



FICHE ORIGINE : OGRE

Personnage doué pour taper les gens, parfait comme allié d'exploration et comme transporteur. Par contre, il coûte cher en « entretien ».

Excellent odorat : flairer le sang ou le danger à 50 m. Armure naturelle max. : PR4.

Relativement réfractaire à la magie (sauf arme / protection). Pas d'arc, ni d'armes complexes.

Transporte facilement 50 kilos.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.



BULLETIN CÉRÉBRAL

Akala miamiam. Eto gladoul bidulu ! Huk huk ! Sprotch cuicui ! (eh non, l'Ogre ne parle pas la langue commune...)



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- ARMES DE BOURRIN : possibilité d'utiliser des armes à deux mains.
- APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- APPEL DU VENTRE (INT) : le héros doit se nourrir souvent, ou bien il s'attaque aux équipiers.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son Courage et son Charisme.
- PUISSANT + : trait de combat ; parer une attaque de ce héros se fait avec un malus de 5.
- SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) – gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.
- TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges ayant pour cible l'esprit du héros.
- VENTRE SUR PATTES : a le droit à 5 repas régénérants par jour.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Chercher des noises (attaquer le premier)
- ☐ Connaissances culinaires
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Langues des monstres
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

