

L'orque GUERRIER (niveau 3 avec 320 XP)

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

Étape 2 : Cochez la compétence « Truc de mauviette » dans la fiche d'origine de l'orque et choisissez deux compétences optionnelles dans la fiche d'origine ou de métier.

L'orque ne sait plus trop où il est né, mais ça sentait fort et c'était sombre. De toute façon il n'a aucune idée de ce qu'est la géographie ! Il a grandi avec d'autres orques et, un jour, le chef du clan l'a poussé dehors d'un coup de pied pour qu'il aille gagner sa croûte. Il a voyagé un peu avec d'autres guerriers qui se trouvaient dans le même cas que lui, a pillé quelques villages en leur compagnie puis s'est fait capturer par des gardes, qui lui ont coupé une oreille avant de le mettre au cachot. Il a réussi à s'enfuir et s'est fait recruter sur un chemin par un type louche qui l'a fait engager au Donjon de Naheulbeuk, où il coule des jours paisibles pour garder une salle dans laquelle personne ne vient jamais.

PROTECTIONS :

- Plastron Uruk : PR4 (Rup. 1-4)
- Bracelets de Combat : PR1 (Rup. 1-2)
- Casque d'assaut : PR1, AD-1 (Rup. 1-3)
- Truc de mauviette : équivalent 1 PR Mag.
- Total PR : 7

ARMEMENT :

- Coupe-tête Garok, 2 mains : 2D+4+2 PI, AT/PRD-1 (Rup. 1-3)
- Tranchoir, 1 main : 1D+4+2 PI, AT+1 (Rup. 1-4)
- Dans votre fiche de personnage, la première série de valeurs modifiées sur les scores AT et PRD correspond au coupe-tête, la deuxième correspond au tranchoir

ÉQUIPEMENT :

- Besace de chasseur, gourde 1 litre, couteau de bivouac, couverture épaisse, briquet, 5 rations de nourriture de voyage

SPÉCIAL : les coups spéciaux

- L'orque connaît déjà « Double attaque », « Charge du gros bourrin » et « Ouarglah ! »

Le côté sauvage de l'orque lui permet d'avoir des capacités décuplées dans certains cas. Bien qu'assez stupide, il est particulièrement doué par exemple pour sentir le danger, et peut voir dans le noir. Lisez bien la fiche d'origine de l'orque pour utiliser au mieux ses capacités !

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 Orque, Fiche de Métier « Guerrier » (dans lesquelles le joueur pourra se choisir encore DEUX compétences optionnelles, après avoir coché « Truc de Mauviette » dans la fiche de l'Orque).

Coups spéciaux de l'ORQUE

JDR Naheulbeuk : coup spécial

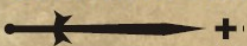
Double attaque

Utilisable par :

- Toute origine et tout métier

XUtilisation : 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

Charge du gros bourrin

Utilisable par :

- Barbare, Orque, Demi-Orque, Ogre

XXXUtilisation : Toutes les 3 heures

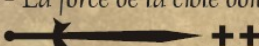
- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

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

Ouarglah !

Utilisable par :

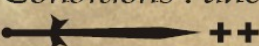
- Barbare, Orque, Demi-Orque

XXXUtilisation : 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