

# BALADINS

Menace
Facile
Simple

Récompense
0 couronnes

Armure
0

INT	4
RÉF	3
DEX	4
COR	2
VIT	4
EMP	7
TECH	2
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	3
COU	12
SAUT	2
END	15
ENC	20
RÉC	3
PS	15
VIG	0



Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	Villes
Intelligence	Humaine
Organisation	Solitaire ou par troupes de 4 à 10

## Description

<b>COMPÉTENCES</b>
Étiquette (INT) +4
Conn. Rues (INT) +3
Charisme (EMP) +5
Duperie (EMP) +4
Beaux-arts (EMP) +6
Psychologie (EMP) +3
Persuasion (EMP) +3
Performance (EMP) +6
Séduction (EMP) +5

<b>Capacités</b>
<b>Spécialités des baladins</b>
<p>Il existe toutes sortes de baladins. Choisissez un des profils suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musiciens : les musiciens possèdent un instrument de leur choix.</li> <li>- Écrivains : les écrivains possèdent un nécessaire d'écriture et un journal.</li> <li>- Saltimbanques : les saltimbanques remplacent la compétence Beaux-arts par Athlétisme.</li> <li>- Prostituées : les prostituées possèdent une trousse de maquillage.</li> </ul>

<b>Prestation (EMP) : 5</b>
<p>Le Barde est un compagnon des plus précieux, surtout quand le groupe commence à manquer d'argent. Il peut réaliser un jet de Prestation et se donner en spectacle sur la place de la ville durant une heure. Le résultat du jet correspond au montant qu'il a récolté en se produisant dans la rue. Un échec critique peut diminuer le résultat du jet, et si le total devient négatif, cela signifie que le Barde n'a pas réussi à recueillir une seule pièce. Il se fait en plus huer par les habitants pour sa piètre performance et subit un malus de -2 en Charisme lorsqu'il interagit avec les citoyens jusqu'à la fin de la journée</p>

<b>Vulnérabilités</b>
Venin du pendu

<b>Butin</b>
1d6 objets communs
3d6 couronnes