

JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

LE BARBARE WARGLAH ZURGUH, GLADIATEUR



Voici un personnage conçu pour ressembler à Conan : il est gladiateur ! Il possède Courage et Force, ainsi qu'une certaine Adresse. En revanche, il n'est pas très beau ni intelligent. Et il a un collier en dents d'ours qu'il a tué à mains nues quand il était petit, tout nu dans la neige.

Le statut de Gladiateur donne au joueur l'opportunité de placer d'entrée de jeu la compétence "Armes de bourrin" à son Barbare, en plus de l'Ambidextrie. C'est purement théorique dans le sens où il aurait pu choisir cette compétence parmi les compétences optionnelles, mais c'est ainsi quand on veut avoir la classe. De toutes façons, il sent fort des pieds, c'est de naissance. Les compétences barbare/gladiateur sont un peu les mêmes, il ne s'agit pas ici d'un perso "optimisé" mais simplement "spécialisé".

Fiches d'accompagnement :

Les fiches du Barbare et celle du Guerrier doivent être données au joueur avec la feuille de perso, ainsi qu'éventuellement la feuille d'équipement du guerrier.

Notes :

- Warglah, contrairement à Conan, est né riche. Ses parents lui ont donné de quoi se payer un solide équipement.
- Vu qu'il est Gladiateur, il pourra utiliser une protection enchantée par la suite (contrairement au Barbare de base).
- Les restrictions de base du Barbare (pas de bouclier, pas d'arbalète...), n'étant pas explicitement annulées par la fiche du guerrier, demeurent valables.
- Les AT/PRD de base (8, 10) sont ici modifiées à (10, 8) par deux facteurs : l'origine Barbare (+1 AT, -1 PRD) et le métier Gladiateur qui permet de permuter un point entre ces deux caractéristiques.
- Son casque lui offre une protection chiffrée et peut lui éviter de prendre un coup à la tête ou lui permet d'échapper à une blessure critique à la tête en éprouvant la résistance du casque (en obtenant un 4-5-6 au D6... puisque le facteur de rupture de ce casque de bonne qualité est de 1 à 3).
- Les bracelets peuvent lui éviter de prendre un coup sur les poignets (main tranchée, etc.) en éprouvant la résistance des bracelets (en obtenant un 5-6 au D6... puisque le facteur de rupture de ce casque de bonne qualité est de 1 à 3). Le malus d'AD est annulé par le bonus du plastron.
- L'épée à deux mains est une arme difficile à manier : en conséquence de quoi ses scores d'Attaque/Parade sont modifiés s'il choisit d'utiliser cette arme pour faire de gros dégâts. Il pourra acheter par la suite une arme de meilleure qualité pour diminuer les malus.
- L'épée à une main est plus facile à manier et par conséquent ne donne aucune modification sur AT/PRD.
- La Force exceptionnelle de Warglah lui permet d'ajouter 1 à tous ses dégâts (entre parenthèses sur la fiche de l'armement).
- Le joueur ne devra pas oublier de choisir parmi les compétences optionnelles du Barbare et du Gladiateur !

