

# JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

## L'ORQUE GROULAK, GUERRIER



Voici un personnage assez basique : un orque guerrier. Il possède Courage et Force, ainsi qu'une certaine Adresse. En revanche, il n'est pas très beau ni intelligent, et il est plutôt grognon. La seule chose à laquelle il tient est l'amulette qui provient du chamane de son clan, un souvenir qui lui a été donné quand il est parti vivre sa vie.

Le statut de guerrier donne au joueur l'opportunité de placer d'entrée de jeu la compétence "Armes de bourrin". Cependant les armes à deux mains de qualité sont chères et les armes bas de gamme procurent de nombreux malus, aussi pour le moment l'orque se contente de matériel de base qui ne modifie pas trop ses aptitudes. Au niveau du choix de compétences, l'orque hérite d'un certain nombre de problèmes et le guerrier offre des choix limités. Il ne s'agit pas ici d'un personnage "optimisé" et il ne sera pas facile à jouer, de part le fait que l'orque n'est pas très social. Mais c'est l'idée !

### Fiches d'accompagnement :

Les fiches de l'orque et celle du guerrier doivent être données au joueur avec la feuille de perso, ainsi qu'éventuellement la feuille d'équipement du guerrier pour pouvoir ranger son équipement.

### Notes :

- Groulak n'est pas très riche, mais c'est un orque. Il dispose d'un équipement minimum au départ.
- Vu qu'il est Guerrier, il pourra utiliser une protection enchantée par la suite (contrairement à l'orque de base).
- Les restrictions de base de l'orque (pas d'arbalète ou d'arme complexe), n'étant pas explicitement annulées par la fiche du guerrier, demeurent valables.
- Son casque lui offre une protection chiffrée (1) et peut lui éviter de prendre un coup à la tête ou d'échapper à une blessure critique à la tête en éprouvant la résistance du casque (en obtenant un 5-6 au D6... puisque le facteur de rupture de ce casque est de 1 à 4). Ce matériel de base dispense quelques malus car il n'est pas beau ni confortable.
- Les AT/PRD de base (8, 10) sont ici modifiées à (10, 8) par deux facteurs : l'origine Orque (+1 AT, -1 PRD) et le métier Guerrier qui permet de permuter un point entre ces deux caractéristiques.
- Le plastron offre une certaine protection mais n'apporte aucun bonus puisqu'il s'agit d'un milieu de gamme. Il possède le même point de rupture que le casque.
- La dague, qu'il peut utiliser en cas de problème ou comme arme de secours, apporte de nombreux malus, ce qui donne lieu à une modification d'AT/PRD substantielle.
- Le fendoir est son arme de prédilection, plus facile à manier, mais sa mauvaise qualité apporte un petit malus à la parade.
- Le joueur ne devra pas oublier de choisir parmi les compétences optionnelles du Guerrier et de l'Orque !

