

# **JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS**

## **L'OGRE, GOURGOUNOK**



Voici un personnage créé en un rien de temps : il est spécialisé dans la seule discipline de taper fort (mais mal) sur les gens. Pas besoin de se prendre la tête avec un métier qui serait trop compliqué, on en a fait un guerrier... De toute façon il n'y avait que ça de disponible pour lui. Et pas besoin de passer 3 heures à chercher de l'équipement pour une créature qui ne va pas dans les magasins de son plein gré. Les compétences et tares de naissance de l'ogre suffisent déjà à lui donner une véritable existence.

### **Fiches d'accompagnement :**

La fiche de l'ogre et la fiche du guerrier.

### **Notes :**

- Nous avons utilisé la compétence bonus « super bourrin » du manuel des origines et métier : mais au lieu de 3 points (le maximum), nous avons retiré 2 points à la parade pour gagner 2 points de dégâts, et sans toucher à l'attaque.
- Avec son côté bourrin d'ogre, il avait déjà +1 à l'attaque, passant de 8 à 9. C'était déjà bien pour un début.
- Comme il est guerrier, nous avons encore échangé un point de PRD contre un point en AT : il a donc 10 en AT
- Son bonus de FORCE lui donnait +1 aux dégâts, il a désormais +3
- Nous lui avons trouvé un pantalon dans le tableau des protections. Il n'est pas encore très riche et les vêtements pour ogre ne se trouvent pas dans n'importe quelle poubelle, donc nous avons laissé comme ça. Il a donc 1 en PR.
- Avec le métier de guerrier, il a +5 en PV sur son score de base en EV, soit 50.
- Au niveau de l'armement, le MJ a improvisé un gourdin et un couteau de chasseur qui ne sont pas dans le tableau : le premier ne donne aucun bonus ou malus, et le couteau bien sûr n'est pas très utile en combat, comme toutes les lames courtes pour les aventuriers non spécialisés, mais peut servir tout de même.
- Au final, on a une grosse créature un peu bête qui tape très fort sans essayer de vraiment se défendre... Ce qui correspond pas mal au personnage !

