalement attribués à un PNJ ou monstre, il faut prendre en compte la manière dont cela affecte la difficulté de la rencontre comme si on donnait un objet magique supplémentaire à la créature.

Si la créature dispose de nombreux espaces disponibles pour utiliser des objets magiques, le coût de l'altération de RP peut être diminué de moitié, car la créature n'a pas l'utilité d'une capacité magique sans limitation de fonctionnement.

Créer des Altérations de Race de Prestige

Les possibilités sont quasiment sans limites, mais les coûts en XP peuvent rendre certaines altérations sans intérêt pour les PJ.

La limite supérieure de ce qu'un joueur sera prêt à payer se situe en gros à 11980 XP. Cela limite déjà l'altération correspondante à des personnages de niveau 12 ou plus.

Les bénéfices peu coûteux comme des bonus de compétences ont plus de chances d'intéresser les joueurs.

La détermination du coût d'une altération de RP est simple.

— D'abord, déterminez le coût de chaque bénéfice comme s'il s'agissait d'un objet magique cumulable. Il est possible de vouloir ajouter un supplément dû au fait que ces "objets" ne peuvent ni être volés, ni être détruits, mais il faut aussi prendre en compte les restrictions : on ne peut pas les donner à un autre membre de l'équipe, ni les vendre, et il faut un Don pour les utiliser.

— Totalisez les prix individuels.



— Une fois défini le coût en PO, divisez ce coût par 5 pour obtenir le coût en XP de l'altération.

A noter que si les bénéfices des altérations successives sont des améliorations de la même capacité (comme pour l'amélioration de CA dans le focus minéral), il faut soustraire le coût de l'altération précédente de celui de l'altération suivante avant de faire le total des coûts en PO.

Ce que cela apporte aux PJ

Ces altérations peuvent être un moyen de créer des personnages vraiment uniques.

Mais il y a des avantages qui vont au-delà des opportunités de role-play.

— Economie d'argent : Votre groupe peut avoir besoin d'économiser son argent pour payer des résurrections, ou bien vous pouvez avoir déjà dépensé votre part de trésor et vouloir davantage. Un personnage pauvre peut quand même posséder des altérations de RP.

— Economie de temps : Fabriquer un objet magique prend du temps. Plus de deux fois plus qu'il n'en faut pour obtenir une altération de RP, et si vous êtes interrompu tout est à refaire, avec la perte des XP et de l'argent investi dans l'objet magique.

Une altération de RP prend moins de temps, et peut se faire en plusieurs fois.

— Trop d'objets magiques : Si le personnage a déjà rempli tous les espaces disponibles pour des objets magiques, il devra acheter un objet sans limitation de fonctionnement. Une altération de RP évite cette dépense financière, et pour un personnage de haut niveau, la quantité de XP à dépenser est relativement faible.

— Plus facile : Si vous ne trouvez pas la personne disposée à vous fabriquer moyennant finances l'objet magique que vous désirez, une altération de RP évite d'avoir besoin des services d'un lanceur de

sort.

— Ne peut pas être volé : Rien ne peut vous enlever votre altération de RP. Même si on vous retire tous votre équipement, vous pourrez encore utiliser vos pouvoirs de RP.

Pour le MJ

Il y a de nombreux moyens d'incorporer l'idée des races de prestige dans le jeu.

Le concept peut être modifié de diverses manières :

— Supprimer le Don pré-requis : Cela rend le concept plus attractif pour certains joueurs.

— Ajouter un coût financier : le coût en XP multiplié par 5 donne le coût en PO qui doit être payé par le PJ.

— Nécessité d'un composant particulier : L'altération peut demander un composant spécial de valeur équivalente au coût estimé en PO. Le composant peut aussi être un objet magique spécifique que le personnage doit posséder.

— Nécessité d'un lieu particulier : Le personnage doit méditer en un lieu spécifique. Cela fait de ces endroits des zones importantes qui seront certainement gardées.

— Nécessité d'une quête : L'obtention d'une altération de RP peut être la récompense d'une quête menée contre une créature particulière. Au lieu de gagner des XP ou un trésor, les PJ gagnent la possibilité de prendre une altération de RP particulière.

— Les altérations traitées comme des objets magiques : Quand une créature meurt, les altérations de RP qu'elle avait pu subir sont "expulsées" du corps sous une forme physique. Elles peuvent être récupérées puis utilisées par les PJ.

Avec un tel concept, les altérations deviennent très proches des objets magiques standard.