

SEMI-HOMME DE LA LOI (SUPPLÉMENT NON OFFICIEL JDR NAHEULBEUK)

Critères : CHA minimum : 12, INT minimum : 12 — FO maximum : 10.

Taille : entre 0,90 m et 1,10 m, souvent rondouillard

Restrictions :

- n'utilise pas de magie
- n'utilise pas d'arc ni d'arme à 2 mains « à taille humaine », et encore moins de grande arme
- n'utilise pas d'armure complète, ni supérieure à PR 3 (sauf magique)
- n'utilise jamais d'armure en métal
- transport de charges limité à 11 kilos

Obligations :

- toujours avoir ses textes réglementaires de référence sur lui (codes de droit, cadastre, etc.)

EV initiale : 30 (EV : + 1D4 par niveau)

AT initiale : 8 / **PRD initiale :** 10

Possessions : le personnage commence sa carrière avec 300 PO, une maison luxueuse dans le Mooté (5 à 8 pièces), une monture (poney) et une petite charrette. Il aura toujours 1D6 gardes ou domestiques à son service qui lui coûte entre 25 et 50 PO par mois d'entretien par personne.

Compétences de base : APPEL DU TONNEAU, ATTIRE LES MONSTRES, CUISTOT, ERUDITION, INSTINCT DE SURVIE, LA LOI C'EST MOI (spécial), PÉNIBLE

Compétences au choix : appel des renforts, arnaques et carambonilles, chef de groupe, chevaucher, fariboles, méfiance, nager, T.A.F. (trucs et astuces de la famille — spécial)

Professions méconnues, malaimées ou méprisées, mais pourtant si utiles dans la vie quotidienne, les magistrats, notaires, huissiers, agents immobiliers, cartographes-géomètres, généalogistes... ceux que l'on dénomme le plus souvent « les semi-hommes de la Loi » sont relativement nombreux dans le Mooté et indispensables au bon fonctionnement de la société hobbit.

Les semi-hommes de la Loi et la magie : même si ces personnes ne pratiquent pas elles-mêmes la magie, il n'est pas rare qu'elles fassent appel à la confrérie des mages culinaires ou à l'ordre des paladins de Jorð'hun pour faire respecter ou appliquer (plus ou moins discrètement) la loi. Cependant il existe une réelle animosité envers les hobbits renégats, d'autant plus violente lorsqu'ils sont mages.

Les semi-hommes de la Loi et les armes : tout comme les nains, les semi-hommes ne peuvent pas utiliser les armes à deux mains prévues pour les humains. S'ils se munissent d'une arme à une main, ils l'utiliseront à deux mains sans appliquer de modification à leurs caractéristiques. Cependant, les semi-hommes n'ont pas la force du nain et n'auront donc pas de bonus aux dégâts.

Les armes à une main qu'ils peuvent utiliser sont donc de petite taille : les classiques couteaux, poignards ou dagues, même s'ils rechignent la plupart du temps à en porter sur eux.

Les semi-hommes de la Loi et les armures : n'étant pas des combattants par nature, ils préfèrent les tenues légères, même si la nécessité leur impose parfois le port d'armures légères, uniquement en cuir, mais à la condition qu'elles soient seyantes et de bon goût.

Emploi des armes de jet : comme tous leurs congénères, les mages hobbits considèrent que l'arme de jet est bonne pour leur survie car elle leur permet de rester le plus longtemps possible loin des ennemis. Ils peuvent donc se munir de petites lames, d'une fronde, d'un lance-pierre...

SEMI-HOMME DE LA LOI *(origine ET métier)*

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

Armures max : PR 3. Transport de charges limité à 11 kilos.

Le semi-homme de la Loi est un hobbit respectueux des lois et garant de l'ordre dans le Mooté.

Je dispose des compétences suivantes :

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

ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.

CUISTOT (AD) : permet à tout le groupe de récupérer des PV supplémentaires quand le héros prépare un repas.

ERUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter.

INSTINCT DE SURVIE : le héros possède un flair exceptionnel pour trouver nourriture et boisson.

LA LOI C'EST MOI (spécial - INT) : intimidation judiciaire ou administrative ; permet de faire un jet d'INT +4 opposé au COU de la cible pour donner des ordres à la milice, soldats, contribuables.

PÉNIBLE (INT) : en cours de partie, le MJ décide que le héros a été chiant et que ses compagnons sont fâchés. Le héros peut essayer de sauver la situation en réussissant une épreuve INT (sans quoi, il se fait frapper).

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- ☐ Arnaques et carambouilles (en boutique ou en négociation, obtient une remise de 20% sur le prix d'achat, 10% à la revente. Roleplay : pas d'épreuve au dé, mais le joueur doit convaincre le MJ avec un discours abracadabrant !)
- ☐ Chef de groupe (le vote du chef du groupe compte pour 2 voix, et s'il y a égalité, c'est le chef de groupe qui a raison)
- ☐ Chevaucher
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Méfiance (possibilité de tenter une épreuve d'INT pour savoir si un PNJ ment)
- ☐ Nager
- ☐ T.A.F. (Trucs et astuces de la famille) (permet de trouver des informations dans des livres, parchemins ou sur une carte ; nécessite un jet d'INT pour 4 heures de recherche)