

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	6
Survie (Int)	5
Esquive (Ref)	8
Bagarre (Ref)	11
Escrime (Ref)	10
Furtivité (Dex)	2
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	10
Res magie (Vol)	6
Intimidation (Vol)	10

Armure	12
Régénération	3

Résistances	
Tranchant, Perforant	
Immunités	
Renversement	

Vulnérabilité	
Huile contre les ogroïdes, poison	

Esquive (base)	15
Repositionnement (base)	14
Blocage (base)	16

Récompense	
1000 couronnes	

Butins	
Cerveau d'ogre	
Langue d'ogre	
Essence cristallisée	
Défense d'ogre 1D2	



**Fort
Simple**

Intelligence
Pensant

Sens
-

INT	3
RÉF	7
DEX	5
COR	14
VIT	5
EMP	4
TECH	5
VOL	6

ÉTOU	10
COU	15
SAUT	4
END	80
ENC	200
RÉC	10
PS	100

Taille	4m
Poids	1200 kg
Environnement	Montagne
Organisation	Solitaire ou avec quelques petits ogroïdes

Ogre Guerrier

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les Ogres sont beaucoup trop dangereux à cause de leur minuscule cerveau. Cependant hybrider par magie un ogre avec un troll ou bien même un nain permet d'avoir des gros bras très obéissants du moment qu'on pense à les nourrir suffisamment..

- Sorel Degerlund, Mage de Rissberg

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

L'ogres guerriers est un type d'ogre assez agressif. Il fait partie des créatures pensantes bien que leur réflexion n'aille pas chercher très loin. Il est plutôt solitaire mais il arrive qu'il profite d'ogroïdes plus petits que lui, comme des Nekkers, qu'il oblige à chasser pour lui éviter cette corvée. Son habitation est le plus souvent dans une caverne non loin d'une forêt ou, le cas échéant, d'un village afin d'avoir une source de nourriture à portée.

Il se batte souvent avec une arme de fortune faite avec des restes de ferrailles ou autres qui n'est pas maniable par un humanoïde ordinaire mais reste une énorme barre de fer relativement tranchante dans ses mains. L'ogre guerrier peut choisir de faire un coup de lame rouillé et un coup de poings comme deuxième attaque lors d'une attaque rapide. Il possède deux grandes défenses qu'il peut utiliser pour bloquer ou bien pour empaler une cible.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Lame Rouillé	17	T	8d6	10	-	Force écrasante, renversement (75 %)	2
Poings	18	C	6d6	15	-	Force écrasante, renversement (50 %)	2
Défenses	16	P	7d6+6	10	-	Saignement 75%	1

Capacité : Charge sauvage

Il utilise son tour complet pour charger sur 10 mètres en percutant ses adversaires. Il est obligé de charger en ligne droite. Les cibles qui se trouvent à 2m ou moins de lui pendant sa course doivent se défendre contre une attaque de poing. S'ils échouent, ils subissent les dégâts avec renversement 100%

Capacité : Chef de meute

Un chef peut se trouver à la tête d'une meute de petits ogroïdes. Tant que celui-ci est en vie, toutes les créatures de la meute gagnent un bonus de +4 en Courage. Il est aussi capable de donner des ordres simples à la meute.

Capacité : Différence de taille

Un personnage ne peut pas toucher la tête d'un ogre guerrier, à moins de manier une arme de tir ou un équipement doté de l'effet Allonge. Sinon, il doit trouver une position qui lui permet d'être à la même hauteur que lui ou obliger ce dernier à se baisser. Quand aucune de ces situations ne s'applique et que le jet de localisation donne la tête pour résultat, le joueur doit relancer le dé jusqu'à obtenir une autre partie du corps.

Capacité : Lanceur de roche

L'ogre s'empare d'un rocher qu'il lance sur une cible située à moins de 15 mètres. Cette attaque a une base de 17. Si la cible rate son action de défense, elle subit 6d6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement. Quand le projectile touche la tête ou le torse, la cible doit en plus effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement à -1.

Vulnérabilité : Point faible

L'ogre n'a qu'une armure de 8 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.

« *Pyral Pratt, seigneur du crime de Ravelin, a un garde du corps hybride mi-nain mi-ogre. Cet hybride semble avoir un physique similaire, bien que la tête ressemble plus à un nain.* »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Ogre	Vert	+10 PS	18	2 dents qui s'allonges

Décoction	Formule	SD	Effet
Ogre		16	Regagne 3 PS par tour

Trophée | *Les petits ogroïdes ne vous attaques pas.*