

Runes vous présente une nouvelle classe de personnage qui, à n'en pas douter, intéressera nombre d'entre vous : **le Boucher**.

Ce personnage ne peut avoir qu'un alignement neutre pur. En effet, la vue du sang à longueur de journée, les problèmes quotidiens du commerce et des relations avec les clients l'ont blasé depuis longtemps.

RACES POSSIBLES :

Seuls les humains ont droit d'être boucher, mais des rumeurs laisseraient entendre qu'il existe des bouchers non-humains.

Je suggère la table suivante, donnant les limitations de niveau en fonction de la race, au cas où vous, MD, voudriez confirmer ces rumeurs :

RACE	NIVEAU MAX.
Nain	15
Gnome	14
Hobbit	10
Demi-Orque	27
Elfe	12
Demi-Elfe	17

Toutes ces races sont limitées à leur niveau maximum — 2 si leur constitution ne dépasse pas 16, à leur niveau maximum — 1 si leur constitution égale 17.

MULTICLASSES POSSIBLES :

- boucher-ranger (alignement NG) : Demi-Elfe ;
- boucher-assassin (alignement NE) : Demi-Orque ;
- boucher-druide : Nain, Gnome, Hobbit ;
- boucher-guerrier-clerc-magicien-voleur (alignement NE, LN, NG, CN) : Demi-Elfe.

TABLE DE PROGRESSION :

	Niveau	Dés à 8 faces	Titre
0-15000	1	3d8	Apprenti
15001-30000	2	6	Commis
30001-50000	3	9	Livreur
50001-120000	4	12	Coursier
120001-250000	5	15	Equarisseur
250001-575000	6	18	Dépeceur
575001-1200000	7	21	Boucher
1200001-2500000	8	24	Maître-Boucher
2500001-5000000	9	27	Archi-Boucher
5000001-12000000	10	27 + 6	Archi-Boucher 10 ^e niveau
12000001-25000000	11	27 + 12	Archi-Boucher 11 ^e niveau

Ajouter 25 000 000 points d'expérience et 6 points de coup par niveau supplémentaire au-delà du 11^e niveau.

LE BOUCHER

(The Butcher)

par Sylvain Donnet



CARACTERISTIQUES :

Force : les 3 meilleurs de 6d6
 Intelligence : 18d2-18
 Sagesse : 6d2 + 6
 Constitution : les 3 meilleurs de 18d6
 Dextérité : 5d4-2
 Charisme : 3d6

Remarques :

- Si le boucher a une force de 18, il a droit à un jet de pourcentage pour obtenir une force exceptionnelle. Son maximum est 18,00 (pour un humain).
- Il peut avoir des bonus de points de coup en cas de bonne constitution : + 1 point de coup par dé de coup par point de constitution au-delà de 12. Exemple : une constitution de 17 lui permet d'avoir au premier niveau 3d8 + 3 × 5.

CLASSE D'ARMURE :

Ce personnage a l'énorme inconvénient de débiter CA 9 de base au premier niveau. La seule « armure » qu'il porte alors est son tablier en toile, couvert de taches de sang. A aucun moment, il n'a droit à une armure métallique ou en cuir, même magique. Mais l'expérience venant, la boulimie et l'embonpoint aussi, la CA de base évolue en fonction du niveau comme suit :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	et suivants		
CA de base	9	6	3	0	-3	-6	-9			

Bonus :

de dextérité : normaux ;

de constitution : - 1 à la CA par point au-delà de 12.

ARMES :

Le boucher peut utiliser toute arme tranchante ou pointue, mais n'a pas droit à une arme contondante. Elles lui sont interdites, car il considère que la viande ne peut s'attendrir qu'en la frappant avec ses poings nus.

Le boucher ne maîtrise que peu d'armes (voir plus loin). Il a un malus de - 1 au toucher sur toutes les autres armes tranchantes ou pointues. Enfin, précisons qu'il a droit à 2 armes au départ et apprend 1 arme tous les 2 niveaux.

Armes préférées :

- le *coupe-tout* (semblable à une hache) ;
- le *ciseau à viandes* (semblable à une dague) ;
- le *couteau long* (semblable à une épée longue) ;
- le *couteau court* (semblable à une épée courte).

COMBAT :

Le boucher combat sur la table de guerrier à son niveau + 2. De plus, il peut bénéficier de plusieurs attaques par round suivant son niveau de boucher :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Nbre d'at./mn	1/1	13/10	3/2	17/10	2/1	24/11	5/2	33/13	3/1	37/11	4/1

Par exemple, un boucher de 4^e niveau bénéficie de 17 attaques tous les 10 rounds de combat. Pour les niveaux supérieurs à 11, le MD pourra facilement extrapoler.

JETS DE PROTECTION :

Le boucher sauve, en dehors de ses bonus, comme un guerrier de deux fois son niveau. Le boucher sauve à + 4 contre les Sorts. De plus, il a droit à :

- + 4 contre le poison,
- + 3 contre les baguettes magiques, bâtons,
- + 2 contre le souffle,
- + 1 contre la pétrification.

Ces bonus sont cumulatifs entre eux. Par exemple, si on lui lance un sort de pétrification, il a un bonus de + 5. Il sauve de plus sur la meilleure table des deux.

FACULTÉS SPÉCIALES, REMARQUES :

- Il peut aiguïser ses armes pour les rendre plus tranchantes. En effet, à la condition de sortir ses outils et

de s'en servir pendant *deux* minutes, il peut rendre n'importe quelle arme tranchante + 1, + 2, + 3, etc. Le bonus à appliquer est égal à son niveau de boucher. De plus, il a 5 % de chances cumulatives par niveau de boucher de la rendre *Vorpale* (elle n'est alors que + 5 au maximum). Cette double propriété (+ *n* ou *Vorpale*) dure pendant un tour de combat (10 mn) par niveau.

- Il peut pousser deux fois par jour son cri de guerre (« *Soh Yss On* », ou autre, au choix du joueur), capable de le rendre fou furieux (toucher à + 4, dommages à + 7) pendant 10 minutes.
- Il ne peut s'empêcher de ronfler lorsqu'il dort. Ce qui fait qu'il a 10 % de chances cumulatives par heure de réveiller quiconque dans un rayon de 10 mètres autour de l'endroit où il dort, y compris les jeteurs de sorts.
- A condition d'utiliser ses outils, il est capable de tirer de n'importe quel cadavre fraîchement tué (*monstres compris*) une viande consommable et saine (à l'exclusion des poissons et assimilés et des animaux sécrétant naturellement du poison dans tout leur corps).
- Il a 1 % de chance par niveau de saigner à mort son adversaire. La blessure ne se referme pas et les dégâts occasionnés se répètent à chaque round automatiquement.
- En cas de commerce ou de négoce avec un tiers, il a 5 % de chances par niveau de boucher de le charmer et de lui vendre ou acheter n'importe quoi (considérer les effets comme ceux du sort de « *Charme d'une Personne* »).
- Une fois par jour et pendant 10 minutes, il doit accomplir un sacrifice. Pour cela, il doit faire face au siège de sa *Guilde des Bouchers*, où qu'il soit dans le monde. Après s'être agenouillé, il doit tuer un petit animal (rongeur, ...) en l'offrant à sa Guilde. S'il manque à ce rituel, le boucher est susceptible de graves représailles de la part de sa Guilde, ou d'une Guilde affiliée.
- Il ne doit en aucun cas utiliser ses outils ou ses armes lorsqu'il est dos à sa Guilde.
- S'il se trouve devant une porte où il est convaincu qu'il y a de la viande fraîche derrière (vivante ou non), il acquiert momentanément des capacités de voleur (pour ouvrir la porte, frapper en traître par exemple) de niveau égal au double du sien.
- Il a « *Purification d'Eau et de Nourriture* » 12 fois par jour, mais pas plus de 2 fois par tour, ni de 3 fois par demi-heure, ni de 5 fois par heure.

IDÉES D'OBJETS MAGIQUES POUR BOUCHER :

- Tablier magique + 2, donnant donc - 2 à la Classe d'armure du boucher. Ne se salit jamais.
- Tablier magique + 4. Ne peut être utilisé que par un boucher. Toute autre personne touchant ce tablier se

prend une décharge électrique de 1d4 + 1d6 + 1d8 + 1d10 + 1d20 de dégâts (demi-dégâts si jet de protection réussi). Ne se salit jamais.

- Tablier de *Orquanto le Grand*. Cet objet constitue en fait une relique. Ce tablier possède les mêmes propriétés que le tablier + 4 mais est capable de faire en plus :
 - une Résurrection par jour ;
 - deux Relèvements de Mort (*Raise Dead*) par jour ;
 - trois Guérisons (*Heal*) par jour ;
 - quatre Soins Critiques (*Cure Critical Wounds*) par jour ;
 - cinq Soins Sérieux (*Cure Serious Wounds*) par jour ;
 - six Soins Légers (*Cure Light Wounds*) par jour ;
 - purification d'eau et de nourriture 24 fois par jour ;
 - baisse le charisme de tout adversaire de 13 à 43 % (3d10 - 1d4 + 14).

L'honneur d'un boucher repose sur ces quelques mots célèbres :

« Couper vite et droit », Lao-Tsé-Pong.

« Jamais lame émoussée n'utiliseras », Phil Anderling.

« Un bon boucher n'a jamais peur de se salir », Charle Du Gro.

« La maison ne fait pas de crédit », Anonyme du 13^e siècle.

« Le sang est au tablier ce que l'encre est au papier », Gutenberg.

N.B. — *J'espère que vous vous êtes bien diverti à la lecture des caractéristiques du boucher. Je demande à tous les bouchers de France et de Navarre de me pardonner pour tout ce que j'ai pu dire sur leur noble profession. Je ne cherchais nullement à les attaquer, mais il me fallait trouver un artifice de présentation pour dénoncer (dénoncer est un bien grand mot) quelques horreurs aperçues deci-delà.*

Créer une nouvelle classe pour jeu de rôle, c'est bien ; réfléchir aux conséquences, c'est mieux. Il a fleuri, ces derniers temps, une pléiade de classes « bizarres ». Il fallait rechercher l'exotisme, le goût du nouveau, les habiletés spéciales... Il fallait que la nouvelle classe retienne l'attention des joueurs comme un article dans une vitrine retient l'attention du passant ; il fallait...

Je n'ai personnellement rien contre les nouvelles classes ; j'ai tout contre elles lorsqu'elles sont farfelues, anachroniques, disproportionnées...

Toute nouvelle classe devrait préalablement passer par l'étape PNJ (Personnage Non Joueur). Le MD lui donne,

« Un doigt de perdu, dix de retrouvés », Joe-n'-a-qu'un doigt.

BIBLIOGRAPHIE

- « *Le Bœuf en vingt-quatre morceaux* » aux éditions « Nature et Commerce ».
- « *Comment je suis devenu boucher* » par E.J.P. Williams, éditions « Vos métiers sont les nôtres ».
- « *Histoire et légendes du boucher en France : du 11^e au 19^e siècle* » par Arnaud de La Coupe Nette, éditions « Prestige du Boucher ».
- « *Il était une fois le boucher* » aux éditions « Contes et Sagas du Portugal ».

Prochainement, Runes vous proposera une aventure *complète* pour une équipe de bouchers-aventuriers de niveaux 5 à 7. N'ayez pas peur de monter rapidement vos personnages à ce niveau pour pouvoir jouer dans cette fantastique aventure.

Dans la suite, Runes créera des feuilles de personnages spéciales Boucher et vous donnera une liste plus complète d'objets magiques pour cette classe.

Enfin, Runes est prêt à répondre à toutes les questions que vous vous posez sur le boucher.

AMUSEZ-VOUS BIEN.

dans son jeu, une personnalité, une motivation. Elle n'est nullement rabaissée pour autant. Elle peut même se plaire dans cette catégorie.

Comme PJ cette nouvelle classe peut être trop forte par rapport à d'autres personnages, ou trop faible ; elle peut aussi n'avoir aucune motivation à partir en aventures (trouvez-vous normal qu'un boucher quitte sa boucherie pour aller tuer du monstre ? Si c'est le cas, il n'est plus boucher). En tout cas, sans chercher à parler de motivations, une nouvelle classe a besoin de faire ses preuves afin de voir si elle ne déséquilibre pas le jeu. Est-il encore intéressant de jouer un guerrier standard quand on a à ses côtés un boucher tel que je le présente ?

Si malgré toutes ces conditions, la nouvelle classe est réaliste, justifiée et équilibrée, alors il est normal de la jouer en tant que PJ.

Dernière remarque : AD&D offre quand même 9 classes ou sous-classes pour joueurs, sans compter le moine et le barde.

CLUB  **Jeux**
DESCARTES

« Avec nous, une nouvelle ère de jeux commence... »

Le spécialiste du jeu de réflexion.

**RELAIS-BOUTIQUE
A TOULOUSE**
Passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
Tél. 23.73.88