



PERSONNAGE : BARDE CUISINIER.

PAR JDRIELE

Alignement. Tout sauf loyal.

Un barde cuisinier bon cherchera à réaliser des recettes économes et bonnes pour la santé, tandis qu'un barde cuisinier maléfique utilisera des recettes qui appauvrissent la faunes et la flore (un barbecue de licorne) ou bien elles seront mauvaises pour la santé à long terme. Les bardes cuisiniers chaotiques s'amuseront à tromper les papilles de leurs convives.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du barde cuisinier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha), Art culinaire (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) × 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Table : le barde cuisinier

Niv	BBA	Vig	Vol	Ref	Spécial	Sorts								
						0	1	2	3	4	5	6		
1	+0	+2	+2	+0	Contre Enchantement, Fascination, Plat énergétique / faiblesse / destin / fatalité.	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	+1	+3	+3	+0	Plat de la vie / mort (1d6)	3	0	--	--	--	--	--	--	--
3	+2	+3	+3	+1	Cuisinier infallible	3	1	--	--	--	--	--	--	--
4	+3	+4	+4	+1	Plat de la vie / mort (2d6)	3	2	0	--	--	--	--	--	--
5	+3	+4	+4	+1		3	3	1	--	--	--	--	--	--
6	+4	+5	+5	+2	Plat de la vie / mort (3d6)	3	3	2	--	--	--	--	--	--
7	+5	+5	+5	+2	Régime	3	3	2	0	--	--	--	--	--
8	+6/+1	+6	+6	+2	Plat de la vie / mort (4d6)	3	3	3	1	--	--	--	--	--
9	+6/+1	+6	+6	+3		3	3	3	2	--	--	--	--	--
10	+7/+2	+7	+7	+3	Plat de la vie / mort (5d6)	3	3	3	2	0	--	--	--	--
11	+8/+3	+7	+7	+3		3	3	3	3	1	--	--	--	--
12	+9/+4	+8	+8	+4	Plat de la vie / mort (6d6)	3	3	3	3	2	--	--	--	--
13	+9/+4	+8	+8	+4	Plat du bien être / souffrance / harmonie / maudit	3	3	3	3	2	0	--	--	--
14	+10/+5	+9	+9	+4	Plat de la vie / mort (7d6)	4	3	3	3	3	1	--	--	--
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5		4	4	3	3	3	2	--	--	--
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Plat de la vie / mort (8d6)	4	4	4	3	3	2	0	--	--
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5		4	4	4	4	3	3	1	--	--
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Plat de la vie / mort (9d6)	4	4	4	4	4	3	2	--	--
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6		4	4	4	4	4	4	3	--	--
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Plat de la vie / mort (10d6)	4	4	4	4	4	4	4	4	4



Table : sorts connus par le barde cuisinier

Niveau	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
1	4	—	—	—	—	—	—
2	5	2 ¹	—	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—	—
4	6	3	2 ¹	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—	—
7	6	4	4	2 ¹	—	—	—
8	6	4	4	3	—	—	—
9	6	4	4	3	—	—	—
10	6	4	4	4	2 ¹	—	—
11	6	4	4	4	3	—	—
12	6	4	4	4	3	—	—
13	6	4	4	4	4	2 ¹	—
14	6	4	4	4	4	3	—
15	6	4	4	4	4	3	—
16	6	5	4	4	4	4	2 ¹
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

¹ À condition que le barde ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Particularités de la classe

Armes et armures. Le barde cuisinier est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde cuisinier sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde cuisinier qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde cuisinier. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

Sorts. Un barde cuisinier peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de la classe de barde. Notons que les sorts à effets exclusivement sonores n'ont pas leur place dans cette liste. Le mj est libre d'ajouter des sorts types baies nourricières et tous autres sorts en rapport avec le logis, l'alimentation et les odeurs. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes cuisinier s'accompagnent d'une composante verbale et gestuelle (qui peut prendre la forme d'un saupoudrage d'épices, d'envoi ou de présentation des d'aliments)





Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde cuisinier. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde cuisinier doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du barde cuisinier.

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde cuisinier ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le barde cuisinier. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Quand la Table : le barde cuisinier indique que le barde cuisinier peut lancer " 0 " sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un barde de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une valeur de Charisme élevée.

Le répertoire de sorts d'un barde cuisinier est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) au choix du joueur. Lors de la plupart des passages de niveau, un barde apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table : sorts connus par le barde cuisinier. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un barde cuisinier n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme : les sorts connus par le barde cuisinier sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5, et tous les 3 niveaux de barde cuisinier après cela (niveaux 8, 11, etc.), un barde cuisinier peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le barde cuisinier " oublie " alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un barde cuisinier ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Comme indiqué ci-dessus, un barde cuisinier n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Savoir bardique. Un barde cuisinier acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit 1d20 + son niveau de barde cuisinier + son modificateur d'Intelligence. (Si le barde cuisinier possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test.)

Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. On détermine le degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.





DD	Type d'information
10	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.
20	Peu courante ; connue par quelques personnes seulement.
25	Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.
30	Extrêmement rare ; ignorée de tous, ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification).

Cuisinier infailible (Ext). Le barde cuisinier peut choisir le 10 pour tous ses jets d'arts culinaires n'ayant aucun effet magique ou surnaturel en s'accordant une heure de préparation ou bien prendre le 20 pour une demi-journée de préparation.

Régime (Ext). **Tous les compagnons du barde bénéficient d'un bonus de 1 à un jet de dés pour un nombre de fois par jour égal à la moitié du modificateur de charisme du barde cuisinier. Notons que ce bonus doit s'annoncer avant le jet de dés. Tout ceci afin de refléter la bonne santé acquise grâce à un régime équilibré.**

Les recettes et leurs préparations. Pour utiliser les recettes, le barde cuisinier doit s'y préparer d'une façon très particulière : il doit faire la cuisine au moins 2h par jour. Ce temps monte à 3h sans une cuisine adaptée et 4h si les ingrédients posent quelques difficultés d'approvisionnement. Si ce temps journalier est consacré alors le cuisinier peut user de l'intégralité de ses recettes. En cas de problème de temps de préparation, c'est au mj de juger de ce qui peut être utiliser. Il est possible en cuisinant pendant une journée entière d'avoir de quoi user de ses pouvoirs pendant 3 jours complets. Cependant la DD de tous les sorts est réduite de 1 point.

Le nombre de recette que le barde cuisinier peut réaliser est égal à 4 + niveau + modificateur de charisme avant le niveau 10, Puis 1,5 le modificateur de charisme du niveau 10 à 14 et enfin 2 fois le modificateur de charisme à partir du niveau 15. Une recette est un plat pour une personne

Il est possible de mélanger des recettes dans un même plat. Le mélange force le Barde cuisinier à utiliser une recette supplémentaire pour les lier. Ainsi un plat ayant pour recette : plat de vie et plat énergétique pour 3 personnes compte pour : 2 recettes x 3 convives +1 soit 7 recettes.

Activation des recettes. L'effet du plat se déclenche avec un pincé d'épices jeté dans la pièce où se trouvent les gourmands. Il va s'en dire qu'en extérieur, le sort peut souffrir d'un vent violent et donc naturellement tous les sorts qui reproduisent cet effet contre la recette. Il faut une action simple pour activer l'effet d'un plat. Si le plat contient plusieurs effets, le barde cuisinier est libre de choisir l'effet qu'il active. Pour activer tous les effets d'un plat, il s'agit d'une action complexe.

Contre Enchantement (recette). Au prix d'une action complexe, le barde cuisinier peut tenter de rompre un enchantement affectant un individu. Si l'attaque réussie, alors la cible a le droit à un nouveau jet de sauvegarde. L'attaque de corps à corps consiste à faire sentir des épices, à badigeonner les lèvres de saveurs amères.

Fascination (recette). Fonctionne comme la fascination du barde. Cependant le mj devrait pondérer le jet de cuisine suivant des paramètres culturels ou temporels (heure du dernier repas). Notons que c'est le plat qui attire. Son rayon d'attraction se limite à 10m. Il faut 1 tour pour permettre de donner au plat cette





capacité d'attraction. Ainsi un jambon placé dans une pièce depuis plus d'un tour attire toutes personnes entrant dans la pièce. Si les personnes étaient présente avant l'arrivé du jambon. Le jambon attirera les convoitises dans 1 tour. Le temps d'attraction est égal à la moitié du niveau du barde +1.

Plat de la mort (recette). Il s'agit d'une recette potentiellement mortelle. Le principe est de composé un plat qui vrillera les entrailles du gourmand. Les dégâts dépendent du niveau du barde cuisinier. Les dégâts sont temporaires. Cependant tout individu se retrouvant à 0 point de vie de la sorte doit réussir un jet de vigueur d'une DD égale à $10 + \frac{1}{2}$ niveau de barde cuisinier plus son charisme, en cas d'échec le gourmand perd 4 en force et en dextérité. Il est possible d'ajouter d'autres poisons à ce plat. On ajoute alors le modificateur de charisme à la DD du poison.

Il est possible de détecter ce type de plat avec un jet d'art culinaire d'une DD égale à $10 +$ niveau du barde cuisinier + modificateur de charisme. Le sort détection du poison accorde un bonus de 20, des sorts du même type accorde un bonus de 5 par niveau de sort. Le sort vision véritable fonctionne parfaitement.

Plat de la destruction (recette). Il s'agit d'une recette améliorée du plat de la mort. Les dès de dégâts sont bonifiés de la moitié du modificateur de charisme. Le gourmand doit réaliser un jet de vigueur d'une DD égale à $10 + \frac{1}{2}$ niveau de barde cuisinier plus son charisme, en cas d'échec le gourmand perd 4 en force et en dextérité. Il est possible d'ajouter d'autres poisons à ce plat. On ajoute alors le modificateur de charisme à la DD du poison.

Il est possible de détecter ce type de plat avec un jet d'art culinaire d'une DD égale à $15 +$ niveau du barde cuisinier + modificateur de charisme. Le sort détection du poison accorde un bonus de 20, des sorts du même type accorde un bonus de 5 par niveau de sort. Le sort vision véritable fonctionne parfaitement.

Plat de la vie (recette). Ces recettes permettent d'accélérer la récupération. Cela se traduit par une guérison des blessures temporaires d'1d6 tous les 2 niveaux. Mais aussi par une guérison magique équivalente au niveau du barde cuisinier fois le charisme. De plus, tout les gourmands affectés par une maladie ou un poison non magique ont le droit à un nouveau jet de sauvegarde auquel on ajoute le bonus de charisme du barde cuisinier. On ne peut profiter plus d'une fois par jour des effets d'un plat de la vie.

Plat régénérant (recette). Cette version améliorée du plat de la vie guérit les points de vie au lieu des points de vie temporaire. Ces derniers sont totalement restaurés. De plus, ce plat guérit 2 points de caractéristiques perdus par un affaiblissement temporaire. Enfin, tout les gourmands affectés par une maladie ou un poison ont le droit à un nouveau jet de sauvegarde auquel on ajoute le bonus de charisme du barde cuisinier pour les maladies et poison non magique ou bien la moitié si ces derniers sont magiques. On ne peut profiter plus d'une fois par jour des effets d'un plat de la vie.

Plat énergétique (recette). Ces recettes permettent d'accorder un bonus dans une caractéristique pour un temps égal au score d'art de la magie exprimé en round. Ce bonus est égal rang d'art culinaire divisé par 4. Il s'agit d'un bonus d'altération.





Plat de faiblesse (recette). Ces recettes permettent d'infliger un malus dans une caractéristique pour un temps égal au score d'art de la magie exprimé en round. Ce malus est égal rang d'art culinaire divisé par 4. Un jet de sauvegarde d'une DD égale à $10 + \frac{1}{2}$ niveau + modificateur de charisme protège le gourmand. Il s'agit d'un malus d'altération.

Plat du destin (recette). Ces recettes permettent d'accorder un bonus au jet de sauvegarde pour un temps égal au score d'art de la magie exprimé en round. Ce bonus est égal rang d'art culinaire divisé par 4. Il s'agit d'un bonus d'altération.

Plat de la fatalité (recette). Ces recettes permettent d'infliger un malus au jet de sauvegarde pour un temps égal au score d'art de la magie exprimé en round. Ce malus est égal rang d'art culinaire divisé par 4. Un jet de sauvegarde d'une DD égale à $10 + \frac{1}{2}$ niveau + modificateur de charisme protège le gourmand. Il s'agit d'un malus d'altération.

Plat du bien être (recette). Comme plat énergétique mais affecte 3 caractéristiques.

Plat de la souffrance (recette). Comme plat de faiblesse mais affecte 3 caractéristiques.

Plat de l'harmonie (recette). Comme plat du destin mais affecte tous les jets de sauvegarde.

Plat maudit (recette). Comme plat de la fatalité mais affecte tous les jets de sauvegarde.

