



FICHE ORIGINE : ORQUE

Personnage doué pour le combat « en première ligne », l'exploration, la guerre et la vie en plein air. Problèmes de communication. Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50 m. Mauvaise vue, mais nyctalopie totale.

Réfractaire à toute forme de magie. Pas d'arme complexe. Pas de restriction d'armure.

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



BULLETIN CÉRÉBRAL

Moi orque. Moi taper. Aime bien manger, boire, et taper. Quand rencontrer des gens, taper ! Si pas donner manger à moi, moi taper aussi. Grandi dans les grottes, avec beaucoup orques. Souvent taper. Pas trop aime les humains, eux moches.



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.
- APPEL DU SAUVAGE : le héros a du mal à choisir son camp en présence d'une horde.
- APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- BOURRE-PIF : le héros peut se battre à mains nues de façon efficace et accéder à des coups spéciaux.
- INSTINCT DE SURVIE : peut permettre de détecter de la nourriture à proximité.
- RESENTI DU SURNATUREL : sent les aura bénies ou magiques au contact.
- SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) – gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.
- TAQUINERIE DIVINE : en cas d'utilisation d'objet magiques ou bénis, le personnage sera victime d'une augmentation des échecs critiques.
- 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)
- ☐ Baragouinage des monstres (se faire comprendre de certains humanoïdes)
- ☐ Chercher des noises (pour attaquer le premier)
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Intimider (pour faire peur aux ennemis)
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

