

Le salaire du barde

Une aide de jeu pour D&D 3^{ème} édition par Mario Heimbürger

Tout barde désire à certains moments jouer dans des tavernes ou des auberges dans l'espoir de gagner un peu d'argent. Bien que la plupart des habitants d'un monde médiéval-fantastique aient assez de soucis pour ne pas dilapider leur monnaie, la musique leur apporte aussi la seule évasion possible.

Les règles qui suivent tentent de codifier les revenus en fonction des talents du barde.

LES CARACTERISATIONS D'UNE AUBERGE



© Elisabeth Thiery

Chaque auberge se voit attribuer un certain nombre de paramètres qui détermineront la difficulté pour le barde à obtenir quelques revenus.

Seuil de rentabilité : un chiffre qui détermine le niveau de difficulté du jet de Représentation pour espérer gagner de l'argent. Plus la clientèle est exigeante, et plus ce seuil est haut.

Seuil de rejet : à l'inverse, chaque auberge dispose aussi d'un seuil de rejet. Ce chiffre indique le degré de difficulté à obtenir pour avoir le droit de remettre les pieds dans l'auberge. Ne pas atteindre ce chiffre indique pour le barde que l'aubergiste, jugeant la qualité trop médiocre, ne permet plus au barde de s'y produire.

Base de récompense : il s'agit de l'unité de récompense qui sera attribuée au barde en cas de réussite de son jet de Représentation. Chaque point de marge permettra de rajouter une base de récompense. Ainsi, si le barde obtient 4 en marge de réussite et que la base est de d8 pièces de cuivre, la somme récoltée à l'issue de la représentation est de 4d8 pièces de cuivre. Une marge de 0 indique que le barde reçoit juste de quoi se sustenter.

Malus de répétition : indique l'augmentation du seuil pour chaque représentation supplémentaire dans une même auberge avant la durée de remise à zéro (voir plus loin). Ainsi, si le personnage joue deux soirs de suite, il devra être meilleur pour recevoir une récompense.



Durée de remise à zéro : indique le temps de relâche nécessaire pour que le seuil de rentabilité retourne à son niveau normal, après que le barde se soit donné en spectacle dans cette auberge.

Récompense maximale : indique la somme totale maximale qu'un barde peut espérer dans cette auberge.

FONCTIONNEMENT DU JET

A chaque fois qu'un barde se produit dans une auberge, il lui faudra faire un jet de Représentation. Il peut choisir de « Faire 10 », auquel cas, il produit un répertoire classique correspondant à son talent. S'il choisit de lancer un dé pour faire son jet, cela signifie qu'il tente de s'accorder au public, ce en quoi il peut très bien échouer lamentablement.

- Si le résultat est 20, un second dé est rajouté au premier dans le calcul de son résultat.
- Si le résultat est 1, un malus de 10 lui est appliqué, correspondant à une erreur grossière effectuée (une chanson sur la défaite du peuple auditeur, par exemple).

Dans tous les cas, le résultat final est comparé aux deux seuils de rejet et de rentabilité.

- Si le jet est inférieur au seuil de rejet : l'aubergiste estime que le barde n'a pas sa place dans son auberge et lui refusera désormais le droit de s'y produire. Dans ce cas, le barde devra d'abord progresser en niveau avant d'être autorisé à retenter une représentation.
- Si le jet est supérieur au rejet, mais inférieur à la rentabilité : le barde joue, mais n'obtient aucun salaire. Toutefois, sa présence n'est pas gênante, et le barde peut retenter le coup une autre fois.
- Si le jet est égal au seuil de rentabilité : le barde trouve des personnes prêtes à

lui payer à boire et à manger, mais n'obtient rien de plus.

- Si le jet est supérieur au seuil de rentabilité, le barde obtient sa marge de réussite multiplié par la base de récompense. Le maximum est fixé par la **Récompense maximale** de l'auberge.

Ex. : Juan, barde de niveau 1 avec un score de Représentation de 7, souhaite se produire dans une auberge luxueuse. Le seuil de rejet est de 10, celui de rentabilité est de 16, la base de récompense est de 1d4 pa. Il pourrait choisir de faire 10 et ainsi s'assurer un revenu minimal de 1d4 pa. Toutefois, il décide de tenter de plaire au mieux à la clientèle et lance le dé. Il obtient 14, soit un score final de 21. La soirée est bonne, il récupère 5d4 pa.

Le lendemain, estimant que la clientèle est très généreuse, il retente le coup. Mais comme l'auberge a une durée de remise à zéro d'une semaine et que le malus de répétition est de 4, les deux seuils passent respectivement à 14 et 20 ! Il ne peut plus choisir de « faire 10 » s'il veut gagner de l'argent et tente le tout pour le tout. Malheureusement, avec un jet de 6 sur le d20, il n'obtient qu'un total de 13, ce qui est inférieur au seuil de rejet. La clientèle est ennuyée, et l'aubergiste estime qu'il a suffisamment donné de chances à Juan. Il lui fait comprendre qu'il n'est plus le bienvenu, et qu'il ferait mieux d'améliorer son répertoire avant de revenir.

Juan n'a plus qu'à rechercher une autre auberge où se produire. Sa soirée est gâchée.



EXEMPLES TYPES D'AUBERGES

Voici maintenant quelques archétypes d'auberge qu'un barde peut rencontrer. Ces chiffres ne sont donnés qu'à titre indicatif et montrent comment les différents paramètres peuvent varier d'un milieu à l'autre.

◆ La taverne mal famée

Dans ce type de taverne, la clientèle est rarement très généreuse. De plus, les clients ont tendance à être exigeants, mais aiment les bardes courageux qui osent se reproduire après un échec. La musique est plus un bruit de fond que quelque chose de réellement écouté, et personne ne s'offusquera d'un barde présent en permanence. Les taverniers préfèrent voir des bardes se battre pour la place plutôt que de les chasser eux-même...

- Seuil de rentabilité** : 18
- Seuil de rejet** : 5
- Base de récompense** : 1d3 pc
- Malus de répétition** : 1
- Durée de remise à zéro** : 4 jours
- Récompense maximale** : 3 pa
- Spécial** : 10% de chances de se trouver impliqué dans un « combat de barde ».

◆ La taverne de voyageurs

Ici, nous sommes dans le cas d'une auberge qui accueille principalement les voyageurs et les aventuriers. Le renouvellement de la clientèle est fréquent, ce qui permet de réutiliser presque à volonté le même répertoire. Les récompenses sont moyennes, mais plus fréquentes. Il n'est toutefois pas rare de voir des bardes s'y opposer dans des combats « amicaux » dont l'enjeu est l'ensemble des récompenses.

Comme on le voit, le barde peut espérer gagner assez pour vivre, mais doit pour cela souvent voyager et se déplacer. Mais aucun barde ne peut espérer d'énormes revenus, ni même devenir riche de cette façon. C'est pour cela que beaucoup partent en aventure, espérant trouver dans les lieux reculés ce qu'ils ne peuvent avoir dans les tavernes.

- Seuil de rentabilité** : 15
- Seuil de rejet** : 10
- Base de récompense** : 1d10 pc
- Malus de répétition** : 4
- Durée de remise à zéro** : deux jours
- Récompense maximale** : 1 po
- Spécial** : 30% de chances de se trouver impliqué dans un « combat de barde ».

◆ Les auberges de commerce

Ces auberges sont principalement fréquentées par des marchands assez riches. Ces derniers, sans être particulièrement exigeants, aiment bien un certain calme et détestent se sentir agressés par une musique inadéquate. Un marchand restant en moyenne quelques jours au même endroit, la durée de rejet est en correspondance. Attention au rejet, assez facile.

- Seuil de rentabilité** : 17
- Seuil de rejet** : 14
- Base de récompense** : 1d6 pa
- Malus de répétition** : 4
- Durée de remise à zéro** : une semaine
- Récompense maximale** : 3 po

◆ Les restaurants

Cette catégorie d'auberge est réservée à la noblesse et au gratin d'une ville. Ici, seuls les habitués sont acceptés, et la clientèle se renouvelle donc fort peu. C'est ici qu'on peut gagner le plus d'argent, à condition de bénéficier d'un talent certain. Les patrons de ces établissements sont généralement extrêmement exigeants.

- Seuil de rentabilité** : 20
- Seuil de rejet** : 16
- Base de récompense** : 1d20 pa
- Malus de répétition** : 6
- Durée de remise à zéro** : une semaine
- Récompense maximale** : 10 po