

JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

LE SEMI-HOMME, BOULLIM DUTALUS



Qu'on choisisse de jouer un semi-homme ou qu'on n'ait pas le choix, on s'embarque pour une véritable aventure ! Ces êtres d'ordinaire paisibles n'ont qu'une force de frappe limitée et leur espérance de vie fait souvent les choux gras des mauvais plaisantins. Ils compensent tout cela par un courage ahurissant. En effet, il en faut, du courage, partir à l'aventure quand on a la stature d'un gamin de 8 ans un peu obèse. Pour le reste, il faut être ingénieux et intelligent, car jouer bourrin dans ces conditions relève du suicide.

Voilà un personnage qui devra être joué finement, qu'il faudra savoir placer, et qui malheureusement ne pourra pas trop utiliser son charisme à la place de sa force...

Fiches d'accompagnement :

Fiche de semi-homme. Nous n'avons pas choisi de métier pour Boullim, et ce pour une raison simple : il s'avère qu'il ne dispose d'aucun des minimum requis pour quelque métier que ce soit. Il aurait pu être, à la rigueur, mage avec son intelligence, mais les semi-hommes sont réfractaires à la magie (le MJ aurait pu l'autoriser à titre exceptionnel, mais on va dire que non, pour l'exemple). Le voilà donc simple clampin.

Notes :

- En plus de ça, Boullim n'est pas très riche et n'a qu'un point de destin. Le MJ sympa pourrait lui donner la compétence « chance du rempailleur » à titre exceptionnel.
- Le matériel de base de Boullim, surtout son casque, lui donne l'air un peu minable. Il perd donc 2 points de charisme. Mais il avait peur de prendre des coups.
- En ce qui concerne l'armement, le semi-homme ne peut utiliser que la dague (au mieux) et le lance-pierre, c'est donc avec cela qu'il s'est équipé. La dague n'est pas bonne pour la parade, et le voilà donc avec un score de PRD de 8.
- Le casque lui donne encore +1 en courage... Décidément, il en veut ce p'tit gars !
- Comme si cela ne suffisait pas, le malus de force (à partir de 8) donne -1 aux dégâts de la dague.

