

## FICHE MÉTIER : MÉNESTREL

Personnage un peu bruyant mais sympathique, et presque polyvalent. Bon pour la négociation.

Armure naturelle max. : PR2. Peut utiliser les instruments, les objets magiques et les parchemins.

Armes autorisées : bâton, poignard, dague, gourdin. Pas de bouclier.

Nombre maximum de coups spéciaux : niveau+2. Accès aux coups spéciaux « pour le ménestrel ».

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

### BULLETIN CÉRÉBRAL

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 fleurit 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 !

### COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- 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 de parlotte pour déstabiliser, distraire et captiver l'auditoire.
- JONGLAGE ET DANSE (AD) : possibilité d'improviser des spectacles pour distraire les gens.
- NAÏVETÉ TOUCHANTE (CHA) : l'air gentil du héros lui permet de désamorcer certains conflits.

### COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

- ☐ 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

