

# JE SUIS UN MÉNESTREL *(tralalij, tralalaaaaaaaaaaaa)*

Personnage un peu bruyant mais sympathique, et presque polyvalent. Bon pour la négociation.  
Armure max : PR3. Peut utiliser les objets magiques et parchemins, et les instruments.  
Armes autorisées : bâton, poignard, dague, gourdin. Pas de bouclier. Pas d'arbalètes.  
Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



J'aime la poésie, la musique, les spectacles, les activités artistiques ! J'aime la route et les chemins, sentir la rosée du matin sur mon visage, lorsque j'arrive à l'entrée d'un petit village campagnard qui sent bon le pain chaud. Je suis un fidèle compagnon pour quiconque se liera d'amitié avec moi, et ce n'est pas parce que je chante que je suis une mauviette... Je peux aussi combattre et tirer les cheveux très fort !

J'ai développé les compétences suivantes :

ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.

FARIBOLES (INT, CHA) : bonus pour déstabiliser, distraire et captiver l'auditoire à l'aide de son baratin.

JONGLAGE ET DANSE (AD) : possibilité d'improviser des spectacle pour distraire les gens.

NAÏVETÉ TOUCHANTE (CHA) : l'air gentil du héros lui permet de désamorcer certains conflits.

Je peux développer les compétences suivantes :

- Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures)
- Premiers soins
- Runes bizarres (lecture des langages compliqués)
- Tirer correctement

