

JEU DE ROLE NAHEULBEUK

METIER – LE DRUIDE



LE DONJON DE NAHEULBEUK

Extension de métier non officielle par JokerGreGre

Extension de métier : Le Druide

Sommaire

Page 3

1 / Description druide

Page 4

2 / Que peut faire un druide

Page 4

3 / Qui peut être druide

Page 5

4 / Restriction et bénéfice du druide

Page 5

5 / Les sorts du druide

Page 6

6 / Les compétence du druide

Page 7

Fiche du druide

1 / Description

Le druide est une extension du jeu de rôle Naheulbeuk, ce métier laisse place à l'imagination du joueur par conséquent il est conseillé de respecter un maximum les règles et les restrictions de lancements de sort. Ce métier nécessite un certain contrôle de la part du MJ dans la gestion des sort afin d'éviter des effets disproportionnés.

Le druide est un métier inné, on ne devient pas druide du jour au lendemain car il a été élevé au milieu de la nature et des animaux et perçoit le monde d'une manière bien particulière. Les druides sont très discrets en terre de fangh et préfèrent vivre dans leur milieu plutôt que d'aller parcourir des donjons pour s'enrichir.

Il ont plusieurs appellations : Druides, Chaman parfois dryade, certains disent que leur existence est une légende. En effet lorsqu'un groupe d'individus croise un druide ils ont plus l'impression d'avoir à faire à un vagabond, un clochard ou un ermite. Le druide ne porte qu'une tunique trouée à capuche et il est parfois pieds nus. On ne verra pas de druide en armure. Le druide utilise ce que la nature lui donne que ce soit pour la nourriture ou pour les habits, on verra parfois des druides en peau d'animaux.

Nos amis druides vivent en solitaire dans leur habitat naturel et sont en communion avec la faune et la flore (comme les hippies), ils se nourrissent de ce que la nature leur donne et ils ne sont pas très à l'aise avec la « civilisation ». Il arrive malgré tout qu'ils se rapprochent des villes d'elfes dans les forêts à cause de l'environnement naturel et de l'ambiance paisible qui y règne.

La seule mission du druide est de protéger à tout prix la nature et les animaux, il doit faire preuve d'une grande intelligence et d'ingéniosité pour faire face aux brigands aux chasseurs ou encore aux feux de forêt et tempêtes. Le druide est donc très à l'aise lorsqu'il est dans la nature, il peut donc repérer les chasseurs d'ours, se cacher et même prévenir les ours d'un danger potentiel. Il aura recours à la violence que lorsque sa vie ou celle d'un innocent est menacée, la protection de la « vie » sous toutes ses formes est donc sa priorité.

La particularité du druide est que la nature l'a doté de formidables pouvoirs magiques. Contrairement aux mages de la terre de fangh, il ne possède pas de points astraux mais des points telluriques. En effet les forces telluriques lui fournissent une énergie bien particulière qu'il pourra canaliser pour agir sur les éléments. Le druide ne pourra pas par exemple créer une boule de feu de sa main, ou invoquer une peau de banane, (il pourra par contre trouver une banane dans la nature, la manger et la déposer) mais il pourra agir sur son environnement sous le principe de : « créer à partir de ... ». Par exemple il pourra créer une boule de feu à partir d'une torche allumée en condensant l'air autour du foyer.

Les éléments sur lesquels le druide peut agir sont évidemment les éléments naturels comme l'eau, l'air la terre.

Les Arcanes magiques de l'air la terre et l'eau sont issues de sorts inventés par des mages, ces sorts ne sont pas naturels pour le druide puisqu'on part « d'invocations ». Certains de ces sorts sont facilement reproductibles par le druide, mais la plupart sont totalement impossibles.

Comme le druide ne possède pas de points astraux, il ne pourra ni utiliser de potions de mana, ni de bagues d'économie. De même que les équipements de mage n'ont aucun effet sur ses pouvoirs.

2 / Que peut faire un druide.

Très peu de druide entrent dans un groupe d'aventurier mais parfois ils n'ont pas le choix. Un druide n'a pas vraiment conscience de ce qu'est une aventure et ne comprend pas les interactions sociales d'un groupe d'aventurier(surtout les chamailleries entre races). Il est pourtant très malin et intelligent (parfois) et reste capable de diriger un groupe.

Le druide est puissant lorsqu'il se trouve dans un habitat naturel, il peut facilement retrouver la trace d'un animal, ou d'un individu. De plus il n'a pas besoin de sorts pour trouver son chemin.

Un druide est capable de grimper, de nager, et surtout d'interpréter et de communiquer avec les animaux. Un druide peu avoir avec lui un animal fidèle s'il l'a sauvé, ou recueilli étant enfant, il peut apparaître comme une personne parentale auprès des animaux non-hostiles. Les animaux viennent parfois le voir lorsqu'ils ont un problème, et savent naturellement qu'il est là pour les aider.

Le druide est donc aussi capable d'intervenir sur les éléments naturels qui l'entourent.

3 / Qui peut être druide

Toutes personnes en contact prolongé avec la nature depuis sa naissance et possédant une énergie tellurique est druide, et ne peut changer de métier. Ce métier n'est accessible qu'à la création du personnage.(Le personnage est druide depuis toujours mais ses compétences et ses pouvoirs ne sont accessibles que maintenant).

Toutes les races peuvent être druide à par les peau-verte où l'on parlera de chaman. Les elfettes préfèrent parfois le terme Dryades (pour jamais faire comme les autres).

Le puissance du druide est liée à son intelligence et sa survie dépend de son agilité. Certaines races seront donc plus avantagées que d'autres.

4 / Restriction du druide

Sachant qu'un druide démarre avec 15PT

Le druide a pour priorité de protéger la nature et les être vivants et ne devra s'interposer que lorsque sa vie ou celle d'un innocent est menacée :

- Interdiction d'attaquer les innocents (animaux ou humanoïdes).
- Interdiction de porter une armure, seuls les habits druidiques sont autorisés (tissu ou cuir).
- Protéger la nature et les animaux à tout prix.
- Interdiction de changer de métier.
- Relativement réfractaire à la destruction.

Le druide possède un certain nombre de points telluriques. La compétence RECUPERATION lui permet de régénérer ses PT mais sera moins efficace en ville.

Lors d'un gain de niveau le druide peut soit augmenter son EV (1D6) soit augmenter ses points telluriques (1D4).

Si le druide possède un fidèle compagnon (un animal), il pourra le faire combattre si leur vie est menacée, (généralement les druides sont accompagnés par des animaux peu hostile comme des écureuils ou des hérissons). Il arrive de voir des druides accompagnés par des ours ou des loups, mais c'est rare et c'est surtout en gage de reconnaissance éternelle. (Parce qu'il l'a sauvé, par exemple).

De plus le druide ne peut choisir que les compétences à développer de son métier, car à force de vivre en ermite il a perdu ses capacités de races. Lors de la création du personnage les 2 compétences à développer seront choisies seulement parmi celles du druide.

5 / Les sorts du druide

Les sorts ne sont pas définis dans un grimoire comme pour les mages, il n'existe pas de sorts de druide, le druide fait appel à son imagination et son ingéniosité pour utiliser les forces telluriques. Lorsqu'un problème se présente à lui, il peut utiliser ses points telluriques et son intelligence pour régler ce problème grâce aux éléments qui l'entourent.

Par exemple : une troupe d'archer tire sur le druide qui essaie de soigner une chèvre qui s'est foulé la cheville sur une miche de pain moisie, pour terminer son travail sans risquer de se prendre une flèche il utilise ses points telluriques pour créer un mur de terre devant lui et la chèvre.

Les sorts sont donc inventés par le joueur lorsqu'il en a besoin. Le joueur décide d'agir sur tel ou tel élément pour obtenir un effet particulier, Le MJ décidera de la difficulté du test en fonction du niveau du druide et de l'effet voulu, le coût en points telluriques dépensé pour le sort sera décidé par le joueur en fonction du temps de concentration.

Lancer un sort dépend avant tout de ou des éléments présents autour de lui, puis du temps de concentration et du coût en PT.

La difficulté du sort dépend du niveau du druide et du sort lancé par le joueur. Le test à effectuer est un test de MAGIE PHYS: dépendant donc de l'intelligence et de l'adresse.

La situation de l'environnement et du personnage détermineront les bonus et les malus du test.

Par exemple créer un mur de terre sur un route pavé sera plus difficile (Test Mag Phys -2) que sur un route en terre. De plus si la route en terre est humide (après une pluie torrentielle) le test sera plus facile, (Test Mag Phys +2).

C'est au Grand Vilain MJ de décider des malus et des bonus des tests, et d'expliquer s'il le souhaite pour quelle raisons le sort sera plus facile ou plus difficile.

De plus on évitera aux PJ bas level de pouvoir faire des tremblements de terre, c'est le genre de sort qui nécessite un minimum d'expérience, en tous cas l'efficacité du sort sera moindre si le druide est de niveau 1.

Pour lancer un sort il n'y a pas d'incantation magique ni de formule magique (mais il peut toujours crier un truc pour la classe), le druide doit seulement se concentrer sur l'effet voulu. Le coût en PT n'est jamais très élevé généralement 2 PT pour les sort simple, 3 ou 4 pour les sorts plus complexe, 6 PT pour les sorts Extrême (par exemple déchaîne la foudre sur une zone lors d'un orage).

En ce qui concerne le temps de concentration on compte généralement 2 assaut, mais le temps de concentration peut être déterminé par le joueur et influera sur le coût en point tellurique, cela permet d'ajouter plus de stratégie dans la gestion des sorts.

Sachant qu'un sort de base demande une concentration de deux assaut pour 2 PT.

Par exemple si le joueur décide de lancer son sort sans avoir à se concentrer cela lui coûtera 2PT supplémentaire. (1 assaut anticipé = 1 PT supplémentaire).

Il peut donc se concentrer plus longtemps pour réduire le coût en point tellurique ou si le temps presse puiser dans ses forces pour lancer le sort immédiatement. (1 PT minimum par sort).

Exemple : Ed le druide hobbit se balade en ville (la nuit car il y a moins de monde), il est témoin d'une agression d'un pauvre paysan dans la rue, les deux individus encapuchonnés sont repérés et décident de s'enfuir dans une allée enneigée. Notre hobbit décide de leur faire tomber la neige provenant des toits en agissant sur les molécules d'eau. Le sort est simple et nécessite 2 assaut et 2 point tellurique, pour éviter que les individus ne s'échappe il décide de lancer son sort immédiatement et donc anticipe 2 assaut, le sort lui coûtera 2 PT supplémentaire. Soit 4 PT pour l'incantation instantanée. La distance entre la neige et le hobbit étant moyenne, et la quantité de neige nécessaire pour étourdir deux individus doit être importante le hobbit effectuera un test de Mag phys -3 pour réussir son sort.

6 / Les compétences du druide.

Le druide possède un certain nombre de compétences de base surtout des compétences de survie, un peu comme un ranger. En effet le druide à survécu dans la nature depuis qu'il est jeune, il sait donc naturellement se nourrir et se soigner. Les compétences à développer lui permettent de se spécialiser dans la survie (nager, escalader : épreuve d'adresse) ou dans ses compétences druidique (Langue des monstres, Runes bizarres : épreuve d'intelligence).

Les compétences de bases : Agoraphobie, Comprendre les animaux, Récupération, Pister, Premier soins, Instinct de survie.

Les compétences à développer : Chevaucher, Langue des monstre, Runes bizarre, Détecter, Nager, Escalader, Érudition.

Le druide à beaucoup de compétence à développer, cela lui offre la possibilité de choisir une voie de « sage » (INT) ou de « survie » (AD) ou de suivre un peu les deux.

Je suis un druide (je peux pas venir à l'aventure, les écureuils ont la diarrhée ...)

Naturellement asocial, il est en phase avec la nature et les forces telluriques ce qui lui permet d'interagir avec les éléments naturels en lançant des sorts.

Armes utilisables : Bâton, poignard, lame courte.

Armure max : PR 2 sauf magique, (cuir ou tissu).

Transport de charge limitée: dépendant de l'origine.

Ressource : utilise des points telluriques, différents des PA, les potions de mana et les accessoires de mage ne fonctionnent pas.



Je suis un druide, je communique avec la nature grâce à la magie tellurique. Je suis le gardien de la faune et de la flore de la terre de Fangh, je suis à l'aise dans un milieu naturel par contre je déteste la civilisation et les citoyens qui y vivent.

Je suis né avec les compétences suivantes :

AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.

COMPRENDRE LES ANIMAUX (INT) : pour dialoguer avec des animaux.

RECUPERATION (PT) : besoin de méditer 1H par jour pour régénérer ses pouvoirs.

PISTER (INT) : bonus aux épreuves de pistage, recherche de traces filature.

PREMIERS SOINS (AD, INT) : permet d'essayer de soigner un ami sur une épreuve de moyenne AD/INT.

INSTINCT DE SURVIE : capacité spéciale permettant de toujours trouver la nourriture.

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Chevaucher
- ☐ Langues des monstres
- ☐ Détecter
- ☐ Runes bizarres
- ☐ Nager
- ☐ Escalader
- ☐ Érudition
- ☐ Tirer correctement

