

Le charlatan(auteur : David A. Bellis ; traduction : luz ; *Dragon* n°120)

Depuis l'aube de l'humanité, une catégorie de personnes essaye d'abuser son prochain en vendant des produits sans valeurs. Ces gens, baptisés charlatans, existent encore aujourd'hui. Dans un contexte de jeu AD&D®, les charlatans vendent des médicaments et potions factices, tout en détestant les personnes crédules de leur or durement gagné. En tant que classe de personnage non-joueur, le charlatan est un personnage intéressant qui peut engendrer de gros dommages auprès des joueurs naïfs.

Caractéristiques minimales

Pour être éligible à la sous-classe du voleur qu'est le charlatan, un personnage doit posséder les scores minimaux de 12 en Intelligence, 9 en Sagesse, 13 en Dextérité et de 14 en Charisme. Si la somme de l'Intelligence et de la Dextérité est de 32 ou plus, le personnage gagne 10 % de points d'expérience supplémentaires.

Limitations de races

Les charlatans sont capables de lancer des sorts de magicien parmi une liste restreinte. Étant donné que seuls les humains, les elfes, les demi-elfes et les gnomes ont la capacité de lancer des sorts magiques de toutes sortes, seules ces races peuvent prétendre à la sous-classe de charlatan. Pour déterminer le niveau maximum atteignable selon la race, ajoutez l'Intelligence à la Dextérité et consultez le tableau II.

Combat

Les charlatans ont un faible potentiel de combat physique, avec 1d4+1 pv par niveau. Au 11^e niveau et au-dessus, le charlatan gagne un point de vie par niveau. Le tableau I présente les niveaux d'avancement du charlatan.

Les seules armures que peuvent porter les charlatans doivent être dissimulables sous leurs vêtements (donnant ainsi au charlatan l'apparence d'un magicien sans armure). Les types d'armures acceptables pour cette classe sont répertoriées dans le tableau 7. Celui-ci indique également les armes permises au charlatan. Il convient de noter qu'un charlatan ne porte jamais ouvertement une épée courte ou une matraque ; de telles armes sont généralement dissimulées dans un chariot ou une charrette.

Lancement de sorts

Les charlatans ont un pouvoir magique limité, et ne peuvent lancer que certains tours mineurs. Bien qu'ils acquièrent à terme un grand nombre de sorts mineurs, ils ne disposent jamais d'un sortilège offensif ou défensif de quelque puissance que ce soit. Les charlatans emploient leurs tours mineurs avec astuce, de manière à donner au sortilège une apparence de puissante incantation. N'oubliez pas que pour les PNJ les moins éduqués (et de nombreux PJ !), toute magie apparaît comme un effet extraordinaire.

Les charlatans sont capables de lancer les tours mineurs suivants (voir les *arcanes exhumées* pour le détail des tours mineurs) :

- Utilitaires : *extermination, germination, humidification.*
- Inversés : *croissance capillaire, flétrissement.*
- Prestidigitation : *changement, dissimulation, distraction, empalme, présentation, transformation.*
- Affectant les êtres : *rot, clignement, toux, hochement, grattage, éternuement, tic, clin d'œil.*
- Personnels : *doigt de feu, lumière bleue, nuage de fumée, pincement.*
- Bruitages : *gémissement, plainte, cliquetis, toc-toc, sifflet.*
- Illusion : *lumières colorées, brume, petit arc-en-ciel et illusions en deux dimensions.*

Les charlatans mémorisent rapidement leurs sorts, n'ayant besoin que d'un coup d'œil à leur livre de sorts pour apprendre un sort mineur en un round. Le MD peut, à sa discrétion, ajouter des sorts de bas niveau à la liste des sorts, tout en gardant à l'esprit que les charlatans ne sont pas de puissants lanceurs de sorts.

Les charlatans utilisent souvent leurs sorts mineurs pour créer un effet indésirable chez un client potentiel. Cet usage de la magie devrait inclure les sortilèges *rot, toux, éternuements, croissance capillaire* et ainsi de suite. Après avoir infligé le tour mineur à une personne, le charlatan lui donne un

CHARLATAN – TABLEAU I – POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Points d'expérience	Niveau d'expé- rience	Nombre de d4 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre*
0– 1 700	1	1+1	Apprenti
1 701– 3 400	2	2+2	Farceur
3 401– 6 800	3	3+3	Truqueur
6 801– 13 500	4	4+4	Escroc
13 501– 28 000	5	5+5	Fraudeur
28 001– 58 000	6	6+6	Malfaiteur
58 001– 95 500	7	7+7	Trompeur
95 501– 150 000	8	8+8	Aigrefin
150 001– 205 000	9	9+9	Arnaqueur
205 001– 300 000	10	10+10	Fausseur
300 001– 525 000	11	10+11	Imposteur
525 001– 750 000	12	10+12	Charlatan
750 001– 975 000	13	10+13	Maître charlatan
975 001– 1 200 000	14	10+14	Grand charlatan
1 200 001 et plus	15	10+15	Grand maître charlatan

* Les charlatans utilisent généralement le titre d'un magicien d'un ou deux niveaux au-dessus du leur. Ils ne révèlent leur vrai titre qu'à ceux qu'ils identifient comme d'autres charlatans.

CHARLATAN – TABLEAU II – LIMITE DE NIVEAU SELON LA RACE

Somme Int + Dex	Demi-elfe	Elfe	Gnome	Humain
25 – 28	7	5	5	S
29 – 30	10	7	5	S
31 – 34	S	10	7	S
35 – 36	S	13	10	S
36 et plus	S	S	S	S

S indique que la progression en niveaux n'est pas limitée jusqu'au maximum de la classe au niveau 15.

échantillon de l'une de ses potions, qui «guérit» l'affliction. Comme les effets des sorts mineurs sont de courte durée, la potion semblera avoir effectivement guéri l'affliction. Rares seront ceux qui douteront alors des prétentions du charlatan en tant que maître de la fabrication de potions et magicien.

Un autre tour préféré des charlatans consiste à employer des sorts mineurs et sonores pour hanter temporairement une maison. Le charlatan entre ensuite dans la maison, marmonne quelques mots vagues tout en agitant les mains, et bannit les « esprits » des lieux. En général, les charlatans sont très créatifs dans l'utilisation de leurs sorts mineurs et les utilisent souvent pour attirer l'attention sur leurs «grands pouvoirs». Après une telle performance, comment résister à l'achat des objets magiques vendus par le charlatan ?

Facultés (tableau III)

Les charlatans exercent les facultés standards du voleur : pick-pocket, déplacement silencieux, dissimulation dans l'ombre et lecture des langues (qui permet finalement au charlatan d'accéder à lecture de la magie). Voir le *manuel des joueurs*, p. 27, pour les descriptions de ces facultés.

Les charlatans peuvent également fabriquer des «potions». La plupart du temps, ces potions (ou huiles, pommades, onguents, etc.) trompent le récipiendaire en lui faisant croire que la potion a créée l'effet promis. Cette illusion mineure dure 1-4 tours par niveau du charlatan. Ce dernier peut toutefois tenter de créer des potions qui ont réellement l'effet désiré. Ces potions peuvent être de vrais breuvages magiques ou simplement un mélange d'ingrédients non-magiques mais qui crée l'effet désiré. La probabilité de succès dans la réalisation de véritables potions est égale à un cinquième de celle de base pour fabriquer une potion réelle (avec arrondi à l'inférieur). En un jour, un charlatan peut créer trois potions truquées. Une journée est requise pour concocter une véritable potion, mais seulement une fois par semaine, en raison de la quantité de recherche nécessaire.

CHARLATAN – TABLEAU III – FACULTÉS PAR NIVEAU

Niveau d'expérience	Nombre de tours mineurs	Pick-pocket	Déplacement silencieux	Camouflage dans l'ombre	Lecture des langues	Confection des potions*	Capacités spéciales
1	3	40 %	10 %	10 %	–	46 %	A, B
2	4	45 %	15 %	15 %	–	50 %	–
3	5	50 %	21 %	20 %	–	53 %	–
4	7	55 %	27 %	25 %	20 %	56 %	–
5	8	60 %	33 %	31 %	25 %	59 %	C
6	9	65 %	40 %	37 %	30 %	62 %	–
7	11	70 %	47 %	43 %	35 %	65 %	–
8	12	80 %	55 %	49 %	40 %	69 %	D
9	13	90 %	62 %	56 %	45 %	73 %	–
10	15	100 %	70 %	63 %	50 %	77 %	E
11	17	105 %	78 %	70 %	55 %	81 %	–
12	19	110 %	86 %	77 %	60 %	85 %	–
13	21	115 %	94 %	85 %	65 %	90 %	–
14	23	120 %	97 %	93 %	70 %	95 %	–
15	25	125 %	99 %	99 %	75 %	99 %	–

* Probabilité de base pour des potions truquées. La probabilité de concocter des potions efficaces est divisée par cinq ; la probabilité de créer des poisons non létaux est de la moitié de ce chiffre (arrondie à l'inférieur dans les deux cas).

Un charlatan peut aussi fabriquer des poisons avec une probabilité de moitié de la base pour obtenir une potion (encore une fois, arrondi à l'inférieur). Les poisons des charlatans ne sont jamais directement mortels ; ils ne font qu'infliger maladie, sommeil, douleur, etc. Ces poisons perdurent pendant 1-2 heures par niveau du charlatan. Un jour permet de préparer une ou deux doses de poison. Chacune peut affecter 1-6 personnes. Un charlatan va souvent empoisonner une ville entière, puis se précipiter pour vendre le remède. Celui-ci peut être réel ou simplement une illusion mineure.

Tous les charlatans ont la capacité de créer des effets pyrotechniques. Leur nature n'est pas magique ; les effets sont plutôt produits par des poudres ou liquides jetés dans une source d'ignition. Ils sont similaires à ceux associés aux sorts *altération des feux normaux* (M1) et *pyrotechnie* (M2). Leur déclenchement est instantané. Le MD en détermine la durée, la portée et les autres propriétés, selon l'importance de la source d'ignition et des quantités de substances utilisées pour créer l'effet.

Comme les charlatans vendent souvent des substances magiques ou d'alchimie, ils peuvent en estimer la valeur avec précision. Après une durée d'examen de 1-4 tours, un charlatan peut deviner le prix avec un écart à 10 % près du prix réel qu'un mage ou un alchimiste paierait pour un tel article.

Un charlatan de niveau 5 ou plus peut élaborer des déguisements convaincants. Cette compétence est nécessaire à cette classe, car le charlatan visite souvent des villes où les citoyens en colère peuvent reconnaître son visage. Cette compétence est semblable à celle de déguisement de l'assassin mentionnée à la page 29 du *manuel des joueurs*.

Au 10^e niveau, les charlatans peuvent attirer des compagnons. Ceux-ci, au nombre de 4 à 16, comprennent des guerriers, des voleurs, des charlatans et des apprentis magiciens.

Au 10^e niveau, les charlatans gagnent également leur plus grande capacité, celle de la séduction. Par celle-ci, le charlatan émet une forme mineure d'empathie lorsqu'il parle. Toute créature intelligente dans l'assistance considère le charlatan comme un fidèle ami et un mage respecté. Les gens ainsi séduits achèteront au charlatan tout ce qu'ils peuvent s'offrir. Cette capacité est utilisable une fois par jour et dure un round par niveau du charlatan, moins 1d4 rounds. Après ce délai, les gens s'éloignent du charlatan avec indifférence. Les personnages bénéficient d'un jet sous leur Sagesse avec 1d20 afin de résister à cette séduction, avec un modificateur de +2 ajouté au dé. Si le résultat ajusté est égal ou inférieur à la Sagesse du personnage, ce dernier évite les effets de la séduction.

Explications des capacités spéciales

A : Le charlatan a le pouvoir de créer des pièces pyrotechniques avec des effets semblables à ceux des sorts *altération des feux normaux* et *pyrotechnie*.

B : Le charlatan peut estimer la valeur de substance magiques ou alchimiques.

C : Un charlatan de 5^e niveau ou plus peut revêtir des déguisements. Ceux-ci peuvent abaisser la taille de 2 à 5 cm ou l'augmenter de 7 à 10 cm. Ils peuvent aussi simuler presque n'importe quelle race, n'importe quelle classe, ou un sexe comme l'autre. La possibilité de percer le déguisement du charlatan est la même que face à un assassin.

D : Le charlatan peut déchiffrer des écrits magiques comme un voleur du 10^e niveau. Il peut lire les parchemins avec des sorts de magicien ou d'illusionniste de troisième niveau ou moins, bien que le charlatan ait 25 % de chances de mal incanter le sort lorsqu'il tente de le lancer.

E : À ce niveau, le charlatan gagne le pouvoir de séduction.



Compagnons

Les charlatans attirent 4-16 compagnons au 10^e niveau. Ils viennent en quatre groupes de 1d4 membres chacun. Pour chaque groupe, lancez 1d100 sur le tableau IV pour déterminer la classe et le niveau. Pour déterminer leur race, lancez 1d8 et ajoutez les modificateurs suivants : -2 si le charlatan est un gnome ; -1 pour un elfe ; +1 pour un humain. Utilisez le résultat ajusté sur le tableau V pour déterminer la race de ces groupes.

Statut

Tous les charlatans sont des tricheurs et des escrocs. Ils ne sont jamais d'alignement Loyal, rarement Bon, et généralement résolument Chaotique. Les charlatans appartiennent toujours à une classe sociale inférieure, même qu'il s'agisse rarement de l'une des plus basses.

Les charlatans ont des personnalités et des conceptions variées, à l'exception d'un point commun : ce sont tous de grands lâches. Les charlatans intimident les personnages les plus faibles et parlent avec assurance, mais s'ils sont obligés d'en rabattre, ils essaient de s'esquiver, s'enfuir ou de baratiner pour se sortir des ennuis.

Inconvénients

Les charlatans sont constamment confrontés aux sergents de ville et aux clients insatisfaits. Ils sont toujours en danger d'être rossés par des citoyens en colère. À chaque fois qu'un charlatan échoue dans la fabrication d'une potion (à noter qu'il croit toujours à son succès), l'utilisateur prend immédiatement conscience de la véritable nature du charlatan, devenant furieux à 85 % du temps.

En outre, tous les magiciens ont la possibilité d'identifier les charlatans pour leur vraie nature. La probabilité de réussite de cette capacité (qui nécessite un tour d'observation) est égale au score d'Intelligence du magicien additionné de son niveau d'expérience, le tout multiplié par deux (2 × (Intelligence + niveau)).

Divers

Dans toutes les situations autres que celles mentionnées ci-dessus, les charlatans se comportent comme des voleurs. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter, les jets de protection, les tableaux de combat et les objets magiques utilisables. Toutes les informations présentant les diverses caractéristiques des charlatans sont répertoriées dans le tableau VI.

CHARLATAN – TABLEAU IV – CLASSE ET NIVEAU DES SUIVANTS

d100	Classe et niveau*
01-10	Guerriers niveau 1 (1d4)
11-20	Voleurs niveau 1 (1d4)
21-30	Assassins niveau 1 (1d4)
31-40	Charlatans niveau 1 (1d4)
41-45	Magiciens niveau 1 (1d4)
46-50	Illusionnistes niveau 1 (1d4)
51-60	Guerriers niveau 2 (1d4)
61-70	Voleurs niveau 2 (1d4)
71-80	Charlatans niveau 2 (1d4)
81-90	Charlatans niveau 3 (1d4)
91-95	Charlatans niveau 4 (1d4)
96-00	1-2 suivants supplémentaires plus deux tirages

* Pour chaque groupe de 4 suivants guerriers, un chef de niveau 4 se rajoute parmi eux.

CHARLATAN – TABLEAU V – RACE DES SUIVANTS

d8	Race
1	Gnome
2-3	Elfe
4-5	Demi-elfe
6-7	Humain
8	Autre (au gré du MD)

CHARLATAN – TABLEAU VI – INFORMATIONS DIVERSES

Origine raciale :	<i>Gnome, elfe, demi-elfe et humaine</i>
Dés de vie :	<i>d4+1</i>
Capacité de sorts :	<i>Limitée aux tours mineurs</i>
Limite de niveau :	<i>15 (grand maître charlatan)</i>
Armures autorisées :	<i>Cuir et mailles elfiques</i>
Bouclier :	<i>Aucun</i>
Armes autorisées :	<i>Dague, couteau, fléchettes, matraque, fronde, bâton, épée courte et garrot</i>
Huile :	<i>autorisée</i>
Poison :	<i>Limité à ceux qu'il fabrique (réservé aux PNJ Neutres ou Mauvais)</i>
Alignement :	<i>Tous sauf Loyal</i>