

Le Bouffon

Un nouveau PNJ comique, finaud, et charismatique

Par Roger Moore
Traduit par Chania

Les bouffons sont des personnages non-joueurs aventureux avec un sens de l'absurde excessivement développé. Ils vagabondent de place en place, racontant des histoires, faisant des blagues, insultant les plus redoutables monstres et personnages, et leur empoisonnant la vie. Du fait de leur vision du monde et de leurs pouvoirs, ils peuvent se révéler utile (ou gênant) dans une équipe d'aventuriers.

Toutes les races humaines ou demi-humaines ont leurs bouffons, mais seuls les humains, les elfes et les gnomes sont illimités dans leur progression au sein de cette classe. Les hobbits peuvent aller jusqu'au niveau 12 avant de devenir ennuyeux, et les elfes peuvent atteindre le niveau 10 avant que leurs blagues ne paraissent beaucoup trop exotique. Les nains n'ont pas un grand penchant pour l'humour et ne peuvent dépasser le niveau 6. Enfin les demi-orcs et leur parenté trouvent souvent à mourir de rire les vierges de fer et autres instruments de tortures (un humour assez peu partagé par les autres peuples). Ils ne peuvent donc aller au-delà du niveau 4. Les demi-elfes ne sont pas limités quant à eux car ils peuvent prendre aux deux sources des comédies elfes et humaines et possèdent ainsi un sens de l'humour très développé. Les gnomes sont plus aventureux que les hobbits, et aussi plus espiègles ; ils n'ont donc pas les limites de ceux-ci.

Un bouffon doit être neutre bon, chaotique bon, neutre, ou chaotique neutre. Une intelligence et

une sagesse de 12 sont requises, ainsi qu'un charisme de 13 et une dextérité de 9 ou plus. Si un bouffon

a 16 ou plus en intelligence, sagesse et dextérité, il gagne 10 % de bonus à ses points d'expérience. Le charisme, pour un bouffon, se réfère surtout à sa capacité à attirer l'attention de son auditoire et non à son apparence physique qui peut, elle, varier considérablement. Les bouffons ont tendances cependant à être plus petit que la moyenne de leur race.

La classe de bouffon ne peut pas être combinée avec un autre classe chez un même personnage. Un changement d'alignement vers une composante loyale ou mauvaise en fait immédiatement un simple voleur avec pour seules compétences l'escalade et pick pocket, et rien d'autres, pas même les capacités de voleur usuelles. s'il ou elle regagne un alignement acceptable, la carrière de bouffon peut être reprise où elle s'était arrêtée mais après un repos d'un moi dans le jeu.

Les dés de vie du bouffon sont des d6, et il peut accumuler 10 dés de vie. Au-delà du 10^e niveau, le bouffon n'acquière plus que 2 points de vie par niveau.

Capacités spéciales du bouffon

1. En plus des langues de départ dues à son intelligence, un bouffon peut apprendre une langue supplémentaire à chaque niveau impair, et ce dès le niveau 1. Pour refléter l'esprit farfelu du bouffon, celle-ci peut être tirée aléatoirement (si le maître de jeu le décide) sur la table du Guide du Maître p. 102, en retirant si la langue est déjà connue.

2. Du fait de ses manières outrancières et de ses costumes singuliers, la bouffonne obtient un bonus de +1 à l'initiative en combat contre n'importe quel type d'opposants (qu'on considère trop

interloqués et surpris pour réagir promptement).

3. Les bouffons utilisent la table des voleurs pour leurs jets de sauvegarde, avec + 1 sur tous les jets grâce à leur chance insolente.

4. Les bouffonnes peuvent grimper aux murs et autres surfaces verticales brutes avec une chance de base de 75 %. Celle-ci augmente de 2 % / niveau du 2^e au 9^e, et de 1 % ensuite jusqu'à un maximum de 99 %. Les bonus de race et de dextérité mentionnés en page 16 du manuel des joueurs sont applicables.

5. A partir du 3^e niveau, un bouffon peut faire les poches comme un voleur de 2 niveaux inférieurs au sien. Les bonus de race et dextérité sont tout aussi applicables.

6. Devenant des maîtresses de la répartie et de l'insulte, les bouffonnes peuvent remonter le moral de leurs amis et abaisser celui de leurs ennemis dans un rayon de 18 m autour d'eux. L'altération, de 10 % est positive ou négative en fonction de celles et ceux qui l'entendent, amis ou ennemis. Il n'y a pas de jet de protection contre ça. Une bouffonne qui entame cette action peut continuer à agir en même temps pour combattre, escalader, courir, etc. Le moral est altéré par de forts perceptibles commentaires et gestes choisis ; De fait, soumettre la bouffonne à un sort de *Silence*, *Paralyse*, *Immobilisation* ou un autre du même type, l'empêcheront d'agir sur le moral de quiconque. La modification du moral commence après un round de communication verbale et gestuelle de la bouffonne, et se poursuit aussi longtemps qu'il continue à donner de la voix (jusqu'à un maximum de 6 tours, après quoi il a la gorge sèche), plus 2-8 tours. Seules les créatures qui comprennent le bouffon sont affectées. Une bouffonne qui insulte des orcs en géant des collines n'obtiendra aucun effet sur leur moral, mais un géant des collines, derrière les orcs, et à

moins de 18 m, sera certainement affecté. De la même manière si un allié du bouffon l'entend et comprend le géant des collines, son moral sera augmenté autant que celui du géant est diminué. Si le géant rate son jet de moral, il fuira (les oreilles en feu) et ne reviendra pas avant au moins 20 minutes.

7. Les bouffons sont immunisés à la folie quelle qu'elle soit (peu importe ce qu'en pensent les autres). Cela n'inclue cependant pas les sorts de type *Confusion*.

8. Les bouffonnes sont habituées à jongler avec de petits objets et à faire des tours avec. Cela a un effet secondaire important ; lorsqu'une bouffonne est consciente du jet d'un petit objet de type grenade, telle qu'une dague ou une fléchette, à moins de 3 m d'elle, il y a 80 % de chance + 1 % / niveau jusqu'à un maximum de 99 % qu'elle réussisse à l'attraper et à le relancer immédiatement vers son point d'origine. Elle ne peut rien faire d'autre dans ce round, mais peut le faire jusqu'à trois fois si nécessaire dans ce même round. Seuls des objets de 500 g ou moins peuvent être ainsi attrapés. La catégorie 'type grenade' inclut des fioles de poison, de flasque d'huile enflammée, de grenades d'acide, ou de la troisième forme de la *sphère frigorifique d'Otiluke*. Même une dague empoisonnée peut être ainsi attrapée sans risque, du moment que la garde n'est pas elle-même empoisonnée. La bouffonne ne sera pas touchée par la dague si elle échoue à l'attraper, sauf si c'était elle la cible et que le jet d'attaque était réussi. Si l'objet relancé n'est pas maîtrisé en tant qu'arme par la bouffonne, alors les pénalités de non maniement s'appliquent à son jet d'attaque de relance. Enfin, pour réaliser une telle action la bouffonne doit avoir un main libre et nue, sans gant ou autre couverture de la main.

9. A partir du 16^e niveau, un bouffon est aussi célébré comme prince des bouffons. Il acquiert le pouvoir de lire et d'utiliser les parchemins de magiciens et d'illusionniste, avec les mêmes

compétences qu'un voleur de niveau 10. Les mêmes chances d'incompréhension et de retour de flamme sont applicables ; Cependant, si retour de flammes il y a, il n'y a que 10 % de chance que cela affecte négativement le bouffon qui a utilisé le sort (d'autres moins chanceux-ses peuvent ne pas avoir cette chance).

10. Les bouffonnes sont si aptes à manipuler leur voix (souvent en utilisant un pantin) que cela revient à avoir en permanence le sort de *ventriloquie*, bien que cette capacité ne soit pas magique. La portée est de 3 m autour de la bouffonne (9 m en extérieur). Comme avec le sort, la bouffonne peut changer sa voix, imiter différents sons, pour autant que ces sons soient imitables vocalement. Il y a 10 % de chance par points d'intelligence au-dessus de celle de la bouffonne de découvrir le pot aux roses. Un jet est autorisé par round

bouffon – Table I

<i>Points d'expérience</i>	<i>Nive au</i>	<i>Dés de vie</i>	<i>Titre de niveau</i>
0 - 1100	1	1 d6	Vive
1101 - 2200	2	2	Comique
2201 - 4500	3	3	Clown
4501 - 9000	4	4	Fou
9001 - 18000	5	5	Farceuse
18001 - 36000	6	6	Filou
36001 - 64000	7	7	Arlequine
64001 - 100000	8	8	Zanni
100001 - 140000	9	9	Bouffon
140001 - 200000	10	10	Haut bouffon
200001 - 400000	11	10 + 2	Haut bouffon (11e)
400001 - 600000	12	10 + 4	Haut bouffon (12e)
600001 - 800000	13	10 + 6	Haut bouffon (13e)
800001 - 1000000	14	10 + 8	Haut bouffon (14e)

200000 points d'expérience ensuite pour chaque niveau supplémentaire au-dessus du 14^e. Le bouffon gagne 2 points de vie à chaque niveau à partir du 10^e.

durant l'utilisation de cette capacité par la bouffonne.

Armes et armure

Les bouffons ne peuvent porter que des armures de cuir, mais peuvent utiliser n'importe quel petit bouclier en combat. Ils ont tendance à être habillés dans des couleurs vives, mais ne seront pas pour autant excessivement visible à très grande distance. Les armes autorisées aux bouffons sont le club, la dague, le cimeterre, la fronde, le bâton, et l'épée (courte, longue ou large). Ils peuvent utiliser l'huile mais jamais le poison sauf dans des cas extrêmes. Une utilisation trop fréquente du poison changera irrévocablement l'alignement du bouffon vers une composante mauvaise. Les bouffons attaquent sur la table des voleurs, mais n'ont pas les capacités de frappe dans le dos de ceux-ci. 2 armes peuvent être maniées au premier

niveau. La pénalité de non maîtrise est de - 3, et une nouvelle arme est gagnée tous les 4 niveaux.

Objets magiques

Les bouffons peuvent utiliser les armures magiques en cuir, les petits boucliers magiques, et les armes magiques qu'ils peuvent

manier. Seuls les objets utilisables par toutes les classes et non restreints à une classe spécifique peuvent aussi être utilisés par le bouffon. Si le maître de jeu le désire, des objets magiques peuvent être spécifiquement dédiés, et utilisables par le bouffon. D'autres classes tentant de s'en servir pourront subir des dégâts mineurs,

une forme de folie bénigne, une confusion, ou un autre effet plus ou moins comique. Le maître du jeu est libre de laisser cours à son jugement et sa créativité avec ce type d'objets et leurs potentiels effets utiles ou débilitants. Imaginez les utilisations d'un *Nez de Bozo*, d'une *Flèche de Coluche*, ou le *Tome de Michael Young*.

Bouffon – Table II

Niveau du bouffon	Nouvelles langues	Escalade	Pick pocket	Attraper des objets	Niveau des sorts de bouffon							
					1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	75 %	--	81 %	-	-	-	-	-	-	-	-
2	0	77 %	--	82 %	1	-	-	-	-	-	-	-
3	1	79 %	30 %	83 %	2	-	-	-	-	-	-	-
4	0	81 %	35 %	84 %	2	1	-	-	-	-	-	-
5	1	83 %	40 %	85 %	3	2	-	-	-	-	-	-
6	0	85 %	45 %	86 %	3	2	1	-	-	-	-	-
7	1	87 %	50 %	87 %	4	3	2	-	-	-	-	-
8	0	89 %	55 %	88 %	4	3	2	1	-	-	-	-
9	1	91 %	60 %	89 %	4	4	3	2	-	-	-	-
10	0	92 %	65 %	90 %	4	4	3	2	1	-	-	-
11	1	93 %	70 %	91 %	4	4	4	3	2	-	-	-
12	0	94 %	80 %	92 %	4	4	4	3	2	1	-	-
13	1	95 %	90 %	93 %	4	4	4	4	3	2	-	-
14	0	96 %	100 %	94 %	4	4	4	4	3	2	1	-
15	1	97 %	105 %	95 %	4	4	4	4	4	3	2	-
16	0	98 %	110 %	96 %	4	4	4	4	4	3	2	1
17	1	99 %	115 %	97 %	4	4	4	4	4	4	3	2
18	0	99 %	125 %	98 %	4	4	4	4	4	4	4	3
19	1	99 %	125 %	99 %	4	4	4	4	4	4	4	4

Suivants et serviteurs

Les bouffonnes peuvent prendre à leur service toutes les recrues listées dans le Guide du maître, à l'exception des individus d'alignement loyal ou mauvais. Des suivants peuvent être acceptés à n'importe quel niveau et de toutes sortes sauf les paladins, les moines et les assassins, ainsi que les personnages loyaux ou mauvais. Les bouffonnes ne créent pas en principe de château ou de citadelles, et n'attirent

aucun disciple le cas échéant. Elles peuvent donner des représentations dans les théâtres et arènes de tout type de ville, tout comme improviser un spectacle à un coin de rue. Le revenu de la bouffonne devra être déterminé par le maître de jeu. Une bouffonne de niveau 9 ou plus peut établir un « palais du rire » ou monter un carnaval pour attirer de plus grandes foules et faire de l'argent ; là aussi, le maître de jeu s'occupera des détails.

Sorts magiques

A force d'application studieuse, et surtout avec pas mal de chance, les bouffons arrivent à maîtriser la mémorisation de certains sorts de magiciens, de druides, et d'illusionnistes. Tous les sorts de bouffon sont des enchantements & charmes, et ils ont toujours 1 % de chance à chaque utilisation de rater et de n'avoir aucun effet, l'esprit du bouffon n'étant pas réellement fait

pour engranger des sorts de façon fiable. Les bouffons doivent rechercher les sorts qu'ils veulent apprendre (et peuvent également en inventer s'ils le souhaitent) ; Par cet apprentissage de chaque nouveau sort, le bouffon est en mesure de les stocker dans un livre de sort particulier qui n'est utilisable que par lui ou un autre bouffon, ce qui lui permet de réutiliser ce sort. Une voie très proche, donc, de celle des rangers dans l'apprentissage de leurs sorts. Les bouffons peuvent lancer leurs sorts tout en portant une armure de cuir. Une liste complète (mais le maître de jeu peut y ajouter d'autres enchantements ou charmes) de sorts est donnée ici :

Premier niveau

Amitié avec les animaux (D)
charme personne (M)
Amis (M)
Hypnose (I)
Sommeil (M)

Deuxième niveau

Oubli (M)
Rayon d'affaiblissement (M)
Frayeur (M)
Glissade (D)

Troisième niveau

Paralyse d'animaux (M)
Paralyse de personne (M)
Suggestion (M)

Quatrième niveau

Charme monstre (M)
Confusion (M)
Fumble (M)

Cinquième niveau

Décadence mentale (M)
Paralyse de monstre (M)

Sixième niveau

Suggestion de masse (I)

Septième niveau

Charme de masse (M)

Huitième niveau

Danse irrésistible d'Otto (M)

-----La dernière blague de Diarmuid-----

Par Arthur W. Collins

Il y a bien longtemps, vivait un homme nommé Diarmuid, qui était le plus grand barde de son temps. Il avait déjà raconté d'innombrables plaisanteries, chanté d'innombrables gestes, bu d'innombrables chopines, et enchanté tout autant de cœur. Il était connu à travers toutes les contrées comme le meilleur des compagnons, un homme chaleureux au rire puissant comme un tonnerre roulant depuis les hauteurs. Il était affable avec le prince comme avec le plus humble, et sa vie avait été longue et heureuse. Il était aimé de tout ceux et celles qui l'avait connu et, lorsqu'il s'allongea au seuil de la mort pour son dernier sommeil, toute sa ville pleurait. L'archi-druide et le seigneur local furent présent au côté du grand Magnus Alumnus lors de ses funérailles, et burent ensemble la bière des derniers adieux. Une gravité appropriée s'installa dans le pays.

Approprié, de fait, à tout sauf à Diarmuid. Peut-être trouvait-il bien médiocre d'avoir tant élevé les âmes et les cœurs durant sa vie pour en apprécier l'effondrer à sa toute fin. Peut-être craignait-il de disparaître des mémoires mêmes avec sa mort, et souhaitait-il confier, par un dernier

grand fait, son nom à la postérité. Ou peut-être, simplement, le sens de l'humour qu'il manifestait en toute occasion ne pouvait-il pas le désert, même à l'heure la plus grave. Il avait toujours trouver une dernière plaisanterie à raconter, et il se devait de résoudre sa blague avant de mourir.

« Presse-toi garçon » croassa-t-il à son apprenti, un jeune barde nommé Fergus. Apporte-moi un carafon de vin et amène l'Archi-druide, le prince, et leurs suites. Ce vieux bouffon a gardé une dernière farce, et je vais vous la révéler, Qu'Arawn emporte mon âme jusqu'à Caer Sidi. Il n'y a plus de plaisanterie dans cette grise contrée.

Fergus jeta un regard désapprobateur à son maître, mais les dernières volontés d'un mourant sont des ordres polis le jeune barde alla donc chercher les seigneurs. Ceux-ci vinrent : Le prince Bras, un pesant homme, cruel avec ses serfs, ses femmes et ses bêtes ; et l'archi-druide, très à son aise parmi les pleureuses et les sombres pensées, goûtant la solennité du moment comme un véritable tonifiant ; Dame Meave, qui ne voyait d'autres charmes que les siens ; et tous leurs serviteurs principaux. Pas un seul

manant ne fut autorisé à entrer dans la pièce - « Non qu'ils ne l'aurait pas voulu » se murmura à lui-même Diarmuid alors que ses invités entraient.

L'archi-druide s'éclaircit la voix et fit un discours auquel tous prêtèrent une respectueuse attention, sauf le mourant qui demanda à Fergus de lui apporter du vin. Il sirota ensuite celui-ci tout en écoutant les adieux brefs de Bras et dégoulinant de Meave, durant lesquels elle arriva à tremper son chapeau à plumes hors de prix dans le vin, ce que relevèrent Diarmuid et les autres. Elle en sembla ravie !

« Une magnifique plume, ma poulette » dit-il, se levant lentement pour se mettre debout. « Mais si je vous ai fait venir, c'est pour écouter ma dernière bonne blague, car je ne veux pas laisser le peuple rire jaune, pas plus que je ne veux mourir seul » . Sa voix s'amplifia à mesure qu'il commençait son histoire, « Il était une fois un marchand itinérant », dit-il, « qui s'arrêta dans la ferme d'humbles métayers ».

Durant plusieurs minutes ils les captiva une fois encore par son talent, puis il en arriva au dénouement. Immédiatement, Bras lâcha un chaleureux éclat de rire,

alors que Lady Meave rougissait en pouffant de rire. L'archi-druide, malgré d'intenses efforts pour garder contenance, se tint les côtes en hurlant de rire. Toute la compagnie se mordait les lèvres, se donnant des claques dans le dos, se roulant par terre et titubant, s'étouffant de rire en déambulant vers l'extérieur, dans les profondeurs de la ville. Celles et ceux qui les entendaient s'interrogèrent sur ces étranges sons.

Bientôt, les rires ayant atteint leur point culminant se turent. Fergus se frotta les yeux et regarda la chambre. Sa bouche se mua alors en un rictus d'horreur. Tous les seigneurs et dames étaient morts ! Ils étaient les seuls survivants, lui et Diarmuid, à nouveau étendus sur le lit, visiblement usés et sombrants.

« Fergus » chuchota le vieil homme. Comme Fergus ployait le genou pour recueillir les derniers mots de son maître, le vieux barde ajouta « Offre une tournée de ma part aux petites gens avec ma nouvelle bourse de seigneur ». « j'avais dit que je ne voulais pas laisser le peuple rire jaune, ni ne voulais mourir seul », sourit-il faiblement. « De si aigres compagnons seront parfaits pour le banquet d'Arwyn, et ils pourront peut-être même trouver ça amusant, finalement », puis il rendit son dernier souffle.

Ainsi, la dernière blague de Diarmuid ne fut entendue d'aucun autre vivant que Fergus, qui s'en souvint et la transmit à son tour à son élève. A ce jour, la *dernière blague de Diarmuid* est devenue une expression populaire pour le peuple, qui révère son nom comme celui du plus grand barde qui ait jamais vécu.

La *dernière blague de Diarmuid* est probablement la plus puissante des capacités spéciales de barde. Lorsqu'elle est racontée avec talent par un barde qualifié, elle a la capacité prodigieuse de faire littéralement mourir de rire les auditeurs. Raconter cette plaisanterie prend 5 rounds au barde. Ses mains doivent être libres, et il ne doit pas être encombré. Le narrateur doit converser couramment dans la langue

de son public pour que la blague face son effet. La raconter dans une langue autre que maternelle pour le public donne à celui-ci un bonus de + 3 sur le jet de protection, et l'effet final (la mort) ne peut être atteint. (Voir la liste des modificateurs de jet de protection plus bas).

Est-il besoin de le préciser, mais une blague racontée sans talent risque fort de tomber à plat. C'est pourquoi seuls les bardes, qui sont des professionnels en cela, peuvent avoir un tel effet avec une blague. Et bien sûr, seuls les bardes connaissent le fin du fin, alors que de nombreuses plaisanteries et histoires similaires sont communes. Une telle blague fera rire, à tout le moins. Mais pour avoir son effet particulier, le barde doit réussir un jet de *charme*, comme s'il essayait de *charmer* son auditoire. Un jet de protection contre cette blague est effectué comme un jet contre la magie, bien que la résistance à la magie ne soit pas applicable ici, non plus qu'une résistance aux charmes ou à toute autre forme de magie. La blague est simplement mais mortellement drôle lorsque racontée par un barde expert. Reprécisons donc que l'immunité aux charmes que possèdent certains êtres créatures ou personnage n'est ici d'aucun secours contre cette blague, pas même comme bonus au jet de protection.

Ainsi, lorsque le barde réussit son jet de *charme* et que l'auditeur rate son jet de protection, ce dernier rit jusqu'à en mourir au bout de 7-10 (d4 + 6) rounds.

En cas de réussite du jet de protection, l'auditeur sera impuissant et sans défense durant 7-10 rounds, puis affaibli (- 2 au toucher) durant 2-8 rounds.

Si au contraire, le barde rate son jet de *charme* mais que l'auditeur rate aussi son jet de protection, ce dernier rit durant 6 rounds. Sa capacité de *réaction* est à + 25 % durant ce temps, et il peut réagir complètement à toute situation, mais reste susceptible

d'être surpris automatiquement durant les 1-3 premiers rounds de rire.

Si le jet de *charme* de barde a été raté et que, de plus, l'auditeur a réussi son jet de protection, la tentative le met en colère et/ou méprisant à l'égard du barde. Son jet de *réaction* est diminué de 25 % et il est prudent et méfiant (il n'y a plus aucune surprise automatique).

Les modificateurs de jet de protection sont les suivants :

Le barde rate son jet de *charme* : + 2

Intelligence de l'auditeur basse : + 1

Intelligence de l'auditeur Haute ou + : - 2 (un auditeur intelligent perçoit plus de subtilités, à ses dépens ici).

Blague racontée dans une langue comprise mais non maternelle pour l'auditeur : + 3, et l'effet mortel n'est pas possible.

Le maître de jeu peut réaliser s'il le désire un jet de sauvegarde collectif pour un groupe important (e.g., une bande d'orcs, bruyamment avinés, et cherchant à s'amuser au dépend de leur captive).

Les bardes sont immunisés aux blagues, tout comme les Leprechauns, dont le jet de *réaction* sera augmenté de 50 % si le barde raconte bien sa blague. Toutes les autres espèces ou créatures naturellement versées dans l'humour et les plaisanteries peuvent se comporter ainsi. A quelques exceptions notables :

Les sphinx ont - 2 à leur jet de protection

Certains mort-vivants intelligents peuvent être sensibles à cette bonne blague (si le MJ l'accepte), mais ont + 5 à leur jet de protection.

Certains dragons, parlant le commun, peuvent être terriblement réceptifs à cette blague, mais ils ne seront jamais impuissants de rire (bien qu'ils puissent alors être soumis à l'effet de surprise).

Les animaux non intelligents, et les créatures des autres plans ne sont pas affectés - non qu'ils ne possèdent de sens de l'humour, mais ils dansent simplement sur une autre musique.

La Blague est une tradition orale. Elle ne pourra jamais être trouvée par écrit.

Un barde a une chance à chaque passage au niveau supérieur, après le 1^{er}, d'apprendre La Blague (et son utilisation). Elle ne peut toutefois être utilisée qu'une seule et unique fois durant la durée d'un même niveau du barde [ndlt, e.g., 1 fois pendant que le barde est niveau 2, une fois pendant qu'il est niveau 3, etc.], excepté au niveau 23, où il est possible de l'apprendre et de l'utiliser une fois par mois. Pour l'apprendre, le barde doit réussir un jet de connaissance des légendes – il peut aussi l'apprendre d'un autre barde mais le prix pour un tel partage de connaissance est très élevé – un objet magique plus de l'argent, plus quelques faveurs, à tout le moins !

La Blague est très complexe et pleine de nuance, et ne peut être simplement récitée. Si le barde s'y essaie plus d'une fois par niveau, il doit jeter 5 fois son jet de charme (une fois par rounds du récit), ou il perd la blague, et chaque distraction pour les auditeurs, leur donnent + 2 au jet de protection en plus des autres modificateurs.

Toute interruption de la blague brise la totalité de l'action, que cela provienne du barde ou d'autre chose.

Un barde aura souvent affaire à un public un peu chahuteur. Le maître de jeu ne devra pas être trop rigoureux sur les bruits et chahuts qui pourrait interférer avec l'écoute intégrale de la blague. Un bon barde sait faire avec ce genre de conditions et même en tirer avantage. D'autres part, le rire est contagieux. Quelle importance si vous ratez un ou deux mots ? Mais quelqu'un qui ratera une importante partie de la blague ne pourra pas être affecté. Souvenez-vous de cette adage de Fergus, l'élève du grand Diarmuid lui-même : *Celui qui rit le dernier, rit le plus longtemps.*