

## Faire carrière dans le cirque

Une aide de jeu pour Warhammer par Mario Heimbürger, dessins de Tintin

*Imaginez plutôt : parcourir le Vieux-Monde à roulotte, passer de ville en ville, élever à chaque fois le chapiteau et émerveiller les gens avec des numéros plus stupéfiants et émouvants les uns que les autres, et bien sûr, vivre l'aventure à chaque étape, aider les pauvres à se défendre des riches, aider les riches à calmer les pauvres, et raffermir le ciment social....*

*Toutes ces opportunités s'ouvrent à vous grâce à cette aide de jeu, qui vous permet de jouer dans le monde du cirque à Warhammer : plusieurs carrières vous sont proposées, permettant - couplées à celles déjà disponibles dans le livre de base (bateleur, conteur, etc.) de créer une campagne avec des personnages hauts en couleur.*

**Note de règles pour les numéros des artistes :** il ne paraît pas judicieux de faire faire un jet au joueur qui exécute un numéro de cirque. Les jets de dés forcément aléatoires ne rendent pas justice au travail préliminaire d'un numéro. Considérez que le numéro habituel d'un artiste est toujours réussi (sauf sur un 100 au dé, qui signifie une catastrophe). Travailler sur un nouveau numéro demande du temps, et un jet n'est à demander que si le personnage tente quelque chose d'imprévu.

## Le Lanceur de couteaux (carrière de base de guerrier)



A la fois craint et respecté dans le monde du cirque, le lanceur de couteau occupe une place à part. N'hésitant pas à mettre en danger un être cher (femme, enfants, amis) pour parfaire son numéro, il a néanmoins l'obsession du spectaculaire, poussé à outrance. Comme hypnotisé par le rythme des impacts sur la cible, immobile ou non, il lance ses couteaux encore et encore, jusqu'à devenir une habitude. Alors, refusant le banal, il recommence encore, les yeux bandés, en arrière, ou dans n'importe quelle circonstance qui lui permet d'aller toujours plus loin.

Plan de Carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
		+20		+1	+2	+20		+1	+10			+10	+10	

### Compétences

Adresse au Tir  
Acuité visuelle  
Spécialisation - couteaux de lancer  
Coups précis  
Sixième Sens

### Dotations

Veste en cuir avec emplacements pour glisser les couteaux  
D4+3 couteaux de lancers équilibrés  
Foulard noir pour se bander les yeux

### Débouchés

Hors-la-loi  
Garde du corps  
Chasseur de primes



## Acrobate (carrière de base de filou)

*Son agilité étonne toujours : entre galipettes, culbutes, sauts périlleux, il provoque l'ouverture béante des bouches des spectateurs qu'il entraîne parfois dans son numéro, par jeu. Les possibilités sont nombreuses : tout objet peut servir de base à une acrobatie, révélant des dangers que le public ne suppose même pas. Personne ne regarde plus une chaise avec le même regard après qu'un acrobate s'en soit servi pour ses numéros d'équilibriste ou de sauts...*

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
			+1		+2	+20			+20			+10	+10	

### Compétences

Acrobatie  
Chance  
Danse  
50% Acrobatie Equestre  
60% Contorsionnisme  
40% Ambidextrie  
30% Evasion

### Dotations

Combinaisons moulantes pour éviter les accrochages et les frottements

### Débouchés

Acrobate de Haute-Voltige  
Monsieur Loyal  
Cambrioleur

## Clown (carrière de base de filou)

Méfiez-vous de l'eau qui dort, dit le dicton. Et ce dicton s'applique parfaitement au clown : malgré son aspect ridicule, ses mimiques absurdes et ses jeux de mots vaseux, le maquillage et les postiches cachent souvent un esprit critique, en accord avec son temps et à la malice aussi affûtée qu'un couteau. Les clowns disposent en effet de cette liberté rare d'avoir deux vies : une en spectacle et une autre bien discincte dans la vie de tous les jours. Une liberté dont certains profitent grandement pour améliorer leur situation.

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+2	+20			+10	+10	+10		+20	+20

### Compétences

Bouffonneries  
Comédie  
Déguisement  
Etiquette - peuple  
Humour  
Imitation  
Pitreries  
Sens de la répartie  
40% Musique  
30% Ventriloquie  
30% Pantomime

### Dotations

Trousse de maquillage  
Vêtements voyants  
Objets ridicules (sifflets déglingués, etc.)

### Débouchés

Monsieur Loyal  
Agitateur  
Démagogue  
Charlatan

## Dompteur (carrière de base de forestier)

Aucun animal ne peut résister à la détermination d'un être humain. C'est en se basant sur ce principe que le dompteur construit son art. Les animaux classiques ne représentant plus un défi, il fait venir de loin (payant souvent des chasseurs pour cela) des animaux réputés indomptables, pas forcément dangereux, mais il faut bien reconnaître que dresser un rat apporte moins de renommée que de dresser un tigre ou un lynx. Cette carrière n'est pas sans risques, mais l'admiration des foules est à ce prix.

Plan de carrière														
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1	+1	+2	+10				+20		+10	+10	

### Compétences

Armes de spécialisation - Fouet  
Dressage  
Soins des animaux  
75% Emprise sur les animaux  
40% Charisme

### Dotations

Fouet  
Veste de cuir

### Débouchés

Monsieur Loyal  
Explorateur



## Monsieur Loyal (carrière avancée)

*Vendre de la marchandise est une chose. Vendre du rêve une autre. C'est dans ce domaine que s'est spécialisé le Monsieur Loyal. Son rôle consiste à introduire et à grossir les numéros des autres artistes, et il est capable de rendre incroyable le moindre numéro de jongleur. A titre non officiel, il gère la troupe, prévoit les étapes et assure la publicité auprès des nobles, un public fort prisé. Il s'agit souvent d'un ancien artiste de cirque lui-même, qui a accepté cette responsabilité.*

Plan de carrière															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
				+1	+4	+30			+10	+20	+20	+20	+20	+30	

### Compétences

Alphabétisation  
Baratin  
Calcul Mental  
Charisme  
Comédie  
Eloquence  
Etiquette  
30% Détournement de fonds

### Dotations

Roulotte personnelle  
Porte-voix

### Débouchés

Démagogue  
Erudit

## Acrobate de Haute-Voltige (Carrière avancée)



Parmi les activités les plus dangereuses du cirque, il y a la haute-voltige. Effectuer des sauts du haut d'un mât, se rattraper à une corde ou funambuler tranquillement à 10 mètres au dessus d'un brasier font partie des attractions qui apportent à un cirque sa renommée et sa réussite. C'est pourquoi les acrobates de haute-voltige sont particulièrement choyés au sein d'une troupe. Il ne tient qu'à lui de faire durer sa carrière, en privilégiant le spectaculaire tout en calculant très précisément le risque. Car un tel acrobate finit bien souvent plus bas que terre...

Plan de Carrière															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	
			+1	+2	+4	+20			+30	+10	+20	+30	+30	+20	

### Compétences

Escalade  
Acuité visuelle  
Calcul Mental  
Chance  
Esquive  
Réflexes éclairs  
Sixième sens

### Dotations

Cordes

### Débouchés

?