# Chantons une nouvelle ritournelle

*Un autre barde, pas si barbant*

*Par Jeff Goelz*
*Traduit par Chania*

*(Conversation d'un MJ avec deux PNJ ; Jake Armageddon, un demi-orque guerrier/assassin, et le frère de Jake, Alphonse, clerc/assassin)*
*MJ : Les gars ! je suis content que vous soyez venus. Je voudrais votre opinion sur un sujet bien particulier.*
*Jake : Vas-y patron ! De quoi-t-est-ce que tu veux nous parler ?*
*MJ : Humm.... Des bardes.*
*(Les deux vaillants demi-orques se ruent à l'autre bout de la pièce, couinant et geignant)*
*Alphonse : Ach, sss, Cela nous blessssse. Cela nous blessse, méchant MJ.*
*MJ : Allons calmez-vous, je ne vais pas en amener un ici maintenant. Je veux juste en discuter.*
*(Jake et Alphonse reviennent craintivement de leur petit coin)*
*Jake : Patron, les bardes c'est tout bonnement l'horreur. Moi et Alphie on s'rait probablement dans l'coup pour être maître de guilde maintenant, mais les bardes risquent trop de nous tomber dessus.*
*MJ : Lesquels sont les pires, les bardes vieux style ou les nouveaux ?*
*Jake : Ben, j'vais te dire, Je préfère foncer dans une division de tanks Sherman plutôt que dans un 'vieux style', et le nouveau est pas mieux quoiqu'y en a pas trop encore, cause qu'y leur faut du temps pour le devenir.*
*Alphonse : Ach, sss, méchant bardessss.*
*MJ : Jake, où as-tu rencontré des tanks Sherman?*

Un grand inconvénient de la classe de barde telle que proposée dans le manuel des joueurs (MdJ) de AD&D, est de devoir monter de 10 à 16 niveaux dans d'autres classes avant de devenir réellement barde. La classe de barde modifiée que propose cet article tente de résoudre ce facteur inhibant ; la classe de barde redéfinie par l'expérience et les opinions de l'auteur permet de jouer un barde directement sans passer par des expériences de guerrier et de voleur. A la différence du Barde officiel de AD&D, celui proposé ici ne possède pas de talents de voleur mais use en revanche de quelques sorts d'illusionniste.

En préparant cette révision du Barde, le choix a été fait d'une troisième voie entre deux extrêmes : retravailler la classe du MdJ sans toucher à son essence, ou créer une toute nouvelle classe en ne gardant que le nom et quelques caractéristiques de base. Une voie finalement plus proche malgré tout du second choix que du premier.

Pour ce faire, j'ai choisi de m'inspirer de la version galloise du barde, ceci pour plusieurs raisons. L'héritage Gallois de la tradition bardique est riche et continu jusqu'à nos jours, avec, encore chaque année, des rassemblements bardiques lors de festivals. Plus important, cette tradition a été rendue très accessible dans la version moderne romancée de la tétralogie galloise du Mabinogion[1] par Evangeline Walton.

Des ressemblances sont évidemment à noter entre la version présentée ici et celle du Manuel des joueurs, puisqu'elles décrivent après tout des perspectives différentes d'un même personnage. De fait, lorsqu'il n'y avait aucune bonne raison de modifier une caractéristique ou un attribut, celui-ci fut conservé. Un certain nombre de différence seront toutefois bien visibles, qui ne se limitent pas à celles déjà mentionnées.

Il est facile de comprendre pourquoi les talents de voleurs d'une version non galloise du barde ne sont pas attribuables à une barde Gallois. Les gallois ont une triste réputation auprès des autres britanniques. Le principe de l'esquive du paiement (« welshing ») d'un pari vient du nom des Gallois (Welch). Un proverbe britannique donne aussi pour équivalent gallois et voleur. Si le barde gallois est effectivement le prototype du barde (les irlandais peuvent toutefois n'être pas d'accord), on comprend pourquoi des auteurs non gallois ont utilisé [inutilement, ndlt] cette facette de voleur.

Les pouvoirs d'illusionniste sont portés par l'œuvre d'Evangeline Walton, où l'on voit Manawyddan créer une incroyable illusion à la cour de Caswallon dans le chant de Rhiannon.

Cette description offre donc un barde non pas supérieur mais différent de celui du Manuel des joueurs, d'autres sources donnant d'autres perspectives. Un barde adapté à mes objectifs de jeu, moins contraignant et plus souple que la version officielle. J'espère que d'autres joueurs l'apprécieront de même.

### Savoir-faire et caractéristiques du Barde

Un barde doit avoir des minima pour certaines caractéristiques : 9 en force, 15 en intelligence, 12 en sagesse, 6 en constitution, 16 en dextérité et 15 en charisme. Aucune caractéristique exceptionnelle ne lui rapporte 10 % de bonus de points d'expérience.

[1] Ndlt : Contes médiévaux gallois dont E.W. a fait un roman en 4 volumes écrits entre 1936 et 1974 (réédité en 2002 en un seul volume).

| Niveau | Point d'expérience | Titre | Dés 6 de points de vie | Charme | Conte | Lecture des langues |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 - 2000 | Rimeur | 1 | 10 | 0 | 0 |
| 2 | 2001 – 4000 | Versificateur | 2 | 15 | 1 | 5 |
| 3 | 4001 – 8000 | Parolier | 3 | 20 | 2 | 15 |
| 4 | 8001 – 16000 | Compositeur | 4 | 24 | 5 | 20 |
| 5 | 16001 – 33000 | Troubadour | 5 | 28 | 8 | 25 |
| 6 | 33001 – 67000 | Ménestrel | 6 | 32 | 11 | 30 |
| 7 | 67001 – 135000 | Scalde | 7 | 36 | 14 | 35 |
| 8 | 135001 – 270000 | Conteur | 8 | 40 | 18 | 40 |
| 9 | 270001 – 500000 | Muse | 9 | 44 | 22 | 45 |
| 10 | 500001 – 750000 | Lauréat | 10 | 48 | 26 | 50 |
| 11 | 750001 – 1000000 | Barde | 11 | 52 | 31 | 55 |
| 12 | 1000001 – 1300000 | Barde 12 | 11+1 | 56 | 36 | 60 |
| 13 | 1300001 - 1600000 | Barde 13 | 11+2 | 60 | 41 | 65 |
| 14 | 1600001 - 1900000 | Barde 14 | 11+3 | 64 | 46 | 70 |
| 15 | 1900001 - 2250000 | Barde 15 | 11+4 | 68 | 51 | 74 |
| 16 | 2250001 - 2600000 | Barde 16 | 11+5 | 72 | 57 | 77 |
| 17 | 2600001 - 2950000 | Barde 17 | 11+6 | 76 | 63 | 79 |
| 18 | 2950001 - 3300000 | Barde 18 | 11+7 | 80 | 69 | 80 |
| 19 | 3300001 - 3700000 | Barde 19 | 11+8 | 84 | 75 | 81 |
| 20 | 3700001 - 4150000 | Barde 20 | 11+9 | 87 | 81 | 82 |
| 21 | 4150001 - 4650000 | Barde 21 | 11+10 | 90 | 87 | 83 |
| 22 | 4650001 - 5400000 | Barde 22 | 11+11 | 93 | 93 | 84 |
| 23 | 5400001 + | Maître | 11+12 | 98 | 99 | 86 |

**Race :** Un barde peut être humain, elfe ou demi-elfe, sans limitation d'avancement. Un hobbit ou un nain ne peuvent atteindre que le 5e niveau.

**Alignement :** Un barde peut être loyal bon, loyal neutre, neutre, neutre bon ou exceptionnellement chaotique neutre ou chaotique bon. Ils ont tendance à être favorable à la loi car ils dépendent de la culture, de la tradition et des coutumes pour vivre. Ils s'attendent à être reçus dans les maisons des nobles et autres riches mécènes pour jouer durant les repas, et en cas d'excellence à se voir jeter des cadeaux : une chaîne d'or ou une bourse sonnante et trébuchante. Les brades ne sont pas d'alignement mauvais car cela pervertirait leurs chants et ruinerait leur inhérente beauté. Le mal est généralement connu pour être ennemi de la beauté.

## Armes et armures du barde

Un barde n'a le droit de porter que la seule armure de cuir, et seul un bouclier en bois lui est autorisé. Ce dernier ne peut être porté lorsque le barde tente de charmer, attendu qu'un instrument à corde nécessite l'usage de ces deux mains. Les armes que peut manier un barde sont : la hache de lancer ou à une main, le gourdin, la dague, les fléchettes, le marteau, le javelot, la masse de cavalerie, le cimeterre, la fronde, l'épée large, l'épée longue et l'épée courte. Il peut également utiliser des flasques d'huile mais pas de poison.

Le barde utilise la table des guerriers pour porter ses attaques mais n'a jamais plusieurs attaques même à haut niveau, non plus que des attaques multiples sur les moins de un dé de vie.

En début de carrière le barde ne manie qu'une seule arme et recevra une pénalité de -4 pour toutes les armes qu'il ne maîtrise pas. Il pourra apprendre à utiliser une autre arme tous les 4 niveaux (5, 9, 13, 17…). Il est à noter qu'un barde *ne peut pas* utiliser une arme dans chaque main, tel qu'une épée courte et une dague.

## Objets magiques utilisables par les bardes

Un barde peut utiliser les objets destinés aux bardes (voir ci-dessous), les armures de cuir magiques et les boucliers en bois magiques, ainsi que les potions, parchemins, anneaux et autres objets ouverts à toutes les classes. Les livres, ouvrages, textes, manuels, etc.., fonctionnent pour un barde comme s'il était un druide. Il peut évidemment utiliser une baguette de séduction et tout type de corne du Valhalla. Enfin, bien sûr, tous les types d'instruments appropriés au barde.

Il utilise certains objets avec de meilleurs effets :

*Tambour de panique* – jet de protection à -1

*Corne de déflagration* – 50 % de dommage supplémentaire

*Lyre de construction* – Effet doublé

*Pipeau d'égoutier* – Double le nombre de rats en deux fois moins de temps. Et le barde peut utiliser un instrument à corde pour charmer des enfants à la place des rats

*Corne des tritons* – Calme l'eau sur un rayon de 3,2 km, double le nombre de créatures invoquées, et double la durée de fuite pour chaque créature.

*Corne du Valhalla* – double le nombre de guerriers invoqués.

## Jets de protection

Un barde réalise ses jets de protection sur la table des prêtres, au même niveau, excepté pour la paralysie, le poison et la mort magique pour lequel il utilise la table des magiciens de même niveau.

## Magie et langues

Du fait de son éducation druidique, le barde peut jeter des sorts de druides, mis à part certains sorts spécifiques énumérés plus loin. L'efficience des sorts lancés par un barde est celle d'un druide de 1 niveau de moins que le barde. Un barde de 3e niveau lance des sorts avec les effets qu'obtiendrait un druide de niveau 2. De plus, il ne peut aller au-delà du 12e niveau de pratique d'un druide que lorsqu'il devient maître barde, au 23e niveau. Il peut alors utiliser ses sorts comme un druide de 13e niveau, ce qui sera le maximum.

**Sorts utilisables par niveau**

| Niveau du barde | Sorts d'illusionniste | | | | Sorts de druide | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | - | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 3 | - | - | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 4 | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 5 | 2 | - | - | - | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 6 | 2 | 1 | - | - | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 7 | 3 | 1 | - | - | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 8 | 3 | 1 | - | - | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 9 | 3 | 2 | - | - | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | 3 | 2 | - | - | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | 3 | 2 | 1 | - | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 12 | 3 | 3 | 1 | - | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | 3 | 3 | 2 | - | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - |
| 14 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 15 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 16 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - |
| 18 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 20 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - |
| 21 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - |
| 22 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | - |
| 23 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 |

Les bardes pratiquent également une magie d'illusion, du fait de leur capacité à faire forte impression sur les esprits. Comme pour les sorts de druides, certains sorts d'illusion leur sont cependant inaccessibles. Le niveau de pratique de cette magie est de 3 niveaux inférieurs à celui du barde (un barde niveau 5 obtient les effets d'un illusionniste de niveau 2). Le barde détermine l'acquisition de ses sorts de la même façon qu'un illusionniste.

**Sorts non accessibles au barde**

| Niveau | Sorts d'illusion | Sorts de druide |
|---|---|---|
| 1 | Ténèbres<br>Hypnotisme | |
| 2 | Cécité<br>Motif hypnotique<br>Désinformation | Peau d'écorce<br>Piège de feu |
| 3 | Lumière éternelle<br>Ténèbre éternelle<br>Corde enchantée | Lithomorphose |
| 4 | Création mineure<br>Monstres des ombres | Contrôle de la température 3 m<br>Embrasement<br>Porte végétale (le barde peut passer dans une végétation dense avec ce sort mais pas entrer dans un arbre). |
| 5 | | Fléau d'insectes<br>Passe-plantes<br>Bâtons en serpents |
| 6 | | Invocation d'élémentaires de feu<br>Transit végétal<br>Mur d'épines |
| 7 | | Invocation d'un élémentaire de terre<br>Char de Sustarre<br>Mort rampante<br>Doigt de mort<br>Tempête de feu |

Les bardes étant gens d'études, parcourant les textes anciens et apprenants les chants étrangers, ils ont la possibilité de déchiffrer les langues et de connaître nombre d'êtres, de lieux et de choses magiques et/ou légendaires.

Le pourcentage de lecture des langues du barde ne détermine pas seulement s'il arrive à lire un texte mais également la quantité d'informations qui peut être compréhensible. Un barde réussissant son jet de 25 % de chance de lecture d'un texte, ne pourra donc comprendre malgré tout que le quart des informations contenues dans ce document : une connaissance somme toute très parcellaire. A la différence du voleur un barde peut également lire des langues mortes. L'apprentissage des langues par le barde est également différent. Un barde n'a pas besoin de l'enseignement d'un locuteur, mais doit étudier la langue qu'il veut apprendre durant un mois, minoré de 1 jour par point d'intelligence au dessus de 12 et de un jour encore pour chaque langue qu'il parle / connaît déjà. Cela n'autorise pas pour autant le barde à apprendre plus de langue que son intelligence ne le lui permet. Et il peut également apprendre des langues de la même façon que les autres classes.

## Le savoir traditionnel bardique

La capacité du barde à déterminer la nature magique ou légendaire d'êtres, de lieux ou de choses, s'exprime dans un pourcentage de connaissance des traditions. Connaissances le plus souvent délivrées au travers d'énigmes, de poèmes, de chansons, ou d'autres formes cryptées de récits. Cette capacité ne peut évidemment pas remplacer un sort de détection de la

magie. Un barde ne pourra pas non plus identifier une épée magique comme étant +1, mais il pourra en revanche reconnaître l'épée d'un héro légendaire, et, le cas échéant, se remémorer à tout le moins l'alignement d'une épée intelligente. Tout objet magique portant des inscriptions enchantées pourra être identifié comme magique par un barde et ses propriétés déterminées par un jet de connaissance traditionnelle. Pour identifier un objet, le barde doit le scruter de près voire, si l'utilisation lui en est autorisée, le prendre en main. Les artefacts et les reliques peuvent être identifiés par un barde mais il ne pourra connaître de leurs pouvoirs que des évocations imprécises. Les bardes peuvent également connaître des informations sur un lieu légendaire, si le nom est connu ou si le site a été visité.
Notons que ce pourcentage de connaissance ne peut pas être autorisé en toute occasion. Si le MJ veut conserver des informations secrètes, il peut ignorer le résultat d'un tel jet et assurer le barde de son ignorance sur le sujet. Cela peut s'avérer nécessaire pour préserver l'intérêt d'une aventure ou l'intégrité d'une campagne, mais il ne s'agit pas non plus d'en faire un usage trop courant qui viderait cette capacité du barde de sa substance.

**Le charme et la suggestion**

Une autre capacité du barde est de pouvoir charmer par son chant et son talent musical des créatures dont l'intelligence est au moins égale à celle d'un animal. Les créatures immunisées aux charmes ou sourdes ne sont pas affectées. Toutes les créatures non associées au barde sont affectées par son charme dans un rayon de 12 m autour de lui. Les créatures auparavant associées au barde mais devenues hostiles peuvent également être affectées.

Un jet de pourcentage est réalisé pour savoir si le charme opère. Si le nombre obtenu est supérieur au pourcentage de charme du barde, aucune des créatures présentes n'est particulièrement impressionnée par la performance du barde et elles ne feront que retarder leurs actions d'1 segment. Si le jet de charme est réussit, les créatures non associées au barde devront tirer un jet de protection contre les sorts. La réussite à ce jet de protection obligera tout de même la créature à écouter le barde durant tout un round sans rien faire d'autre, pour autant que celui-ci continue à jouer.

S'il le souhaite, le barde pourra également imposer une suggestion (comme le sortilège) à une créature sous l'emprise de son charme. La créature doit alors tenter un jet de protection contre les sorts à – 2 et subit, en cas d'échec, les pleins effets de cette suggestion. Une réussite à ce dernier jet libère en revanche totalement la créature du charme du barde. Pour imposer une suggestion, le barde doit pouvoir s'exprimer dans une langue intelligible par la victime, à la différence du charme qui ne nécessite pas d'être verbalement compris.

Un barde peut essayer de charmer aussi souvent qu'il le souhaite, mais une créature ou un personnage ne peut être affecté qu'une seule fois par jour. Un bruit sourd qui vient noyer le chant du barde, ou une attaque physique à son encontre, rompent immédiatement le charme, mais pas une suggestion en cours.

Etre sous le charme d'un barde exclu toute autre activité que le fait de marcher. Si le barde se déplace alors qu'il charme un auditoire, celui-ci le suivra. Mais si certain(e)s se trouvent dans l'impossibilité de rester à moins de 12 m du barde le charme sera alors pour eux rompu. Rappelons enfin, et à toutes fins utiles, qu'un barde utilise ses deux mains pour jouer de son instrument lorsqu'il veut charmer.

**Les autres effets du chant du barde**

Un barde peut jouer ou chanter pour provoquer d'autres effets. Par le simple chant d'un poème ou d'une chanson, il augmente le moral de créatures qui lui sont associées de 10% ; donne un bonus de + 1 aux jets de protection contres la peur et la soumission, ou d'autres attaques qui provoque un découragement ; et inspire la férocité dans l'attaque, ce qui donne un bonus de + 1 au toucher. Ces encouragements requièrent un 'round' entier de lyrisme poétique pour produire leur effet et ce n'est donc qu'au second round du chant du barde que les bonus sont effectifs. Le barde peut maintenir ses effets durant un 'tour' sauf à ce qu'il s'interrompe ou soit interrompu. Il peut se battre tout en chantant pour inspirer courage mais ne peut tenter dans le même temps de charmer ou de jeter des sorts.

Ce chant du barde annule également les effets du chant des harpies ou de toute autre attaque également basées sur le chant. Et le chant du barde donne un bonus de + 1 aux jets de protection contre les attaques basées sur les sons, tel le cri d'un *Esprit grognon*, ou le rugissement d'un *Androsphinx* ou d'une *Dragonne*. Le barde peut également atténuer le bruit d'un *Criard*.

Lorsqu'un conflit de chants oppose deux bardes, le pourcentage de charme du plus bas niveau est soustrait de celui de plus haut niveau. Et ainsi obtient-on le pourcentage utilisable par ce dernier uniquement. Si les deux bardes sont de même niveau les effets de charme de leurs chants s'annulent réciproquement, même si le duo peut être du plus bel effet esthétique !

Un barde peut être enfin très utile à ses compagnons lors d'un long voyage en milieu sauvage car ces chants réconfortent le voyageur fatigué. Il confère ainsi, chaque jour, 20 % de plus au déplacement quotidien d'un groupe à pieds et 10 % de mieux si tout le groupe est en selle (soit 30 %).

**Informations diverses**

Lorsqu'un barde acquiert le titre de Barde (11$^{e}$ niveau), il acquiert également le pouvoir de changer de forme comme un druide.

Un instrument est nécessaire pour toutes les capacités musicales du barde, mise à part pour inspirer la férocité et le soutien moral. Les ajustements de réactions ou de loyauté pour un charisme élevé n'ont pas d'incidence sur les capacités du barde.

Un barde ne peut employer d'hommes de main ou de mercenaires avant d'atteindre le titre de Barde (11$^{e}$), et il ne peut alors employer que des guerriers ou des druides, humains, elfes, demi-elfes, ou hobbit.

Un barde ne travaillera pas avec un autre barde

lors d'une aventure, bien qu'ils puissent jouer et rimer ensemble. Comme les moines et les rangers, les bardes ne retiennent que peu d'argent de leurs quêtes. Ils cherchent à acheter des vêtements adaptés au voyage et d'autres plus fins pour leurs représentations, ainsi que des instruments de la plus haute qualité, mais ne garderont de l'argent de reste que pour un train de vie modeste. Le surplus sera donné à une juste cause ou sur un coup de tête (mais pas à un personnage). Si un barde amasse une richesse qui devient un fardeau pour sa créativité, il organisera un festival ou une fête extravagante plutôt que de le disperser.

Une intéressante facette du barde est d'offrir à un joueur passionné d'écriture, de poésie, ou de chant, une possibilité d'expression au travers de son personnage. Par exemple, si un barde charme une créature et lui suggère de s'assoupir, le joueur pourra être invité à composer une douce berceuse. Ce qui ne pourra qu'ajouter à la saveur et au plaisir du jeu.

*MJ : Alors les gars, vous le trouvez comment maintenant ?*
*Alphonse : Gouuuuutttuuu, gouuuutttuuu !!*