



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



**LE MAÎTRE MÉNESTREL**



Image © Wizards of the Coast

# LE MAÎTRE MÉNESTREL

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,  
PAR SKIP WILLIAMS & ED GREENWOOD**

**TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS**

Les maîtres ménestrels sont des membres d'élite des Ménestrels, une société secrète combattant le Mal et la tyrannie, protégeant le savoir et travaillant à l'équilibre de la civilisation et de la nature. Les maîtres ménestrels étudient la magie et entretiennent les nombreuses compétences nécessaires à leur mission de préserver le savoir en le partageant, ainsi que d'aider et soutenir les autres ménestrels et ceux qui promeuvent les mêmes idées.

De nombreux maîtres ménestrels sont bardes, mais loin de la totalité. Rôdeurs, ensorceleurs, magiciens, gardiens du savoir et agents ménestrels sont autant de classes dont les membres deviennent souvent maîtres ménestrels. Ils partagent tous une passion pour la connaissance de la vérité (en particulier des savoirs anciens ou secrets) et sa vérification, son amélioration et son partage. Tous les vétérans parmi les ménestrels ne sont pas des maîtres ménestrels, et le rang au sein des Ménestrels ne dépend ni de la classe ni du niveau. Toutefois, nombreux sont les plus anciens à posséder au moins un niveau dans la classe de prestige de maître ménestrel.

**Dés de vie.** d6.

## Conditions

Pour devenir maître ménestrel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement.** Tous sauf mauvais.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Bluff, degré de maîtrise de 12 en Connaissances (folklore local), degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 8 en Psychologie, degré de maîtrise de 12 en Représentation

**Dons.** Vigilance, Volonté de fer.

**Sorts.** Faculté de lancer des sorts profanes ou divins de niveau 2.

**Spécial.** Approbation des Hauts Ménestrels ou vote majoritaire de douze de maîtres ménestrels.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître ménestrel :

**Armes et armures.** Un maître ménestrel ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

**Sorts.** Un maître ménestrel continue à étudier la magie aussi bien que le savoir des Ménestrels. Ainsi, à chaque niveau de maître ménestrel, le personnage

obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le maître ménestrel possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

**Savoir des Ménestrels (Ext).** Le maître ménestrel a accès à des renseignements sur le même principe que les bardes. Ce pouvoir fonctionne de la même façon que l'aptitude de savoir bardique, si ce n'est que le bonus au test est égal au niveau de maître ménestrel + son modificateur d'Intelligence. Si le personnage possède déjà un pouvoir de savoir (comme des niveaux de barde, de gardien du savoir ou d'agent ménestrel), ses niveaux de maître ménestrel, s'ajoutent aux niveaux de la classe concernée pour ce qui est des tests.

**Secret des Ménestrels (Ext).** À mesure qu'il progresse, le maître ménestrel découvre des savoirs secrets des Ménestrels qui améliorent ses talents. Ce secret peut aussi bien être un don supplémentaire qu'une utilisation supplémentaire de musique de barde (le cas échéant) ou d'un sort quotidien de niveau 1 supplémentaire. Le maître ménestrel peut apprendre un secret aux niveaux 1, 5 et 10. Il peut choisir le même secret plus d'une fois.

Lorsqu'il choisit un don supplémentaire, le maître ménestrel peut choisir tout don général ; s'il choisit un don régional, il doit également en remplir les prérequis régionaux.

**Création d'objet des Ménestrels (Ext).** Le maître ménestrel obtient une faculté limitée de création d'objets magiques. Cette aptitude fonctionne comme le don Création d'objets magiques, si ce n'est qu'il permet au maître ménestrel de ne créer que des instruments de musique magiques, des *broches de Ménestrels* et certaines potions (*antidétection, bagou, Charisme de l'aigle, communication avec les animaux, détection des pensées, détection du mensonge, don des langues, forme gazeuse, neutralisation du poison, ralentissement du poison, respiration aquatique, soins légers* et *vision magique*). Cette aptitude se substitue à tout don de création d'objet nécessaire, mais tous les autres prérequis et règles de création s'appliquent.

**Vérité de Mailikki (Sur).** Le maître ménestrel peut parfaitement identifier les arbres, buissons et autres plantes grâce à leurs feuilles, et les créatures

de la forêt rien qu'à leurs traces (empreintes, etc.). Si la créature, feuille ou plante est ou a été déguisée, altérée, invoquée ou créée par magie, le personnage en est informé, avec en sus une certaine idée d'où et quand cela s'est produit. Ce pouvoir a une portée de 18 mètres ou de l'extrémité du champ de vision du maître ménestrel (le plus faible des deux). Étudier un sujet nécessite une action simple.

**Connaissances d'Eldath (Sur).** Un maître ménestrel peut déterminer la direction et la distance approximative du plus proche point d'eau potable, de la plus proche caverne en surface ou du plus proche refuge de Ménestrels. Il peut rechercher chacune de ces trois possibilités une fois par jour. Le maître ménestrel est par ailleurs informé si quoi que ce soit n'est pas normal (l'eau est souillée, la grotte est peu sûre ou occupée, le refuge est détruit, occupé, piégé ou surveillé par des êtres mal intentionnés).

**Anti-lycanthropie (Ext).** Un maître ménestrel est immunisé à la lycanthropie et son sang (par ingestion) ou sa morsure (si elle aspire du sang) font office de traitement pour ceux qui sont affectés par la lycanthropie (similaire à la belladone et offrant une seconde chance à ceux pour qui la belladone n'a pas fonctionné). Cette aptitude n'est pas conférée aux maître ménestrels qui seraient aussi des lycanthropes naturels.

**Oreille de Milil (Sur).** Un maître ménestrel peut identifier avec une précision et une certitude absolues l'origine de tous les sons qu'il entend. Par exemple, est-ce que le bref cri étouffé venant d'en face est celui d'un humain ? Mâle ? Femelle ? Est-ce que celui qui en est la source est en proie à la peur ?

À la douleur ? En train de simuler ? Est-ce que le son a été partiellement ou totalement produit par magie ? La bénédiction de Milil permet à son réceptacle de connaître tous ces détails. Ce pouvoir est utilisable trois fois par jour. Après avoir entendu un son, le maître ménestrel peut l'identifier par une action simple. Il doit le faire sous cinq minutes, ou l'opportunité d'identifier le son est perdue.

**Cœur de Lliira (Sur).** Un maître ménestrel obtient un bonus sacré de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de coercition et de terreur. Il peut conférer également ce bonus à une autre et unique créature avec qui il entre en contact (et ce tant que le contact est maintenu).

**Vision de Dénéir (Sur).** Un maître ménestrel peut tenter de décrypter tout glyphe, mécanisme ésotérique, rune, symbole ou inscription. Il doit voir sa cible et se concentrer pendant deux minutes ininterrompues. Sur un jet de Savoir des Ménestrels réussi, le maître ménestrel identifie le rôle global du symbole (protection, guide, magie éventuelle, convocation, informations diverses, etc.), bien que la signification précise demeure inconnue. S'il se concentre encore deux minutes et réussit un second jet de Savoir, il peut déterminer l'âge approximatif de la rune en minutes, heures, jours, mois, années ou siècles, selon ce qui est approprié.

Si un maître ménestrel utilise cette aptitude sur de quelconques runes magiques, il est immédiatement conscient de leur pouvoir magique. Il doit réussir deux jets de Savoir avant d'apprendre quoi que ce soit d'autre sur les runes. Si un seul des deux échoue, la magie des runes se déclenche (si le maître

## MAÎTRE MÉNESTREL

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Savoir des Ménestrels, secret des Ménestrels	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+3	+0	+3	Création d'objets de Ménestrels	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+3	+1	+3	Vérité de Mailikki	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+4	+1	+4	Connaissances d'Eldath	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+4	+1	+4	Anti-lycanthropie, secret des Ménestrels	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+5	+2	+5	Oreille de Milil	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+5	+2	+5	Cœur de Lliira	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+6	+2	+6	Vision de Dénéir	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+6	+3	+6	Sourire de Tymora	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+7	+3	+7	Mémoire d'Oghma, secret des Ménestrels	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

**Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) :** Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Estimation (Int), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Utilisation d'objets magiques (Cha)



ménestrel remplit les conditions pour que la rune se déclenche). Si les deux jets réussissent, le maître ménestrel peut passer ou s'éloigner de la rune sans la déclencher. Notez que cette aptitude ne fonctionne que sur les représentations magiques que le maître ménestrel est capable de voir ou de lire, mais pas si celui-ci touche ou passe à proximité d'une rune dont il n'est pas conscient de la présence.

**Sourire de Tymora (Sur).** Deux fois par jour, un maître ménestrel peut bénéficier d'un bonus de chance de +2 à un jet de sauvegarde. Ce bonus peut être ajouté après que le dé soit tiré et que le succès ou l'échec du jet de sauvegarde initial soit établi.

**Mémoire d'Oghma (Sur).** Une fois par jour, un maître ménestrel peut mémoriser parfaitement et avec exactitude de longues inscriptions, poèmes, instructions, termes de contrats et autres écritures (y compris des mots de passe magiques et mots ou phrases d'activation, mais pas de sortilèges écrits complets et utilisables). D'éventuelles corrections, annotations et, si le ménestrel en entend une version orale quelconque, le ton et les inflexions sont également reproduits. Il peut mémoriser jusqu'à deux minutes de lecture par niveau global. Cette aptitude permet au maître ménestrel de se rappeler d'un texte pour le réciter ou le coucher sur papier, mais d'autres entités utilisant la magie pour lire l'esprit du ménestrel pourront également accéder à l'original tel que le maître ménestrel s'en souvient.

Le maître ménestrel et tous ceux qui auraient éventuellement accédé à sa mémoire, peuvent alors reproduire l'original tel que le ménestrel l'a vécu.

## Anciens maîtres ménestrels

Un personnage peut violer le code des Ménestrels ou se détourner intentionnellement de l'organisation. Un tel individu acquiert rapidement une mauvaise réputation parmi les autres ménestrels et ne peut plus progresser dans la classe de prestige de maître ménestrel. Par ailleurs, l'ancien maître ménestrel ne peut plus utiliser aucune des bénédictions divines (pouvoirs surnaturels) de la classe.

Une supplication auprès des Hauts Ménestrels, une quête appropriée imposée par ces derniers et un sort de pénitence d'une divinité de leur choix peut ramener un maître ménestrel déchu dans le droit chemin ; et il peut dès alors gagner à nouveau des niveaux dans cette classe de prestige.

Les maîtres ménestrels qui seraient également parangons ménestrels ne sont pas considérés comme déviants (et ne perdent aucun des avantages de la classe), tant qu'une majorité de leurs pairs hauts ménestrels ne s'est pas réunie pour décréter ce fait. Les maîtres ménestrels sont souvent en désaccord avec la politique globale des Ménestrels ou doivent parfois mettre sciemment en danger d'autres ménestrels suite à leurs décisions. Aussi, le maître ménestrel ne perd-t-il aucun pouvoir jusqu'à ce qu'une majorité de hauts ménestrels soit convaincue que ses actions étaient mauvaises ou avaient pour but de nuire à l'organisation dans son ensemble.

## Ressources

Un MD qui souhaiterait utiliser au mieux cette classe de prestige dans sa campagne devrait pouvoir accéder aux livres suivants, en plus des manuels de base : *Les Royaumes Oubliés – Univers*, le *Manuel des Joueurs de Faerûn* et *Magie de Faerûn*.

