

JE SUIS UN OGRE *(akala miamiam)*

Personnage doué pour taper les gens, parfait comme allié d'exploration et comme transporteur.

Excellent odorat : flairer le sang ou le danger à 50m. Armure max : PR4.

Relativement réfractaire à la magie (sauf arme / protection). Pas d'arbalète, d'arc, ni d'armes complexes.

Transporte facilement 50 kilos. Bonus : capacité « Super bourrin » (PRD-5 contre une attaque de l'ogre)

Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Akala miamiam. Eto gladoul bidulu ! Huk huk ! Sprotch cuicui !

Je suis né avec les compétences suivantes :

ARMES DE BOURRIN : possibilité d'utiliser des armes à deux mains.

APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.

APPEL DU VENTRE (INT) : le héros doit se nourrir souvent, ou bien il s'attaque aux équipiers.

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

INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son courage et son charisme.

SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) — gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.

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



Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Chercher des noises (attaque le premier)
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Langues des monstres
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

