

Le barbare GUERRIER (niveau 4 avec 720 XP)

Étape 1 : Définissez le sexe et le nom de votre personnage !

Étape 2 : Cochez les compétences « Chevaucher » et « Truc de mauviette » dans la fiche du Barbare et choisissez une compétence optionnelle, dans la fiche d'origine ou de métier.

Le Barbare est né dans la grande plaine sauvage qui sépare Glargh et Waldorgh, quelque part à côté du lac des Ouklafs. Très vite, il a appris à taper des trucs, et ensuite il a perfectionné l'idée, en s'entraînant avec une arme dans chaque main. Après avoir quitté son clan pour vivre de jambon et d'eau fraîche, il a pillé quelques villages et a récupéré sa fidèle épée, dont il ignore qu'elle est magique. Il a rencontré ensuite l'Amazone Syltérienne, avec laquelle il s'entend plutôt bien et donc il a décidé de rester un moment en sa compagnie, histoire de voir si ça pourrait aider pour accéder plus vite au Valhalla.

PROTECTIONS :

- Plastron de cuir : PR4, AD-1 (Rup. 1-4)
- Bracelets de Combat : PR1, AD+1 (Rup. 1-2)
- Casque de cuir luxe : PR1 (Rup. 1-3)
- Truc de mauviette : équivalent 1 PR Mag.
- Total PR : 7

ARMEMENT :

- Lame de Glonzg : enchantée, ID+4 PI, AT/PRD+2 (Incassable)
- Glaiive d'artisan : ID+5 PI, AT/PRD+1 (Rup. 1-2)

ÉQUIPEMENT :

- Besace de chasseur, pagne de rechange, gourde 2 litres, couteau de bisonac, couverture épaisse, briquet, corde de 20 m, 3 torches, 5 rations de nourriture de voyage
- Monture : Cheval rapide

SPÉCIAL : les coups spéciaux

- Le Barbare connaît déjà « Double attaque », « Charge du gros bourrin » et « Ouarglah ! »

Ambidextrie : le Barbare peut attaquer deux fois par assaut grâce à son adresse élevée, avec ses deux armes. Il ne peut parer qu'une fois. Les bonus de chaque arme ne s'additionnent pas, mais correspondent à chaque attaque, et la deuxième attaque, plus difficile à placer, a toujours un malus de -5 de base (qui pourra être modifié par les valeurs de la deuxième arme).

Les coups spéciaux sont des attaques redoutables que le héros peut utiliser en fonction de certains critères, et qui sont sujettes à un délai de récupération (équivalent à la concentration nécessaire pour accomplir ce coup). Ces attaques peuvent rater (chacune ayant une épreuve définie pour réussir).

Fiches importantes à part : Fiche d'Origine Barbare, Fiche de Métier « Guerrier » (dans lesquelles le joueur pourra se choisir UNE compétence optionnelle, après avoir coché « Chevaucher » et « Truc de Mauviette »).

Monture et coups spéciaux du Barbare GUERRIER

CHEVAL RAPIDE

La monture la plus populaire pour les héros débutants.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, orque et goblin

◆◆◆ Caractéristiques générales ◆◆◆

◆ EV : 30 / COU : 8 / RM : 7

◆ Vitesse de voyage : 12 km/heure, environ 60 km/jour

◆ Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 18 m/assaut

◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 200 P.O. (+20 à 40 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Charge du gros bourrin

Utilisable par :

- Barbare, Orque, Demi-Orque, Ogre

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : **imparable, renversement**

- Le héros charge la cible qui tombe au sol et rate 3 assauts

Épreuve : **moyenne AD/FO**

Conditions : **selon FO de la cible**

- La force de la cible doit être inférieure de 4 à celle du héros

◆◆◆

Dégâts : **arme +1D6**

En cas d'échec critique :

- Le héros trébuche et tombe, rate 3 assauts

Réussite critique : **arme +2D6**

Coup spécial de : Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Double attaque

Utilisable par :

- Toute origine et tout métier

X

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : **2 coups imparables enchaînés**

Épreuve : 1 épreuve, AT (malus -1)

Conditions : **aucune**

◆◆◆

Dégâts : **tirer 2 fois les dégâts**

- Cette série de coups n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : **aucun effet**

Coup spécial de : Corps à corps

Réussite de ce coup : +1 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Ouarglah !

Utilisable par :

- Barbare, Orque, Demi-Orque

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : **dégâts augmentés, imparable**

- Le héros frappe comme un sauvage

Épreuve : **AT standard**

Conditions : **aucune**

◆◆◆

Dégâts : **dégâts doublés**

- Ce coup n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : **dégâts +1D6**

Coup spécial de : Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP