

Personnage Ogre



Comment créer un personnage Ogre:

Cette aide de jeu pour Warhammer Jeu de Rôle a pour ambition de vous fournir toutes les règles pour inclure un personnage joueur ogre dans vos parties, ou inclure un PNJ ogre haut en couleur. Beaucoup de MJ penseront qu'inclure un Pj Ogre dans leur groupe pourrait avoir un impact considérable sur le déroulement des parties. Il est vrai que les ogres sont particulièrement forts en corps à corps, même à bas niveau, mais il ne faut pas oublier qu'ils sont assez mauvais en ce qui concerne les relations sociales et peuvent faire échouer voir complètement ruiner les aventures les plus subtiles. Les ogres ne sont pas bien acceptés d'une manière générale par les peuples du Vieux Monde. Et plus particulièrement par les elfes et les nains (à cause de leur nature belliqueuse), et cela peut avoir des répercussions sur la façon de jouer un ogre. Il s'agit donc d'une race de personnage ambivalente qui peut être intéressante à jouer.

La race des Ogres:

Un buffle ogre dans la force de l'âge mesure entre 3 mètres et 3,30 mètres avec une panse presque de la moitié aussi large. Leur tête est posée sur une corps massif d'ou émergent deux puissants bras aussi épais qu'un torse humain. Est ce besoin de le dire, mais les ogres pésent lourd, généralement entre 350 et 460 kilos et avec l'âge les choses ne s'améliorent pas puisqu'ils grossissent encore. Ils peuvent vivre environ 150 ans. Bien sur, seul les idiots pensent que toute cette masse n'est que de la graisse, car sous la peau des ogres se cache une bonne quantité de muscle, la majeure partie étant cachée au niveau de son estomac. Pour résumer, un ogre n'est rien de plus qu'une masse crasseuse et compacte

de muscles et de graisse capable d'aplatir toute difficulté qui se dresse sur son chemin.

Pour un ogre, le ventre est le siège de sa spiritualité et sa raison d'être. C'est souvent la seule partie de son anatomie qu'il protège grâce à une large plaque d'acier fabriquée avec amour. La plupart des organes vitaux des ogres sont situés dans son ventre, et sont protégés naturellement par une puissante sangle abdominale qui les aide à digérer la plupart des aliments qui ont le malheur de tomber dans leur gueule caverneuse. Avoir une large panse est un signe d'importance et de statut social chez les ogres.

La peau des ogres est d'une pigmentation jaunâtre, variant d'un jaune sale à un gris vert sombre. Leurs cheveux sont épais, sombres et ternes, les buffles devenant souvent chauves passée la trentaine. La pilosité faciale est souvent très prisée chez les ogres, avec une préférence pour les moustaches chez la plupart à de longues barbes pour quelques vieux mangeurs d'hommes. La rumeur publique pense que les ogres se font pousser la barbe afin d'y conserver des morceaux de leurs repas pour plus tard (un garde manger en quelque sorte !!!).

Les ogres, et plus particulièrement les mangeurs d'hommes sont connus pour leur amour du voyage et leur soif d'aventures. Ils peuvent être trouvés aux quatre coins du monde connus, combattant au sein de groupe mercenaire comprenant une dizaine à plusieurs centaines de membres. Contrairement à l'opinion que ce font d'eux la plupart des gens, les ogres s'adaptent facilement aux diverses sociétés qu'ils rencontrent, assimilant rapidement les coutumes et les traditions locales.

L'histoire des ogres:

Il y a de cela des siècles, les ogres vivaient dans les steppes loin à l'est du vieux monde. C'était un peuple simple qui passait son temps à commercer et surtout à se battre. Leur voisin, Cathay l'Impériale, vit rapidement le bénéfice à travailler avec eux, exploitant leur force prodigieuse. Bientôt, les ogres furent recrutés dans les armées impériales, améliorant largement la puissance des troupes célestes. Sous l'influence Cathayan, les ogres prospérèrent et furent bientôt assez puissants pour lancer des raids contre les installations de leurs anciens alliés. L'empereur-dragon en fut très mécontent et beaucoup pensent que les événements dévastateurs qui suivirent furent réalisés sur son ordre. Quoiqu'il en soit, le destin de la race ogre en fut changé pour toujours.

A peu près à la même période, une étoile maligne fit son apparition haut dans le ciel, au dessus des steppes des ogres. Toutes les nuits sa lumière malade ne cessa d'enfler, jusqu'à plusieurs semaines plus tard eclipser la lumière verte des lunes. Les ogres regardèrent le ciel avec peur et une pointe d'émerveillement. Jusqu'à ce que la comète frappe le sol de tout son poids, incinérant plus des deux tiers de la race en un instant et provoquant de puissants tremblements de terre aux alentours.

Le gigantesque cratère formé par l'impact du météore fut appelé, la gueule, le dévoreur de toutes choses. La dévastation engendrée annihila les vertes terres des ogres, les transformant en un désert rocailleux et hostile, où le combat pour la survie mena les ogres vers le cannibalisme et le mal. De nos jours les royaumes ogres ne sont rien de plus qu'un conglomérat d'états barbares tyraniques où des rois obèses dirigent par la loi du plus fort. Après la venue de leur dieu, les ogres se virent

inexplicablement emplis de plusieurs types de faim, une de celle-ci étant un immense appétit pour le voyage.

Ainsi, les ogres peuvent maintenant être trouvés partout dans le monde, notamment dans l'Empire, où ils mettent à profit leurs nombreuses compétences. D'autres encore choisissent d'établir des colonies, et les ogres impériaux en sont un exemple.

Conseils d'interprétation:

Les ogres sont grands, voyants, enthousiastes, rapides à dévorer tout ce qui leur tombe sous la main et belliqueux. Ils sont aussi très simples, et complètement incapables d'appréhender le moindre concept abstrait. Ainsi, la musique, l'art, l'imagination, la créativité et autres sujets du même ordre ne veulent rien dire pour un ogre. Les ogres aiment hurler et se battre, notamment si cela peut être suivi d'un repas juste après.

Déterminer les caractéristiques:

Pour définir les caractéristiques du profil de base d'un personnage ogre vous aurez besoin de deux dés à dix faces. Le tableau qui suit explique comment générer chaque caractéristique en détail. En fonction de la caractéristique concernée, la valeur sera définie selon l'une des quatre méthodes décrite page 18 du livre de base.

caractéristique	Valeur
Capacité de combat (CC)	20+2d10
Capacité de tir (CT)	10+2d10
Force (F)	30+2d10
Endurance(E)	30+2d10
Agilité(Ag)	10+2d10
Intelligence(Int)	10+2d10
Force mentale(Fm)	20+2d10
Sociabilité(Soc)	10+2d10
Attaques (A)	1
Points de blessure (B)	18+1d10
Bonus de force(BF)	Chiffre des dizaines de F
Bonus d'endurance(BE)	Chiffre des dizaines de E
mouvement(M)	6
Magie(Mag)	0
Points de folie (PF)	0
Points de destin(Pd)	Voir table suivante

Points de destin

D10	Points de destin de départ
1-7	1
8-10	2

La Gueule:

Les ogres ne vénèrent aucun des dieux familiers aux autres habitants du vieux monde. À la place, ils prient un dieu affamé connu sous le nom de la Gueule. Il a maudit ses enfants en les dotant d'un appétit vorace qui les poursuit en toutes circonstances, et en contrepartie les a rendus extrêmement forts et tenaces.

Un joueur qui crée un Pj ogre ne peut utiliser la Miséricorde de Shallya telle qu'elle est décrite à la page 19 du livre de règle, mais peut à la place utiliser les règles de la Gueule:

*Un joueur qui crée un ogre peut relancer un jet pour la Force, l'Endurance ou la Force mentale et conserver le résultat le plus élevé des deux. Cependant en contrepartie il doit relancer 1D10 pour l'intelligence ou la Sociabilité et conserver le plus faible des deux.

Traits raciaux:

Les ogres possèdent des compétences et des talents aussi variés que les autres races du Vieux Monde. Inscrivez les compétences et talents correspondants sur votre fiche de personnage. Dans certains cas, il vous faudra faire un choix entre deux talents. Votre personnage obtiendra par les suites d'autres talents et compétences, notamment par le biais de sa carrière de départ. Ces aptitudes vous permettent de définir d'où votre personnage est issu et ce qu'il peut faire. Pour plus de renseignements sur les compétences et les talents, reportez vous au chapitre 4 du livre de règle.

Le Grumbarth, mentionné dans la compétence: Langue (Grumbarth), est la langue natale des ogres. C'est un langage particulièrement guttural et bruyant. Un personnage ogre reçoit les compétences et talents suivants:

Compétences: Connaissances générales (Ogres), Résistance à l'alcool, Intimidation, Langue (Grumbarth), Langue (Reikspiel)

Talents: Sans peur, Menaçant ou Effrayant, Maîtrise (Armes à deux mains), Combat de rue ou Lutte, Force accrue ou Résistance accrue.

Règle optionnelle:

Créer les Pj ogres avec la même sélection de compétences a pour effet de créer des aventuriers très similaires. Les Mj souhaitant introduire un peu plus de variété dans leurs groupes peuvent remplacer le choix de Talents (Combat de rue ou Lutte) par un simple jet de D100 sur la table suivante.



01-03	Acuité auditive
04-05	Ambidextre
06-10	Sang froid
11-12	Acuité visuelle
13-14	Grand voyageur
15-17	Résistance accrue
18-19	Réflexes éclair
20-21	Linguistique
22-23	Chance
24-25	Coups assommants
26-35	Vision nocturne
36-37	Sens de l'orientation
39-48	Résistance au chaos
49-52	Résistance aux maladies
53-56	Résistance aux poisons
57-60	Coups puissants
61-62	Sixième sens
63-65	Dur à cuire
66-70	Combat de rue
71-75	Valeureux
76-80	Troublant
81-85	Robuste
86-90	Guerrier né
91-00	Lutte

77-84	Soldat
85-90	Coupe jarret
91-92	Trafiquant de cadavres
93	Mercanti
94-100	Vagabond

Règles optionnelles:

Voici quelques modifications aux règles pour mieux représenter quelques aspects de la culture ogre.

Encombrement: Les ogres peuvent porter un poids égal à leur valeur de Forcex40 points d'encombrement. Noter que tout équipement fait sur mesure pour un ogre pèse 5 fois plus lourd que son équivalent humain et coûte également 5 fois plus cher.

Train de vie: Un ogre mange beaucoup!! Tous les couts pour la nourriture sont multipliés par 5 quand il s'agit d'un ogre.

Immunité aux toxines: avaler de la nourriture avariée ne fait pas peur à un ogre. À moins que cette nourriture soit particulièrement empoisonnée, un ogre est considéré comme ayant automatiquement réussi tout test d'endurance se rapportant aux poisons légers. Le Mj devra utiliser son propre jugement pour cette règle, il peut juger normal pour un ogre de manger de la nourriture pourrie, mais de la nourriture empoisonnée ou provenant d'un animal ou individu malade peut exiger un test d'Endurance.

Plus c'est fort, plus c'est gros: un ogre prend du poids et de la force avec l'âge. Ajoutez 2D10 kilos (au niveau du ventre!!!) au personnage à chaque fois qu'il prend un avancement dans sa caractéristique de Force.



Ogres et Halflings:

Personne ne sait pourquoi les halflings et les ogres semblent toujours graviter les uns autour des autres. Dans leur inconscient collectif, les ogres ont des souvenirs confus des halflings. Peut être est ce leur amour en commun pour la bonne nourriture. Les ogres savent qu'ils vivaient ensemble il y a fort longtemps, et cela explique pourquoi ils ont adopté les Gnoblars aussi facilement. Il arrive qu'un ogre un peu excentrique colle de la fourrure aux pieds de ses gnoblars, les autres pensent bien sur qu'il est un peu étrange, mais paradoxalement ils ont le sentiment que ce n'est pas si curieux que cela. Cependant

Déterminer la carrière:

un des aspects les plus important de WJRDF est représenté par la carrière de départ. Cette section détaille les carrières de base disponibles à un Pj ogre. Pour déterminer la carrière de base, lancez 1D100 sur la table suivante:

Résultat du D100	Carrière
01-07	Garde du corps
08-10	Chasseur de primes
11-13	Artisan
14-15	Pilleur de tombes
16-22	Chasseur
23-27	Geolier
28-29	Marin
30-40	Mercenaire
41-45	Mineur
46-55	Hors la loi
56-70	Gladiateur
71-75	Spadassin
76	Matelot

Les halflings sont un peu le foie gras des ogres et lorsqu'un ogre en rencontre un il est tiraillé entre son coeur et son estomac.

Donner vie au personnage:

Tout comme les autres races de personnages, les ogres peuvent se référer aux pages 21 et 22 du livre de base pour répondre aux dix questions concernant le passé de son personnage.

Les tables suivantes remplacent celles fournies dans le livre de règles concernant les caractéristiques physiques du Pj:

La taille:

Male 2,70m + 3D10

Femelle 2,70m + 2D10

Poids en Kg:

01-10	272
11-20	277
21-30	282
31-40	295
41-50	304
51-60	315
61-70	325
71-80	338
81-90	356
91-00	363

Couleur des cheveux:

1	Brun
2	Auburn
3	Brun sombre
4-5	Chatain
5-8	Noir
9-10	Bleu noir

Couleur des yeux:

- 1 Gris
- 2 Vert
- 3-4 Ambre
- 5 Mauve
- 6-7 Marron
- 8-10 Noir

Age:

- 01-10 20
- 11-24 22
- 25-34 24
- 35-44 26
- 45-54 28
- 55-64 30
- 65-74 32
- 75-84 34
- 85-94 36
- 95-00 40

Rédacteur: Baron Zéro le 01.05.2007

Relecture: Freya Haukursson

Si vous êtes intéressé, il est possible de trouver plus d'informations sur la race des ogres dans le suppléments qui leur est consacré pour le jeu Warhammer battle, mais aussi dans les White Dwarf en français du numéro 129 au 131, notamment une longue liste de nom pour vos Pj et Pnj ogre.