

Laissez-vous divertir

Par Lenard Lakofka

Traduit par Chania

Le baladin

Les baladins font partie d'une classe complexe de personnage ouvrant à trois spécialités possibles. Pour commencer à exercer son art et monter ses spectacles, le baladin requiert des minima de caractéristiques assez bas. Mais lorsqu'il se spécialise, les pré-requis deviennent plus importants. La liste ci-dessous indique les minima de caractéristiques pour un machiniste, pour les trois spécialisations accessibles lors de son passage au rang d'interprète (jongleur, acrobate, troubadour), et pour deux spécialités finales de haut niveau (Forain et baladin).

	For	Int	Sag	Dex	Con	Cha
Machiniste	6	9	6	10	10	9
Jongleuse	9	9	13	16	12	9
Acrobate	13	9	6	15	15	9
Troubadour	9	15	6	10	10	15
Forain	Comme pour la spécialisation choisie					
baladin	13	15	13	16	15	15

Les baladins peuvent être de n'importe quel alignement. En cas de doute ou de choix aléatoire, utilisez la table suivante :

01 - 40	Neutre	89 - 92	Loyal bon
41 - 52	Neutre bon	93 - 95	Chaotique bon
53 - 64	Loyal neutre	96 - 98	Loyal mauvais
65 - 76	Chaotique Neutre	99 - 100	Chaotique mauvais
77 - 88	Neutre mauvais		

Dans certains cas, la race, la profession d'origine, et / ou la composition du groupe pourront aussi influencer l'alignement.

Armes et armures

Les machinistes sont limités à l'armure de cuir. Aucune spécialisation ne peut porter d'armure d'écaille, d'anneaux, de plaques, rembourrée, de cuir clouté, ou d'éclisse. Un troubadour peut s'équiper d'une cotte de maille et un bouclier lorsqu'il est en exploration. Un

jongleur peut porter une cotte de maille magique si elle laisse les bras nus. Un acrobate ne peut porter aucune cotte de maille, quelle qu'elle soit. Tous les baladins peuvent porter des bracelets de défense, ou toutes les sortes de bijoux (broches, talismans, colliers, anneaux, etc.) qui offrent une protection. Les troubadours peuvent utiliser des capes et robes s'ils le souhaitent, mais des vêtements de ce type inhibe les compétences des jongleurs et des acrobates.

La première arme d'un baladin est habituellement une dague ou une matraque, mais quelques uns préfèrent le maniement du bâton. Tous apprennent une arme supplémentaire au troisième puis au septième niveau. Les baladins double-classés (voir plus loin) peuvent prendre une deuxième arme supplémentaire au troisième et septième niveau, et ceux qui veulent poursuivre leur carrière jusqu'au rang de baladin ont droit à une troisième arme supplémentaire à ces deux paliers.

Les armes accessibles à le baladin sont fonction de la spécialisation dans laquelle il ou elle progresse :

- La jongleuse : toutes les armes de jet à la main (hache à main, dague, marteau, épieu, javelot, fléchette, etc.) peuvent être pris au troisième niveau. Au septième, il ou elle peut choisir une autre de ces armes de jet à la main, l'épée longue, courte, ou large, ou encore le bâton.
- L'acrobate : Cette spécialisation est limitée à l'épée courte, la hache à main (au contact ou au lancer), la dague (au contact ou au lancer), les fléchettes, le marteau, la masse de cavalerie.
- Le troubadour : lui sont éligibles le cimenterre, l'étoile du matin, le fléau, le marteau, la masse, le bâton, l'arc long ou court, et tout type d'épée hormis les épées bâtarde et à deux mains.

Objet magique utilisable

Un baladin peut utiliser toutes les armes magiques que sa spécialisation autorise, tout comme les armures magiques et les bijoux indiqués plus haut. Ceci inclus tous les anneaux magiques à l'exception de ceux utilisables seulement par les magiciens. Il peut aussi utiliser les potions accessibles à toutes les classes, ainsi que les parchemins de protection. Mais il n'a pas accès aux parchemins de sorts. Le baladin peut également s'équiper des vêtements qui ne sont pas limités à une classe particulière (c.-à-d., bottes, gants, ceintures, casques et chapeaux). Les capes et les robes

empêchent le jonglage et les acrobaties et doivent être retirées pour pratiquer ces exercices.

Les livres magiques, tomes, et manuels qui affectent les caractéristiques peuvent être utilisés par les baladins, mais pas ceux qui ont un impact sur les niveaux de classe ou permettent la construction de golems. Aucun des objets de scrutation (ex. boule de

cristal) ne leur est autorisé. De manière plus générale, les baladins n'utilisent en fait que les objets qu'ils peuvent facilement transporter par eux-même, dans un sac à dos, à la main, dans une poche ou une sacoche, etc. Ils dédaignent les grands ou gros objets et ne peuvent de toute manière en faire usage.

Evolution des classes de baladine

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie	Jongleurs	Acrobates	Troubadours ¹
0 - 850	1	1d4	Machiniste	-----	-----
851 - 2250	2	+ 1d4	Interprète	-----	-----
2251 - 4600	3	+ 1d6 ou + 1	Attrapeur	Équilibriste	Conteuse / humoriste
4601 - 10000	4	+ 1d6 ou + 1	Lanceuse	Athlète	Rimeur / actrice
10001 - 17500	5	+ 1d6 ou + 1	Manipulateur	Gymnaste	Chanteuse / Musicien
17501 - 37500	6	+ 1d8 ou +1	Captivant	Trapéziste	Poète / Clown
37501 - 75000	7	+ 1d8 ou +1	Merveilleuse	Volant	Comédienne / Mime
75001 - 200000	8	+ 1d8 ou +1	Filou	Bondissante	Star / Bouffone / Pitre
200001 - 400000	9	+ 1d8	Jongleuse	Acrobate	Troubadour
400001 - 600000	10	+ 1d10	Double titre (jongleuse/acrobate, acrobate/troubadour, etc.) ²		
600001 +	11	+ 1d10	Baladin-e		

¹ Un troubadour peut parfois préférer être sérieux dans son expression artistique. Être plus un conteur qu'un humoriste ou un poète qu'un clown, d'où le choix proposé entre deux titres.

² Le niveau 10 est obtenu par le fait d'être niveau 9 dans 2 spécialités, d'où le double titre.

Aptitudes de combat

Tout baladin se bat comme un voleur et fait ses jets de sauvegarde et de résistance à la magie, en mêlée, comme un magicien. Pour certaines situations particulières, ils obtiennent des avantages en fonction de leur spécialisation :

Au contact dans une mêlée, un acrobate a + 2 pour chaque point de dextérité au-dessus de 14.

Dans un combat sans armes, celui-ci obtient un bonus de 2 % par niveau au dessus du deuxième, sur les tables de « jet de toucher de base » et de résultat spécifique utilisé.

Lorsqu'il tire à l'arc, un troubadour utilise la table de combat des guerriers plutôt que celle des voleurs pour son jet d'attaque.

Si un jongleur est la cible d'une arme de jet, et la voit venir, il ou elle a 15 % de chance au dessus du deuxième niveau d'attraper l'arme. Une acrobate dans la même situation a + 2 à la classe d'armure par point de dextérité au dessus de 14.

Si une jongleuse est la cible d'une flèche ou d'un carreau d'arbalète, et en est conscient, elle a 5 % de

chance par niveau au dessus du deuxième, de parer le projectile. Un acrobate dans la même situation a + 2 à la classe d'armure par point de dextérité au dessus de 14.

Lorsqu'un jongleur utilise une arme à une main au lancer, il obtient un + 1 à son jet d'attaque pour chaque niveau au dessus de deuxième.

Si un jongleur est soumis à une illusion, y compris une invisibilité, à moins de 3 m, il ou elle a 7 % de chance par niveau au dessus du deuxième de le découvrir et de s'y soustraire, en addition à son jet de sauvegarde normal.

Si une jongleuse est attaquée par une lévitation ou une télékinésie, elle obtient une résistance à la magie de 5 % par niveau au dessus du deuxième. Pour une acrobate, cette résistance est de 15 % par niveau.

Si un jongleur s'équipe ou est équipé de force de gants maudits, le personnage a 15 % de chance par niveau au dessus du deuxième de réussir à les enlever. Un seul test peut être fait chaque jour. Une acrobate dans la même situation a 5 % de chance par niveau au dessus du deuxième de pouvoir enlever ces gants.

Si un acrobate enfile des bottes maudites, il a 15 % de chance par niveau au dessus du deuxième de réussir à les enlever. Un seul test peut être fait chaque jour.

Un troubadour qui est la cible d'un charme, un commandement, ou autre sort de contrôle, a + 1 à son jet de sauvegarde par niveau au dessus du deuxième.

Une troubadour qui est la cible d'un sort de scrutation, ou d'un sort comme PES, obtient une résistance à la magie de 8 % par niveau au dessus du deuxième contre cette « attaque ».

Un troubadour obtient + 3 à ses jets de sauvegarde contre toute attaque impliquant des psioniques.

Si une troubadour s'équipe ou est forcée à s'équiper d'un bijou maudit, elle a 4 % de chance par niveau au dessus du deuxième de réussir à l'enlever (un essai par jour).

Un troubadour a 3 % de chance par niveau au dessus du deuxième de détecter un mensonge dans un discours, mais un seul essai peut être fait par mensonge.

Si un objet falsifié est donné à un troubadour (un bijou recollé, de l'or des fous, un objet soumis à une illusion, un objet n'ayant plus de charges, etc.), il a 7 % de chance par niveau au dessus de deuxième de savoir que l'objet n'est pas ce qu'il semble être. Une seul fois par objet.

Races de baladins et multi-classage

Les humains, les elfes, et les demi-elfes peuvent progresser jusqu'au 9^e niveau de toutes les options. Les nains ne peuvent pas être troubadours mais peuvent progresser jusqu'au 9^e niveau de jongleur ou d'acrobate. Les gnomes peuvent aller jusqu'au niveau 7 de toutes les professions. Les hobbits font d'excellents jongleurs, jusqu'au 9^e niveau mais de médiocres troubadours (niveau 5 maximum). Les demi-orcs ne peuvent être des baladins du fait de la faiblesse de leur charisme et de leur dextérité.

Un baladin qui prévoit de se bi-classer en spécialisations de baladin, voir de se tri-classer et d'atteindre ainsi le 11^e niveau avec le titre de baladin (voir ci-après), ne peut se multi-classer dans d'autres classe de personnage (i.e. voleur, magicien,...). Il peut seulement, lorsqu'il est humain, abandonner son statut de baladin pour entreprendre une autre classe de personnage autorisée par son alignement, à l'exception de celle de barde. Un barde ne peut pas non plus devenir baladin.

Les demi-humains peuvent être multi-classés comme suit : les hobbits peuvent être jongleur/voleur ou jongleur/guerrier. Dans une troupe de hobbit il peut y avoir un personnage non joueur troubadour/guerrier ou troubadour/druide. Les elfes et les demi-elfes peuvent être jongleur/voleur, jongleur/assassin, acrobate/voleur, acrobate/assassin, jongleur/magicien,

ou troubadour/druide. Quelques troubadours/guerriers peuvent être trouvés parmi des bandes de gnomes, mais en tant que personnages non joueurs. Les nains peuvent être jongleur/voleur ou acrobate/assassin. Aucune autre possibilité n'est offerte aux nains baladins.

Mercenaires et suivants

Les baladins peuvent être engagés par, ou suivre, des membres de toutes les classes de personnage, exceptés les bardes, les prêtres, et les moines. Les troubadours deviennent souvent des suivants de guerriers, de rangers ou de paladins. Les acrobates et jongleurs préfèrent les magiciens, les illusionnistes, les voleurs ou les assassins. En tant que suivant, un baladin peut devenir aussi un conseiller.

Les baladins n'emploient, eux, pas de suivants avant d'atteindre le niveau 7. Les personnages susceptibles de les rejoindre sont plutôt baladins eux-mêmes, ou illusionniste, voleur, assassin, guerrier, voire druide. Toutes ces classes peuvent également être embauchées par un baladin de niveau suffisant. Mais les paladins, rangers, prêtres et moines n'accepteront ni de suivre, ni d'être engagés par un baladin. Un magicien loyal ne se joindra pas à un baladin mais un chaotique le pourrait.

Donner des représentations

Tous les baladins désirent se produire devant un public. Celles et ceux qui n'ont que les minima requis dans leur profession ne peuvent aller au-delà du 2^e niveau quelque soit la spécialisation. Ils peuvent toutefois participer à des spectacles et des représentations mais n'auront jamais un grand succès. Machinistes et baladins abordent tout juste leur profession et n'ont pas encore de spécialité. Ils ne gagnent aucun des bonus qu'obtiendront celles et ceux qui passeront au 3^e niveau et au-delà.

Les machinistes et baladins de bas niveaux peuvent pousser la chansonnette agréablement, jouer basiquement d'un instrument, réaliser une danse (dans une ou deux chorégraphies), ou jongler de façon simple avec 3 balles. Il ou elle maîtrise une arme mais n'a aucun bonus de compétence sauf en ce qui concerne la dissimulation dans l'ombre et le déplacement silencieux comme des voleurs de premiers niveau.

Si le baladin a les minima requis pour une ou plus des professions spécialisées (jongleur, acrobate, troubadour), il ou elle peut commencer à s'entraîner avec un-e spécialiste au moins de niveau 4. Cet entraînement prend de 2 à 5 mois sans possibilité de partir en aventure.

Un baladin ne peut monter de niveau sans exécuter au moins une représentation devant un public de deux douzaines de spectateurs minimum. Ne pas faire cette représentation rend impossible le passage de niveau, quelques soient les points d'expériences et les

exercices ou petites démonstrations produites par ailleurs. La « performance de passage de niveau » est donc obligatoire.

Cette représentation doit obtenir l'approbation d'une majorité du public par des applaudissements, des rires, de l'argent, etc. Dans le cas contraire, le baladin perdra assez de points d'expérience pour se situer juste au milieu du niveau en dessous de son niveau actuel.

Lorsqu'il ou elle se prépare pour cette représentation, le baladin doit souscrire à certaines restrictions et procédures :

1. le baladin doit avoir 70 % des points d'expérience nécessaire à son passage de niveau. Par exemple, du niveau 7 à 8, 70 % de 75.001, soit 52.501 points d'expérience, pour effectuer sa représentation de passage de niveau. Il ou elle peut bien sûr attendre d'avoir les 75.001 xp, mais restera niveau 7 jusqu'à ce que la représentation ait été effectuée. Si celle-ci est réalisée avec succès avant d'avoir les points d'expériences nécessaires, il ou elle pourra passer de niveau dès que les points d'expérience seront complétés. Note : une ancienne chanson ou partition, un numéro déjà joué, etc. ne procureront à le baladin que des revenus nouveau. Mais seule une performance nouvelle, inédite, peut permettre le passage de niveau.

2. Le public doit être de 24 créatures intelligentes ou plus.

3. La somme des dés de vie du public est divisée par le niveau actuel de le baladin. Le résultat est arrondi en faveur du public (des monstres intelligents de niveau 0 ou 1-1 sont considérés comme un dés de vie). Par exemple : 11 humains niveau 0, 10 humains premier niveau, 6 humains niveau 2, 3 humains niveau 3, et un gnome guerrier/voleur de niveau 5 donneront $(11 \times 1) + (10 \times 1) + (6 \times 2) + (3 \times 3) + (1 \times (5 + 5)) = 52$ niveaux. Le baladin étant niveau 7, le résultat donne $52/7 = 7.42$, ce qui est arrondi à 8. Le baladin doit donc faire un jet sur un dés 20 et obtenir 8 ou plus pour réussir sa représentation. Un échec le renvoi au niveau inférieur (6) à 27.501 points d'expérience. Le baladin peut essayer de revenir au niveau 7 par une nouvelle représentation puisqu'il ou elle a au moins 70 % de points d'expérience de ce niveau qui demande 37.501 points (70 % = 26.251). Mais une réussite de représentation demandera tout de même de totaliser à nouveau les 37.501 points d'expérience requis.

4. Le baladin reçoit 25 xp / niveau du public en cas de réussite (dans l'exemple ci-dessus, $52 \times 25 = 1300$). Mais il ou elle ne passe pas pour autant de niveau, sauf à ce que ces 1300 xp ne complètent les 75.001 xp nécessaires pour passer réellement au niveau 8. Mais de toute manière ce nouveau niveau est accessible dès les points d'expérience acquis du fait de la réussite de la représentation.

La représentation de passage de niveau est toujours réalisée au niveau actuel de profession dans laquelle le niveau suivant est visé. Un jongleur de niveau 9 qui veut devenir troubadour devra s'entraîner

1 à 4 mois pour devenir niveau 3 et donc jongleur 9 / troubadour 3. Pour passer ensuite au niveau 4 de troubadour, il se référera à son 3^e niveau et non au 9^e niveau de jongleur, car il ne jongle pas pour sa représentation de troubadour ou échoue automatiquement.

Un conteur qui échoue à devenir rimeur (niveau 4) est autorisé à faire un nouvel essai. S'il échoue cependant à nouveau, l'avancement dans la profession de troubadour lui est définitivement fermé. Ceci est également vrai pour un niveau 4 voulant passer au niveau 5, échoue et régresse au niveau 3, réessaie pour redevenir niveau 4 et échoue encore. Les portes de la profession lui sont définitivement fermées. La seule exception à cette règle, porte sur les niveaux 3 échouant à passer au niveau 4. Ils ne régressent pas au niveau 2 mais passent à 2251 xp et doivent retrouver 3221 points (70 % de 4601) pour tenter de passer à nouveau au niveau 4.

La Grande représentation

Lorsqu'une amuseuse est prête à passer niveau 9, elle doit préparer une Grande représentation. Le public doit être au minimum de 36 spectateurs. La somme de niveau sera bien sûr divisée par 8 (son niveau actuel).

Quand un baladin est déjà niveau 9 mais veut devenir niveau 9 dans une autre spécialisation de baladin, un autre Grande représentation spécifique doit être donnée. En cas de succès, le personnage acquiert le niveau 10 en ce qui concerne la table d'attaque en combat, les jets de sauvegardes, et pour les capacités spéciales, dans chacune des spécialisations.

L'Oeuvre de commande

Lorsqu'un baladin qui a atteint le niveau 9 dans deux spécialités (et est donc niveau 10), est prêt pour sa dernière représentation de niveau 9, celle-ci est appelée L'œuvre de commande. Pour cette représentation le public doit dépasser les 48 créatures ou personnes, dont au moins un-e de niveau 9 ou plus. Le même calcul de réussite s'applique avec un division par 8. En cas de succès, il ou elle devient un-e *baladin* (niveau 11), accompli, dans les 3 spécialisations pouvant utiliser toutes les capacités de la classe de baladin à volonté. Le 11^e niveau est utilisé pour la table de combat et de jets de sauvegarde. En cas d'échec à l'œuvre de commande, il n'y a pas de seconde chance. Il est définitivement impossible de devenir Baladin (niveau 11). Le personnage régresse dans cette dernière spécialité au 7^e niveau et restera ensuite 9/9/7, avec le titre de Forain-e et le niveau 10 pour les capacités, la table de combat et les jets de sauvegarde.

Le baladin, en supposant qu'il ou elle n'a jamais échoué-e à une représentation pour parvenir au 11^e niveau, devra avoir progressé des niveaux 3 à 4, 4 à 5, 5

à 6, 6 à 7, et 7 à 8 dans les trois spécialités de la classe, totalisant ainsi 15 niveaux de performances. Les représentations seront nommées, et publicisées comme, par exemple, « la représentation de cinquième niveau du grand jongleur Harvey », indiquant sa tentative de passer du 4^e au 5^e niveau de jongleur. L'amuseuse doit réaliser deux Grandes représentations lorsqu'elle tente d'accéder à ses deux niveaux 9, la première et la seconde fois, avant de réaliser son Œuvre de commande pour atteindre son troisième niveau 9 et posséder ainsi la maîtrise de toutes les disciplines, achevant sa progression par l'obtention du niveau 11 et du titre de Baladin. Le prix de la représentation donnée sera normalement de $9 + 9 + 9 = 27$ po au maximum, mais beaucoup de baladins demandent 2 po par personne lorsqu'ils ont leur propre théâtre. Si un-e baladin rate sa représentation de passage de niveau, il devra en réussir deux ensuite pour atteindre son but (à l'exception déjà indiqué de l'échec d'un passage du niveau 3 au 4 qui n'implique pas de devoir faire une représentation pour repasser au 3^e après la régression au niveau 2).

Obtenir un public

Le baladin ne peut pas tricher pour obtenir un public. Il ou elle doit se faire de la publicité dans les pubs, les tavernes, avec des crieurs de rue, des affiches, des prospectus, etc. annonçant sa représentation. Cette publicité doit commencer 3 jours au moins avant l'événement. Il doit se produire dans une ville, sûre, et à une période appropriée. La publicité coûte 60 po / jour. Ce coût global de 180 po peut être ramener au deux tiers, 120 po, si le personnage possède son propre théâtre, mais doit prévoir assez de places pour doubler son nombre de spectateurs si besoin. Personne ne doit être refusé à l'entrée. Tous doivent pouvoir assister au spectacle s'ils ont le prix demandé, qu'ils soient paysans ou roi. Le propriétaire de la salle, possiblement le baladin donc, peut cependant refuser les spectateurs alcoolisés pour éviter les chahuts, et autres comportements perturbateurs.

Le maître de jeu tire 6d8 pour une représentation de passage de niveau, 9d8 pour une Grande représentation et 8d12 pour la représentation de commande pour déterminer le nombre de spectateurs. Si le nombre est en dessous du minimum requis tel qu'énoncé plus haut (24,36, ou 48), le spectacle doit malgré tout avoir lieu, car il n'est pas question de décevoir le public présent, mais 3 nouvelles journées de publicité devront permettre une nouvelle représentation. Et dans tous les cas la moitié du public venu à la première représentation reviendra pour la seconde, en plus du nouveau tirage du MJ. Exemple : un personnage donne sa représentation de passage de niveau. Il prévoit 48 places (le double obligatoire pour les 24 spectateurs nécessaires), mais le MJ obtient seulement 20 sur les 6d8 malgré les 180 po dépensées en publicité. Le spectacle est quand même donné mais

ne peut compter pour le passage de niveau qui requiert 24 spectateurs. Le baladin doit dépenser à nouveau 180 po sur 3 jours pour une seconde représentation. Le MJ tire cette fois 38. Il y ajoute la moitié, c'est à dire 10 des 20 spectateurs venus la première fois pour un public total de 48 cette fois-ci. Le baladin doit faire avec, même si ses chances de succès sont grandement diminuées par rapport à ce qu'elles seraient avec le public minimum (et optimal) de 24 spectateurs requis.

Race et type de public

Si le public est composé d'un pourcentage respectable de certaines races ou type de spectateurs, cela peut fausser sensiblement le résultat. La liste suivante donne les races, type de spectateurs et conséquences sur la représentation. Par exemple, si 5 elfes sont présent dans le public, ceux-ci vont rire et applaudir facilement, aussi faudra-t-il les compter comme d'un niveau en-dessous dans le décompte, soit des niveaux 0 s'ils sont niveau 1. Des elfes niveau 0 ne compteront donc pas dans le public. Et un elfe de niveau 3 dans deux professions ne comptera au final que comme niveau 5 ($3+3-6-1=5$). Mais si les elfes sont moins de 5, ils n'y aura pas d'effet de groupe et compteront donc normalement à leur niveau réel...

Ci-dessous, chaque race ou type est suivie d'un nombre entre parenthèse donnant le minimum d'individu requis pour un 'effet de groupe', et le détail de cet effet :

Elfes (5) – chaque elfe est compté pour un niveau de moins que son niveau effectif.

Nains (4) – Une audience difficile qui ne rit pas beaucoup. Chacun compte pour un niveau de plus.

Gnome (-) - Comme les humains.

Hobbit (3) – Ils rient pour un rien et sont aisément ravis. Ils comptent pour 0 niveau quel que soit le leur.

Humanoïdes jusqu'à 3 DV (4) – Stupides et austères ils ne suivront pas la trame ou ne comprendront pas la chute. Tout ou presque leur passe loin au-dessus. Ils comptent pour le double de leur DV en niveaux.

Dragons (1) – Les dragons aiment les spectacles. Ils sont plus crédules que des hobbits. Ils comptent non seulement pour 0 mais même pour - 1 par degré d'âge.

Ogres et géants (1) – Le plus souvent peu brillants, ils comptent pour 2 niveaux de plus.

Minotaure (1) – Chacun comptent pour 12 niveaux. Ils n'ont strictement aucun sens de l'humour !

Ents (1) – Les compter comme 2 niveaux au-dessus du leur. Ils aiment rire mais tout va trop vite pour eux. Il comprendront la chute 3 jours plus tard.

Mort-vivants (1) – Vous devez plaisanter !? Triplez leur niveau s'il y a des morts-vivants dans la salle.

Note : humanoïdes mauvais, géants, ogres, minotaures, mort-vivants, dragons, etc. S'ils dominent le public ou

le contrôle, peuvent manger le baladin s'il ou elle échoue à les divertir. Tout baladin qui donne sa représentation de passage de niveau à une bande d'ogre a une sacrée personnalité – mais a oublié son cerveau !!!

Réussir sa représentation

Un-e baladin-e peut faire en sorte de rendre son spectacle plus efficace en embauchant des chanteurs, des musiciens supplémentaires, des décors, du matériel neuf, etc. Pour 100 po investi dans le spectacle, le baladin obtient un bonus de + 1 sur son jet de réussite. Mais chaque po, par tranche de 100, est également un point d'expérience en moins gagné pour la représentation. Pour qu'elle soit un succès, il doit gagner des points d'expérience, et donc limiter l'investissement financier du spectacle. Exemple : un chanteur niveau 5 (chanteur) veut tenter son passage de niveau pour devenir poète. Il fait sa publicité pour un montant de 180 po et la nuit de la représentation arrive. A son désagrément, 42 spectateurs se présentent au lieu des 24 désirés pour avoir les meilleures chances. Beaucoup sont niveau 2, et le bourgmestre, niveau 7, est là aussi. La somme des niveaux atteint 78. Divisé par 5 et arrondi, cela donne 16. Et le gain en points d'expérience devrait être de $78 \times 25 = 1950$. Mais le baladin peut investir de l'argent pour améliorer ses chances en baissant le niveau de difficulté. Il dépense 1200 po pour donner un spectacle particulièrement fastueux. Il a maintenant besoin de faire 4 sur son dés (puisque'il a un bonus de + 12). Ce faisant il n'obtiendra que 750 points d'expérience ($1950 - 1200 = 750$).

Important : Le comédien ne peut jamais être sûr de sa performance. Un fumble (1) naturel, marque un échec sans appel. Il ou elle aura laissé tomber un élément du jonglage, oublié une partie de son texte, sera tombé durant un saut, etc. Une Grande représentation échouera, elle, sur un 1 ou un 2, quelque soit l'investissement. Et une représentation de commande sur 1,2 ou 3.

Les points de vie des baladins

Les baladins commencent avec un dés 4 points de vie. Ils peuvent recevoir le bonus de constitution pour 15 ou au-dessus, comme les autres. Au second niveau, il ajoutent un dés 4. Ils se spécialisent ensuite dans une des professions de baladin et reçoivent un dés 6 aux niveaux 3, 4, 5, quelque soit leur spécialité. Du 6^e au 9^e, ils obtiennent des dés 8 à chaque niveau.

S'ils choisissent une seconde spécialité de baladin, ils commencent au 3^e niveau après 1 à 4 mois d'entraînement avec un niveau 4 ou plus. En acquérant ce nouveau niveau de spécialité, ils reçoivent un point de vie seulement, sans bonus de constitution. Ainsi, par exemple, les pv d'un baladin évolueront comme suit : niveau 1, $d4 = 3$; niveau 2, $d4 = 1$ (total 4) ; niveau 3,

$d6 = 5$ (total 9) ; et ainsi de suite jusqu'au niveau 9, $d8 = 7$ (total de, disons, 30). Le personnage devient maintenant niveau 3 de sa seconde spécialité après ($d4 = 3$) 3 mois d'entraînement. Il obtient alors 1 point de vie (total 31) et au niveau 4 également pour 32 points de vie au total, etc. Arrivé au niveau 9 dans cette seconde spécialité, il obtiendra le niveau 10 de la classe et donc 1d10 point de vie en plus. Au 8^e, il aura eu 36 pv et obtiendra disons, 7 sur son dés 10 de niveau 10 pour un total de 43 pv. Il peut maintenant commencer sa troisième spécialité avec un entraînement de 1-4 mois pour passer au niveau 3, et gagner 1 point de vie ensuite par niveau du 3 au 8 jusqu'à 49 pv. Si sa représentation de commande est réussie et qu'il a les 600,001 points d'expérience nécessaire, il ajoutera encore 1d10 (pour son troisième niveau 9 qui lui donne en fait le niveau 11 final de baladin). Avec une constitution de 16 à 18 et les meilleurs jets possibles, un baladin peut donc avoir au maximum 120 pv, et un minimum de 28 pv de bonus de constitution avec 15 (le minimum requis dans cette caractéristique pour un acrobate, comme indiqué auparavant). Un baladin qui rate une représentation de passage de niveau perd des points de vie et devra les regagner.

Compétences de baladine

Machiniste : Le machiniste apprend à le *déplacement silencieux* et à *se cacher dans l'ombre*, comme un premier niveau de voleur, pour ne pas être repérable durant que se déroule le spectacle sur scène. Il assimile les notions d'éclairage et des bases dans quelques compétences scéniques. Il peut un peu chanter, jouer d'un instrument, jongler pendant 2-7 segments. Faire une galipette, raconter une blague. Il n'a aucune autre capacité spéciale, se bat comme un voleur niveau 1 et effectue ses jets de protection comme un magicien niveau 1. Il apprend les bases grossières du maquillage mais il y aura 75 % de chance + 5 % / niveau de l'observateur qu'il se fasse démasquer. Ce pourcentage de chance diminue de 10 % par niveau de baladin ensuite. Mais les 5 % / niveau de l'observateur reste valable. Donc un baladin niveau 5 déguisé aura 40 % de chance d'être démasqué par un niveau 1 ($75 - 4 \times 10 + 5$). Une baladin de niveau 11 aura, elle, $75 - 10 \times 10 + 5 = -20$ % d'être démasquée. Il n'y verra que du feu. Il est à noter qu'un baladin ayant déjà deux classes ne compte pas tous les niveaux dans ce calcul, il doit attendre le niveau 10 pour ajouter 10 % au pourcentage dû à son premier niveau 9.

Interprète : Le *déplacement silencieux* et la *dissimulation dans l'ombre* continue à progresser comme si le baladin était un voleur tout au long de sa carrière. Sinon, aucune autre compétence n'est acquise au second niveau.

Lorsque l'interprète étudie pour passer au niveau 3 de l'une des trois sous-classes, il commence à se spécialiser. Tous commencent à avoir du « bagou ». En

atteignant le niveau 3, il obtient 5 % de chance / niveau d'impressionner des paysans niveau 0, mais pas un artisan ou quelqu'un d'éduquer. Cela ne marche qu'avec un péquenot ou un groupe d'enfant. Une telle capacité permet en fait surtout d'obtenir un repas gratuit ou un toit pour la nuit à la maison, dans une cabane ou une grange.

La capacité à jouer la comédie, danser, jouer d'un instrument, jongler, etc., peut être un atout devant une petite audience ou en face à face. Même des personnage bien éduqués ou de niveau supérieur peuvent apprécier une bonne blague, une histoire, un tour. Ils auront toutefois quant à eux un jet de sauvegarde. Un échec indiquera qu'ils sont pris par le divertissement et offriront à le baladin un verre, une ou deux pièces d'argent, de la nourriture voire un lieu ou passer la nuit. Cela ne se répercute pas nécessairement sur le groupe dont fait parti le baladin mais celui ou celle-ci peut battre le pavé pour trouver de quoi loger et nourrir tout son groupe pour la nuit. L'alignement de le baladin et de son public doit être identique ou d'un décalage maximum pour que cela fonctionne.

Autres capacités spéciales

En plus des capacités développées plus haut concernant le combat et les jets de sauvegarde, chaque sous-classe de baladin a certains talents spécifiques :

Un jongleur a 25 % de chance au niveau 3 et 9 % de plus, cumulatif, à chaque niveau ultérieur, de dissimuler sur lui un petit objet (pièce, joli morceau de soie, anneau, gemme ...). L'un des autres savoir-faire de jongleur est la présentation de petits tours de magie – des tours de passe passe, pas de la vrai magie. Les jongleurs excellent au bonneteau et autres arnaques de ce genre. Quelqu'un qui regarde se dérouler le jeu a le droit à un jet de sauvegarde pour y voir clair, mais ce jet est ajusté par la différence de niveau . Si le 'pigeon' est d'un niveau inférieur au jongleur, le jet est ajusté en négatif. Si l'observateur est d'un niveau supérieur au jongleur, il est ajusté en faveur du premier.

Un jongleur peut également jeter n'importe quel objet d'une taille raisonnable (une bouteille, un chandelier, une chope de bière, une massue de jonglage, etc.) sans malus de maniement. Il ne gagne cependant le bonus de + 1 par niveau mentionné plus haut que lorsqu'il s'agit d'une arme maniée.

Si une jongleuse a les mains vides, qu'elle est sur le qui vive, que quelque chose lui est lancé, et qu'elle peut le voir arriver, il n'y a que 1 % de chance qu'elle ne l'attrape pas. Et ce 1 % est encore réduit d'un dixième de pourcent par niveau au-dessus du 3^e.

Une jongleuse peut lancer des objets très rapidement. Si elle ne manie pas l'objet (l'arme) lancé(e), elle est limitée à une 'accélération' qui lui permet de lancer 2 objets (armes) en un round. Les deux sont lancés à - 2. elle doit évidemment en prendre

la décision avant de jeter le premier. Le temps entre les deux lancés est de 1-4 segments.

Une jongleuse qui lance une arme qu'elle manie (dague, fléchette, hache de lancé) peut être extrêmement rapide. La cadence normale de lancer est de 2 dagues / round, 3 fléchettes / round, et 1 hache / round (voir manuel des joueurs p. 38). Une jongleuse de niveau 4 ou plus peut dépasser le plus souvent cette cadence (voir la table ci-dessous).

Si un jongleur choisi d'effectuer un lancé accéléré d'une même arme, il perd de la précision. Comme il a été dit plus haut, il obtient +1 / niveau au-dessus du niveau 2 avec une arme de main maîtrisée. Ce + 1 / niveau est pris en compte dans le lancé accéléré tout comme les malus de ce jet rapide comme indiqué dans la table qui suit. Le jongleur doit d'abord décider combien d'armes il veut tenter de lancer durant son accélération. Et s'il prend des dégâts durant son lancé, celui-ci s'arrête. Un lancé accéléré ne peut viser qu'une seule et même cible, même si la cible tombe, voire meurt avant la fin du lancé. Le reste est simplement gaspillé.

Arme	Nombre d'armes maximum d'un lancé au niveau									Malus pour chaque arme lancée
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Dague	2*	2*	3	3	3	3	4	4	4	-3
Fléchette	3*	4	4	4	5	5	5	6	6	-4
Hache de lancé	1*	1*	1*	2	2	2	3	3	3	-2

* - Nombre non accéléré de lancé donc sans malus

Exemple : une foraine de niveau 10 (i.e, donc devenue niveau 9 de jongleuse, puis niveau 9 dans une autre sous-classe de baladine) décide de faire un lancé accéléré de dagues lors d'un round, puis de fléchette lors d'un autre. Elle choisi 4 dagues et 6 fléchettes pour ses deux lancés. Puisqu'elle a normalement + 8 au toucher avec ces armes qu'elle maîtrise, ses bonus de toucher seront au final de + 5 avec chaque dague et de + 4 avec chaque fléchette. Note : les ajustements de - 2 et - 5 pour les portées moyenne et longue s'appliquent comme pour toute autre arme de jet.

Un acrobate peut *sauter* (comme le sort de magicien) à volonté, une fois par niveau d'expérience et par tour, s'il n'a pas perdu plus de la moitié de ses points de vie. S'il a perdu plus de la moitié de son maximum de points de vie, il ne peut sauter qu'une fois par tour, peu importe son niveau.

Certains vêtements magiques sont très efficaces pour des acrobates dans des cas spécifiques. Des *bottes d'elfe* ne leur laisse que 1 % de chance de faire du bruit même dans les pires conditions. Avec des *bottes de sept*

lieux, ils ne tomberont jamais, ni ne glisseront, du fait d'un saut raté ou d'un trébuchement. Un acrobate peut marcher 15 heures avec de telles bottes. Des *bottes de vitesse* permettent à un acrobate de se déplacer à 25'' + 1'' / niveau au-dessus du 2^e.

Les *gants de pouvoir d'ogre* donne à une acrobate une force de préhension de 19. Et les gants de nage et d'escalade donne à une acrobate un bonus de déplacement de 3'' dans l'eau.

Un acrobate peut escalader des murs comme un voleur, et même mieux. Utilisez la table ci-dessous pour l'escalade de l'acrobate (c'est une chance de base ; voir le Guide du Maître de Jeu, p. 19).

Race	Niveau de l'acrobate									
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Humain, elfe ou demi-elfe	92	93	94	95	96	97	98	99	99.5	
Nain	84	85	86	87	88	89	90	91		
Gnome	81	82	83	84	85					

Une acrobate peut marcher sur une corde tendue par vent calme (vent en dessous de 5 kmh) à la vitesse de 1''/round + 1/2 ''/round par niveau au-dessus du 3^e. Ses chances de tomber sont de 3 % - 3/10 % par niveau au-dessus du 3^e.

Une acrobate peut marcher sur une corde lâche, détendue, dans les mêmes conditions de vent, à la vitesse de 1/2''/round + 1/4''/round par niveau au dessus du 3^e. Et ses chances de tomber sont de 7 % - 7/10 % par niveau au-dessus du 3^e.

Note : une corde 'tendue' doit l'avoir été par une manivelle ou des poulies. Une corde simplement attachée entre deux arbres est considérée comme 'détendue'.

Un acrobate peut également marcher sur une corde inclinée toujours par mêmes conditions de vent à la vitesse de 1/2''/round + 1/4 ''/round par niveau au-dessus du 3^e. Ses chances de tomber sont de 6 % - 4/10 % par niveau au-dessus du 3^e. L'angle de la corde ne doit pas excéder 15°. Au-delà, les chances de tomber sont augmentées de 2 % par degré d'angle, avec un maximum de 35° dans tous les cas.

Chaque tranche de 5 kmh de vent supplémentaire ajoute 1 % de chance dans toutes les situations, et un vent de plus de 70 kmh oblige l'acrobate à un jet de protection contre les sorts ou à être balayé de la corde. Lors d'une chute, l'acrobate a droit à un jet de protection contre les baguettes magiques pour se rattraper à la corde ou à autre chose par les mains. S'il y arrive, il prendra un round pour se remettre en selle sur la corde. Note : 1'' de corde signifie 10 pieds, jamais à 10 yards.

Un troubadour a 5 % de chance / niveau au-dessus du 2^e de connaître un objet, une personnalité ou

un lieu, légendaire ou historique. L'objet, la personnalité ou le lieu doivent être à moins de 3 m de la troubadour et doit avoir une histoire censée ou pertinente pour que la troubadour ait une chance de s'en rappeler quelque chose.

Un troubadour a 10 % de chance de se souvenir d'une liste de d'utilisation pour un objet détecté comme magique. Par exemple, si le troubadour ou un membre de son équipe trouve une baguette magique, le joueur du troubadour (le maître du jeu si le troubadour est un personnage non joueur), s'il réussit son jet, pourra énoncer tous les noms des baguettes magiques dont il se souvient tels que listés dans le Guide du maître. Mais il ne doit compter que sur sa mémoire et ne pas regarder dans le livre. La capacité ne fonctionnera pas si la session de jeu se termine avant l'utilisation de celle-ci.

Un troubadour qui trouve un parchemin de *communion* ou de *mythomancie* a 11 % de chance / niveau au-dessus du 2^e de pouvoir l'utiliser. Si une troubadour est présente lors de l'utilisation d'un tel sort, elle pourra poser une question supplémentaire ou les chances de succès sont augmentées de 3 % / niveau au-dessus du 2^e. Ces derniers bonus ne s'applique pas à un sort lancé avec un parchemin.

Une troubadour qui tente d'animer une soirée (jouer la comédie, conter une histoire, raconter une blague, etc.) offre à son auditeur un jet de protection à – 1 par niveau du troubadour au-dessus du 3^e. Ceci ne fonctionne pas si l'alignement de l'auditeur et du troubadour sont radicalement différents (plus d'un degré de différence).

Lancement de sort – pour baladins exceptionnels seulement

Les baladins elfes, gnomes, demi-elfes et humains qui ne sont que de la classe de baladin (mais de deux sous-classe au moins), et ont une intelligence d'au moins 15 et une dextérité d'au moins 16 peuvent apprendre à utiliser une magie limitée. Les personnages peuvent utiliser les sorts de magicien (humain, elfe, ou demi-elfe) aussi bien que d'illusionniste (humain ou gnome).

Le baladin doit être entraîné durant 2-5 ans par une magicienne ou un illusionniste, comme une réelle étudiante de magie. Cet entraînement doit être suivi avant d'arriver au niveau 3 dans une de ses sous-classes de baladin.

Lorsque l'entraînement est effectué et que le personnage arrive au niveau 3, il peut utiliser des cantrips et quelques sorts. Ci-dessous est indiqué le maximum de cantrips/sorts (en nombre et niveau de sorts) pour un personnage d'un niveau donné. Note importante : le fait d'être devenu un 'lanceur de sort' amateur n'implique pas l'acquisition de la faculté d'utilisation des parchemins et autres objets magiques accessibles seulement aux magiciens et illusionnistes.

Une baladin du niveau 3 (dans sa plus haute sous-classe) peut prendre soit 2 cantrips de magicien, soit un d'illusionniste.

Au niveau 4, un baladin pourra prendre 4 cantrips de magicien ou 2 d'illusionniste.

Au 5^e : 4 cantrips + 1 sort de niveau 1 de magicien ou 3 cantrips d'illusionniste.

Au 6^e : 4 cantrips + 2 sorts de niveau 1 de magicien ou 4 cantrips + 1 sort d'illusionniste.

Au 7^e : Ajoutez 1 sort de niveau 1 de magicien ou d'illusionniste.

Au 8^e : Ajoutez 2 cantrips + 1 sort de niveau 1 de magicien ou 1 cantrips + 1 sort de niveau 1 d'illusionniste.

Au 9^e : Ajoutez 1 sort de niveau 2 de magicien ou 1 cantrips + 1 sort de niveau 1 d'illusionniste.

Au 10^e : Ajoutez 1 sort de niveau 2 de magicien ou d'illusionniste.

Au 11^e : Ajoutez 1 sort de niveau 1 et un sort de niveau 2 de magicien ou 1 sort de niveau 2 d'illusionniste.

Les baladines utilisant des sorts de magie et d'illusion ne peuvent échanger des cantrips contre des sorts de niveau 1 comme le peuvent les vrais magiciens et illusionnistes. En ce qui concerne la portée, la durée et l'aire d'effet des sorts, les baladines sont considérées comme de deux niveaux en dessous de leur niveau actuel. Ils peuvent prendre tout sort qu'ils réussissent à apprendre et ont besoin d'un livre de sort, de la même manière qu'un magicien ou un illusionniste. Ils ont cependant 20 % de chance de moins sur la base de leur intelligence, de comprendre un sort, que les magiciens et illusionnistes. Le nombre maximum de sorts possible à connaître est également réduit de 2 en regard de celui autorisé normalement par leur intelligence.

Les baladines lanceuses de sorts ont besoin de 80 % de leurs points d'expérience pour passer de niveau (au lieu des 70 % pour les autres), avant de pouvoir faire leur représentation de passage – et ne peuvent pas faire usage de leur magie dans cette représentation. Lorsque le passage de niveau leur donne de plus grande capacité de lanceur de sorts, elles doivent encore obtenir 5 % de points d'expérience en plus que le score indiqué dans la table d'expérience des baladines.

Les baladines lanceuses de sorts, bien qu'elles puissent prendre des sorts d'attaque, ne peuvent toutefois pas prendre en double des sorts du même type.

[ndlt : ici comme ailleurs dans ce long texte, la traduction a ses limites qui laisse le champs libre au doute et à l'interprétation...]