

AMAZONE SYLDÉRIENNE (SUPPLÉMENT JDR NAHEULBEUK)

Critères : FO minimum : 12, CHA minimum : 12, AD minimum : 11 et COU minimum : 12

Taille : entre 1,80 m et 1,95 m

Background et roleplay : L'Amazone Syldérienne a grandi et vécu dans une contrée froide et hostile, au nord de la Terre de Fangh. Elle résiste assez bien à tout ce qui fait mal et n'aime pas ce qui est compliqué. Experte en combat à l'arme longue et parfois aussi en chasse, elle n'a hélas pas beaucoup d'autres talents. Son activité principale a consisté, pendant toute sa jeunesse, à survivre et à combattre des pillards, des créatures malfaisantes, des animaux sauvages ainsi que les hommes lubriques et brutaux de clans barbares voisins. Elle ne connaît pas grand-chose de la vie en société et ignore la plupart des us et coutumes des autres peuples fanghiens.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf dans le cas d'une arme enchantée, mais il faut la convaincre
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR6
- n'utilise pas de bouclier
- armes à distance : arc ou javelot
- armes de contact : toute arme à deux mains

EV initiale : 38

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

Compétences de base : ATTIRE LES MONSTRES, CHERCHER DES NOISES, BOUFFE-PIF, TÊTE VIDE, CHEVAUCHER, TRUC DE MAUVIETTE, ARMES LONGUES (spécial), SURVIVANTE (spécial), BEAUTÉ FÉROCE (spécial), IGNORANTE (spécial)

Compétences au choix : escalader, intimider, nager, pister, tirer correctement, instinct de survie

Les Amazones et les armes : elles sont formées au cours de leur jeunesse à la pratique d'un art martial qui leur est propre et qui n'est efficace qu'avec des armes à deux mains, dont elles sont de grandes expertes. Elles arrivent ainsi à tirer le meilleur parti des hallebardes, épées à deux mains, haches de bataille et même marteaux à long manche. En revanche, elles ont bien du mal à combattre avec des armes courtes, qui leur semblent sans intérêt.

Les Amazones et la magie : ces femmes sont élevées dans la crainte de la magie et des mages car elles estiment que ce sont des disciplines réservées aux lâches. Bien sûr, il se peut qu'elles côtoient des mages au cours de leur carrière d'aventurier et que leur *a-priori* soit un peu bouleversé, mais ça ne sera pas facile. D'une manière générale, l'amazone pourra choisir de s'équiper d'une arme magique/enchantée si elle est convaincue (par quelqu'un d'autre) du caractère efficace de celle-ci.

Les Amazones et l'armure : elles ont l'habitude de se couvrir pour se protéger du froid qui règne dans leur contrée, mais elles n'apprécient pas les armures encombrantes métalliques, parce que ça les empêche de bouger avec efficacité. Toute protection est bonne à prendre en dehors de ces restrictions culturelles et de l'encombrement généré. En tout cas, une amazone ne passe donc pas son temps à moitié nue sur un cheval, les cheveux aux vent.

Les Amazones et les boucliers : du fait de sa spécialisation à l'arme longue à deux mains, l'amazone n'utilise jamais de bouclier car elle trouve en outre que c'est lourd et que ça ralentit les mouvements.

Emploi des armes de jet : elle peut être experte en chasse et à ce titre elle utilisera toujours un arc ou des javelots. Les autres armes ne font pas partie de sa culture.

AMAZONE SYLDERIENNE *(origine ET métier)*

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

L'amazone est une guerrière spécialisée en armes longues et réfractaire à la magie.



Je dispose des compétences suivantes :

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

CHERCHER DES NOISES : le héros frappe toujours en premier lors d'un combat.

BOURRE-PIF : le héros peut se battre à mains nues de façon efficace et accéder à des coups spéciaux.

TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges ayant pour cible l'esprit du héros.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

TRUC DE MAUVIETTE (PR) : le héros est entraîné à supporter la douleur. Les dégâts qu'il subit seront toujours réduits de 1 point (équivalent d'un bonus de PR ne comptant pas dans l'encombrement).

ARMES LONGUES (spécial) : l'amazone est entraînée à manier toutes les armes à deux mains — elle ignore les malus AT et AD éventuels de ces armes. En revanche, elle écope d'un malus AT/PRD-2 en utilisation d'armes à une main.

SURVIVANTE (spécial) : l'amazone sait éviter les coups et elle a +1 à l'esquive. Grâce à l'allonge de son arme, après une esquive, l'amazone a 50% de chance de pouvoir tout de même attaquer à l'assaut suivant (4, 5 ou 6 au D6). De plus, si elle achève un ennemi, elle récupère 2 PV.

BEAUTÉ FÉROCE (spécial) : le physique de l'amazone impressionne les hommes et les empêche d'être efficaces contre elle. Les mâles humains, nains, barbares, semi-hommes, elfes ou hybrides d'elfes, orques ou hybrides d'orques qui l'affrontent directement reçoivent -1 à toutes leurs caractéristiques (pour les actions contre l'amazone) à moins de réussir une épreuve INT au tout début de la rencontre.

IGNORANTE (spécial) : ayant grandi loin de toute civilisation, l'amazone ne connaît rien au commerce, au marchandage, aux combines politiques ou aux blagues. Elle ne sait pas compter, n'apprendra jamais à lire et il est possible qu'elle se fasse arnaquer par n'importe qui.

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Escalader
- ☐ Intimider (pour faire peur aux ennemis)
- ☐ Nager
- ☐ Pister
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)
- ☐ Instinct de survie (trouver de la nourriture quel que soit l'endroit)

