

Classe de prestige - Le patrouilleur du Luiren

Catégorie :

Publié par [NorD](#) le 5/6/2006

Classe adaptée de Donjons et Dragons 3.5 pour NWN2 dans le module des [Légendes de Luiren](#).

Cette définition est tirée du livre des Royaumes Oubliés : Le Shining South. La classe de prestige devra être adaptée à NWN2 suivant les sorts, dons et compétences que l'on pourra y trouver et que l'on pourra personnaliser. Cette classe de prestige sera une des classes de prestige disponible sur le module persistant les Légendes du Luiren.

LE PATROUILLEUR DU LUIREN

Caractéristiques requises :

Pour devenir un patrouilleur du Luiren un personnage doit répondre aux critères suivants :

Race : Hin **Alignement :** Tous excepté mauvais **Bonus d'attaque de base :** +4

Compétences : ->Savoir (local Luiren(sur le Luiren)) 5 rangs, ->Savoir(Géographie) 8 rangs.

Dons : Vigilance, Investigation, Pistage **Sorts :** Capacité de lancer les sorts divins de premier

niveau **Région :** Luiren **Compétences de classe :** ->Escalade(Force)

->Concentration(Constitution) ->Artisanat(Intelligence) ->Empathie avec les animaux(Charisme)

->Premier secours(Sagesse), ->Discrétion(Dextérité) ->Saut(Force)

->Savoir(Géographie)(Intelligence) ->Savoir(Luiren Local)(Intelligence)

->Connaissance(Nature)(Intelligence) ->Perception auditive(sagesse) ->Déplacements

silencieux(Dextérité) ->Profession(sagesse) ->Equitation(Dextérité) ->Fouille(Intelligence)

->Détection(Sagesse) ->Survie(Sagesse) ->Natation(force) ->Maîtrise des cordes

(Dextérité)

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'intelligence.

Caractéristiques de classe : **Armes et armures :** Le patrouilleur du Luiren n'obtient

aucun avantage concernant les armes et armures.

Bonus de marche (spécial) :

Un patrouilleur du Luiren obtient un bonus moral aux jets de sauvegardes et à sa classe

d'armure tant qu'il est dans les limites de sa Marche (sorte de territoire). Il obtient

aussi ce bonus en Discrétion, Savoir(Nature), Perception auditive, Déplacement silencieux,

Détection et Survie tant qu'il est dans sa Marche. Le bonus commence de +2 tous les niveaux

impairs de patrouilleur, jusqu'à atteindre +4 au niveau 5. **Marche sanctifiée (Spécial) :**

Un patrouilleur du Luiren établit un territoire, appelé Marche, qu'il va défendre contre

toutes menaces. Cette Marche est une zone de 7 à 8 kilomètres de rayon par niveau de

patrouilleur qui a, habituellement pour point central un village ou une ville mais parfois aussi une

place inhabituelle comme un bosquet sacré ou une chute d'eau. Pour considérer un endroit

comme sa Marche un patrouilleur doit connaître exceptionnellement bien le terrain (comme

l'indiquent les compétences requises à la classe). Tant qu'un patrouilleur est dans sa

Marche sainte, il obtient toutes les aptitudes et bonus de classe comme s'il était plus haut. Si un

patrouilleur du Luiren choisit d'établir une nouvelle Marche, il doit d'abord se familiariser

avec l'endroit en y vivant au moins un mois. Une fois qu'il est habitué à la zone, le

patrouilleur peut désigner l'endroit comme sa Marche, mais les avantages de sa Marche ne sont pas immédiats. La première semaine que le patrouilleur occupe sa nouvelle marche, il bénéficie uniquement des avantages du 1er niveau de patrouilleur du Luiren. La seconde semaine du second niveau et ainsi de suite jusqu'au niveau maximum dit du Patrouilleur. Au moment où un patrouilleur établit sa marche, il perd tous les bénéfices de son ancienne.

Détection du mal: Un patrouilleur du Luiren peut lancer détection du mal à volonté tant qu'il est dans les limites de sa Marche sainte.

Partage des bonus de la Marche (spécial):

A partir du second niveau, un patrouilleur du Luiren peut partager les bonus de moral qu'il gagne de sa Marche avec un unique allié situé à moins de 30 pieds. Partager le bonus de la Marche est une action libre qui peut être effectuée à volonté mais un patrouilleur doit être en mesure de voir l'allié quand l'aptitude est activée. Les effets durent jusqu'à ce que la cible soit hors de portée ou jusqu'à ce que le patrouilleur mette fin à son action libre.

Piste facile (Pouvoir Surnaturel):

A partir du second niveau, un patrouilleur du Luiren peut traverser tous les types de terrain comme s'il était sous l'effet du sort Piste facile. **Clairière sacrée :**

Au niveau 3 et plus, le patrouilleur obtient la capacité de lancer le sort clairière sacrée, une fois par jour. Le sort est traité comme s'il avait été lancé sous le don extension d'effet. Un patrouilleur doit être l'intérieur de sa Marche pour lancer ce sort et il le lance comme un jeteur de sort ayant un niveau de lanceur de sort égal à deux fois son niveau de patrouilleur. Un sort protecteur qui oblige tous les attaquants dans la zone d'effet à effectuer un jet de volonté sous peine de voir leur offensive réduite à néant

Dissipation du mal (sort):

À

Une fois qu'il a atteint le 4^{ème} niveau, un patrouilleur du Luiren dans sa Marche, peut lancer dissipation du mal une fois par jour. Son niveau de lanceur de sort est égal à deux fois son niveau de patrouilleur.

Sein de la terre :

Au 4^{ème} niveau le patrouilleur du Luiren obtient la capacité de lancer le sort à une fois par jour, aussi longtemps qu'il est dans sa Marche. Son niveau de lanceur de sort est égal à deux fois son niveau de patrouilleur du Luiren. Le patrouilleur et ses compagnons sont plongés dans une bulle protectrice dix pieds sous terre. **Communion avec la Marche (sort):**

A partir 5^{ème} niveau, un patrouilleur du Luiren peut obtenir des informations à propos de l'intégrité de sa marche une fois par jour comme s'il avait lancé le sort communion avec la nature.

Dissimulation à terrain découvert:

Au niveau 5, l'intérieur de sa Marche, un patrouilleur du Luiren est capable d'utiliser la compétence Discrétion, même quand il est observé.