

JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

LA MAGICIENNE SHAMROCK



J'ai eu pas mal de chance en tirant ce personnage au dé... Je voulais à la base faire autre chose mais c'est une magicienne qui est sortie... Du coup j'ai fait quelque chose d'assez correct je pense, et légèrement optimisé contrairement à la Magicienne de Naheulbeuk qui elle ne ressemblait à rien au niveau 1.

Fiches d'accompagnement :

Les fiches de l'Humain et du Mage doivent être données au joueur avec la feuille de perso, ainsi qu'éventuellement la feuille d'équipement du Mage. Il faut également lui fournir le Grimoire des Ordres Néfastes de la magie généraliste (au minimum) et celui de sa spécialisation, à moins qu'elle ne choisisse de devenir Intocatrice.

Notes :

- Shamrock est habillée d'une robe de niveau 1, non enchantée mais rembourrée pour diminuer les blessures. L'épaisseur de la robe diminue son adresse mais sa qualité augmente son charisme. Les caractéristiques modifiées sont visibles en haut de la feuille.
- La dague est une arme courte qui n'est pas très pratique pour parer les coups... En conséquence de quoi son score de Parade est modifié à -2 si elle utilise la dague en combat rapproché. Il est recommandé de se munir d'une dague au cas où le bâton serait brisé.
- Le bâton a été choisi pour lui donner des chances de blesser en combat rapproché. D'autres styles de bâton de niveau 1 permettent de privilégier la magie, les soins, la protection, etc.
- Elle a choisi de placer son argent dans du matériel magique : Bague de Puissance des Universitaires (3 charges) et Anneau de la Terreur (5 charges).
- Le joueur ne devra pas oublier de choisir parmi les compétences optionnelles de l'Humain et du Mage ! En tant que Mage Shamrock peut choisir d'exercer la magie généraliste ou de prendre une spécialisation (feu, glace, nécromancie, etc.). Tout cela est détaillé dans le document des règles de base.
- Avec son intelligence de 13, la magicienne dispose déjà d'un bonus général de +1 aux dégâts de tous ses sorts !

