





Cette classe de personnage regroupe tout type de saltimbanque, ménestrel, jongleur ou gitan. Tous gens libres de coeur et d'esprit, vivant de leur talent sans trop se soucier du lendemain.

En tant que gens du voyage et de l'aventure, les bateleurs méritaient bien une classe de PJ à part entière. Proche des voleurs (avec lesquels ils se confondent parfois), les bateleurs sont sans cesse sur les routes et ne s'arrêtent dans les grandes cités que le temps de s'y remplir les poches. Pour ce faire, leur meilleur atout est leur talent. Jongleurs, cracheurs de feu, musiciens, comédiens, acrobates, funambules ou montreurs de fauves, les bateleurs disposent de toute une série de talents pour amuser la foule et s'attirer ses faveurs. Même les princes ne sont pas insensibles à leur charme. Mais si les temps sont durs, le bateleur sait encore recourir à d'autres moyens, moins avouables, pour survivre. Et peut-être qu'un jour, si la chance sourit, la richesse est au bout du chemin.



Les caractéristiques les plus importantes, pour un bateleur, sont le charisme, la sagesse et la dextérité. Une bonne intelligence déploie encore davantage l'éventail de talents du bateleur.

Le bateleur n'est ni un grand combattant (bien qu'il puisse se spécialiser) ni un lanceur de sorts, mais il dispose d'une vaste gamme de compétences, parmi lesquelles figurent en bon ordre les talents dits « de

### Bateleur - Modificateur Xp : - 10

#### **COMBAT**

Dés de vie : D6

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Réflexes 2, Mental 1, Fortitude 0.

#### **POINTS DE COMPÉTENCE :**

Générales initiales / par niveau : 50 / 10

Martiales : Col. 2 (larrons)

#### **COMPÉTENCES MARTIALES :**

- ◆ maîtrise de la dague (☒ 6), maîtrise d'autres arme de mêlée à une main (☒ 4) - maîtrise de la fronde et du couteau de jet (☒ 6), maîtrise d'autres armes de tir (☒ 4) - maîtrise du bâton (☒ 6), initiative, esquive, défense, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, combat main gauche, combat mains nues, tireur d'élite, lutte, coup sournois (☒ 2+  $\frac{1}{2}$  niveau).

#### **COMPÉTENCES GÉNÉRALES :**

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (M), déplacement silencieux (M), se cacher (M), grimper, endurance (m), sauter, nager, équitation, acrobatie.
- ◆ **Perception** : écouter (M), observer (M), chercher (M), sens d'aveugle, lecture sur les lèvres, évaluation.
- ◆ **Manuel** : crochetage, utilisation de cordes, artisanat (cuir, bois).
- ◆ **Communication** : empathie animale, baratin, empathie (M), jeu, séduction.
- ◆ **Intellect** : droits et coutumes, langue, connaissance des arts, connaissance des poisons (m), évaluation, connaissance des religions, littérature et traditions (m), linguistique, lire et écrire, astrologie (rg 4), soins, herboristerie, mémoire.
- ◆ **Art** : Musique, narration, théâtre, déguisement, jonglerie.

**CLASS FOCUS** : 4 rangs initiaux soit dans un *art* au choix, soit en *équilibre* ou en *contorsion*. 3 rangs initiaux en *sauvegarde réflexes*. Langue maternelle : 8.

voleurs » (*déplacement silencieux, se cacher, écouter, pick pocket, etc.*). Ceux-ci font du bateleur un personnage discret quand le souhaite, en même temps qu'un bon informateur, voire même un espion de circonstances. Des compétences comme acrobatie, jonglerie (cracher le feu) ou équilibre peuvent également avoir leur intérêt en aventure, tout comme peut en avoir un animal dressé (ours, loup, etc) qui accompagne le personnage dans ses pérégrinations.

Un conseil : spécialisez votre bateleur dans quelques arts, qui trop embrasse mal étreint ! Veillez à ce qu'il ait au moins un bon talent scénique dès le départ.

En combat, le bateleur peut exceller dans des armes de voyage (bâton, dague), dans les armes de tir et en coup surnois.

## TALENTS SPECIAUX

Un bateleur dispose des talents spéciaux suivants :

- **Sens d'aveugle :** S'il le souhaite, un bateleur peut progresser au-delà du rang 6 dans la compétence *sens d'aveugle* (sans avoir besoin de se crever les yeux !).
- **Contact public :** Le bateleur excelle naturellement dans l'art de séduire un public. Lorsque votre bateleur réalise une prestation scénique en utilisant un de ses talents (jongler, effectuer des acrobaties, narrer une histoire, se produire sur un fil de funambule, jouer de la musique...), et qu'il réussit un bon jet de compétence (16 ou plus), il s'attire une forte sympathie du public. Suite à une telle prestation, il peut aisément lier conversation, délier les langues, et même (à la discrétion du MD) se faire inviter à loger ou à souper. Il peut également récolter des pièces d'or en passant le chapeau (à la discrétion du MD, et en fonction de la réussite du talent)... les effets d'une telle sympathie de la foule commencent généralement à s'estomper quelques heures après la prestation. Les personnes avec qui le bateleur noue relation peuvent bien entendu continuer à le trouver sympathique par après, en fonction du roleplay. Si la prestation est vraiment excellente (24 ou plus), les gens du commun continueront à considérer le bateleur comme une personne remarquable pour une durée indéfinie, et sa réputation se répand.

Un bateleur peut même atténuer une attitude hostile en effectuant une prestation : par exemple, un bateleur prisonnier d'une troupe de brigands décidés à le tuer peut sauver sa peau en racontant une histoire drôle (s'il réussit un bon jet en *narration*, les brigands décideront plutôt de le garder prisonnier). Ou bien il peut amadouer les gardes d'une ville pour que ceux-ci le laissent entrer après le couvre feu... dans toutes ces circonstances, la réaction du public est dictée avant tout par le roleplay et par le jet de compétence dans le talent utilisé.

- **Le milieu des bateleurs :** Les bateleurs ont tendance à se fréquenter souvent entre eux, à s'entraider et à échanger des informations. Le milieu des bateleurs est une excellente source d'information sur les pays lointains, puisque ces personnages, par nature, voyagent fréquemment. Votre bateleur pourra donc recueillir facilement certaines informations d'ordre général en rencontrant d'autres bateleurs.



- **Renommée :** Un bateleur qui possède un talent exceptionnellement développé (rang 12 au moins) dans une discipline scénique (jonglerie, équilibre, musique, narration, etc.) gagne une forte réputation auprès des autres bateleurs et gens du voyage, et même auprès du public (à condition, toutefois, que le personnage se produise de temps en temps sur scène). Les bateleurs voyageant souvent, les nouvelles vont vite parmi eux... cette réputation peut servir le personnage dans la majorité des cas (encore que certaines rivalités puissent se faire sentir) et lui permettre d'obtenir plus facilement de l'aide ou des informations.



## VARIANTE D8

Vous pouvez doter votre bateleur de dés de vie à 8 faces au lieu de dés de vies à 6 faces. Dans ce cas, le modificateur XP de votre personnage passe à -5 (au lieu de -10).

Il vous est tout à fait possible d'alterner des niveaux à d8 et des niveaux à d6 si vous le souhaitez. Par exemple, vous pouvez choisir de gagner un dé à huit faces lorsque vous passez au second niveau (dans ce cas, pour obtenir ce niveau, votre modificateur Xp est de -5), puis seulement un dé à six faces pour le troisième niveau (pour obtenir ce niveau, votre modificateur Xp est -10, donc plus avantageux), et ainsi de suite selon votre inspiration.

## LES VOIES DU BATELEUR

Un bateleur peut s'engager dans deux voies (au lieu d'une seule) au cours de sa carrière s'il le souhaite, ceci afin de refléter le caractère touche à tout de cette classe. Bien entendu, chaque voie a un coût en expérience, aussi réfléchissez bien avant de vous engager dans deux voies simultanées.

**Les voies ouvertes :** Un bateleur peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie des runes :** si votre bateleur sait *lire et écrire*, l'usage des runes magiques a pu piquer son intérêt. Un bateleur peut choisir cette voie dès qu'il atteint le niveau 4.
- **La voie du rebouteux :** Il est relativement courant de trouver parmi les bateleurs des pratiquants de la basse magie. Cette voie vous est ouverte dès le premier niveau, et vous bénéficiez en outre d'un tarif (en Xp) avantageux si vous êtes un bateleur.
- **La voie de l'initié :** Un bateleur pourrait, comme tout autre personnage, être amené à passer un pacte avec une entité surnaturelle... peut-être par le biais de la Basse Magie ?
- **La voie des tours mineurs :** Votre personnage a appris à effectuer des cantrips. Cette voie vous est accessible dès le premier niveau, et vous bénéficiez en outre d'un tarif (en Xp) avantageux si vous êtes un bateleur.

## BATELEUR MAGE

La classe de *bateleur mage* est une variante de la classe *bateleur*. Si vous souhaitez choisir cette option, vous devrez le faire dès le premier niveau.

Un bateleur mage a eu l'occasion d'apprendre un peu de magie *sur le tas* (généralement auprès d'un autre bateleur mage, à moins qu'il ne soit lui-même un ancien apprenti magicien qui a rompu son apprentissage pour courir l'aventure). Il ne maîtrise pas bien les subtilités de la langue runique, mais la comprend tout de même suffisamment pour parvenir à lancer quelques sorts. Lorsqu'il a un peu de temps, il essaye d'approfondir ses connaissances et progresse petit à petit, l'air de rien, dans l'*ars magica*.

Les bateleurs- mages sont particulièrement appréciés au sein des troupes de bateleurs, parce qu'ils permettent d'introduire des éléments inexplicables dans les spectacles, et augmentent en outre la sécurité de la troupe sur les routes.

**Caractéristiques de classe :** Cette variante de classe est particulièrement intéressante, parce qu'elle permet à votre bateleur de disposer de quelques ressources magiques. En contrepartie, vous disposerez de moins d'unités de compétence qu'un bateleur pur, et la *variante D8* vous est interdite.

**Caractères communs :** Si vous décidez d'opter pour un *bateleur mage*, vous utiliserez les mêmes sauvegardes, le même bonus martial, et vous bénéficierez des mêmes *class focus* qu'un bateleur normal. Vous lancerez cependant toujours des dés de vie à 6 faces.

**Ajustement d'expérience :** Votre ajustement d'expérience est seulement de - 2 (au lieu de - 10) : vous progresserez donc moins vite en niveau qu'un simple bateleur.

**Unités de compétences :** vous recevez moins d'unités de compétence *martiales* et *générales* qu'un simple bateleur. Ignorez le tableau du bateleur à ce propos, et basez-vous à la place sur la progression suivante :

**Générales initiales / par niveau :** 40 /8

**Martiales :** col. 3 (prêtres).

**Champ de compétence :** Si vous optez pour un bateleur mage, vous pouvez ajouter la compétence spéciale *connaissance de la magie* (m) à votre champ de compétence.

**Pouvoirs spéciaux :** Un bateleur mage connaît quelques *cantrips* au début de sa carrière (à la discrétion du MD). Il peut apprendre de nouveaux cantrips en rencontrant d'autres bateleurs-mages ou de véritables mages au fur et à mesure de ses aventures (à la discrétion du MD).

Il peut lancer des sorts de mages, et progresse dans cet art selon le tableau 28 : *Niveau de maîtrise pour les composés-mages* (cfr. chapitre IX : la magie). Un bateleur mage gagne des sorts supplémentaires si son intelligence est au-dessus de la moyenne, mais jamais plus d'un par niveau de sort.

**Voies :** notez que suivre la *voie des runes* n'aurait aucun sens pour vous, puisque vous pouvez déjà lire tous les parchemins et utiliser tous les objets magiques de mage.

## BATELEUR CHAMAN

Il s'agit d'une autre variante de la classe bateleur. Si vous souhaitez choisir cette option, vous devrez également le faire dès le premier niveau.

Votre MD a peut-être introduit dans sa campagne un peuple du voyage, un peuple déraciné dont les membres vagabondent de ville en ville tout en conservant leurs propres traditions et leur esprit de clan, sur le modèle de nos gitans. De tels peuples exercent souvent une profession de bateleur pour survivre et gagner de l'argent.

Si ce peuple descend de tribus primitives, chassées jadis de leur territoire par quelque invasion, et jamais enracinées depuis dans la civilisation, il est fort possible qu'il ait conservé des traditions chamaniques et que ses représentants se les transmettent jalousement aujourd'hui encore. Dans ce cas, le *bateleur shaman* prend tout son sens.

**Caractères communs :** Si vous décidez d'opter pour un *bateleur shaman*, vous utiliserez les mêmes sauvegardes, le même bonus martial, et vous bénéficierez des mêmes *class focus* qu'un bateleur normal. Vous lancerez cependant toujours des dés de vie à 6 faces.

**Ajustement d'expérience :** Votre ajustement d'expérience est seulement de -2 (au lieu de -10) : vous progresserez donc moins vite en niveau qu'un simple bateleur.

**Unités de compétences :** vous recevez moins d'unités de compétence *martiales* et *générales* qu'un simple bateleur. Ignorez le tableau du bateleur à ce propos, et basez-vous à la place sur la progression suivante :

**Générales initiales / par niveau :** 40 /8

**Martiales :** col. 3 (prêtres).

**Champ de compétence :** Si vous optez pour un bateleur shaman, vous pouvez ajouter à votre champ de compétence les talents suivants : *Herboristerie, astrologie, soins, pister* et *connaissance de la nature*.

**Pouvoirs spéciaux :** un bateleur/shaman dispose du pouvoir spécial : *signe des dieux* dont disposent les sorciers (reportez-vous à la description de cette classe pour en savoir plus sur ce talent). De plus, il peut lancer des sorts de prêtres appartenant aux sphères de *soin, divination, climat, élémentaire, animale, végétale* et *protection*. Il progresse dans cet art selon le tableau 26 : *Niveau de maîtrise pour les composés-prêtres*. Un bateleur-shaman gagne des sorts supplémentaires si sa sagesse est exceptionnelle, mais jamais plus d'un par niveau de sort.

**Voies :** Vous pouvez ajouter à votre choix de voies la *voie du totem*, qui vous est accessible à partir du niveau 10.



## PROFILS DE PERSONNAGE :

Nous présentons ci-dessous deux profils de personnages *bateleurs* très différents.

### Aïcha (PJ - niveau 5)

Aïcha est une bateleuse-mage. Elle est la fille d'une magicienne itinérante et d'un acrobate célèbre, et tient un peu de ses deux parents... outre son talent au lancer de couteaux, Aïcha est une bonne chanteuse, et surtout une comédienne hors pair. Avec elle dans la troupe, le spectacle est toujours complet. Au sein d'un groupe, elle peut se montrer très polyvalente... vraiment le genre de personnage qu'il me plairait de jouer...

**Caractéristiques :** Fo 10, In 13, Sa 12, De 15, Co 14, Cha 15. Pv : 34. Sauvegardes : Ment + 3, Fortit + 3, Refl + 7.

**Compétences martiales :** Épée bâtarde (rg 2), couteau de jet (rg 6), coup sournois (rg 2), sauvegardes réflexes (rg 3), tireur d'élite (rg 3), initiative (rg 1).

**Compétences générales :** Déplacement silencieux (rg 7), se cacher (rg 7), pick pocket (rg 7), écouter (rg 7), équilibre (rg 2), grimper (rg 10), observer (rg 7), empathie (rg 4), astrologie (rg 3), soins (rg 5), chant (rg 7), déguisement (rg 9), théâtre (rg 9).

**Principales attaques :** En mêlée, Aïcha utilise son épée bâtarde des deux mains : routine 2 actions/1 action, att. +6, déf. +6, dégâts 2D4; mais elle préfère de loin se tenir à distance et lancer le couteau : routine 3/round, att + 5, dégâts 1D4+4. Coup sournois : +2 dégât, DC 10.

**Sorts :** Aïcha peut lancer chaque jour 3 sorts de mage du premier niveau et un sort de mage du second niveau.

### Kalderan l'équilibriste (PJ - niv 4)

Kalderan, funambule, acrobate, jouit déjà d'une forte réputation dans le milieu des bateleurs, en raison de son généreux talent. Personnage silencieux, sec et austère, mais charismatique, il impressionne la foule lorsqu'il exécute des mouvements dangereux sur un fil tendu à 10 mètres de hauteur. C'est aussi (mais le fait n'est pas connu) un personnage jaloux, qui n'hésitera pas à *envoûter* un rival (il dispose d'un degré 2 dans *la voie du rebouteux*), voire même à l'empoisonner...

**Caractéristiques :** Fo 12, In 10, Sa 12, De 18, Co 11, Cha 13. Pv : 20. Sauvegardes : Ment +3, Refl +9, Fort + 1.

**Compétences martiales :** épée (rg 2), dague (rg 2), bâton (rg 6) et fronde (rg 2), coup sournois (rg 4), sauvegardes réflexes (rg 3).

**Compétences générales :** Pick pocket (rg 8), course (rg 5), endurance (rg 2), saut (rg 6), acrobatie (rg 12), équilibre (rg 12), déplacement silencieux (rg 5), se cacher (rg 6), écouter (rg 5), sens d'aveugle (rg 4), observer (rg 7), écouter (rg 7) connaissance des poisons (rg 5).

**Rituels de basse-magie :** envoûtement (rg 7), sommeil de sorcier (rg 4), marque de la foudre (rg 3).

**Principales attaques :** bâton : routine 2 actions/round, att. +8, déf. +8, dégât 1D4+3). Fronde : routine 2/round, att. +7, dégâts 1D6.





Toutes les cités du monde regorgent de larrons bien décidés à faire main basse sur les richesses d'autrui, à s'enrichir par des combines, ou tout simplement à survivre dans un monde qui ne leur a pas fait de cadeaux. Bref, la pègre sous toutes ces formes.

La classe de voleur convient bien pour tout personnage qui évolue dans ces milieux. Un voleur n'est pas nécessairement une crapule finie : ce peut être un pauvre diable bien décidé à s'en tirer dans la vie. Ou un espion. Ou même un monte-en-l'air doté d'un code de conduite très précis.

Les voleurs travaillent souvent en bandes, voire même en guildes organisées (véritables mafias médiévales) qui contrôlent de larges secteurs d'activités parallèles (prostitution, racket, marché noir, recel, contrebande, mendiants, renseignement, etc.). Décrire une pègre réaliste demandera probablement un certain travail au MD (trop souvent, au cours des parties, les guildes de voleurs sont mises en scène de façon trop naïve).

Au sein de telles organisations, chaque voleur doit avoir sa propre spécialité, et la meilleure bande est celle où les capacités de chacun se complètent à merveille. C'est rarement l'amitié qui unit les voleurs : c'est le besoin des talents des autres. Le système de compétences permet précisément ce genre de complémentarités, et de faire qu'aucun voleur ne ressemble à un autre.

Les capacités des voleurs sont très bien adaptées à la vie d'aventurier, surtout dans les campagnes où la subtilité n'est pas un vain mot.

Voleur - Modificateur Xp : - 10

### COMBAT

Dés de vie : D6

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Réflexes 2, Mental 1, Fortitude 0.

### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 50 / 10

Martiales : col. 2 (larrons).

### COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ Maîtrise de la dague (☒ 6), maîtrise d'autres armes à une main (☒ 4), maîtrise de la fronde ou du couteau de jet (☒ 6), maîtrise d'autres armes de tir (☒ 4), combat main gauche, combat mains nues, initiative, esquive, défense, tireur d'élite, lutte, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, coup sournois (☒ 3 +  $\frac{1}{2}$  niveau).

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (M), déplacement silencieux (M), se cacher (M), grimper, endurance (m), sauter, acrobatie, nager, équitation.
- ◆ **Perception** : écouter (M), observer (M), chercher (M), sens d'aveugle, lecture sur les lèvres, évaluation.
- ◆ **Manuel** : crochetage, utilisation de cordes, sabotage, artisanat (cuir, gemmes, horlogerie), falsification.
- ◆ **Communication** : baratin, empathie (m), intimidation, jeu.
- **Intellect** : droits et coutumes, langue, connaissance des arts, connaissance des poisons (m), lire et écrire, ingénierie.
- **Art** : musique, théâtre, déguisement, jonglerie.

**CLASS FOCUS** : 2 rangs initiaux en *coup sournois*, 1 rang initial en *initiative*. 4 rangs initiaux en *baratin* - 4 rangs initiaux en *droits et coutumes*.  
Langue maternelle : 8

Les caractéristiques les plus importantes, pour un voleur, sont la dextérité et, de façon secondaires, la sagesse (cette dernière lui assurant de bonnes capacités de perception).

Sur le plan des compétences martiales, les voleurs ne sont pas tout à fait dépourvu d'atouts : si la

spécialisation leur est interdite dans la plupart des armes, ils peuvent toutefois se spécialiser à la dague, à la fronde ou au couteau de jet. Le combat *main gauche* a souvent leur faveur. Certains d'entre eux sont de redoutables *tireurs d'élite*; mais l'atout essentiel de la plupart des voleurs est leur capacité à progresser rapidement en *coup sournois*.



Le champ de compétences générales du voleur est très large, et lui permet de développer tout talent utile à ses lucratives activités (mais aussi au travail d'enquête, de complot, d'éclaireur, de renseignement, etc.). La plupart des voleurs

excellents avant tout dans des compétences de mouvement et de perception. Dans ces talents, ils peuvent progresser plus vite et plus haut que toutes les autres classes (les limites niveau sont plus avantageuses pour les voleurs).

## TALENTS SPECIAUX

Les voleurs disposent des avantages suivants :

- **Orientation urbaine :** les voleurs sont des personnages citadins par nature. Les rues et ruelles sont leur terrain d'action habituel. C'est pourquoi, un voleur se repère et s'oriente très rapidement dans une cité, même s'il ne la connaît pas encore bien. Il suffit de quelques heures à un voleur pour avoir une idée du plan général d'une ville, apprendre à s'y orienter, et devenir capable d'y perdre d'éventuels poursuivants. De même, il repérera rapidement tout endroit particulier, propre à servir de cachette, de lieu d'échange ou de piège : ruelles étroites, coins sombres, auberges mal famées, impasses, etc. Lorsque votre voleur évolue dans une cité depuis au moins une journée, il possède une telle connaissance des lieux. S'il a besoin d'y recourir au cours du jeu, le MD peut lui demander d'effectuer des tests d'intelligence, et lui donner toute information utile s'il les réussit. Lorsqu'un voleur évolue dans une cité depuis deux semaines ou plus, il la connaît comme sa poche (et aucun jet d'intelligence n'est plus nécessaire). Le MD sera plus exigeant si la cité est de très grande taille.

**Exemple :** Cassandra la voleuse et ses compagnons mènent l'enquête dans une petite ville qu'ils connaissent mal. Le premier jour, Cassandra a pris un peu de temps pour flâner dans les rues et repérer les lieux pendant que ses compagnons s'installaient à l'auberge. La seconde nuit, nos héros se retrouvent poursuivis par une redoutable confrérie de prêtres assassins. Au cours de la poursuite, Cassandra (qui mène son groupe

dans le dédale des ruelles) est amenée à choisir (et vite !) entre trois ruelles différentes à un carrefour. Elle demande au MD de lui dire où, d'après elle, mènent ces ruelles. Le MD lui demande de lancer un test d'intelligence D20, avec une DC de 20. Sur un total de 23, Cassandra se souvient que la ruelle de gauche est une impasse, mais que celle de droite mène dans un véritable labyrinthe. Cassandra choisit donc de guider ses amis de ce côté. Si tout autre personnage que Cassandra avait guidé le groupe à ce moment, le MD ne lui aurait accordé aucune chance de s'orienter.

Un peu plus tard au cours de la poursuite, Cassandra demande au MD s'il existe un endroit où les PJ pourraient rapidement se cacher de leurs poursuivants. Sur un test D20 d'intelligence réussi, le MD signale à Cassandra qu'il existe un peu plus loin une ruelle sombre, tellement étroite que l'entrée doit en être virtuellement invisible de nuit. Cassandra mène ses amis vers cet endroit, et le groupe parvient rapidement à semer ses poursuivants.

- **Argot des voleurs :** Si votre MD l'accepte, le milieu de la pègre utilise son propre argot. Ce langage consiste en fait en un vocabulaire spécifique, connu des seuls habitués du milieu et pouvant être glissé dans des conversations courantes, ainsi qu'en quelques gestes et signes de mains qui ont leur signification particulière. Par exemple, lorsqu'un voleur dit à un autre que « la bouarie a tourné cadèche », il semble parler commun, mais pourtant, personne d'autre qu'un interlocuteur averti ne peut le comprendre... pourtant il évoque un coup qui a mal tourné, plus précisément un cambriolage interrompu par le retour de l'hôte (les termes d'argots ci-dessus sont le pur fruit de mon imagination).

Si l'argot des voleurs existe dans votre campagne, considérez-le comme une compétence, faisant partie du champ de compétence de tous les larrons (bateleur, assassin, courtisane, compagnon). Donnez aux voleurs (et à eux seuls) un rang 4 dans celle-ci en tant que *class focus*. Un rang 4 est tout à fait suffisant pour comprendre parfaitement l'argot de sa région ; un rang supérieur signifie que le voleur est familier avec des termes appartenant à l'argot des voleurs de régions lointaines.

## LES VOIES DU VOLEUR

En raison du caractère « touche à tout » de cette classe, un voleur pourra, s'il le souhaite, se choisir deux voies en tout au cours de sa carrière. Il peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie des runes :** si votre voleur sait *lire et écrire*, l'usage des runes magiques a pu piquer

son intérêt. Un voleur peut choisir cette voie dès qu'il atteint le niveau 4.

- **La voie du rebouteux :** Les voleurs fréquentent les bas-fonds des grandes villes, dans lesquelles il n'est pas rare de trouver des pratiquants de la basse magie. Cet art étrange peut éveiller la curiosité du voleur, qui y verra peut-être un moyen d'améliorer ses capacités. Comme voleur, cette voie vous est accessible à partir du niveau 5.
- **La voie de l'initié :** Un voleur pourrait, comme tout autre personnage, être amené à passer un pacte avec une entité surnaturelle... peut-être par le biais de la Basse Magie ?

## VARIANTE D8

Vous pouvez doter votre voleur de dés de vie à 8 faces au lieu de dés de vies à 6 faces. Dans ce cas, le modificateur XP de votre personnage passe à -5 (au lieu de -10).

Il vous est tout à fait possible d'alterner des niveaux à d8 et des niveaux à d6 si vous le souhaitez. Par exemple, vous pouvez choisir de gagner un dé à huit faces lorsque vous passez au second niveau (dans ce cas, pour obtenir ce niveau, votre modificateur Xp est de -5), puis seulement un dé à six faces pour le troisième niveau (pour obtenir ce niveau, votre modificateur Xp est -10, donc plus avantageux), et ainsi de suite selon votre inspiration.

## PROFILS DE PERSONNAGE

Nous présentons ci-dessous deux profils très différents de personnages voleurs.

### Cassandre (Pj - niv. 7)

Cassandre est une voleuse très polyvalente, un personnage joueur bien équilibré, proche du voleur « classique » de Donjons et Dragons.

**Caractéristiques :** Fo 12, In 12, Sa 14, De 17, Co 12, Cha 14. Pv : 45. Sauvegardes : Ment +5, Fort +3, Refl +7.

**Compétences martiales :** Epee bâtarde (rg 4), dague (rg 6), fronde (rg 4), combat main gauche (rg 2), initiative (rg 2). Le rang en coup sournois de Cassandre est le maximum permis à son niveau (rang 6). Elle ajoute donc 6 aux dégâts de ses attaques sournoises, et la DC de la sauvegarde critique accordée à la cible est de 14.

**Compétences générales :** chercher (rg 9), écouter (rg 10), observer (rg 10), se cacher (rg 11), déplacement silencieux (rg 11), pick pocket (rg 10), course (rg 4), équilibré (rg 3), grimper (rg 11), sabotage (rg 7), crochetage (rg 8), utilisation de cordes (rg 4), déguisement (rg 5), lecture sur les lèvres (rg 4), empathie (rg 2), sens d'aveugle (rg 3), lire et écrire (rg 2), équitation (rg 3), langue étrangère (rg 3), droits et coutumes (rg 4), baratin (rg 4), argot des voleurs (rg 4).

**Principales attaques :** Mêlée, routine épée (1 action/round) et dague (2 actions/1 action). Epee : Att +8, parade +8, dégâts 1d8 +1. Dague : Att. +7, déf. +7, dégât 1D4+3. Tir : routine 2/round, att. + 8, dégâts 1D6+1.



### Ulrich « pot d'or » (Pnj - niv 7)

Ulrich pot d'or est un voleur influent, mais il ne sort plus beaucoup, en raison de son excès de poids. Il a commencé sa carrière comme « crocheteur aux doigts-de-fée » et s'est reconverti par la suite dans le recel et la mise sur pied de combines. C'est l'une des têtes pensantes de la guilde. C'est aussi un faussaire invétéré. Enfin, on murmure qu'il est un sorcier capable d'*envoûter* ses victimes, et il se garde bien de le démentir : une telle rumeur dissuadera d'éventuels envieux au sein de la guilde de chercher à lui nuire...

**Caractéristiques :** Fo : 12, In 11, Sa 14, De 15, Co 11, Cha 13. Pv : 37. Sauvegardes : Ment +5, Fort +2, Refl +6.

**Compétences martiales :** Epée bâtarde (rg 2), arbalète (rg 4) dague (rg 4), fronde (rg 2) et couteau de jet (rg 2). Il dispose d'un rang 5 en *tireur d'élite* (+2 aux dégâts), mais seulement d'un rang 4 en *coup sournois* (+4 dégâts, DC 12). Initiative (rg 1).

**Compétences générales :** chercher (rg 7), écouter (rg 6), observer (rg 5), lecture sur les lèvres (rg 5), sens d'aveugle (rg 3), évaluation (rg 10), déplacement silencieux (rg 5), se cacher (rg 6), crochetage (rg 11), sabotage (rg 10), horlogerie (rg 6), taille de gemmes (rg 4), baratin (rg 7), empathie (rg 4), connaissance des arts (rg 5), droits et coutumes (rg 6), langue étrangère (rg 4), déguisement (rg 10). *Rituel d'envoûtement* (rg 3). *Rituel de vision* (rg 3).

**Principales attaques :** Ulrich préfère utiliser des armes de jet à chaque fois qu'il le peut ; il bénéficie d'ailleurs du bonus spécial de +1/+1 réservé aux personnages maîtrisant 3 armes de tir. Arbalète : routine 2 actions/1 action, att. +8, dégâts 2D6+3. En mêlée, il se défend comme il peut en utilisant à deux mains son épée bâtarde : routine 2 actions/1 action, att. +8, dégâts 2D4+1.





L'assassin est assez proche du voleur, mais présente un profil plus martial. En effet, son métier est la mort, et il sait la donner de façon discrète, rapide et efficace.

Dans toutes les grandes cités, il existe au moins quelques assassins professionnels, prêts à vous enlever (à la pointe de la dague) un souci ou un obstacle, pour une somme bien juteuse... De telles personnes peuvent soit travailler seules, soit oeuvrer pour le compte d'un patron, d'une guilde, d'un puissant seigneur ou même d'un culte. Les guildes de voleurs comptent parfois l'un ou l'autre assassin dans leurs rangs, en prévision des coups durs. De tels personnages ne sont pas nécessairement des meurtriers professionnels, mais sont entraînés pour réagir comme tels si la nécessité s'en fait sentir...

L'assassin est un personnage redoutable, qui maîtrise à la perfection le coup sournois, la lutte, le poison, et n'est en outre pas dépourvu d'arguments lorsqu'il est forcé en combat à la régulière. Les PJ assassins seront souvent très efficaces lorsqu'ils ont l'occasion d'agir à leur manière... celle-ci consiste généralement à tout faire pour ne laisser aucune chance à leur victime.

Les assassins font également d'excellents espions ou « agents secrets ».



Les caractéristiques les plus importantes, pour un assassin, sont la dextérité et (de façon secondaire) la sagesse. Une bonne intelligence leur sera également

Assassin - Modificateur Xp : 0

### **COMBAT**

Dés de vie : D8

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Réflexes 2, Mental 1, Fortitude 0.

### **POINTS DE COMPÉTENCE :**

Générales initiales / par niveau : 40 / 9

Martiales : Col. 2 (larrons).

### **COMPÉTENCES MARTIALES :**

- ◆ Maîtrise de la dague, de l'épée courte, de l'épée longue ou de l'épée bâtarde (☒ 7), maîtrise d'autres armes à une main (☒ 4), maîtrise de la fronde, de l'arbalète légère ou du couteau de jet (☒ 7), maîtrise d'autres armes de tir (☒ 3), combat main gauche, combat mains nues, tireur d'élite, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, défense, esquive, initiative, lutte, coup sournois (☒ 5 +  $\frac{1}{2}$  niveau)

### **COMPÉTENCES GÉNÉRALES :**

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (M), déplacement silencieux (M), se cacher (M), grimper, endurance (m), sauter, acrobatie, nager, équitation.
- ◆ **Perception** : écoute (M), observer (M), chercher (M), sens d'aveugle, lecture sur les lèvres, évaluation.
- ◆ **Manuel** : crochetage, utilisation de cordes, sabotage, artisanat (cuir, gemmes, horlogerie), falsification.
- ◆ **Communication** : baratin, empathie (m), intimidation, jeu, séduction.
- **Intellect** : droits et coutumes (m), langue, connaissance des poisons (m), lire et écrire, ingénierie, soins.
- **Art** : théâtre, déguisement, danse, musique, scriptorium.

**CLASS FOCUS** : 5 rangs initiaux en *coup sournois*.

1 rang en *coup sournois* à chaque niveau pair (niv 2, 4, 6, etc.). 2 rangs initiaux en droits et coutumes. Langue maternelle : 8



utile, de même qu'un score honorable dans les autres caractéristiques physiques (constitution et force).

L'assassin est la classe de personnage qui permet de progresser le plus rapidement en *coup sournois* (la limite niveau est plus avantageuse que pour un voleur). De plus, un assassin reçoit gratuitement un rang en coup sournois à chaque niveau *pair* (niveau 2, 4, 6, 8, etc.) en tant que *class focus*, en plus de ses unités de compétences martiales. De façon générale, c'est un meilleur combattant que le voleur.

L'assassin dispose d'un champ de compétence semblable à celui du voleur (mais progresse un peu moins vite que lui dans les compétences générales). Des compétences telles que *connaissance du poison*, *déplacement silencieux*, *se cacher* ou *déguisement* lui seront particulièrement utiles pour approcher et éliminer ses petites victimes. Le *Pick pocket* lui sert essentiellement à verser le poison dans le verre de sa cible.

## TALENTS SPECIAUX

Un assassin dispose des talents spéciaux suivants :

- **Physionomistes** : Les assassins sont très physionomistes : ils sont habitués à identifier leurs cibles. Un assassin oublie rarement un visage. S'il a reçu une description suffisamment détaillée de sa cible, l'assassin s'en compose une image mentale. Il pourra alors la reconnaître et l'identifier lorsqu'il sera mis en sa présence, s'il réussit un simple jet d'intelligence (test D20 contre une DC de 18 environ).

En raison de ses talents en physionomie, un assassin bénéficie d'un bonus de 4 à tout jet de *chercher* pour percer à jour un déguisement.

## LES VOIES DE L'ASSASSIN

Un assassin ne pourra suivre qu'une (et une seule) voie sur l'ensemble de sa carrière. Il peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie du rebouteux** : cette voie est accessible aux assassins à partir du niveau 6.
- **La Voie des runes** : cette voie est accessible aux assassins à partir du niveau 7, à condition, toutefois, qu'ils sachent *lire et écrire*.
- **La voie de l'initié** : il arrive exceptionnellement qu'un assassin passe un pacte avec une entité surnaturelle, généralement de nature démoniaque. Vous pouvez commencer cette voie à tout moment au cours de votre carrière.
- **La voie du dévôt** : lorsqu'un assassin devient *dévôt* d'un culte donné, il devient généralement un exécuteur des basses œuvres de ce culte. C'est le profil de l'assassin fanatique religieux. Vous pouvez commencer cette voie à tout moment.



## PROFILS DE PERSONNAGE

Le personnage décrit ci-dessous peut être considéré comme un assassin-type :

### Labasque (niveau 6 -Pnj)

Le redoutable Labasque est un assassin qui travaille à son propre compte. Sa force (15) et sa dextérité (16) sont ses points forts; son intelligence trop moyenne (10) reste son point faible, puisqu'il ne bénéficie d'aucun bonus au nombre d'unités de compétences générales qu'il reçoit.

**Caractéristiques** : Fo 15, In 10, Sa 13, De 16, Co 12, Cha 10. PV : 39. Sauvegardes : Ment +4, Fort +3, Refl +7.

**Compétences martiales** : Epée longue (rg 7), dague (rg 2), main gauche (rg 2), arbalète (rg 4), lutte (rg 4). Bien qu'il soit seulement du sixième niveau, Labasque a un rang 8 en coup sournois (class focus) : +8 aux dégâts, sauvegarde critique contre DC 16.

**Compétences générales** : écouter (rg 7), observer (rg 9), chercher (rg 6), déplacement silencieux (rg 9), se cacher (rg 8), course (rg 3), grimper (rg 10), pick pocket (rg 7), sabotage (rg 5), empathie (rg 3), connaissance des poisons (rg 7), déguisement (rg 8), falsification (rg 3), droits et coutumes (rg 4), soins (rg 2).

**Principales attaques** : Labasque a une force de 15 (+1 toucher, +1 dégâts). En mêlée, il utilise une épée dans la main droite (2 actions/1 action) et une dague dans la main gauche (1 action/round). Epée : att +9, déf +9, dégâts 1D8 + 3. Dague : att. +6, déf. +6, dégâts 1D4+2. Score de lutte : 8. En tir, Labasque utilise une arbalète légère : routine 2 actions/1 action, att. +7, dégâts 2D6+2.





Imaginez l'un des background suivants : vous étudiez le droit ou les lettres elfiques dans une université médiévale fantastique, mais vous passez moins de temps aux leçons qu'à faire la fête dans les tavernes, à molester les honnêtes bourgeois, et à fréquenter des gens douteux tout en essayant d'éviter les gardes du prévôt... ou bien vous tentez depuis des années d'apprendre un métier manuel auprès d'un maître artisan bourru, mais votre cœur soupire après une vie d'aventure et votre esprit prépare déjà le prochain mauvais coup... ou encore, vous avez tenté un temps de vous faire prêtre, avant de comprendre que votre foi vous portait plutôt vers les fesses des filles... ou peut-être que vous êtes simplement un pèlerin ou un marchand sans cesse sur les routes... si vous vous retrouvez dans l'un de ces profils, alors compagnon est la classe qui vous convient pour débiter votre carrière !

La classe de compagnon regroupe une foule de profils de personnages « débrouillards », indépendants et curieux. Il s'agit d'une sorte de classe « d'aventurier généraliste », ou de classe par défaut. Quelque part

Compagnon - Modificateur Xp : - 10

### COMBAT

Dés de vie : D6

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Réflexes 1, Mental 1, Fortitude 1.

### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 50 / 10

Martiales : col. 2 (larrons).

### COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ Maîtrise d'armes de mêlée (☒ 7), maîtrise d'armes de tir (☒ 7), combat main gauche, combat mains nues, initiative, esquive, défense, tireur d'élite, lutte, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, coup sournois (☒ 1 +  $\frac{1}{2}$  niveau).

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (M), déplacement silencieux (M), se cacher (M), grimper, endurance (m), sauter, acrobatie, nager, équitation.
- ◆ **Perception** : écouter (M), observer (M), chercher (M), sens d'aveugle, lecture sur les lèvres, évaluation, orientation (rg 5).
- ◆ **Manuel** : crochetage, utilisation de cordes, sabotage, artisanat (tous), falsification.
- ◆ **Communication** : baratin, empathie (m), intimidation, jeu.
- **Intellect** : alchimie, astrologie, cartographie, droits et coutumes, langue, connaissance des arts, connaissance des éléments, connaissance des poisons (m), connaissance des créatures (m), connaissance des religions, héraldique, herboristerie, lire et écrire, ingénierie, linguistique, littérature et traditions (M), mémoire, mines, navigations, soins.
- **Art** : musique, narration, théâtre, peinture, danse, déguisement, scriptorium, jonglerie.

**CLASS FOCUS** : 4 rangs initiaux en lire et écrire ou dans un artisanat au choix. Langue maternelle : rang 8.

entre le voleur et l'érudit, l'artisan ou le marchand, le compagnon oscille sans cesse entre une vie honorable et des expédients moins avouables : car si une partie de lui-même aspire à construire une vie normale, l'autre le pousse sans cesse sur les chemins de traverse. Il ne possède aucune spécialité, car il touche un peu à tout ; mais il a diversifié ses talents et peut se sortir de bien des situations périlleuses : le combat, les talents dits « de voleur », les connaissances ou encore les artisanats sont ses points forts. Cette classe vous conviendra à merveille si vous souhaitez jouer un personnage « touche à tout », avide d'indépendance ou indécis, mais que vous recherchez une alternative au voleur ou au bateleur.

Il existe bien des manières d'interpréter un compagnon, de construire son background, et de le faire évoluer. Le Moyen Âge européen fournit beaucoup d'exemples d'esprits libres, ouverts et curieux qui ont su mener une vie marginale mais finalement fructueuse dans une société pourtant rigide. L'un des plus beaux modèles est sans doute le poète François Villon (cet étudiant attardé noceur, qui connut bien des démêlés avec la justice et écrivit la *Ballade des pendus*). Dans un monde médiéval fantastique, votre imagination devrait fournir bien d'autres exemples originaux de personnages ayant un profil de compagnon.

Au départ, votre compagnon a sans doute tenté d'apprendre un métier honorable et de faire carrière : clerc, notaire, juge, héraut, scribe, érudit, marchand, marin, artisan, etc. Mais ses mauvais penchants l'ont poussé sans cesse dans les chemins de traverse d'une vie dissolue. Peut-être a-t-il fréquenté un temps la pègre, mais il n'est pas réellement devenu un voleur professionnel. Tôt ou tard, le fêtard irresponsable qu'il était va se rendre compte qu'il est temps de construire réellement sa vie avec les moyens qu'il a (le jeu commence peut-être à ce point). Adulte, votre compagnon pourrait devenir espion, homme de main, homme de confiance ou conseiller d'un seigneur, chasseur de trésor, chasseur de connaissances, ou même finir par vouer sa vie à une cause qui lui semble juste. Bref : il mûrira et pourra finalement devenir, grâce à ses connaissances, son courage et la variété de ses talents, un personnage essentiel.



Pour résumer, on pourrait dire que le compagnon est proche du voleur, mais qu'il se distingue de celui-ci par de plus grandes connaissances et un meilleur

accès aux spécialisations martiales. C'est probablement le personnage qui a le champ de compétences le plus vaste du jeu, aussi pourrez-vous composer virtuellement n'importe quel panel de talent. En revanche, vous n'aurez pas la possibilité de devenir aussi performant qu'un voleur en *coup sournois*.

Il est difficile de dire quelles sont les caractéristiques les plus importantes pour un compagnon : l'intelligence est certainement importante (puisque'elle augmente le nombre d'unités de compétences générales auxquelles il a droit) ; toutes les autres caractéristiques présentent de l'intérêt (et notamment la dextérité, pour ce qui concerne les talents dits « de voleur »).

Un compagnon ne dispose d'aucun talent ou avantage spécial.

## VARIANTE D8

Vous pouvez choisir de doter votre compagnon de dés de vie à 8 faces au lieu de dés de vies à 6 faces. Dans ce cas, le modificateur d'expérience de la classe est de -5 au lieu de -10. Vous pouvez tout à fait choisir d'appliquer le modificateur Xp le moins favorable (-5) pour un niveau donné (et gagner alors un dé à huit faces), puis le modificateur le plus favorable (-10) pour le niveau suivant (vous obtenez alors un dé à six faces), et ainsi de suite selon votre inspiration.

## LES VOIES DU COMPAGNON

Un compagnon peut suivre simultanément *deux* voies (au lieu d'une seule) s'il le souhaite, ceci afin de refléter le caractère « touche à tout » de cette classe.

**Les voies ouvertes :** Un compagnon peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie des runes :** si votre compagnon est du type érudit, il est évident que l'usage des runes magiques a pu piquer son intérêt. Un compagnon peut choisir cette voie dès qu'il atteint le niveau 2. C'est l'une des voies les plus fréquemment suivies par les compagnons.
- **La voie du rebouteux :** Avide de savoir et curieux de tout, un compagnon peut fort bien trouver l'occasion de suivre la voie du rebouteux. C'est sans doute l'une des meilleures façons de diversifier les talents de votre personnage. Cette voie vous est ouverte dès le premier niveau.
- **La voie de l'initié :** Une façon intéressante d'expliquer comment votre bon à rien de compagnon est finalement devenu quelqu'un...
- **La voie du dévôt :** Il arrive exceptionnellement qu'un compagnon en vienne à se dévouer à une divinité.





## COMPAGNON MAGE

Il s'agit d'une variante de la classe de compagnon. Un *compagnon mage* est probablement un ancien apprenti magicien qui a quitté le service de son maître pour courir l'aventure (ou qui a été chassé par celui-ci en raison de son manque d'assiduité). Il n'a pas terminé son apprentissage, mais il connaît assez les runes pour espérer parvenir à lancer l'une ou l'autre incantation.

Cette variante de classe est particulièrement intéressante, parce qu'elle permet à votre compagnon de disposer de quelques ressources magiques. En contrepartie, vous disposerez de moins d'unités de compétence, et la *variante D8* vous est interdite.

**Caractères communs :** Si vous décidez d'opter pour un *compagnon mage*, vous utiliserez les mêmes sauvegardes, le même bonus martial, et vous bénéficierez des mêmes *class focus* qu'un compagnon normal. Vous lancerez des dés de vie à 6 faces.

**Ajustement d'expérience :** Votre ajustement d'expérience est seulement de - 2 (au lieu de - 10) : vous progresserez donc moins vite en niveau qu'un simple compagnon.

**Unités de compétences :** vous recevez moins d'unités de compétence *martiales* et *générales* qu'un simple compagnon. Ignorez le tableau du compagnon à ce propos, et basez-vous à la place sur la progression suivante :

Générales initiales / par niveau : 40 / 8

Martiales : col. 3 (prêtres).

**Champ de compétence :** Si vous optez pour un compagnon mage, vous pouvez ajouter la compétence *connaissance de la magie* (m) à votre champ de compétence.

**Pouvoirs spéciaux :** Un compagnon-mage connaît quelques *cantrips* au début de sa carrière (à la discrétion du MD). Il peut apprendre de nouveaux cantrips en rencontrant de véritables mages au fur et à mesure de ses aventures (à la discrétion du MD).

Il peut lancer des sorts de mages, et progresse dans cet art selon le tableau 28 : *niveau de maîtrise pour les composés-mages* (cfr. chapitre IX : la magie). Un compagnon mage gagne des sorts supplémentaires si son intelligence est au-dessus de la moyenne, mais jamais plus d'un par niveau de sort.

## PROFILS DE PERSONNAGE

Le personnage ci-dessous est un exemple type de *Compagnon Bachelier*, c'est-à-dire, un personnage érudit ayant fréquenté les universités (ou d'autres centres de savoir), où il s'est senti rapidement trop à l'étroit.

### Reinald Louaris ( Niveau 4 - PJ ) :

Reinald est le fils d'un scribe de l'administration ducale : ni noble, ni vraiment riche, il vient d'une famille qui s'est assurée un train de vie convenable en mettant ses compétences au service des puissants. Le père de Reinald espérait qu'il suivrait le même chemin : des études de *droit* qui lui assureraient une bonne place auprès d'un comte ou d'un duc, ou peut-être même d'un temple. Hélas ! Reinald a trop pris goût à la taverne et aux filles qui la fréquentent ; il s'est même égaré dans de très mauvaises fréquentations, au point de participer à plusieurs cambriolages. L'un d'eux a très mal tourné (un garde de la cité, qui avait surpris les voleurs, a été tué par un des compagnons de Reinald), et notre ami aurait été pendu si son père n'avait supplié le duc d'intervenir en sa faveur. Ce puissant seigneur s'est montré magnanime, et Reinald s'est vu mandater plusieurs missions délicates, ingrates au début, plus importantes au fur et à mesure qu'il gagnait la confiance du duc.

**Caractéristiques :** Fo 14, In 14, Sa 11, De 15, Co 12, Cha 10. PV : 24. Sauvegardes : Ment. +2, Fort +3, Refl +4.

**Compétences martiales :** Coup sournois (rg 3), épée (rg 7), arc (rg 2), dague (rg 2), main gauche (rg 2).

**Compétences générales :** écouter (rg 6), observer (rg 6), chercher (rg 8), équitation (rg 4), nager (rg 4), déplacement silencieux (rg 6), se cacher (rg 7), course (rg 3), pick pocket (rg 4), sabotage (rg 5), empathie (rg 2), droits et coutumes (rg 6), falsification (rg 6), connaissance des arts (rg 4), connaissance des religions (rg 4), astrologie (rg 4), soins (rg 8), lecture sur les lèvres (rg 4), lire et écrire (rg 4), langue elfique (rg 3).

**Principales attaques :** Routine épée dague. Epee (routine 2/1) : + 7, +7, dégâts 1D8 +3. Dague (routine 1) : +4, +4, dégâts 1D4+2. Arc (routine 2) : + 5, dégâts 2D4. +3 aux dégâts en coup sournois (sauvegarde DC10).



Dit crûment, la courtisane est une petite arriviste bien foutue et manipulatrice, qui profite de ses charmes pour assurer son statut social en couchant avec de riches marchands ou de hauts princes, et qui finit par se mêler de leur politique ou de leurs affaires. Ou bien c'est une pute de luxe. Ou bien c'est un agent double. En tout cas, les courtisanes (nobles ou roturières) ont toujours existé dans les coulisses du pouvoir; à tel point qu'on peut leur attribuer un certain nombre de décisions politiques importantes. Parce qu'il y a toujours un moment où un homme de pouvoir se sent seul; c'est cette fragilité qu'exploitent les courtisanes pour imposer leur personnalité.

Plus positivement, une femme qui dirige ou influence un prince dans l'ombre n'est pas nécessairement un mal, quand on y pense bien...

Il est d'ailleurs possible de proposer une vision plus noble de la courtisane : votre personnage pourrait, par exemple, être une demoiselle de petite noblesse, qui chercherait à se faire une place dans un monde d'hommes en utilisant des moyens féminins. Elle finira par jouer, dans l'ombre de son amant, le rôle politique que son sexe lui interdirait normalement. Il se peut qu'elle ait de nobles idéaux, ou qu'elle soit

### Courtisane - Modificateur Xp : - 10

#### COMBAT

Dés de vie : D6

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Mental 2, Réflexes 1, Fortitude 0.

#### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 50 / 10

Martiales : col. 2 (larrons).

#### COMPÉTENCES MARTIALES :

- Maîtrise de la dague (☒ 6), maîtrise d'autres armes à une main (☒ 4), maîtrise de la fronde ou du couteau de jet (☒ 6), maîtrise d'autres armes de tir (☒ 4), combat main gauche, combat mains nues, initiative, esquive, défense, tireur d'élite, lutte, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, coup surnois (☒ 2 +  $\frac{1}{2}$  niveau).

#### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (M), déplacement silencieux (M), se cacher (M), grimper, endurance (m), sauter, acrobatie, nager, équitation.
- ◆ **Perception** : écouter (M), observer (M), chercher (M), odorat, sens d'aveugle, lecture sur les lèvres, évaluation.
- ◆ **Manuel** : crochetage, utilisation de cordes, sabotage, artisanat (textile), falsification.
- ◆ **Communication** : baratin, empathie (M), intimidation, jeu, séduction.
- **Intellect** : alchimie, astrologie, droits et coutumes, langue, connaissance des arts, connaissance des poisons (m), connaissance des religions, héraldique, herboristerie, lire et écrire, linguistique, littérature et traditions (m), mémoire, soins.
- **Art** : musique, narration, théâtre, peinture, danse, déguisement, scriptorium.

**CLASS FOCUS** : 4 rangs initiaux en *séduction*.

Langue maternelle : rang 8.



intéressée uniquement par l'appât du gain. Ou peut-être est-ce une roturière qui sait mener sa barque ; peut-être même est-ce secrètement une agent et une espionne de quelque « lobby » puissant (guilde de marchands, culte, guilde de voleurs »), bien placée auprès du pouvoir. Il y a beaucoup de cas de figure possibles.



Pour une courtisane, la caractéristique la plus utile est le charisme. Une bonne dextérité s'avérera également nécessaire dans certaines circonstances, notamment pour permettre à la courtisane d'agir avec discrétion. Enfin, l'intelligence n'est probablement pas à négliger, pour briller en société et séduire par l'esprit autant que par le corps.

Une courtisane a un bon accès aux compétences martiales, similaire à celui du voleur. Comme lui, elle peut envisager de se spécialiser à la dague, à la fronde ou au couteau de jet. Son champ de compétences générales est assez large, en particulier dans le domaine des arts et de la connaissance, et aussi en ce qui concerne les talents dits « de voleur ». Elle peut déployer un vaste éventail de capacités.

## TALENTS ET AVANTAGES SPÉCIAUX

Une courtisane dispose des talents et avantages spéciaux suivants :

- **Séduction, compétence forte :** Les courtisanes sont expertes dans l'art de séduire. *Séduire* peut signifier conquérir un cœur, mais aussi, plus simplement, convaincre quelqu'un en usant de son charme. Un bon MD aura simplement à l'esprit qu'une courtisane excelle dans cet art, et lui permettra de réaliser plus de choses au moyen de cette compétence que n'importe quel autre personnage. Une courtisane qui réussit un test de *séduction* (opposé à un test d'*empathie* de la personne ciblée) peut aisément convaincre des gardes de la laisser passer, accéder à des documents normalement tenus sous scellés, ou encore convaincre un chef voleur d'épargner ses compagnons. Le MD devra cependant définir quel personnage peut se laisser influencer (et dans quelles circonstances), et quel autre ne pourra absolument pas être convaincu par ce moyen : par exemple, quand un garde joue sa peau ou son poste, il risque de ne pas être corruptible...

De plus, lorsqu'elle se retrouve en tête à tête avec une personne du sexe opposé, une courtisane peut tenter d'amener cette personne à lui révéler plus de choses qu'il n'y consentirait

normalement, en réussissant un test de *séduction*.

- **Empathie, compétence forte :** Une courtisane est naturellement douée pour l'empathie. Elle est très habile dans l'art de percer à jour les motivations de quelqu'un, de détecter qu'on lui dissimule quelque chose, et surtout de découvrir dans la personnalité d'un homme des faiblesses qu'elle pourra exploiter. Le MD aura à l'esprit qu'une courtisane est plus efficace avec cette compétence qu'un autre personnage, tout particulièrement lorsqu'elle exerce directement sa « profession ».
- **Talent de physionomie :** Les courtisanes, habituées aux mondanités, rompues à l'art de repérer les personnages importants, disposent du même talent de physionomie que les assassins (cfr. la description de cette classe).
- **Amants et protecteurs :** Les courtisanes cherchent souvent à se glisser dans le lit d'un puissant personnage (riche seigneur ou marchand, magicien de haut niveau, etc.), pour une relation durable. « Relation durable » ne signifie pas, bien entendu, relation sincère, encore qu'une courtisane puisse en venir à réellement apprécier son amant. Cet amant « privilégié » peut devenir un véritable protecteur. S'il tient sincèrement à sa maîtresse, il veillera sur son avenir. L'amant fera généralement des « cadeaux » à la courtisane, afin de lui plaire et de subvenir à ses besoins. La nature exacte de ces cadeaux doit être définie par le MD : il peut s'agir de richesses, de bijoux, d'une dotation, d'un bon poste (même si la courtisane ne l'occupe pas réellement, elle en tire tout de même les revenus), d'une garde rapprochée, voir même, dans des cas extrêmes, de petits objets magiques (donnés ou simplement prêtés). Evidemment, plus l'amant est puissant, plus les cadeaux seront précieux.

Les personnages les plus puissants sont aussi les plus difficiles à séduire, d'autant plus qu'ils ont tendance à attirer d'autres courtisanes (qui peuvent se montrer sans pitié vis à vis de toute rivale). Il est probable que votre personnage commence par séduire un protecteur moyennement riche et puissant, quitte à éventuellement en changer par après (presque toujours pour un plus puissant, ce qui évite que le précédent ne cherche à se venger). Une courtisane avisée n'a généralement qu'un seul amant « protecteur » (un amant durable) à la fois. Si elle souhaite « faire des extras », elle devra se montrer très prudente, car un amant blessé peut devenir un dangereux ennemi, ou tout simplement chercher à la retenir dans une prison dorée et restreindre sa liberté (au détriment des aventures du personnage). Il est très rare qu'une courtisane ait deux amants durables à la fois, car, outre les nombreux risques

que cela suppose, la courtisane devra doubler le temps qu'elle consacre à ses hommes, au détriment de sa liberté individuelle (et de ses aventures). Notez bien qu'un amant négligé peut devenir jaloux, soupçonneux, étouffant, ou tout simplement changer de maîtresse...



## LES VOIES DE LA COURTISANE

Votre courtisane pourra, si elle le souhaite, se choisir deux voies au cours de sa carrière. Une courtisane peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie des runes** : cette voie est accessible aux courtisanes à partir du niveau 4. Un amant magicien constituerait un excellent justificatif.
- **La voie fleurie** : la voie la plus évidente pour une courtisane. Elle vous est accessible dès que vous atteignez le niveau 4. Cfr. page 250.
- **La voie du rebouteux** : Votre courtisane peut s'engager dans cette voie à n'importe quel moment, même au début de sa carrière si elle le souhaite.
- **La voie de l'initié** : ce choix est rare.

## VARIANTE D8

Vous pouvez choisir de doter votre courtisane de dés de vie à 8 faces au lieu de dés de vies à 6 faces. Dans ce cas, le modificateur d'expérience de la classe est de -5 au lieu de -10. Vous pouvez tout à fait choisir d'appliquer le modificateur Xp le moins favorable (-5) pour un niveau donné (et gagner alors un dé à huit faces), puis le modificateur le plus favorable (-10) pour le niveau suivant (vous obtenez alors un dé à six faces), et ainsi de suite selon votre inspiration.

## COURTISANE MAGE

La classe de *courtisane mage* est une variante de la classe *courtisane*. Si vous souhaitez choisir cette option, vous devrez le faire dès le premier niveau.

Une courtisane mage a eu l'occasion d'apprendre un peu de magie *sur le tas* (généralement auprès d'un amant mage, à moins qu'elle ne soit elle-même une ancienne apprentie magicienne qui a rompu son apprentissage). Elle ne maîtrise pas bien les subtilités de la langue runique, mais la comprend tout de même suffisamment pour parvenir à lancer quelques sorts. Lorsqu'elle a un peu de temps, elle essaye d'approfondir ses connaissances et progresse petit à petit, l'air de rien, dans l'*ars magica*.

**Caractéristiques de classe** : Vous êtes capables de lancer des sorts de mage. En contrepartie, vous disposerez de moins d'unités de compétence qu'une courtisane pure, et la *variante D8* vous est interdite.

**Caractères communs** : Si vous décidez d'opter pour une *courtisane mage*, vous utiliserez les mêmes sauvegardes, le même bonus martial, et vous bénéficierez des mêmes *class focus* qu'une courtisane normale. Vous lancerez cependant toujours des dés de vie à 6 faces.

**Ajustement d'expérience** : Votre ajustement d'expérience est seulement de -2 (au lieu de -10) : vous progresserez donc moins vite en niveau qu'une simple courtisane.

**Unités de compétences** : vous recevez moins d'unités de compétence *martiales* et *générales* qu'une simple courtisane. Ignorez le tableau de la courtisane à ce propos, et basez-vous à la place sur la progression suivante :

**Générales initiales / par niveau** : 40 /8

**Martiales** : col. 3 (prêtres).

**Champ de compétence** : Si vous optez pour une courtisane mage, vous pouvez ajouter la compétence spéciale *connaissance de la magie* (m) à votre champ de compétence.

**Pouvoirs spéciaux** : Une courtisane mage connaît quelques *cantrips* au début de sa carrière (à la discrétion du MD). Elle peut apprendre de nouveaux cantrips en rencontrant des mages au fur et à mesure de ses aventures (à la discrétion du MD).

Elle peut lancer des sorts de mages, et progresse dans cet art selon le tableau 28: *niveau de maîtrise pour les composés-mages* (cfr. chapitre IX: la magie). Une courtisane mage gagne des sorts supplémentaires si son intelligence est au-dessus de la moyenne, mais jamais plus d'1 /niveau de sort.

**Voies** : notez que suivre la *voie des runes* n'aurait aucun sens pour vous, puisque vous pouvez déjà lire tous les parchemins et utiliser tous les objets magiques de mage.





La classe de barde s'inspire des traditions celtiques et des mythes finlandais du Kalevala.

Les bardes, musiciens, conteurs et gardiens du savoir, perpétuent une antique tradition, qui remonte si loin que la mémoire s'en perd. A l'origine, ils faisaient partie de la société des druides et épousaient leur sagesse. Ils siégeaient avec eux dans les assemblées et conseils, et ils étaient considérés comme des membres à part entière du culte. Si votre MD le souhaite, c'est encore le cas; mais il est possible qu'il juge au contraire que les liens se sont distendus entre le conseil druidique et la plupart des bardes, et que ceux-ci sont devenus davantage des vagabonds indépendants, conscients des origines de leur classe, mais autonomes dans leur façon de vivre et penser. Dans tous les cas, leur façon de voir le monde est restée profondément marquée par le druidisme, et ils se transmettent encore les secrets de la sagesse druidique. Pour cette raison, un barde peut lancer des sorts druidiques, bien qu'il soit moins fort dans cet art qu'un véritable druide.

Les druides anciens ont confié aux bardes une sagesse qu'il jugent à la fois essentielle et redoutable : le pouvoir de la parole. Les bardes sont essentiellement les gardiens de la tradition orale, la *mémoire vivante* des druides et d'autres sociétés. Ils retiennent par coeur des milliers de vers chantés (des

Barde - Modificateur Xp : - 6

### COMBAT

Dés de vie : D6

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Mental 2, réflexes 1, Fortitude 0.

### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 15 /8

Martiales : col. 3 (prêtres).

### COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ Maîtrise d'armes de mêlée (☒ 4), maîtrise d'armes de tir (☒ 4), combat main gauche, combat mains nues, initiative, esquive, défense, tireur d'élite, lutte, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude.

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (m, rg 7), déplacement silencieux (m), se cacher (m), grimper, endurance (m), nager, équitation.
- ◆ **Perception** : écoute (M), observer (m), chercher (M), sens d'aveugle, lecture sur les lèvres, connaissance de la direction.
- ◆ **Manuel** : utilisation de cordes, artisanat (lutherie, cuir, bois).
- ◆ **Communication** : empathie animale, empathie (M), diplomatie, séduction, intimidation, baratin.
- ◆ **Intellect** : lire et écrire, soins, herboristerie, connaissance de la nature, connaissance de féerie (M), connaissance des religions, connaissance des arts, connaissance des créatures (M), connaissance des éléments (m), littérature et traditions (M), astrologie, alchimie, langue, linguistique, droits et coutumes, héraldique, mémoire.
- ◆ **Art** : Musique, narration, théâtre, déguisement., danse, scriptorium, jonglerie.
- ◆ **Spéciales** : connaissance de la magie (m).

### CLASS FOCUS :

- ◆ 4 rangs initiaux en *littérature et traditions* ; 4 rangs initiaux en *mémoire* ; 4 rangs initiaux en *empathie* ; 4 rangs initiaux en *diplomatie*, 4 rangs initiaux en *connaissance de la nature*.  
Langue maternelle : 12
- ◆ 3 rangs/niveau dans une *langue* au choix.

*lais* ou *chansons de gestes*) qui racontent l'histoire et les traditions des peuples, les secrets des origines du monde, les mythes fondateurs, ainsi que des trésors de sagesse, proverbes et dictons. Les druides n'ont que mépris pour l'écriture : ils ont appris à quel point celle-ci pouvait mentir, tromper et se déformer. Plutôt que de se fier à elle, ils préfèrent faire confiance à l'infailible mémoire et à l'infailible honnêteté intellectuelle des bardes. C'est eux qu'ils interrogent lorsqu'il est nécessaire de retrouver le souvenir d'événements anciens ; aussi les tiennent-ils en grand respect. Mais la parole, c'est aussi le pouvoir de séduire, d'influencer, d'imposer une vérité ou un mensonge : pour cette raison, le conseil druidique a toujours souhaité confier ce pouvoir à ceux dont l'honnêteté est avérée, et éduquer des bardes pour être les garants de cette honnêteté.

Toutes les richesses de la tradition orale véhiculée par les bardes se transmettent sous forme rimée et chantée, car des paroles rythmées et scandées se fixent mieux dans les mémoires qu'un discours en prose. Pour cette raison, les bardes sont d'excellents musiciens autant que de merveilleux conteurs. Ils ont découvert le pouvoir enchanteur des accords de harpe et du son d'une belle voix ; il n'est pas de meilleur musicien qu'eux sur le monde. Depuis des générations, les maîtres bardes transmettent à leurs élèves l'art de charmer les esprits en utilisant les sons et le rythme des paroles. Le barde est un enchanteur, mais il n'a pas besoin de sortilège pour ce faire : juste de sa harpe ou de son luth, et de sa voix. C'est *l'art du barde*, un talent surnaturel qui n'appartient à nulle autre classe que la leur. En outre, les bardes sont les dépositaires d'anciens et puissants secrets : ils connaissent et peuvent interpréter les antiques *chants primordiaux*, qui racontent les origines du monde et ont pouvoir sur les forces et les éléments.

Qu'il soit ou non lié au conseil druidique, un barde va de ville en ville, de château en château, et de façon générale voyage beaucoup. Il vit de son art et de ses récits. Partout où il passe, il tente de faire partager aux autres sa sagesse, son savoir et son amour pour la beauté de la nature et l'infinie richesse des passions humaines. Il constitue une source d'information souvent précieuse. Etant donné ses qualités, il joue parfois aussi un rôle d'ambassadeur, pour le compte des druides ou même pour le compte de quelque seigneur.



Les caractéristiques les plus importantes, pour un barde, sont la sagesse et le charisme. Une bonne dextérité lui sera également utile pour se tirer des coups durs. Enfin, l'intelligence doit être de la partie, pour que le barde puisse mémoriser et comprendre les récits chantés qui font l'essentiel de son art.

Les bardes sont pacifiques par nature, et préfèrent éviter la force brute pour recourir à des moyens plus subtils. Mais ils ne sont pas naïfs pour autant : ils sont souvent amenés à voyager sur les routes, et connaissent les dangers qui les attendent. Ils s'entraînent donc quand ils le peuvent avec des armes blanches. Les druides, qui peuvent être de rudes gaillards quant ils le veulent, peuvent les aider à progresser dans cet art. Le champ de compétences martiales du barde n'est cependant pas très étendu.

Le champ de compétences générales du barde comprend divers talents, axés essentiellement sur les connaissances et la prestation scénique. Les compétences de mouvement et de perception ne sont pas dédaignées non plus : elles aideront le barde à esquiver les mauvaises rencontres sur la route. Des compétences telles que *mémoire* et *Littérature et traditions*, ainsi que les arts de la musique, revêtent une importance capitale pour un barde.



## DEVENIR BARDE

La classe de barde revêt un statut spécial dans le jeu : vous ne *pouvez pas* commencer votre carrière en tant que barde. Seuls sont admis à être barde des personnages qui ont au moins acquis 3 niveaux dans une autre classe. Si vous souhaitez jouer un barde, vous devez d'abord vous choisir une autre classe, et devenir au moins un personnage de niveau 3 dans celle-ci. *Bateleur* constitue le choix le plus évident, parce que cette classe vous prépare mieux qu'une autre à l'exercice de la profession de barde ; mais on a aussi connu des bardes qui ont commencé leur carrière comme *guerrier*, comme *compagnon*, ou dans d'autres classes encore.

Une fois que vous avez atteint le niveau 3 dans cette classe, ou à tout moment ultérieur, il vous faut rencontrer un barde et le persuader de vous enseigner son art. Pour ce faire, vous devrez d'abord le convaincre que vous avez acquis suffisamment de sagesse pour mériter cet honneur, que vous ferez bon usage des pouvoirs qui vous sont confiés, et enfin que vous disposez de suffisamment de talent musical et narratif pour exercer : seuls seront admis à être barde des personnages qui ont atteint le rang 8 au moins dans les compétences *narration* et *musique*. Si vous remplissez ces conditions, et si un barde accepte de vous transmettre son savoir, vous pouvez alors choisir *barde* comme seconde classe.

Puisque *barde* est toujours une seconde classe, les règles qui concernent les unités de compétences pour les personnages multi-classés (page 216) connaissent quelques exceptions :

#### Unités de compétences générales d'un barde.

Lorsque vous obtenez votre premier niveau de barde, vous recevez 15 unités de compétences générales (pas besoin de soustraire quoi que ce soit de ce nombre, bien que barde soit votre seconde classe), et vous pouvez en outre ajouter à ce nombre votre bonus d'intelligence multiplié par 4. A chaque fois que vous progressez d'un niveau dans la classe de barde, vous obtenez 8 unités de compétences générales (+ votre bonus d'Int).

**unités de compétences martiales du barde :** Un barde progresse dans les arts guerriers selon la colonne 3 (*prêtres*) du tableau 21: *unités de compétences martiales par niveau*. Lorsque vous obtenez votre premier niveau de barde, vous gagnez par la même occasion 4 unités de compétences martiales (10 unités initiales, moins 6, puisqu'il s'agit d'une seconde classe). A chaque fois que vous progressez d'un niveau dans cette classe, vous obtenez 1 ou 2 unités de compétences martiales (cfr. col. 3 du tableau 21).



## TALENTS SPECIAUX

Les bardes possèdent les talents spéciaux suivants :

- **Séduire le public :** Un barde dispose des mêmes talents qu'un *bateleur* en ce qui concerne la possibilité de séduire un public et de provoquer son enthousiasme lorsqu'il effectue une prestation scénique (même sans utiliser un pouvoir de *charme*).
- **Réputation :** Les bardes jouissent d'un grand respect auprès des druides et des peuples dont la religion est le druidisme. Même les créatures féériques les considèrent parfois avec un certain respect. Par ailleurs, ils peuvent rapidement

gagner une bonne réputation auprès d'autres bardes, de bateleurs ou de seigneurs, lorsqu'ils effectuent des prestations exceptionnelles (24 ou plus au test de compétence). Ils peuvent évoluer dans le milieu des bateleurs de la même manière qu'un personnage de cette classe, et y obtenir ainsi de l'aide ou des renseignements. Beaucoup de bateleurs ont un grand respect envers les bardes véritables.

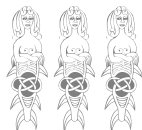
- **Talent d'orateur et de diplomate :** La parole d'un barde est toujours un peu « magique » et suscite rapidement le respect; c'est d'ailleurs l'un des côtés les plus fascinants de cette classe. Un barde sait rendre sa voix chaude et agréable, et maîtrise à la perfection les intonations qui plaisent à l'auditeur.

S'il réussit un test de *Diplomatie* contre une DC égale à la sagesse *moyenne* d'un groupe d'auditeurs, le barde modifie automatiquement la réaction de ce groupe d'un degré vers le positif. Par exemple, si un groupe de rebelles s'apprête à attaquer les compagnons du barde, ce dernier peut, en prenant la parole, modifier l'attitude des agresseurs pour les amener à prendre le temps de négocier. La DC sera égale à la sagesse moyenne du groupe de rebelles, soit environ 11. Le barde n'a pas besoin d'utiliser son talent de *charme* pour ce faire. En revanche, le roleplay sera d'une importance capitale (en fait, on peut très bien se passer de jets de dés dans ces circonstances : le MD peut évaluer simplement les arguments du barde, et modifier la réaction de l'autre parti en conséquence. Un bon MD gardera simplement à l'esprit que la parole d'un barde est toujours un peu plus « efficace » que celle d'autres personnages). Ce talent ne fonctionne que si les auditeurs sont en mesure de comprendre la langue du barde.

Un barde peut aussi parvenir à se faire écouter dans presque toutes les circonstances, même dans le bruit ambiant le plus fort. Pour ce faire, il doit à nouveau réussir un test de diplomatie pour imposer sa voix. La DC dépendra du brouhaha et de la force des passions actuelles des auditeurs : ainsi, si une dispute est en train d'éclater entre deux personnes, et que le barde souhaite se faire entendre pour y mettre fin, la DC du jet de diplomatie se situera probablement entre 15 et 20. Mais si le barde souhaite se faire entendre d'une foule en colère, la DC pourrait fort bien être au-dessus de 20. Un barde ne parviendra toutefois pas à se faire entendre dans des vacarmes tels que celui causé par un orage.

- **Empathie, compétence forte :** Comme les courtisanes, les bardes excellent dans la compétence *empathie*. Lorsqu'ils utilisent ce talent, ils peuvent obtenir davantage de renseignements sur les personnalités observées qu'un personnage d'une autre classe. Les bardes sont particulièrement forts lorsqu'il s'agit de deviner les désirs et les peurs des êtres humains.

- **Savoir légendaire :** Les bardes récoltent et mémorisent d'anciens récits venus des quatre coins du monde, qui constituent des sources d'informations privilégiées sur l'histoire, la magie, les créatures et les légendes. Lorsqu'ils utilisent les compétences *littérature et traditions*, *connaissance de la magie*, *connaissance des créatures* et *connaissance de féerie*, ils peuvent obtenir des renseignements très précis, hors de portée de tout autre type de personnage. Par exemple, en utilisant *littérature et traditions*, un barde pourrait connaître toute la généalogie ancienne de la noble lignée ducale, que l'on dit descendre d'une sirène, et comprendre ainsi la malédiction qui frappe cette famille. Ou bien savoir que le légendaire roi Maurus a confié son épée magique à son écuyer avant de mourir, alors que tout le monde la croyait perdue. De même, s'il réussit un test de compétence en *connaissance de féerie* ou en *connaissance des créatures*, il pourrait connaître les origines légendaires des *harpies*, le rôle qu'elles ont joué dans l'histoire ou les légendes, les origines de leur don de charme, etc. Enfin, s'il réussit un test en *connaissance de la magie*, il est à même de connaître l'histoire et les caractéristiques / pouvoirs d'un objet magique fameux, et peut-être même de connaître son mot de commande. Aucun autre personnage qu'un barde ne pourrait accéder à des renseignements aussi occultes, même en réussissant d'excellents tests dans ces compétences.



## PŒUVŒIRS SPÉCIAUX

Un barde dispose des pouvoirs spéciaux suivants :

- **Sorts de druide :** Un barde est capable de lancer des sorts de druide dès le premier niveau. Il progresse dans cet art selon le tableau 26: *niveau de maîtrise pour les composés-prêtres*. Dans ce tableau, le niveau de maîtrise du personnage est tout simplement égal à son niveau de barde. Un barde a accès à tous les sorts qu'un druide peut normalement lancer. Il gagne des sorts supplémentaires si sa sagesse est exceptionnelle, mais jamais plus d'un par niveau de sort.
- **Charmes du barde :** Le barde est capable d'influencer l'esprit humain (*fasciner* des créatures, générer des émotions, instiller une *suggestion*, inspirer le courage, etc.) rien que par sa musique et le rythme de ses paroles. Il s'agit d'un art très subtil, au point que les auditeurs pourraient très bien ne pas se rendre compte qu'ils ont été influencés. La réussite de ce talent

est soumise à un jet de dé appelé *test de charme* (d20 + *score de charme* du barde). Tout barde dispose d'un *score de charme* qui débute à 1 (au premier niveau) et augmente d'un point tous les niveaux. Le bonus standard de charisme du barde vient s'ajouter à ce score de charme.

Les différentes possibilités offertes par ce talent sont décrites au chapitre IX : *Magie et pouvoirs spéciaux*, dans la partie consacrée à *l'art du barde*.

- **Les chants primordiaux :** les bardes apprennent au cours de leur carrière plusieurs *chants primordiaux*, d'antiques mélodies qui ont pouvoir sur les éléments, la faune et la flore. Un barde peut apprendre un premier *chant primordial* au niveau 2, puis encore un chant primordial à chaque fois qu'il atteint un niveau supérieur. Cfr. *l'art du barde*, page 303. Pour exécuter correctement un *chant primordial*, un barde doit également réussir un *test de charme* (d20 + *score de charme*).
- **Inspirations :** un barde est susceptible de recevoir des *inspirations*, qui fonctionnent un peu comme des pouvoirs de divination. Cfr. *l'art du barde*, p. 302. Cette capacité est également basée sur le *score de charme* du personnage.

## LES VOIES DU BARDE

Les bardes sont par nature des touche-à-tout curieux de mystères et de magie. Pour cette raison, un barde pourra, s'il le souhaite, se choisir deux voies au cours de sa carrière (au lieu d'une seule). Un barde peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie des formes :** par laquelle un barde de niveau 7 au moins acquiert la possibilité de se transformer en animal, comme un druide.
- **La voie du rebouteux :** par laquelle le barde s'intéresse aux mystères de la basse-magie. Cette voie est accessible aux bardes de niveau 5 et plus.
- **La voie des runes :** par laquelle un barde porte son érudition vers l'étude des runes magiques et des objets de pouvoir. Cette voie lui est accessible à partir du niveau 4.
- **La voie de l'initié :** par laquelle un barde se lie à une entité surnaturelle, presque toujours de nature féérique. Cependant, un barde qui agit ainsi est susceptible d'éveiller la méfiance de ses congénères, car il perd en neutralité, et l'objectivité de ses récits peut s'en ressentir...
- **La voie fleurie :** seuls les bardes femmes peuvent suivre cette voie, et ce à partir du niveau 5, à condition de rencontrer une personne qui accepte de lui enseigner cet art.