

## Le SBIRE (niveau 3 avec 320 XP)

Étape 1 : Définissez le sexe et le nom de votre personnage !

Étape 2 : Aucune, mais vous avez déjà sur votre fiche les compétences optionnelles « Tirer correctement », « Premiers soins » et « Érudition » (et pas d'autres pour le moment)

*Né près de Gallo dans le sud-ouest de la Terre de Fangh, ce personnage a été frappé de malchance très jeune car sa famille a été forcée de fuir le pays pour échapper à l'avancée des ogres, qui remontaient souvent d'Alaykjdu pour piller leur village. Son grand frère fut tué à cette occasion. Les parents et leur dernier enfant ont tenté de s'installer plus haut dans le pays, mais sans capital ça n'était pas facile... Et ils ont ainsi vécu de mendicité et de petits boulots pendant des années, cherchant des solutions. Finalement, tout s'est mal terminé car les parents ont été victimes d'une attaque de soudards, laissant leur enfant triste, seul au monde. Il avait heureusement appris à lire grâce à sa mère, à tirer à l'arc avec son père, et aura erré un moment avant de trouver à Valtordu une petite annonce mentionnant un travail de petit personnel au Donjon de Nabeulbeuk.*

Au niveau de l'équipement, le sbire possède principalement du matériel récupéré sur des aventuriers morts dans le donjon. Du fait de son côté chétif, il n'aura malheureusement pas pu prendre ce qu'il y avait de mieux... Il fait de son mieux avec ce qu'il a chopé, mais rien n'est vraiment très performant. Son plastron de cuir sombre, provenant d'un elfe noir, lui donne une dégaine bizarre.

PROTECTIONS :

- Casque volé : PR1, COU+1, CHA+1 (Rup. 1-3)
- Plastron drow de Zuruk (enchanté) : PR3 (dont 1 magique), CHA+1 (Rup. 1-2)
- TOTAL SCORE PR : 4 (dont 1 magique)

ARMEMENT :

- Épée courte d'artisan : ID+4 PI, AT+1 (Rup. 1-2)
- Arc cour d'aventurier : ID+4 PI, (Rup. 1-2) (1 tir tous les 3 assauts)

PROJECTILES DANS UN CARQUOIS :

- 1 flèche barbelée « radagol » : Dégâts +3
- 3 flèches noires des drows : Dégâts +1
- 2 flèches lourdes : Dégâts +2, AD-1 (tir)

ÉQUIPEMENT :

- Vêtements de rechange usés dans le sac, sac à dos renforcé, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base, briquet, 50 m de ficelle, matériel médical de base (scalpel, couteau bandes, aiguille et fil à suturer, désinfectant, produit cicatrisant), 3 rations de nourriture de voyage
- 1 potion de soin effet majeur (+15 PV et guérison des plaies)
- 1 parchemin de boule de feu majeure (3D+2 PI en dégâts de feu sur une cible, jusqu'à 20 mètres)
- 1 baguette de Zorlaki (reste 1 charge — permet d'ouvrir une serrure simple, non magique)

SPÉCIAL :

- Le sbire est très souvent le seul à savoir lire au Donjon de Nabeulbeuk, ce qui a tendance à lui donner de l'importance, surtout quand il s'agit d'utiliser des parchemins magiques !

Fiches importantes à part : Fiche de métier S bire, lire en particulier les compétences spéciales.