Rêve de Dragon

Une déviation de Warlock pour jouer dans l’univers de Rêve de Dragon

# Le Voyageur

## Créer ton voyageur

Le voyageur est ton alter-ego dans les basses-terres du Rêve. Il est défini par les métiers qu’il pratique, les compétences qu’il développe, par son Endurance et par sa Chance.

### Compétences de départ

Toutes les compétences de ton voyageur possèdent un score – plus ce dernier est élevé, mieux c’est. Choisis quinze compétences dans la liste notée sur ta feuille de personnage : elles commencent avec un score de 6. Choisis quinze autres compétences qui ont un score de 5. Toutes les autres compétences ont un score de 4 (à l’exception des compétences de haut-rêve).

Haut-rêvant. Si tu décides que ton personnage est un haut-rêvant, capable de lancer des sorts, tu peux choisir d’assigner un score à une ou plusieurs des trois voies autorisées (Oniros, Hypnos ou Narcos). Ce choix est définitif : ton personnage ne peut plus faire appel à la chance, mais il bénéficie désormais de points de Rêve. Si tu ne veux pas devenir un haut-rêvant, les trois compétences de magie ont simplement un score de 0.

### Endurance

L’endurance mesure l’énergie, l’éveil et l’état de fatigue de ton voyageur. Il perd de l’endurance en combat ou en accomplissant des tâches fatigantes ou dangereuses. Il regagne de l’endurance en se reposant. Quand il tombe à 0 point d’endurance, ton voyageur risque des blessures sérieuses et difficile à soigner. L’endurance initiale de ton voyageur est égale à 2d6+12.

### Chance

La bonne fortune de ton voyageur est symbolisée par sa chance. Tu peux utiliser la chance à n’importe quel moment des aventures pour améliorer tes chances de succès. Toutefois, si ton voyageur commence à développer des compétences de magie, il cesse d’avoir de la chance – désormais, il possède des points de Rêve lui permettant de lancer des sorts. La chance initiale de ton voyageur est égale à 1d6+7.

### Métier

Le métier de ton voyageur indique la manière dont il peut gagner sa vie sur les routes et dans les cités du Rêve. Pour déterminer son premier métier, lance quatre fois 1d20 dans la table des métiers et choisi le métier qui te plaît le plus. Chaque métier liste l’équipement de départ que possède ton aventurier, ainsi qu’une liste de cinq compétences associées à un score de 10 ou de 12.

Au cours de ses aventures, ton voyageur va gagner des points d’expérience qu’il pourra utiliser pour apprendre de nouvelles choses. Toutefois, il ne peut développer que les compétences de son métier et seulement jusqu’au score indiqué. S’il veut apprendre d’autres choses, il doit changer de métier.

Au cours de la création, tu peux répartir à ta guise dix points dans les compétences du métier de ton voyageur, en respectant les scores maximums indiqués. Note le métier sur ta feuille de personnage : il possède un score égal à la moyenne des scores des cinq compétences associées, arrondi au supérieur. Tu pourras utiliser le métier pour toutes les actions appropriées non couvertes par les compétences générales.

## Description des compétences

Lorsque la maîtresse de jeu te demande d’effectuer un jet, tu lances 1d20 et tu ajoutes le score d’une compétence appropriée (ou d’un métier), en essayant d’obtenir un résultat égal ou supérieur à 20. Pour plus de clarté, les compétences de ton voyageur sont classées en grande catégories et en voici la description.

### Physique

Agilité

Équitation

Force

Discrétion

### Sociales

Charme

Éloquence

Intimidation

Négociation

### Survie

Animaux

Attelages

Étiquette

Cités

Intendance

Nature

Navigation

Vigilance

### Connaissances

Astrologie

Botanique

Écriture

Bibliothèque

Légendes

Médecine

Sciences

Zoologie

### Artisanats

Bricolage

Couture

Cuisine

Charpenterie

Maçonnerie

Maroquinerie

Mécanique

Métallurgie

### Spectacle

Comédie

Danse

Musique

Prestidigitation

### Arts

Dessin

Gravure

Peinture

Sculpture

### Combat

Esquive

Armes d'hast

Dagues

Épées

Fléaux

Haches

Lances

Masses

Arbalètes

Arcs

Lancer

### Magie

Voie d’Oniros

Voie d’Hypnos

Voie de Narcos

Voie de Thanatos

### Métier

## Description des métiers

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d66 | Métiers | Compétences |
| 11 | Alchimiste | Sciences 12, Astrologie 12, Vigilance 12, Négociation 10, Médecine 10 |
| 12 | Artiste | Dessin 12, un art au choix 12, Étiquette 12, Charme 10, Légendes 10 |
| 13 | Batelier | Navigation 12, Nature 12, Force 12, Masses 10, Animaux 10 |
| 14 | Bûcheron | Nature 12, Haches 12, Botanique 12, Force 10, Discrétion 10 |
| 15 | Cartographe | Dessin 12, Écriture 12, Intendance 12, Sciences 10, Négociation 10 |
| 16 | Charpentier | Charpenterie 12, Agilité 12, Négociation 12, Force 10, Cités 10 |
| 21 | Chasseur de monstre | Arc 12, Masses 12, Vigilance 12, Zoologie 10, Discrétion 10 |
| 22 | Colporteur | Nature 12, Charme 12, Étiquette 12, Discrétion 10, Attelages 10 |
| 23 | Comédien | Comédie 12, Charme 12, Légendes 12, Éloquence 10, Agilité 10 |
| 24 | Conteur | Légendes 12, Éloquence 12, Étiquette 12, Comédie 10, Bibliothèque 10 |
| 25 | Cordonnier | Maroquinerie 12, Dagues 12, Cités 12, Négociation 10, Couture 10 |
| 26 | Coureur de toits | Agilité 12, Discrétion 12, Cités 12, Vigilance 10, Dagues 10 |
| 31 | Cuisinier | Cuisine 12, Intendance 12, Dagues 12, Botanique 10, Médecine 10 |
| 32 | Diplomate | Éloquence 12, Étiquette 12, Écriture 12, Négociation 10, Charme 10 |
| 33 | Éleveur | Animaux 12, Équitation 12, Attelages 12, Médecine 10, Zoologie 10 |
| 34 | Érudit | Bibliothèque 12, Légendes 12, une connaissance au choix 12, Éloquence 10, Intendance 10 |
| 35 | Forgeron | Métallurgie 12, Intendance 12, Force 12, Animaux 10, Attelages 10 |
| 36 | Garde de cité | Cités 12, Lances 12, Vigilance 12, Arbalètes 10, Intimidation 10 |
| 41 | Garde du corps | Vigilance 12, Épées 12, Esquive 12, Étiquette 10, Discrétion 10 |
| 42 | Garde-chasse | Nature 12, Arcs 12, Zoologie 12, Animaux 10, Vigilance 10 |
| 43 | Guérisseur | Médecine 12, Botanique 12, Charme 12, Sciences 10, Nature 10 |
| 44 | Guide-caravanier | Animaux 12, Équitation 12, Lances 12, Nature 10, Vigilance 10 |
| 45 | Herboriste | Botanique 12, Nature 12, Discrétion 12, Masses 10, Zoologie 10 |
| 46 | Jongleur-acrobate | Agilité 12, Force 12, Danse 12, Cités 10, Charme 10 |
| 51 | Maçon | Maçonnerie 12, Force 12, Masses 12, Négociation 10, Cités 10 |
| 52 | Marchand | Négociation 12, Intendance 12, Cités 12, Étiquette 10, Écriture 10 |
| 53 | Mécanicien | Mécanique 12, Sciences 12, Écriture 12, Négociations 10, Gravure 10 |
| 54 | Mercenaire | Vigilance 12, Intimidation 12, une Arme au choix 12, Esquive 10, Équitation 10 |
| 55 | Mineur | Nature 12, Force 12, Masses 12, Agilité 10, Charpenterie 10 |
| 56 | Musicien | Musique 12, Charme 12, Danse 12, Étiquette 10, Écriture 10 |
| 61 | Paysan | Nature 12, Intendance 12, Botanique 12, Attelages 10, haches 10 |
| 62 | Plaideur | Négociation 12, Éloquence 12, Bibliothèque 12, Écriture 10, Comédie 10 |
| 63 | Roulier | Attelages 12, Animaux 12, Équitation 12, Arcs 10, Maroquinerie 10 |
| 64 | Scribe | Écriture 12, Bibliothèque 12, Éloquence 12, Dessin 10, Intendance 10 |
| 65 | Soldat | Deux Armes au choix 12, Esquive 12, Intendance 10, Esquive 10 |
| 66 | Tailleur | Couture 12, Dessin 12, Charme 12, Cités 10, Dagues 10 |