



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Classe de Prestige >
Le Voyageur

Le Voyageur

jeudi 5 juillet 2007, par [JyP](#)

Conditions

Pour devenir voyageur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- que le MJ y donne accès
- ;o) Dans ma campagne voici les conditions en terme de background :
- le personnage fait des rêves étranges, qui se révèlent prémonitoires ou proches de la réalité. Il semble parfois être d'autres personnes dans ses rêves, et il peut acquérir les connaissances et compétences de ces autres personnes de temps à autre.
- Le personnage est constamment sur les routes, il ne peut se fixer à un endroit. Il a commencé à voyager il y a si longtemps qu'il se souvient à peine de son pays d'origine.

L'avantage de ce genre de background, c'est qu'il justifie la progression très rapide des personnages, là où les PNJs passent beaucoup plus de temps à "monter en puissance".

L'inconvénient, c'est que toutes les classes de D&D sont martiales, et les classes de PNJs notoirement moins puissantes : Un noble 8 / guerrier 2 se fera étriper par un guerrier 10, alors que leur NGE est identique, même si le personnage a acquis ses niveaux de noble en rêve. D'autre part, qui souhaiterait prendre des niveaux d'expert, alors que le roublard dispose de

plus de compétences, et de capacités spéciales en plus ?

La classe de Voyageur se propose donc d'être une classe pour PJ non martiale, mais qui tient la comparaison avec les autres classes de personnage. Elle s'inspire du bretteur, une variante de classe proposée dans le supplément Les Arcanes Exhumées, où l'on utilise un roublard, sans la capacité d'attaque sournoise, mais avec les dons de guerrier.

Dés de vie :

d6.

Bonus de base à

l'attaque : ½ niveau (comme magicien).

Bonus de base de

sauvegarde : Réflexes, Vigueur forts, Volonté faible (comme rôdeur).

Compétences de classe

Les compétences du voyageur sont : Acrobaties, Artisanat, Bluff, Connaissances, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Equilibre, Equitation, Escalade, Escamotage, Estimation, Fouille, Langue, Maîtrise des cordes, Natation, Perception Auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, et Survie.

Points de compétence à



chaque niveau : 10 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités de la classe de voyageur :

Armes et armures. Le voyageur ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Dons.

Au niveau 1, le voyageur peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués dans la liste ci-dessous. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table : expérience et avantages liés au niveau). Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le voyageur n'est pas limité à la liste ci-dessous.

Tous les dons donnant des bonus aux compétences sont dans la liste, et quelques autres : Affinité magique, Athlète agile ^{RW}, Athlétisme, Artiste Versatile

^{CA}, Autonome, Commerçant RD, Course, Dilettante

^{CA}, Discret, Doigts de fée, Ecriture de parchemins, Endurance,

Estimation magique ^{CA}, Fin limier, Fourberie, Fraternité Animale,

Funambule, Meticuleux, Montagnard ^{FB}, Négociation,

Persuasion, Pied marin ^{SW}, Pistage, Polyvalent ^{CA}, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Savoir-faire mécanique, Talent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, Voltigeur.

^{CA} : Complete Adventurer

^{FB} : Frostburn

RD : Races of Destiny

^{RW} : Races of the Wild

^{SW} : Stormwrack

Connaissances

mineures(Ext). À partir du niveau 3, le voyageur a des connaissances variées sur n'importe quel sujet, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Connaissances. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de voyageur supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18).

Création d'objets de

compétence. Le voyageur de niveau 5 est à même d'avoir des outils particulièrement adaptés à ses compétences. Il peut dépenser des points d'expérience pour créer ceux-ci, selon les conditions suivantes.

- le voyageur doit créer lui-même l'objet qu'il enchante, et en faire un objet de maître (cf compétence Artisanat). Il arrive cependant qu'il le fasse en rêve, où le passage du temps est différent, et qu'il retrouve l'objet à son réveil...

- Bonus apporté = niveau de classe de Voyageur max.

- Bonus apporté = niveau de compétence max

- Prix de base : bonus² x 100 po

- Coût de création : ½ prix de base

- Coût en PX : 1/25 prix



de base

- Temps nécessaire : 1 journée / 1000 po

En résumé, les modifications apportées sont les suivantes :

- plus de points de compétences que le roublard
- un bonus de base à l'attaque plus faible
- des sauvegardes

comme un rôdeur, autre "voyageur"

- des compétences plus étendues, moins spécialisées dans la maraude.
- le sens des pièges remplacé par des connaissances mineures, une variante proposé pour les changelins dans le supplément Races of Eberron
- l'esquive extraordinaire remplacée par une spécialisation d'artisan.

Finalement, voici un exemple de voyageur : [Le colporteur](#)