

DEMI-OGRES

Les mêmes frontières sauvages qui produisent des demi-orques par l'union de tribus barbares d'humains et d'orques sont celles où l'on peut le plus souvent trouver des demi-ogres. Les ogres et les humains combattent en temps de guerre et font du commerce en temps de paix. Les ogres sont attirés par l'intelligence et l'adaptabilité des humains, alors que les humains apprécient la force et la résistance des ogres. Les demi-ogres en résultant héritent généralement d'un mélange intéressant des caractéristiques physiques de leurs parents. On peut en trouver aussi bien chez l'une des communautés que chez l'autre (leur statut y varie en fonction de l'ambiance locale).

Personnalité. Les demi-ogres sont souvent lents d'esprit, mais prompts à la colère. Alors qu'un demi-orque comprend les alternatives à l'action, ce n'est généralement pas le cas des demi-ogres. Ceux qui y parviennent, toutefois, sont ceux qui se contrôlent suffisamment pour vivre dans les régions civilisées.

Les demi-ogres apprécient les plaisirs simples comme la fête, la boisson, la vantardise, la lutte, jouer du tambour, et danser furieusement. Bien que certains prétendent être capables de chanter, peu d'autres races sont de cet avis. Un demi-orque pensera certainement que des plaisirs raffinés comme la poésie, la danse de salon, et la philosophie ne sont rien de plus que des moyens de se moquer de lui.

Description. Les demi-ogres sont plus grands que les humains et les demi-orques, mais sans être aussi grands que les ogres de sang pur. La couleur de leur peau va du jaune sans éclat au brun terne. Ils ont une peau épaisse souvent parsemée des taches sombres et de bosses verruqueuses, et généralement les cheveux sombres.

Relations avec les autres races. Du fait que l'un de leurs parents était un géant, les demi-ogres ont généralement du mal à se faire accepter des nains et des gnomes. Bien entendu, les ogres ne sont pas non plus en bons termes avec les elfes, humains et autres halfélins. Chaque demi-orque doit trouver un moyen de se faire accepter de ceux qui haïssent ou craignent leurs cousins ogres. La plupart tentent d'être si durs que les autres n'ont d'autre choix que des les accepter ; une petite proportion fait preuve de pitié et de bonté d'âme aussi publiquement que possible (que cela soit véridique ou pas). D'un autre côté, ils comprennent les problèmes que connaissent les demi-orques et s'entendent généralement bien avec eux.

Alignement. Les demi-ogres héritent de leurs parents ogres une tendance au chaos, mais tout comme leurs parents humains, ils ne tendent pas plus vers le bien que vers le mal. Les demi-ogres élevés parmi les ogres et désirant passer leur vie avec eux sont toutefois fréquemment mauvais.

Territoires. Les demi-ogres n'ont pas de territoire propre. Ils doivent souvent vivre chez les ogres. Dans les autres races, les humains sont ceux qui acceptent les demi-ogres le plus facilement, et les demi-ogres vivent généralement dans les contrées humaines quand ils ne sont pas dans les tribus ogres.

Religion. Comme les ogres, de nombreux demi-ogres vénèrent Vaprak le Destructeur. Le rapace Vaprak est chaotique mauvais. C'est une divinité du combat, de la destruction, de l'agression, de la frénésie et de l'avidité. Les domaines auxquels il est associé sont Chaos, Destruction, Mal et Guerre. Son arme de prédilection est la massue géante. Les barbares et guerriers demi-ogres peuvent le vénérer comme une divinité de la guerre même s'ils ne sont pas mauvais eux-mêmes. De nombreux demi-ogres vénèrent aussi des dieux du panthéon classique qui partagent plus ou moins les mêmes

idéaux que Vaprak. La vénération n'est pas toujours avouée publiquement, pour qu'ils ne soient pas perpétuellement obligés de s'en expliquer. Les demi-ogres qui veulent solidifier leur connexion avec leur héritage humain vénèrent les divinités humaines, et ils peuvent faire preuve de franchise dans leur piété.

Langue. Les géants, qui n'ont pas d'alphabet propre, utilisent l'écriture naine pour les rares occasions où quelqu'un écrit quelque chose en ogre. Les écrits ogres se transforment la plupart du temps en graffitis.

Noms. Un demi-orque choisit en général un nom qui l'aide à donner une certaine impression. S'il veut s'intégrer parmi les humains, il choisira un nom humain. S'il veut intimider les autres, il choisira un nom ogre guttural. Un demi-orque élevé entièrement par des humains recevra un nom humain, mais il pourra choisir un autre nom quand il sera loin de son foyer. Certains demi-ogres sont toutefois trop stupides pour changer de nom quand ils passent d'une communauté à l'autre. Les noms ogres ressemblent suffisamment aux noms orques pour que les joueurs puissent choisir dans la liste des noms orques (voir les Demi-Orques dans le chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*) quand ils créent leurs personnages.

Aventuriers. Les demi-ogres vivant parmi les humains sont presque invariablement menés à des carrières violentes où ils peuvent faire bon usage de leur force. Fréquemment fuis par les milieux polis, les demi-ogres sont souvent acceptés et finissent par trouver l'amitié chez des aventuriers, nombre d'entre eux étant des vagabonds ou des étrangers.

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES DEMI-OGRES

- +6 For, -2 Dex, +2 Con, -2 Int, -2 Cha : les demi-ogres sont des créatures imposantes et musclées, sans grandes facultés intellectuelles ni bonnes manières.
- Grande taille : en tant que créatures de taille G, les demi-orques ont une pénalité de taille de -1 à la CA et de -1 au jet d'attaque. En revanche, ils ont une allonge de 3 mètres.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- Vision dans le noir : les demi-ogres voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- Armure naturelle : les demi-ogres ont un bonus d'armure naturelle de +4 grâce à leur peau dure et épaisse.
- Sang de géant : Pour toutes les capacités spéciales et effets, un demi-orque est considéré comme un géant. Les demi-ogres peuvent utiliser les armes géantes et les objets magiques ayant des pouvoirs raciaux spécifiques aux géants comme s'ils étaient des géants.
- Langues. D'office : géant et commun. Supplémentaires : draconien, gnoll, goblin, orque et abyssal. Les demi-ogres vifs d'esprit (ce qui est rare) peuvent apprendre les langues de leurs alliés et ennemis.
- Classe de prédilection : barbare. La classe de barbare d'un demi-orque multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX (voir Points d'Expérience et personnages multiclassés dans le chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).
- Ajustement de niveau : +1. Un demi-orque avec un niveau de classe est traité comme personnage de niveau 2 pour ce qui est de l'attribution des points d'expérience, de l'équipement de départ, et pour déterminer de combien de points d'expérience le personnage a besoin pour gagner un niveau supplémentaire.

