



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros  
> **Le colporteur**

## Le colporteur

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

### Description

Colporteur, toujours sur les routes, ne sait même plus d'où il vient. Il voyage de village en village, troquant nouvelles, mouchoirs, sabots, flûtes, bottes, bref tout ce qu'il peut fabriquer contre le gîte et le couvert. Son but ? Aller toujours plus loin, découvrir toujours de nouvelles choses, de nouveaux paysages, de nouvelles cultures...

### Fiche de personnage

**Race :** Humain **Classe :** [Voyageur](#) **Niveau :** 4

Caractéristique	Score	Ajustement
Force	10	+0
Dextérité	12	+1 (habile)
Constitution	8	-1 (frêle)
Intelligence	16	+3 (vif)
Sagesse	12	+1 (bourlingueur)
Charisme	15	+2 (voix profonde)

### Sauvegards

Réflexes +7  
Vigueur +3  
Volonté +4

### Dons

Commerçant, Autonome, Négociation, Endurance, Pistage, Artiste versatile

### Capacités de classe

Connaissances mineures

### Combat

Initiative : +1

Classe d'Armure (CA) : 11, pris au dépourvu 10, contact 11

Points de Vie (PV) : 9

Bonus d'Attaque (BBA) / lutte : +2/+2

Attaque : bâton, attaque +2, 1d6 dégâts.

### Compétences

Langues : commun, elfe, gnome, hindou, nain, oriental

Compétence	maîtrise	bonus	divers	Carac.	TOTAL	circonstances
Acrobaties	5	-	-	Dex	+6	-
Artisanat (instruments en bois)	5	-	-	Int	+8	
Artisanat (couturier)	5	-	-	Int	+8	
Artisanat (maroquinier)	5	-	-	Int	+8	
Bluff	5	-	-	Cha	+7	
Connaissances (folklore local)	5	+1	-	Int	+9	
Connaissances (géographie)	1	+1	-	Int	+5	
Connaissances (histoire)	1	+1	-	Int	+5	
Connaissances (mystères)	1	+1	-	Int	+5	
Connaissances (nature)	5	+1+2	-	Int	+11	
Connaissances (noblesse et royauté)	1	+1	-	Int	+5	
Connaissances (religion)	1	+1	-	Int	+5	
Déguisement	1	-	-	Cha	+3	(+2 si on se fait observer)
Déplacement silencieux	1	-	-	Dex	+2	
Détection	5	-	-	Sag	+6	
Diplomatie	5	+2+2+2	-	Cha	+13	
Discretion	1	-	-	Dex	+2	



Dressage	5	-	-	Cha	+7	
Equilibre	1	+2	-	Dex	+4	
Equitation	1	+2	-	Dex	+4	
Escalade	0	-	-	For	+0	
Escamotage	1	+2	-	Dex	+4	
Estimation	5	-	-	Int	+8	(+2 bois, couture, cuir)
Fouille	1	-	-	Sag	+2	
Intimidation	0	+2	-	Cha	+4	
Maîtrise des cordes	1	-	-	Dex	+2	
Natation	1	-	-	For	+1	
Perception Auditive	5	-	-	Sag	+6	
Premiers secours	5	+2	-	Sag	+8	
Psychologie	5	+2	-	Sag	+8	
Renseignements	1	+2	-	Cha	+5	
Représentation (chant, danse, déclamation, instruments à vent)	5	-	-	Cha	+7	(+2 si deux à la fois)
Saut	1	+2	-	For	+3	
Survie	5	+2+2	-	Sag	+10	(+2 à la surface de la terre)

### Possessions (poids porté : 6kg)

tenue de voyage, bâton de marche,

**Bottes des terres gelées.** Ces bottes confèrent différents pouvoirs à leur porteur. Tout d'abord, il peut se déplacer dans la neige à sa vitesse normale et sans laisser la moindre trace. Ensuite, les bottes lui permettent d'avancer sa vitesse normale sur la glace la plus traîtresse, sans aucun risque de chute (seulement pour les surfaces plus ou moins horizontales, pas pour les pentes importantes ou les parois verticales). Enfin, elles le réchauffent en permanence, comme s'il bénéficiait du sort endurance aux énergies destructives.

Abjuration et Transmutation faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, endurance aux énergies destructives, passage sans trace, grâce

féline ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

**Havresac d'Hévard.** Ce sac à dos semble bien confectionné, mais aussi passablement usé et on ne peut plus ordinaire. Il est fait de cuir tanné avec soin et ses bretelles sont renforcées par des boucles en laiton. Il possède deux poches de côté, apparemment assez larges pour contenir, chacune, un volume correspondant à un litre de liquide. En réalité, ces deux poches sont l'équivalent de sacs sans fond pouvant accueillir un volume maximal de 60 dm<sup>3</sup> ou un poids ne dépassant pas 10 kg. Quant à la poche centrale, elle peut contenir quatre fois plus, soit 240 dm<sup>3</sup> (1/4 m<sup>3</sup>) ou 40 kg. Même chargé au maximum, le havresac ne pèse que 2,5 kg.

Une telle capacité est déjà fort intéressante, mais le havresac d'Hévard possède un autre pouvoir qui l'est plus encore : chaque fois que son possesseur plonge la main dedans pour en sortir un certain objet, celui-ci se trouve systématiquement au-dessus. Le personnage ne perd donc aucun temps à fouiller dans son sac. Une action de mouvement est nécessaire pour récupérer l'objet désiré, mais elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, coffre secret ; Prix 2 000 po ; Poids 2,5 kg.

Contenu :

2 rouleaux de tissu (lin) (20 po), 3 rouleaux de cuir (30 po), 2 livres de clous de girofles (30 po), 2 livres de savon (1 po), Corde en chanvre (15 m), Outre, outils de couturier (5 po), outils d'ébéniste (5 po), outils de maroquinier (5 po), trousse de premiers secours (50 po), kit de survie de qualité supérieure (50 po), flûte de pan, 3 potions de soins légers (150 po), 3 potions d'Invisibilité pour les animaux (150 po), 1 potion d'Invisibilité (300 po)...