

L'Amazone Syldérienne (niveau 4 avec 720 XP)

Étape 1 : Définissez le nom de votre personnage !

Étape 2 : Cochez « Tirer correctement » ainsi que 2 compétences optionnelles dans la fiche de l'Amazone.

L'Amazone vient des contrées froides situées au Nord de la Terre de Fangh, la Syldérie. Elle a entrepris un voyage initiatique à l'âge adulte, comme le veut la tradition, pour apprendre des choses du monde extérieur et revenir ensuite les enseigner au clan. Ce voyage l'a emmenée jusque dans le sud-est de Fangh. Elle est très belle, même pour un critère d'Amazone, et se fait souvent siffler par les malpolis, du moins jusqu'au moment où elle leur brise les dents. Au cours d'une balade, elle a rencontré un barbare qui semble l'accepter comme simple amie, et avec lequel elle a décidé de faire un bout de chemin. Ce périple les a menés jusqu'aux ruines d'un petit village, près du bois N'talamela...

L'Amazone est équipée de matériel inédit syldérien, et notamment d'un casque ancien qui lui a été légué par sa famille. Malgré une protection plutôt correcte, elle se focalise sur l'esquive plutôt que sur la parade, grâce à ses compétences particulières.

PROTECTIONS :

- Plastron syldérien en cuir : PR2 (Rup. 1-2)
- Bottes renforcées légères : PR1 (Rup. 1-3)
- Casque du Valhalla : PR1 (Incassable)
- Truc de manivette : équivalent 1 PR Mag.
- TOTAL PR : 5

ARMEMENT :

- Claymore Syldérienne, 2 mains : 2D+6 PI, COU+2 (Rup. 1-2)
- Arc court de Marbuk : 1D+6 PI (Rup. 1-3)

FLÈCHES DANS LE CARQUOIS :

- 8 Flèches lourdes : dégâts normaux de l'arc
- 2 Flèches barbelées : dégâts +3

ÉQUIPEMENT :

- Besace de chasseur, vêtements de cuir et fourrures, gourde 2 litres, couteau de bivoir, couverture en peau, briquet, corde de 20 m, 2 torches, 6 rations de nourriture de voyage
- Monture : Cheval rapide

SPÉCIAL : les coups spéciaux

- L'Amazone connaît déjà « Moulinet de Riddick » et « Ouarglah ! »

Personnage spécial : l'Amazone Syldérienne dispose de certains bonus inédits, comme le fait d'ignorer les malus des armes à deux mains. Lisez attentivement la compétence « Survivante » en particulier.

Les coups spéciaux sont des attaques redoutables que le héros peut utiliser en fonction de certains critères, et qui sont sujettes à un délai de récupération (équivalent à la concentration nécessaire pour accomplir ce coup). Ces attaques peuvent rater (chacune ayant une épreuve définie pour réussir).

Fiches importantes à part : Fiche d'Amazone Syldérienne (dans laquelle le joueur pourra se choisir DEUX compétences optionnelles, après avoir coché « Tirer correctement »).

Monture et coups spéciaux de l'Amazonie Syldérienne

CHEVAL RAPIDE

La monture la plus populaire pour les héros débutants.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, orque et gobelin

◆◆◆ Caractéristiques générales ◆◆◆

◆ EV : 30 / COU : 8 / RM : 7

◆ Vitesse de voyage : 12 km/heure, environ 60 km/jour

◆ Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 18 m/assaut

◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 200 P.O. (+20 à 40 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Moulinet de Riddick

Utilisable par :

- Tout héros avec le métier guerrier ou paladin

✕

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : 3 coups imparables enchaînés

Épreuve : 1 épreuve, AT standard

Conditions : aucune

✂ ++

Dégâts : tirer 3 fois les dégâts

- Cette série de coups n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros brise son arme (sauf relique ou arme incassable)

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Ouarglah !

Utilisable par :

- Barbare, Orque, Demi-Orque

✕✕✕

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : dégâts augmentés, imparable

- Le héros frappe comme un sauvage

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune

✂ ++

Dégâts : dégâts doublés

- Ce coup n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : dégâts +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP