

CHAMANE DE JUNGLE (SUPPLÉMENT JDR NAHEULBEUK)

Critères : CHA minimum : 11, AD minimum : 11 et INT minimum : 11

Taille : entre 1,60 m et 1,80 m

Background et roleplay : à la fois chasseur et médecin, le Chamane de Jungle est un personnage discret et calme la plupart du temps, qui converse avec les dieux étranges de son pays natal et qui sait concocter diverses préparations. Il a généralement grandi dans un petit village isolé et ne connaît ni la lecture, ni le calcul, car sa culture n'inclut pas ces disciplines. Il est capable de combattre de toutes les manières possibles, car la jungle est un milieu hostile et il est bon de savoir se défendre. Il a l'habitude de vivre avec peu de vêtements sur le dos. Il apprécie ce qui est mystique et étrange. D'une manière générale, il parlera peu et en utilisant peu de mots, car son vocabulaire de la langue commune est très pauvre.

Restrictions :

- n'utilise pas d'armures de métal ou renforcées de métal
- le total de PR naturel du héros ne peut pas excéder 4 PR
- armes à distance : arc, poignard, javelot, sarbacane, épieu, sagaie
- n'utilise pas les armes à mécanismes complexes ou trop bruyantes (armes à poudres, arbalètes)

EV initiale : 34

AT initiale : 10 / **PRD initiale :** 9

Compétences de base : AGORAPHOBIE, BOURRE-PIE, DÉPLACEMENT SILENCIEUX, ESCALADER, NAGER, PISTER, PREMIERS SOINS, TIRER CORRECTEMENT, INSTINCT DE SURVIE, SAUVAGEON (spécial), ENFER VERT (spécial)

Compétences au choix : armes de bourrin, appel des renforts, chercher des noises, chevaucher, comprendre les animaux, détection, intimider

Le Chamane et les armes : quand on vit dans la jungle, il faut savoir se défendre avec n'importe quoi, il n'y a pas de règles et l'important est de survivre un jour de plus. Pour peu qu'il soit assez fort, le chamane n'hésitera pas à utiliser des armes à deux mains, mais d'une manière générale il préfère les armes assez légères, qui lui permettent de se mouvoir sans bruit.

Le Chamane et la magie : il a toujours été très curieux des dieux et des choses mystiques. De fait, il n'aura pas de souci pour utiliser du matériel enchanté, pour peu qu'il s'agisse de pouvoirs passifs — ne demandant pas une réflexion poussée ou une connaissance de la magie. Par exemple, il ne sait pas lire, et donc ne pourra pas utiliser les parchemins à lire.

Le Chamane et l'armure : les peuples de la jungle n'apprécient pas du tout les équipements encombrants, lourds ou bruyants. De fait, le Chamane aura tendance à s'équiper de cuir léger, de tissu ou de matériel de sa région, tels que le plastron de paille. Ils n'aiment pas non plus avoir un champ de vision réduit, et donc ne portera pas de casque intégral.

Le Chamane et les boucliers : si jamais cela peut lui permettre de survivre plus longtemps, ce personnage n'hésitera pas à s'équiper d'un bouclier, dans la mesure où il n'est pas trop lourd ni trop large.

Emploi des armes de jet : tout le monde doit chasser pour manger dans la jungle, et il y a beaucoup d'animaux qu'on fait mieux ne pas approcher. Ainsi, le Chamane est qualifié pour tirer sur tous les types de cibles, avec les armes qui ne sont pas trop compliquées à l'emploi, ni trop bruyantes, ni trop lourdes : arcs, javelots, poignards, sarbacanes, épieux, sagaies.

CHAMANE DE JUNGLE *(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.

Le Chamane de Jungle est un personnage assez polyvalent mais qui n'aime pas trop la foule.



Je dispose des compétences suivantes :

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

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

DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : donne un bonus aux épreuves de discrétion et d'infiltration.

ESCALADER (AD) : permet de grimper un peu partout avec un bonus aux épreuves.

NAGER (AD, FO) : le héros a déjà appris à nager et peut passer des épreuves en immersion.

PISTER (INT) : le héros peut suivre des traces, suivre la piste de quelqu'un, trouver et interpréter des indices de présence.

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

TIRER CORRECTEMENT (AD) : le personnage peut utiliser, sans malus, un arc ou d'autres armes de jet (selon origine).

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

SAUVAGEON (spécial) : ayant grandi loin de toute civilisation, le chamane ne connaît rien au commerce, au marchandage ou à la politique. Il ne sait pas vraiment compter, et il est possible qu'il se fasse arnaquer par n'importe qui. Il est en revanche possible qu'il apprenne en partie à lire et compter après avoir passé du temps au contact de personnages érudits.

ENFER VERT (spécial) : quand il est sur son terrain, en jungle ou bordure de jungle, le Chamane gagne un bonus de +1 à toutes les épreuves classiques, ou +2 si l'épreuve utilise une compétence de base (y compris le tir). En revanche, s'il se retrouve dans une ville moyenne ou grande (hors de la jungle), il souffrira d'un malus de -1 à toutes les épreuves, et -2 aux épreuves liées à ses compétences de base. Sur les autres terrains, il n'y a pas de modification particulière.

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Armes de bourrin (armes à 2 mains)
- ☐ Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- ☐ Chercher des noises (attaque le premier)
- ☐ Chevaucher (monter un animal)
- ☐ Comprendre les animaux
- ☐ Cuistot (améliore les repas et la récupération induite)
- ☐ Détection (pièges et embûches, danger)
- ☐ Intimider (pour faire peur aux ennemis)

