

Sbires express

Aide de jeu pour *Feng Shui*, présentant une alternative aux règles sur les sbires (*mooks*) et quelques capacités supplémentaires pour épicer les rencontres avec ces si sympathiques sous-fifres.

De l'usage des sbires

Le sbire, c'est la particule élémentaire de la baston, dans *Feng Shui* : s'il n'y en a pas, la réaction en chaîne ne se fait pas. Certes, on peut avoir des combats entre personnages nommés, joueurs ou non, mais au final, tout l'intérêt du sbire est de présenter aux personnages une force nettement supérieure en nombre, mais qui ne présente au final qu'un danger très limité.

Sbires light

Il est rare qu'un sbire dure plus d'un tour de combat ; en règle générale, ils tombent à la première baffe un tant soit peu sérieuse. Donc, il n'est pas forcément nécessaire de détailler monstrueusement les sbires.

C'est pourquoi je préconise de ne donner que deux chiffres pour les sbires : une Caractéristique générique (Car.), qui ne sert qu'à déterminer les dégâts des armes de combat rapproché et la vitesse, pour l'initiative ; et une VA générique pour les talents de combat ; rajouter à cela les armes. Le reste est somme toute superflu.

Sbires plus

Et pourquoi les sbires n'auraient-ils pas non plus des schticks à eux ? Vous me direz – surtout au vu de ce que je viens de développer – qu'un sbire avec un schtick, c'est un peu donner de la confiture à un cochon : c'est gâcher. Certes, mais d'un autre côté, comme les personnages passent leur temps à taper sur des sbires, pourquoi ne pas varier les plaisirs et leur donner quelques avantages ?

En général, un sbire n'aura pas plus de trois schticks ; on peut faire des exceptions, mais veillez à ne pas en abuser.

Increvable !

Le sbire ne veut pas mourir. Soit il dispose d'une armure ou d'une protection magique, soit c'est un mort-vivant. Toujours est-il que, trois séquences après avoir été tué, il revient. Les sbires increvables ont cependant un point faible qui, s'il est touché (tir visé à -2), met le sbire définitivement hors de combat. Un niveau en increvable donne droit à un retour, deux niveaux, deux retours, etc.

Intouchable

Qu'il soit petit, rapide, agile, fourbe ou blindé comme un T-34, le sbire a une VA défensive de 1 point plus élevée que sa VA offensive (rappel : en général, les VA

offensives et défensives sont identiques et égales à la plus haute compétence de combat du personnage).

Agressif

Très bien entraîné à l'attaque ou disposant d'un matériel de haute précision, le sbire a une VA offensive de 1 point plus élevée que sa VA défensive.

Rapide

Le sbire a un bonus de 1 à sa Caractéristique générique pour l'initiative.

Puissant

Le sbire a un bonus de 1 à sa Caractéristique générique pour les dégâts en combat rapproché (ou pour la Magie ; bref, tout ce qui dépend d'une caractéristique).

Malin

Le sbire a appris à faire des esquives actives ; idéal pour les moines Shaolin anonymes. Un niveau maximum.

Le coup du ninja

Comme au-dessus, le sbire peut faire une esquive active, mais, dans le cas présent, il disparaît dans un éclair de lumière et/ou un nuage de fumée et, à sa prochaine action, il peut attaquer avec un bonus de 1 si sa VA est supérieure au score de Perception de son adversaire. Un niveau maximum.

Discipliné

Le sbire a acquis une discipline de groupe ; du coup, un groupe de N sbires disciplinés peut attaquer une cible simultanément, lui donnant un seul jet d'attaque, mais avec un bonus de N. Un niveau maximum.

Kamikaze

Lorsqu'il est tué, ou mis hors de combat, le sbire a droit une dernière attaque, avec un bonus de 1 par niveau de kamikaze.

Effet Hulk

S'il est touché, mais pas mis hors de combat (c'est-à-dire si le jet d'attaque est plus grand que, ou égal à, la VA du sbire, mais plus petit que la marge de 5 nécessaire), le sbire gagne un bonus de 1 à sa VA, avec un bonus maximum de 2 + niveau. Avec le niveau 3, si le sbire arrive à un bonus de 5, il se transforme en personnage nommé, muhaha !

Autres capacités spéciales

Les capacités précédentes sont utilisables par à peu près n'importe quel type de sbires. Ces derniers peuvent cependant très bien être dotés d'autres schticks propre à leur

archétype : des créatures surnaturelles peuvent avoir une Immunité, ou une Augmentation conditionnelle, des sorciers (du Lotus, au hasard...) le schtick de Mouvement ou de Conjuración, etc.

Le pouvoir de dire nom

Règle stupide : si, par bêtise, les personnages viennent à apprendre le nom du sbire, ce dernier se transforme instantanément en personnage nommé...