



FICHE ORIGINE : DEMI-ORQUE

Personnage d'appui, assez polyvalent, souvent un peu violent et sanguin. Flaire le danger à 25 m. Bon odorat, bonne ouïe, nyctalopie partielle. N'utilise pas d'armes au maniement complexe. Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.



BULLETIN CÉRÉBRAL

J'ai un très bon odorat : je peux flaire le sang ou le danger devant moi. J'ai une assez bonne vision nocturne, il paraît que ça vient du sang de mon père. Je n'ai pas connu mes parents, et d'ailleurs ils ne se sont pas connus longtemps eux non plus. Et j'aime pas trop les gens. Alors j'évite les trucs compliqués dans la vie et du coup, je me méfie de la magie. Comme je suis plus malin que les orques sang-pur, j'ai un peu moins de problèmes avec le matériel. Quand on parle d'armure, il me faudrait pas un truc trop lourd, j'aime bien garder une certaine liberté de mouvement. Et sinon je ne sais pas lire, mais c'est pas grave car ça ne m'intéresse pas.



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.
- BÂTARD : malus en charisme avec les Humains et les Orques.
- CHERCHER DES NOISES : le héros frappe toujours en premier lors d'un combat.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) – gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.
- TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges prenant pour cible l'esprit du héros.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Armes de bourrin (armes à 2 mains)
- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Baragouinage des monstres (se faire comprendre de certains humanoïdes)
- ☐ Escalader
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Intimider (pour faire peur aux ennemis)
- ☐ Nager
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

