

SBIRE (SUPPLÉMENT JDR NAHEULBEUK)

Critères : COU maximum 10, INT et CHA maximum 11 (ce métier est adapté aux personnages dotés de petits scores)

Restrictions :

- la tolérance à l'utilisation de magie, ainsi que l'érudition, sont liés à l'origine
- l'utilisation des armes à deux main et des armures dépendra aussi de l'origine
- aucune autre restriction

EV initiale : selon origine

AT initiale : 9 / **PRD initiale :** 9

Compétences de base : APPEL DES RENFORTS, FRAPPER LÂCHEMENT, LANGUE DES MONSTRES, FARIBOLES, MÉFIANCE, MENDIER ET PLEURNICHER, RESSEMBLE À RIEN, FOUILLER DANS LES POUBELLES, MISÉRABLE (spécial), SURVIVALISTE (spécial), PLEUTRE (spécial).

Compétence au choix : étant par nature polyvalent, le sbire peut choisir d'orienter sa carrière avec n'importe quelle compétence optionnelle à l'exception des suivantes : Appel du Sauvage, Chef de groupe, Chercher des noises.

Les sbires sont des gens qui se retrouvent assez souvent dans le bas de l'échelle sociale, exécutant les travaux les plus divers et les plus avilissants au service d'employeurs variés, dont le profil va de « peu scrupuleux » jusqu'à « tyran maniaque et sanguinaire ». Il se peut qu'en fin de carrière ils finissent par être « le second du Maître », mais ils ne sont pas taillés pour le commandement. D'un naturel lâche et effacé, généralement brimés, ils n'ont rien d'un chef de groupe et sont en revanche amenés à faire à peu près n'importe quoi, ce qui leur donne un côté polyvalent proche de ce qu'on pourrait appeler un « ranger du pauvre ». Ils n'ont que peu d'estime pour eux-mêmes, et s'ils ont assez souvent de bonnes idées, ils ne sont pas vraiment du genre à se mettre en avant pour imposer leur volonté à d'autres. Ils sont donc facilement influençables et ont tendance à suivre les directives de gens au charisme important, ou à faire des coups en douce.

Leur discrétion naturelle, qui leur vient de le côté insignifiant, leur permet de passer facilement inaperçu. C'est un avantage qui peut se retourner contre eux lorsqu'il s'agit d'avoir des conversations avec des gens, lesquels auront tendance à considérer que leur avis est de moindre intérêt.

Les sbire et les armes : avec une vie rarement simple et pas vraiment d'honneur, le sbire fait ce qu'il faut pour survivre et peut donc utiliser n'importe quoi pour se battre. La taille des armes utilisées sera toutefois limitée par la force et la taille des bras, et donc dépendra de l'origine du héros.

Les sbires et les armures : compte tenu des postes très divers que peuvent occuper les sbires au service d'un tiers (y compris celui de garde du corps), ils ont tout à fait l'occasion de s'équiper en fonction, tant que ça ne rentre pas en conflit avec les restrictions imposées par son origine.

Les sbires et la magie : si le sbire est d'une origine non réfractaire à la magie (quand bien même il ne sera jamais très intelligent, sinon il ne serait pas sbire), le personnage pourra s'équiper et utiliser du matériel magique sans problème, à partir du moment où cela lui permet de survivre. Dans le cas où il est également érudit, il pourra donc lire et utiliser des parchemins ou des objets chargés en sortilèges variés.

Emploi des armes de jet : comme ils font leur possible pour ne pas se mettre en danger, les sbires savent rester en retrait et blesser leurs ennemis à distance. Ils pourront donc utiliser n'importe quoi pour le faire, en particulier des poisons, tant que cela n'est pas incompatible avec les restrictions de leur origine.

SBIRE (métier)

Supplément deux pages OFFICIEL du JDR Naheulbeuk (toutes les infos sont dans ce document). Lire la page 1 pour les détails de création de personnage et le roleplay.



Je dispose des compétences suivantes :

APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.

FRAPPER LÂCHEMENT : permet de doubler les dégâts d'une attaque lorsque celle-ci est placée dans le dos avec une lame courte, une fois par combat.

LANGUE DES MONSTRES (INT) : permet de comprendre la langue de certaines créatures monstrueuses douées de paroles, et de discuter avec eux.

FARIBOLES (INT, CHA) : bonus pour déstabiliser, distraire et captiver l'auditoire à l'aide de son baratin.

MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.

MENDIER ET PLEURNICHER (CHA, INT) : permet de gagner quelques PO entre deux aventures.

RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.

FOUILLER DANS LES POUBELLES (INT) : meilleures chances de trouver des objets en fouillant.

MISÉRABLE (spécial) : en premier effet, si le personnage a trois caractéristiques de base inférieures ou égales à 10, il gagne définitivement la compétence « Chance du rempailleur ». En deuxième effet, le sbire est insignifiant, de sorte qu'il gagne +2 à toutes ses épreuves de discrétion et de larcin. En troisième effet, son côté misérable lui permet d'avoir un bonus de +2 aux épreuves de marchandage, mais un malus de -4 aux autres épreuves de charisme « social ». Enfin, en dernier lieu, si un opposant doit choisir d'attaquer un membre du groupe, le sbire aura toujours moins de chances que les autres d'être choisi.

SURVIVALISTE (spécial) : généralement brimé, le sbire est habitué aux privations diverses et aux conditions de vie précaires. Il récupère donc 1 PV supplémentaire par heure de sommeil, et n'a besoin de manger que deux rations par jour.

PLEUTRE (spécial) : dans le combat au contact, le sbire peut déconcerter l'adversaire par sa manière inhabituelle de combattre en usant des techniques lâches et des mouvements désordonnés. Ainsi donc, chaque fois qu'il réussit une ESQUIVE ou une PARADE contre un opposant, ce dernier devra lancer 1D6 : sur 1 à 3 il ne se passe rien ; sur 4 l'ennemi perd un assaut à se poser des questions, sur 5 l'ennemi se décourage et change de cible ; sur 6 l'ennemi doit tirer une maladresse AT/PRD.

Je peux développer les compétences suivantes :

Toute autre compétence est éligible, autant à la création qu' à la prise de niveau, à l'exception des suivantes : Appel du Sauvage, Chef de groupe, Chercher des noises.

