

Fiche de Joinon Vituttaa Rikeri Chantarbre



-----Le corps et l'âme-----

Race:	Nain d'or	Classe et niveau:	Barde 3
Alignement:	Neutre Bon	Divinité tutélaire:	Dugmaren Brillatoge
Région natale:	Turmish	Guilde:	L'Assemblée
NGE:	3	Expérience:	-

Cat. de taille:	M	Age:	65 ans	Taille:	1,27 m	Poids:	105 kg
Yeux:	Marrons	Peau:	Cuivrée	Cheveux:	Roux	Sexe:	M

-----Caractéristiques et sauvegardes-----

Caractéristique	Valeur	Modif.
Force	8	-1
Dextérité	10	0
Constitution	14	+2
Intelligence	16	+3
Sagesse	12	+1
Charisme	18	+4

Vitesse au sol:	De base	En charge
	6 m	6 m

Points de vie	Actuels	Dégâts non-létaux
24	24	-

8+8+8 (merci les dés magiques de Myell!)

Jets de sauvegarde	Total	Bonus de base	Modif. de carac.	Modif. magique	Modif. divers	Modif. temporaire
Réflexes (Dex)	+3	+3	0	-	-	-
Vigueur (Con)	+3	+1	+2	-	-	-
Volonté (Sag)	+4	+3	+1	-	-	-

Modificateurs conditionnels:

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.

-----Particularités et aptitudes-----

Particularités raciales:

- +2 en Constitution, -2 en Dextérité. Les Nains d'Or sont solides et résistants, mais pas aussi agiles et rapides que les autres races.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres. De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- Vision dans le noir. Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- Connaissance de la pierre. Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- Armes familières. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.

- Stabilité. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les aberrations. Les Nains d'Or apprennent des techniques de combat spéciales dont ils se servent face aux nombreuses créatures étranges vivant dans l'Outreterre.
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux.
- Langues connues d'office : commune, nains, région natale. Langues supplémentaires : géants, gnome, gobeline, shaaran, terreuse, untheric.
- Classe de prédilection. Guerrier. La classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Aptitudes de classe:

- Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

- Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde.

Un barde peut lancer un sort en armure légère sans être affecté par le risque d'échec aux sorts profanes entraîné par celle-ci.

- Savoir bardique. Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit $1d20 + \text{son niveau de barde} + \text{son modificateur d'Intelligence}$. (Si le barde possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test.)

Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire.

- Musique de barde. Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire).

• Contre-chant (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme *cacophonie* ou *injonction*). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

• Fascination (Mag). Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite).

Pour utiliser son pouvoir de *fascination*, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. *Fascination* est un effet mental de type enchantement (charme)

• Inspiration vaillante (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut

utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

•*Inspiration talentueuse (Sur)*:-

•*Hymn of Fortification (Complete Champion)* By singing praises to the holy powers, you can cloak yourself or an ally in a protective sheath of sound. This effect protects the subject from supernatural creatures, as well as their malign powers.

Level: 3rd.

Replaces: This benefit replaces the inspire competence bardic music ability.

Benefit: If you are a 3rd-level or higher bard with 6 or more ranks in Perform (oratory) or Perform (sing), you can grant protection from supernatural creatures. This effect fortifies you or a single chosen ally within 30 feet against mental control and attacks from evil-aligned or summoned creatures. In most respects, hymn of fortification mirrors the effects of the protection from evil spell. If you wish to protect an ally with this ability, the two of you must be able to see and hear each other. The effect lasts as long as you concentrate, up to a maximum of 2 minutes.

Each use of hymn of fortification counts as one daily use of your bardic music ability. This is a spell-like ability.

-----Compétences et dons-----

(54)

Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(6 + 3(\text{modif. d'Int})) \times 4 = 36$

Nombre de points de compétence par niveau : $6 + 3(\text{modif d'Int}) = 9$

cc	Compétence	Modif. de comp.	Degré de maîtrise	Modif. de carac.	Modif. raciaux	Pénalité d'armure et charge	Modif. divers	Carac. associée
x	Acrobaties	-6		0		-6		Dex
x	Art de la magie	+7	4	+3				Int
x	Artisanat*	+3		+3			+2 concernant pierre/métal	Int
x	Bluff*	+11	5	+4			+2 (don)	Cha
x	Concentration*	+6	4	+2				Con
x	Connaissances (mystères)	+6	3	+3			+2 concernant les Reflets (gilde)	Int
x	Connaissances (autres)	+3		+3				Int
	Contrefaçon*	+2		+3				Int
	Crochetage de serrures			0				Dex
x	Décryptage	+3		+3				Int
x	Déguisement*	+9	3	+4			+2 pour jouer un rôle (syn.) +2 (don)	Cha
x	Déplacement silencieux*	-4	2	0		-6		Dex
	Désamorçage / Sabotage			+3				Int
	Détection*	+1		+1				Sag
x	Diplomatie*	+16	6	+4			+4 (syn.) +2 (don)	Cha
x	Discrétion*	-6		0		-6		Dex
	Dressage			+4			+2 (don)	Cha
x	Équilibre*	-6		0		-6		Dex
	Équitation*	0		0				Dex
x	Escalade*	-7		-1		-6		For

x	Escamotage	+2		0			+2 (syn.)	Dex
x	Estimation*	+3		+3			+2 concernant pierre/métal	Int
x	Évasion*	-6		0		-6		Dex
	Fouille*	+3		+3			+2 concernant roche	Int
	Intimidation*	+8		+4			+2 (syn.) +2 (don)	Cha
x	Langues	-	3	-				-
	Maîtrise des cordes*	0		0				Dex
x	Natation*	-13		-1		-12		For
x	Perception auditive*	+4	3	+1				Sag
	Premiers secours*	+1		+1				Sag
x	Profession	+1		+1				Sag
x	Psychologie*	+6	5	+1				Sag
x	Renseignements*	+10	4	+4			+2 (don)	Cha
x	Représentation (cordes)*	+10	2	+4			+2 (don) +2 (instrument de maître)	Cha
x	Représentation (déclamation)*	+8	2	+4			+2 (don)	Cha
x	Représentation (chant)*	+12	6	+4			+2 (don)	Cha
x	Représentation (autre)*	+6		+4			+2 (don)	Cha
x	Saut*	-7		-1		-6		For
	Survie*	+1		+1			+2 en Cormyr (gilde)	Sag
x	Utilisation d'obj. magiques	+8	2	+4			+2 concernant les parchemins (syn.) +2 (don)	Cha

Cc = compétence de classe

* = compétence innée

Langues parlées					
principale	raciale(s)	régionale(s)	bonus d'Int	comp. Langues	diverse(s)
Commun	Nain	Turmic	Gnome, Géant, Elfe	Orque, Gobelin, Draconien	-

Dons:

• Prodiges Magique [général] - *Manuel des Joueurs de Faerûn*

Vous êtes particulièrement doué en magie.

Avantage. Lorsque vous déterminez vos sorts supplémentaires et votre modificateur au DD de vos sorts, vous considérez que votre caractéristique primaire (Charisme pour les bardes et ensorceleurs, Intelligence pour les magiciens) est de 2 points plus élevée. Si vous possédez plus d'une classe de jeteur de sorts, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'elle.

Spécial. Vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1. Si vous le prenez plus d'une fois (par exemple, si vous êtes humain ou une créature disposant de plusieurs dons au niveau 1), il s'applique à chaque fois à une classe différentes. Vous avez parfaitement le droit de prendre ce don même si vous ne possédez

pas encore de classe de jeteur de sorts.

• Moradin's Smile [Racial] - *Races of Stone*

Through the favor of Moradin, you are skilled at interacting with others.

Prerequisite: Dwarf

Benefit: You gain a +2 bonus on all Charisma-based skill checks.

-----Combat-----

Initiative:	Modif.	Modif. de Dex	Modif. divers
	+0	0	-

	CA	CA au dépourvu	CA de contact
Total	12	12	10
Modif. de Dex	0	-	0
Bonus d'armure	+2	+2	-
Bonus de bouclier	-	-	-
Bonus d'esquive	-	-	-
Modif. de parade	-	-	-
Modif. de taille	-	-	-
Modif. divers	-	-	-

Résistance à la magie: -

Réduction des dégâts: -

Protections	Type	Bonus à la CA	Dex max.	Pénalité aux jets	Échec aux sorts	Vitesse	Poids	Spécial
Armure de cuir	léger	+2	+6	0	10%	6 m	7,5 kg	-

Bonus d'attaque	Total	Bonus de base à l'attaque	Mod. De carac.	Mod. De taille	Mod. divers
De mêlée	+1	+2	-1	-	-
A distance	+2	+2	0	-	-
De lutte	+1	+2	-1	-	-

Armes	Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique	Type	Poids	Spécial
Attaque à mains nues	+1	1d3 -1	x2	C	-	Dégâts non-létaux
Dague de Phélès	+1	1d4 -1	19-20/x2	P/T	0,5 kg	Lancer, 3m
Arbalète légère sainte +1	+3	1d8 +1	19-20/x2	P	2 kg	Dégâts d'alignement bon, +2d6 aux créatures d'alignement mauvais
Baïonnette	-1	1d6 -1	19-20/x2	P	0,5 kg	Réception de charge

-----Magie-----

Sorts:

Modificateur au DD des sorts: +4 +1(don) = +5

Sorts par jour										
Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	3	1+2	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts connus										
Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Sorts	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
DD	15	16	-	-	-	-	-	-	-	-

Sorts connus:

0-

- Déguisement mineur (*Magie de Faerûn*)
- Détection de la magie
- Lecture de la magie
- Lumière
- Lumières dansantes
- Prestidigitation

1-

- Enthousiasme (*Codex Aventureux*)
- Soins légers
- Sommeil

Gemme-esprit (une fois par jour chacun en sacrifiant un sort de n'importe quel niveau)-

- Feuille morte
- Pyrotechnie

-----Inventaire-----

Objet	Quantité	Poids (kg)	Localisation
Costume d'artiste beige		2	<i>Corps</i>
Richesse		0,21	Poche int. droite
Gemme-esprit (Broche sertie d'une jade)			Revers gauche
Grimoire de taille P		0,75	Poche int. gauche
Symbole sacré en bois de Dugmaren Brilletoge			<i>Cou</i>
Brassard de Licorne de Kurto	Une paire		<i>Avant-bras</i>
Chevalière de la Licorne de Kurto			<i>Annulaire droit</i>
Arbalète légère sainte +1 armée d'une baïonnette		2,5	<i>Dos</i>
Carquois		0,5	<i>Cuisse droite</i>
Carreaux	8	0,5	Carquois
Carreaux de Maître	12	0,5	Carquois
Armure de cuir		7,5	<i>Corps</i>
Ceinturon			<i>Taille</i>
Dague de Phélès		0,5	Ceinturon
Lyre de maître		1,5	Ceinturon
Cor d'alarme d'Emerlin		0,25	Ceinturon
Étui à parchemins			Ceinturon
Feuilles de parchemin vierges			Étui à parchemins
Sacoche à composantes		1,5	Ceinturon
Mucus phosphorescent de l'Outreterre			Sacoche
Mousse phosphorescente de l'Outreterre			Sacoche
Violon miniature en argent			Sacoche
Perle d'identification			Sacoche
Havresac		0,25	<i>Côté droit</i>
Ouvrage d'initiation au terreux		1,5	Havresac
Précis de la langue halfeline		1,5	Havresac
Aiguille à coudre			Havresac
Carreaux	20	1	Havresac
Blague à tabac		0,25	Havresac
Chope en terre cuite		0,5	Havresac

Morceau de craie			Havresac
Corde en soie	15 m	2,5	Havresac
Outre de peau	2 L d'eau	3	Havresac
Paillasse		2,5	Havresac
Pipe en bois			Havresac
Plume d'écriture			Havresac
Allume-feu			Havresac
Fiole d'encre			Havresac
Rations de survie	3 jours	1,5	Havresac
	Total	32,71	

PP	PO	PA	PC	Poids
2	10	4	5	0,21 kg

Poids transportable (kg)					
Maximum (à bout de bras)	Soulevé (2xMax)	Traîné (5xMax)	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
40	80	200	13	13 > 26,5	26,5 > 40
Poids transporté			Encombrement		
Avec sac(s)		Sans sac(s)		Avec sac(s)	
32,71		18,21		lourd	
				intermédiaire	

Encombrement intermédiaire: Bonus de Dex: +3, Malus d'armure: -3, Vitesse diminuée, Course x4

Encombrement lourd: Bonus de Dex: +1, Malus d'armure: -6, Vitesse diminuée, Course x3

-----Background-----

Description physique

Vêtu de son inséparable costume beige usé et partiellement rapiécé (suite à la chute d'une malicieuse stalactite sur son flanc), Joinon Chantarbre arpente les rues autant que les couloirs, les forêts autant que les jardins, traînant devant lui son éternel bedon qui le rendrait à peu de choses près plus large que haut. Ainsi marche-t-il, sifflotant le plus souvent quelque air de sa création, les mains derrière le dos, quoiqu'elles soient parfois occupées à titiller les cordes de sa lyre (un magnifique instrument en if sculpté du symbole de Dugmaren.) On le voit également très souvent en train de griffonner sur un calepin quelques notes dont lui seul connaît le contenu.

La barbe (ainsi que la moustache) rousse et bouclée du nain fait sa fierté, une telle couleur étant rare chez les nains d'or qui présentent le plus souvent d'épais poils sombres. Soigneusement taillée, elle encadre le visage au teint cuivré du barde, remontant jusqu'à ses oreilles pour aller se perdre dans ce qui lui reste de cheveux. L'un des plus grand drame adolescent de Joinon a probablement été sa calvitie précoce qui l'a privé de la fantastique crinière rousse qu'il affectionnait. Cet état ne lui déplait cependant pas totalement et il apprécie l'aspect mature et érudit que lui confère son crâne chauve.

Lorsqu'il quitte les confortables locaux de l'Assemblée, Joinon emporte avec lui une besace gonflée d'objets disparates ainsi que l'arbalète et la mince armure de cuir qui l'ont accompagné durant ses premières aventures. Sa ceinture est alourdie par les nombreux élément qu'il y accroche, tels qu'une dague et le cor d'anciens compagnons ou divers étuis et sacoches.

Quelques ornements viennent compléter la parure du barde. Son annulaire droit présente une chevalière à l'effigie d'une licorne, à l'instar des bracelets de cuir qu'il porte aux poignets. Son large cou supporte un pendentif à l'image de l'Explorateur Errant tandis qu'il garde pour ses seuls yeux la broche incrustée de jade, symbole de son appartenance à l'Assemblée.

Description psychologique

D'un naturel gai et chaleureux, le nain d'or a toutefois été particulièrement bouleversé par les événements qui lui sont arrivés en Outreterre durant le sombre mois d'Eleasis 1372. Marqué par la perte de plusieurs compagnons qu'il estimait, Joinon a connu une période de renfermement durant laquelle son caractère s'est affermi. Ce renforcement, dont sa responsabilité à l'Assemblée avaient été la genèse, l'ont conduit à suivre plus qu'avant la voie de la raison. Il risque cependant de toujours rester le barde sentimental que ses premiers camarades ont connu, mais dans une moindre mesure.

Certains traits de son caractère n'ont pas changé, et il aime toujours à composer, chanter et faire naître sous ses doigts boudinés quelque musique entraînante ou mélancolique. Amateur, à l'instar de ses compatriotes nains, de la bonne chère et de la bonne boisson, Joinon apprécie la compagnie de ses quelques amis dans un établissement de qualité. Ils y jouent à divers jeux et se livrent ensemble à d'amusants traits d'esprit.

Le barde est un touche-à-tout, étudiant ce qui fait son intérêt du moment. Il recueille alors des tonnes d'information, passe ses journées et soirées à lire, comprendre, compiler. Désorganisé et versatile, le nain est en fait un dilettante dans certains sens du terme. Il se lance souvent dans plusieurs projets qui, faute de temps ou d'une baisse de motivation, ne voient jamais le jour, restant à jamais des idées inaccomplies qu'il reprend parfois en main pour mieux les abandonner une nouvelle fois.

Au fond de son être, Joinon croit toujours naïvement aux valeurs dites *nobles*. Son enfance ayant été bercée par les odes et chants héroïques des héros du Peuple Vigoureux, il continue à penser que le monde ne pourra se développer qu'en faisant preuve de bonté, de courage, de sacrifice, d'honneur et avant tout d'amour. Son périple en Outreterre a mis ces valeurs à rude épreuve, mais il ne s'y rattache que plus, attendant sans se l'avouer le moment où la soif de l'aventure reprendra le dessus et lui fasse troquer le bâton de conseiller de guilde pour le bâton de marche.

Background

La douceur de l'enfance

L'enfance de Joinon Vituttaa Rikeri Chantarbre est des plus ordinaires. Il naquit au plus profond des montagnes de l'Alaoreum le second jour de la Griffes du Couchant de l'année de la Masse (2 Ches 1307 CV.) Il plaisante d'ailleurs souvent en déclarant, amusé, que cette masse c'était tout bonnement lui. Effectivement enrobé dès sa naissance, le nain d'or fut l'aîné de trois enfants. Comme des milliers d'autres nains, il fait partie de la nouvelle génération née de la Bénédiction du Tonnerre accordée par Moradin au début du siècle.

Son père, marchand pour le compte des Gorges des Dents de Fer, était rarement présent et la structure familiale se limitait donc le plus souvent à sa mère, traditionnellement encadrée par les aïeuls du clan. Celui-ci, le très jeune clan Chantarbre, avait vu naître plusieurs héros aux cours du dernier millénaire. Deux en particulier : Rikeri Chantepierre de la Grande Faille et Gromgrindal « le Parrain » Chantarbre. Le premier avait été l'un des rares nains d'or à se tourner vers l'aventure et le voyage. S'installant sur ses vieux jours en Turmish, il fonda le clan Chantarbre qui se mêla aux nains d'or déjà installés dans les montagnes de l'Alaoreum. Le second, Gromgrindal, avait joué un rôle décisif durant un assaut duergar des mines des Gorges des Dents de Fers en 824 CV. Il restait à ce jour le plus grand héros des Chantarbre. Une telle ascendance permit au jeune Joinon, selon les us nains, de bénéficier d'une certaine érudition et de l'apprentissage d'une profession. D'abord intéressé par la mécanique et la magie des rouages, il ne tarda pas à se trouver un don pour le chant et la musique, auxquels il se consacra au grand dam de son père qui souhaitait en faire le combattant que lui-même n'avait jamais été. Lorsqu'il revenait de ses campagnes marchandes, le père du futur barde l'avait toujours bercé d'odes et de chants héroïques dans l'espoir de faire naître dans son esprit quelque aspiration à l'antique art martial du Peuple Vigoureux. Joinon avait alors rêvé à ces héros des temps anciens, à leurs prouesses et à leurs morts glorieuses. Mais jamais pour s'y livrer lui-même. Car son esprit créatif et son indisposition physique au combat l'éloignèrent de cette carrière. Il déclare aujourd'hui en en parlant: « pourquoi mourir sur un champs de bataille lorsque l'on peut composer des chants de

batailles? » Il n'en aimerait pas moins être le héros de ses propres créations, et le goût de l'héroïsme le hante encore souvent.

De plus, à travers son art, le jeune nain commençait à accéder à d'étranges pouvoirs, des manifestations magiques qui, dormant en lui, se réveillaient parfois. Un tel fait était rare au sein du Peuple Vigoureux, mais pas inconnu. Cela le détourna définitivement des armes et de la guerre.

A l'âge de quarante-neuf ans, alors qu'il était déjà entré dans la vie adulte, son père l'ôta du chaleureux cocon familial afin qu'il l'accompagne dans ses voyages commerciaux. Ensemble, ils traversèrent les Osraunes, les Plaines étincelantes et la toute nouvelle colonie des Montagnes du Pas de Géant, avant de remonter vers le Nord à travers les Contrées du Mitan Occidental. Les journées étaient destinées au voyage tandis que les soirées privilégiaient la relation père-fils qui n'avait que trop peu existé jusque-là. Et Joinon écoutait, replongé l'espace d'une lune dans sa douce enfance, les aventures de Gromgrindal du clan Chantarbre. Puis le voyage de retour s'accomplissait, jusqu'à l'Alaoreum qui avait vu naître le barde. Pendant plus d'une dizaine d'années les paysages défilèrent devant ses yeux, tantôt vers le Nord tantôt vers le Sud, au gré des saisons, tandis qu'en son être se manifestaient plus souvent ses mystérieux pouvoirs. Jusqu'au jour où cette vie s'arrêta.

Alors qu'ils étaient de passage, comme une fois l'an, dans les lointaines Marches d'Argent, le chariot familial poussa son voyage jusqu'à la cité humaine d'Everlund. Ils y passèrent une agréable et arrosée soirée avant que son marchand de père ne lui déclara, non sans quelques larmes dont les gouttes tombèrent dans sa barbe brune pour venir se mêler à celles, plus collantes, de la bière: « Mon p'tiot, t'es différent. T'vas pas pouvoir t'épanouir avec un vieux comme moi. Y'a une école dans c'te ville, un truc magique. J'veux qu't'y ailles, qu't'apprennes à t'servir du don que Moradin y t'a donné. Tu m'comprends Joinon? Faut qu'tu d'viennes quelqu'un, et t'y arriveras, parce que t'es mon fils. »

Le lendemain, au matin, le père sortit de la ville en même temps que de la vie du barde. Ce dernier trouva dans son sac une lyre à l'effigie de Dugmaren Brilletoge, l'Explorateur Errant, ultime cadeau de la figure paternelle tant aimée.

L'Assemblée et l'époque des responsabilités

Joinon entra à l'Assemblée durant la fin de l'année de la Harpe Désaccordée (1371 CV.) Il y apprit à développer et contrôler les aspects de l'Art qui se manifestaient à travers ses chants et ses musiques. Entouré d'individus partageant les mêmes aspirations et les mêmes particularités, il se sentit rapidement dans une nouvelle famille. Il avait dans la guilde accès à une somme de savoir ainsi qu'à des connaissances fabuleuses et passait son temps libre au sein de la Grande Bibliothèque de l'académie ou dans les tavernes de la ville en compagnie des quelques nouvelles amitiés qu'il prenait le temps d'entretenir.

Mû par une rare curiosité et une motivation exemplaire, il ne tarda pas à se faire remarquer. Volontairement impliqué dans plusieurs projets, il fut par la force des choses propulsé à la tête des quêteurs de chants, la mince branche bardique de l'Assemblée, où il dû faire preuve d'un sens des responsabilités qu'il n'avait jamais pensé posséder. Il tenta tant bien que mal de gérer son administration, épaulé par l'intendant Stolig Pierrefendue qui devint son principal ami et complice.

Il participa activement au projet *Dragon des Arcanes* et rencontra la délicieuse Esvele Ambrecouronne. Il quitta temporairement les locaux d'Everlund au début du mois d'Eleasis 1372 afin de rejoindre le bastion de Sundabar pour le compte de la guilde.

Eleasis 1372, le bouleversement

De passage à Sundabar, Joinon fut impliqué dans une étrange mission, poussé par un sens de l'aventure qu'il eût par la suite maintes occasions de regretter. Il fut chargé par le capitaine Marteau-Tonnerre, à l'instar de quatre aventuriers humains et d'un autre nain, de pénétrer dans les ténébreuses profondeurs de l'Outreterre afin d'y enquêter sur un prétendu assaut orque qui s'y préparait en secret. Il ne tarda pas à découvrir que ses compagnons étaient également sur la piste d'un antique artefact, l'amulette de Xanthen.

Goûtant en premier lieu avec autant de fébrilité que de crainte à l'aventure qu'il avait toujours voulu connaître, il déchantait vite à mesure que les incidents éclosaient et que la situation du groupe

s'aggravait. Joinon perdit un premier compagnon, le nain d'écu Emerlin, quelques temps après leur descente, apparemment victime de la faezress, une dangereuse énergie magique qui parcourt le monde souterrain. Un autre de ses nouveaux amis, Kurto du Nord, fut tué lors d'une bataille contre un camp orque. Une bataille qu'ils auraient pu éviter et durant laquelle les actions de Joinon furent peu glorieuses. La peur le prit par les tripes tandis que son cœur battait au rythme du fer s'entrechoquant. Il pensa mourir lorsqu'un coup du sort, qui ne fut cependant pas en leur faveur, mit fin à l'affrontement. Le malicieux Bratak disparut alors, probablement mort, tandis que le groupe rencontra trois nouveaux aventuriers prétendument venu les secourir. L'un mourut prématurément, mais Joinon se lia avec un autre musicien, l'humain Phélès, qui malgré des goûts morbides prononcés paraissait étrangement lui ressembler. Leurs actions communes lors du combat semblaient en outre les avoir rapprochés.

Alors qu'ils avaient enfin trouvé ce qu'ils pensaient être l'Amulette de Xanthen, les aventuriers s'étaient décidé à remonter à la surface. La mort les frôla une nouvelle fois sans vouloir les prendre jusqu'à ce qu'ils furent brusquement renvoyés sous le ciel de Faerûn, séparés et sans doute victimes d'un nouveau maléfice de l'Outreterre.

Joinon mit du temps à se remettre de cette première aventure. Il s'assombrit avant de retrouver peu à peu la joie de vivre qui le caractérisait. Il en sortit grandi, plus mature et doté d'un caractère plus fort. Aujourd'hui, des rumeurs circulent à l'Assemblée selon lesquelles le nain d'or songerait à abandonner ses charges administratives au profit d'une vie d'aventurier.