

BOURREAU (SUPPLÉMENT JDR NAHEULBEUK)

Critères : aucun minimum ou maximum requis ! Seuls les *gnômes* ne peuvent pas exercer ce métier. D'une manière générale, cependant, ce n'est pas un métier très en vogue chez les *elfes sylvains* ou les *hauts-elfes*...

Restrictions :

- la tolérance à l'utilisation de magie, ainsi que l'érudition, sont liés à l'origine
- l'utilisation des armes à deux mains est également restreinte en fonction de l'origine
- appréciant sa liberté de mouvement, le bourreau n'utilise pas d'armure supérieure à PR5 (sauf bonus magique)

EV initiale : origine +2

AT initiale : IO / PRD initiale : 8

Compétences de base : ARMES DE BOURRIN, APPEL DU TONNEAU, FRAPPER LÂCHEMENT, INTIMIDER, LANGUE DES MONSTRES, MÉFIANCE, TORTIONNAIRE (spécial), POIGNE DE FER (spécial), INFÂME (spécial).

Compétence au choix : détecter, bricolo du dimanche, forgeron, tirer correctement, nager, escalader, chevaucher, chercher des noises, premiers soins, truc de mauviette.

Les bourreaux sont les gens qu'on emploie pour les besognes que personne d'autre ne peut, ou ne veut mener à bien, que ce soit par défaut de courage ou par surcroît d'humanité. D'une manière générale, ce sont des exécuteurs et des maîtres de la torture. Ils n'ont pas beaucoup d'amour-propre, ce qui les conduit généralement vers l'alcoolisme, et sont habitués aux conditions de travail difficiles, ce qui augmente légèrement leur potentiel, tant sur le plan physique que psychologique. Au service de la population, ils peuvent servir également de croque-mort ou d'aide à la justice, interrogeant les prisonniers récalcitrants pour faire avancer les enquêtes. Pour le compte des maîtres de donjons, en revanche, ils auront tendance à faire ce que bon leur semble et seront souvent chargés de surveiller les prisons. En matière de combat, ils sont le fléau des races humanoïdes (surtout si l'ennemi est plus petit et moins fort) mais n'ont pas d'avantage particulier contre les autres opposants (animaux, monstres, démons, etc.). Il est également à noter que ces personnages ont rarement affaire à des gens qui peuvent se défendre, et donc ne sont pas très bons pour parer les coups.

Ainsi donc, les bourreaux ne sont pas forcément des personnes mauvaises car il peuvent tout à fait mettre leurs talents au service de la société. Quel que soit leur profil cependant, ils auront du mal à se faire des amis.

Les bourreaux et les armes : tout ce qui tranche, pique, brûle, broie ou arrache est une arme redoutable dans les mains du bourreau. Ils peuvent donc utiliser n'importe quoi, et même des armes de récupération (grâce en partie à la compétence « Tortionnaire »). 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 bourreaux et les armures : on ne peut pas travailler efficacement dans une boîte de conserve. Les bourreaux ne sont pas du genre à se promener en armure complète, et même s'ils doivent se protéger, ils le feront en gardant leur liberté de mouvement. Ils vont donc porter plutôt des armures de cuir ou de tissu renforcé que des protections métalliques, et si leur origine le permet pourront très bien s'équiper de matériel enchanté pour augmenter leurs chances de survie.

Les bourreaux et la magie : si l'origine du bourreau, de base, n'est pas réfractaire à la magie, alors le bourreau ne le sera pas non plus. Si en outre il possède la compétence « Érudition », il pourra également utiliser des parchemins magiques (pré-enchantés avec des sorts de mages) pour arriver à ses fins.

Emploi des armes de jet : n'ayant pas forcément d'honneur, les bourreaux n'ont aucun scrupule quand il s'agit de blesser les gens à distance. Ils pourront donc utiliser n'importe quoi pour le faire, tant que cela n'est pas incompatible avec les restrictions de leur origine.

BOURREAU *(métier)*

Supplément deux pages OFFICIEL du JDR Nabeulbeuk (toutes les infos sont dans ce document). Lire la page 1 pour les détails de création de personnage et le roleplay. Armures max : PR5.



Je dispose des compétences suivantes :

APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.

ARMES DE BOURRIN : possibilité d'utiliser des armes à deux mains (sous réserve de restriction d'origine).

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.

INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son courage et son charisme.

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

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

TORTIONNAIRE (spécial) : s'applique uniquement contre des cibles humanoïdes standard. Avec sa connaissance poussée de l'anatomie, et, le bourreau frappe à 1D6+1 (de base) aux dégâts à mains nues, et peut utiliser les coups spéciaux et les critiques à mains nues. Il hérite également d'un bonus de +2 PI avec des armes de récupération (des armes qui ne sont pas de vraies armes comme par exemple un tisonnier, une bouteille...) et +1 PI avec les autres armes de contact.

POIGNE DE FER (spécial) : fonctionne contre les humanoïdes de taille standard uniquement. Avec cette technique, le bourreau peut essayer, au lieu d'une attaque, de saisir la cible en réussissant une épreuve de moyenne FO/AD. Sur une cible ainsi bloquée, il aura ensuite à chaque attaque un bonus AT+2 et +2 PI, mais ne pourra utiliser qu'une arme à une main et ne pourra pas esquiver ni parer. La cible pourra choisir de se dégager à chaque assaut (au lieu d'attaquer) en réussissant à son tour une épreuve de moyenne FO/AD.

INFÂME (spécial) : mauvaise réputation. CHA-3 pour toutes les épreuves de séduction (y compris le marchandage) mais, en contrepartie, CHA+2 pour toutes les épreuves visant à déstabiliser ou intimider les gens (et donc, +2 à la compétence « Intimider »).

Je peux développer les compétences suivantes :

- Détecter (pièges et embûches, danger)
- Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- Forgeron (améliorer/réparer des armes)
- Tirer correctement
- Nager
- Escalader
- Chevaucher (monter un animal)
- Chercher des noises (attaque le premier)
- Premiers soins
- Truc de mauviette (résistance à la douleur)

