

# Petit précis sur les orques :

## L'Orc :

### **Représentativité :**

On trouve, dans le supplément "Entre Ombres et Lumières", le chiffre de 4 000 000 d'habitant pour Rhuurk (le royaume Orc). Si l'on tient compte des Orcs présent sur d'autres parties d'Eléckasë, on peut facilement augmenter ce chiffre de 50% (c'est une estimation que je trouve raisonnable.). Ce qui nous donne une représentativité générale d'environ 15%.

### **Mode de vie :**

Contrairement à l'opinion la plus répandue, les Orcs ne vivent pas uniquement pour le carnage et la destruction.

Cela est démontré, par exemple, par l'accord passé avec les marchands permettant aux bateaux des autres nations d'entrer dans leurs ports.

S'il est vrai que les Orcs sont belliqueux et brutaux, c'est peut être qu'ils sont forcés de l'être pour survivre en effet, ils sont les seuls à être attaqués par toutes les nations sans exceptions.

Maîtres du Jeu, tentez une expérience :

Alors qu'ils se promènent dans une région sauvage, vos aventuriers découvrent un campement Orc paisible et tranquille.

Dans 95% dans cas, ils s'arrangeront pour le détruire d'une manière ou d'une autre.

C'est pour cette raison que les Orcs ont dû adopter une philosophie guerrière : "Tuons-les avant qu'ils ne nous tuent".

### **Apparence :**

Les Orcs sont un peu plus petits et un peu plus massifs que les humains. Il sont connût pour leur pilosité et leurs larges mâchoires leur donnant un air bestial.

- Beauté : 1D100 - 20
- Charme : 1D100 -20
- Taille : 1m60 à 1m90
- Poids : 80 à 130 kg
- Cheveux : noirs ou bruns
- Yeux : noirs ou marrons

### **Age :**

14 à 18 ans. la durée de vie moyenne et de 40 ans.

## Comportement :

On sait que les Orcs sont généralement brutaux et bestiaux mais, il faut l'avouer, il existe des Orcs extrêmement intelligents, froids et calculateurs et c'est ceux là que craignent les autres peuples : les chefs de Guerre, les Chamans,... car ils sont capables de canaliser et de diriger la bestialité de leurs frères.

Néanmoins, Il ne faut pas croire que la majorité des Orcs est totalement stupide (Ils ont quand même 40 - 80 en Intelligence), ils sont simplement différents des humains et ne sont au fond que des passionnés de guerre et de combats et je doute que l'homme de troupe des armées humaines soit plus civilisé. La grande différence étant que presque tout les Orcs sont des Guerriers alors que ce n'est pas le cas pour les autres races.

## Spécificité :

Les Orcs ont l'Infravision et ont droit a une compétence Spécialisation arme au Choix.

## Remarque :

Ils est très difficile de jouer un Orc dans le monde d'Eléckasë si la totalité des joueurs ne choisissent pas des Orcs.

Il est néanmoins possible d'imaginer des groupes composés de personnage Chaotique (Gardien des Enfers, Nécromancien, Prêtre du Chaos,...) et d'Orcs.

Si vous décidez de jouer des Orcs, [envoyez moi](#) vos idées et vos propositions je les ajouterai à ce dossier.

## Historique :

Il semble que la race des Orcs fût créée par le Chaos pour combattre les Karibans du Néant, ils existeraient donc bien avant le premier Armagedon.

## Caractéristiques :

<b>Réflexes</b>	50 - 80
<b>Rapidité</b>	50 - 80
<b>Vitesse</b>	60 - 90
<b>Adresse</b>	40 - 70
<b>Puissance</b>	50 - 80
<b>Force bras</b>	60 - 90
<b>Force jambes</b>	60 - 100
<b>Sauter</b>	60 - 90
<b>Intelligence</b>	40 - 80
<b>Vision</b>	50 - 80
<b>Viser</b>	50 - 80
<b>Infravision</b>	10 - 30
<b>Sensations</b>	50 - 90
<b>Ouïe</b>	50 - 70

<b>Tactile</b>	40 - 70
<b>Camouflage</b>	40 - 70
<b>Progr. Discrète</b>	30 - 60
<b>Volonté</b>	60 - 90
<b>Courage</b>	60 - 90
<b>Equilibre</b>	80 - 110
<b>Connaissances</b>	20 - 50
<b>Légendes</b>	0 - 100
<b>Plantes</b>	0 - 50
<b>Dé de PV</b>	1D10 + 1
<b>Dé de PA</b>	1D4

## Le Sanglier de Combat :



### **Apparence :**

C'est un gigantesque sanglier. Ses défenses sont souvent plaquées en acier pour faire plus de dégâts et pour mieux résister au fracas du combat.

### **Envergure :**

Le Sanglier de Combat mesure 1m60 au garrot, mesure près de 2 mètres de long et pèse environ 300 kg une fois arrivé à l'âge adulte (environ 5 ans, durée de vie : près d'une quinzaine d'année).

### **Provenance :**

Les Sangliers de Combats sont les montures des cavaliers Orcs qui sélectionnent depuis des centaines d'années les individus les plus forts, les plus résistants et le plus sauvages de cette race comme leurs montures.

### **Mode de vie :**

Les Sangliers de Combats sont les descendants de sangliers ayant été domestiqués par les Orcs. Ceux-ci utilisent d'ailleurs les sangliers n'ayant pas été considérés dignes d'être montés comme porte charge lors de leurs fréquents déplacements et, au cas où la nourriture viendrait à manquer, comme réserve de viande fraîche.

### **Comportement :**

Comme tous les sangliers, le Sanglier de Combat est un animal sauvage et brutal, pour pouvoir les monter, les cavaliers Orcs habituent le sanglier dès sa naissance à son futur cavalier.

En effet, chaque sanglier ne peut être monté que par son cavalier et chaque cavalier possède deux sangliers : un adulte comme monture et un jeune encore en entraînement.

Etant un peu plus massif qu'un cheval, le Sanglier de Combat se déplace un peu moins rapidement néanmoins, dans son environnement : la forêt, il est plus rapide car sa masse, sa puissance et sa peau épaisse lui permettent de négliger (et d'écraser) la plupart des obstacles qui auraient ralenti un cheval.

Néanmoins, c'est au combat que se révèle sa vraie nature. A la moindre sollicitation de son cavalier, il charge droit dans les rangs l'ennemi avide d'y porter la destruction.

Ces différents avantages en font donc la monture idéale pour les Orcs.

## Remarques :

Après sa charge, le sanglier attaque ses adversaires avec ses défenses (+1D4 PV de dégâts si elle sont plaquées de métal).

Caractéristiques :		
Vitesse : 60 km/h	CA : 18 à 24	CD : 16 à 20
PA : 20 à 30	PV : 65 à 80	
R : 4 (peau)	Dégâts : 4D4 + 6 en charge, 2D4 + 1(Défenses)	

## Les Orcs Noirs :

Lorsque Agak le puant passa un accord avec le Chaos pour que ses Chamans puissent utiliser la magie Chaotique celui-ci demanda en retour la fidélité absolue d'un certain nombre d'Orcs qui serait parmi ses plus loyaux serviteurs : les Orcs Noirs.

Depuis, certains Orcs naissent avec la marque du Chaos. Ils sont envoyés dans une forteresse établie sur le territoire du royaume Orc où ils subissent un terrible et éprouvant entraînement. Ils en sortent plus fort, plus résistant et surtout avec un meilleur contrôle d'eux même que les autres Orcs.

Ils deviennent souvent de grands guerriers et de bons meneurs d'homme ou prêtre du Chaos.

Généralement, les Orcs "normaux" et les Orcs Noirs s'entendent bien et, souvent, les Orcs noirs demandent à leur maître de le servir parmi leurs frères.

Même si aucun Orc Noir n'est jamais monté sur le trône, ils sont bien représentés dans l'entourage du monarque (Traditionnellement, les gardes du corps du roi sont des Orcs Noirs).

La proportion d'Orcs Noirs parmi la population Orc est inférieure à 1 pour 1000.

Bonus aux caractéristiques par rapport aux Orcs "normaux" :

- Réflexes : +10%
- Rapidité : +15%
- Adresse : +20%
- Puissance : +15%
- Force bras : +5%
- Intelligence : +20%
- Volonté : +5%

# Les Chamans Orcs :

## **Description :**

Les Chamans sont les représentants d'Agark le puant, Dieu des Orcs, auprès de son peuple. Ils sont en quelque sorte les éminences grises des Orcs : derrière chaque Chef de guerre important il y a un chaman pour le conseiller et le guider.

Il ne faut tout de fois pas croire que les chefs Orcs sont manipulés, c'est une sorte d'alliance, de coopération : le chef de guerre s'occupe de tout ce qui est militaire, c'est à dire des seules choses qui l'intéressent vraiment, alors que le chaman s'occupe de l'organisation du camp, des relations avec les autres Orcs, de la guérison de guerriers suffisamment importants pour avoir droit à des soins, du ravitaillement etc. etc.

Pour éviter que les chamans deviennent trop ambitieux et cherchent à remplacer les chefs orcs, il leur est interdit de commander les guerriers. Les seuls combattants qui obéissent aux chamans sont les berserkers Orcs qui leur servent de garde du corps.

## **Organisation**

Les chamans sont parmi les Orcs les mieux organisés et sont les seuls Orcs (les Orcs noirs ont un statut spécial) qui ne sont pas aux ordres de Traal-olaf le roi des Orcs.

Ils sont en effet loyaux au Cercle Intérieur, une sorte de conseil des chamans réunissant les plus puissants d'entre eux, qui est au service d'Agark en personne.

Ils sont organisés en trois cercles :

### **le Cercle Extérieur :**

Le cercle extérieur rassemble l'ensemble des chamans n'ayant pas encore terminé leur formation ainsi que leur probation sur le terrain.

Ses membres sont donc pour la plupart en train de suivre leur formation sur le territoire orc et ceux d'entre eux que l'on rencontre sur Eléckasë sont en cours de probation, au service d'un chaman plus puissant.

### **le Cercle Médian :**

Normalement, une bonne partie des chamans orcs que croiseront vos joueurs devraient faire partie du cercle médian qui rassemble tous les chamans reconnus et en activité.

Bien sûr, il peut y avoir d'énormes différences de statuts entre deux membres du cercle médian mais le fait de ne former qu'un cercle symbolise l'union de tous les chamans au service de la nation orc.

### **le Cercle Intérieur :**

Le Conseil des Chamans, regroupé dans le Cercle Intérieur est l'un des plus grands mystères que l'on peut trouver sur les terres orc.

Nombres de rumeurs courent sur ses pouvoirs, ses buts ainsi que de nombreuses suppositions sur ceux qui feraient partie de ses membres, rumeurs entretenues par le secret absolu qui entoure le Cercle.

Pour certains, le conseil des chamans possède le vrai pouvoir et le roi orc n'est qu'une marionnette, pour d'autres il n'existerait pas, Agark s'en servant comme nuage de fumée pour diriger directement

ses Chamans, pour d'autres encore, il serait constitué uniquement de non-chaman, totalement fidèles au roi et aux orcs, s'assurant que les chamans restent sous contrôle, faisant disparaître les plus dangereux.

## **Formation**

La formation de Chaman commence à l'âge de dix ans : tous les Orcs sont, par décret royal, testé à cet âge pour savoir s'ils ont des pouvoirs magiques potentiels.

Ceux qui dévoilent des aptitudes à la magie sont alors emmenés dans un lieu secret (certain pense qu'il se trouve sur le plan d'Agark) pour suivre une formation qui leur apprendra à maîtriser les arcanes de la magie orc, du clergé de Agark ainsi que l'organisation et politique orc bref, tout ce dont ils auront besoin dans leur carrière.

A la fin de leurs études (qui durent entre 12 à 16 ans), ils sont envoyés en mission de probation pour 2 ans à l'extérieur des terres orcs.

Durant cette période, ils seront au service d'un membre du Cercle Médian qui, le plus souvent, les utilisera dans des missions de terrain : assister un chef de guerre mineur lors d'une expédition, coordonner les efforts de petites bandes de pillards, porter des messages importants à un autre chaman...

Une fois les deux ans révolus, si l'apprenti chaman a montré qu'il en était digne, il peut alors suivre une formation plus poussée durant six mois à la fin de laquelle il sera introduit dans le Cercle Médian au cours d'une courte cérémonie.

Dès lors, il est totalement indépendant, ne sert plus que le Cercle Intérieur et Agark, dans toutes les tâches qu'ils décident de lui assigner.

Les conditions à remplir pour être introduit dans le Cercle Intérieur sont inconnues mais l'hypothèse la plus probable est qu'il faut être invité en personne par un membre de ce Cercle et que votre acceptation fasse l'objet d'un vote à l'unanimité du Conseil.

## **Cercles de Chaman**

Pour permettre d'établir une référence, le passage au Cercle Médian et au Cercle Intérieur correspond en fait au passage du 3ème et du 6ème Cercle de Magie pour les magiciens conventionnels.

Sinon, les Chamans Orcs sont assez éloignés des magiciens normaux, notamment pour l'acquisition de leurs pouvoirs car ils disposent d'une grande variété de types de pouvoirs différents, mais à une puissance plus faible que les mages classiques. L'éternel combat de la polyvalence contre la spécialisation.

## **Pouvoirs & Magie**

En plus de leur puissance politique qui est considérable parmi les orcs, les Chamans disposent de nombreux pouvoirs magiques, allant de connaissances basiques de sorcellerie à la pratique de la magie du chaos en passant par l'invocation de démon qui en font l'égal de bien des mages plus spécialisés que l'on rencontre dans les autres pays grâce à leur polyvalence.

### **Magie du Chaos**

Suite à un accord entre Agark et le Chaos, ayant notamment mené à la création des orcs noirs, les Chamans d'Agark peuvent utiliser la Magie du Chaos suivant les mêmes règles que ses serviteurs (voir supplément Armageddon).

La seule différence est que les Chamans disposent d'un potentiel de base de 15% + 5% par niveau + 60% par cercle de chaman.

## **Magie du Feu**

Les Sorts de Feu que possèdent les Chamans sont des pouvoirs conférés par leur dieu, Agark.

Leur nombre ainsi que leur puissance est donc très variable, reflétant la faveur du prêtre auprès de son dieu.

Pour donner une référence :

- Chaman du Cercle Extérieur : 1D4 Sorts de cercle 0 à 2.
- Chaman du Cercle Médian : 1D8 Sorts de cercle 0 à 3.
- Chaman du Cercle Intérieur : 1D10 Sorts de cercle 0 à 4.

## **Sorcellerie, plantes, poisons & drogues**

Nombreux sont les Chamans fort experts dans la préparation de potions et baumes aux effets divers.

En terme de jeu, les chamans sont capables de réaliser les potions de sorcellerie suivantes :

- Protection contre le feu
- Soins Mineurs(PAs et PVs)
- Puissance
- Soins des poisons
- Folie guerrière
- Soins des fractures
- Protection contre les démons

De plus, ils disposent des compétences connaissance des plantes et connaissance des drogues à de bons niveaux.

## **Démonologie**

Comme les démons se mettent aux services de tout individus capables de leur offrir de quoi satisfaire leur appétit pour la destruction et la corruption, il est tout naturel qu'ils soient nombreux à collaborer avec les Chamans Orcs.

Néanmoins, il s'agira que de démons des catégories les plus faibles, l'invocation des démons les plus puissants demandant de nombreuses prières et sacrifices ainsi qu'une grande foi dans le Diable, ce que ne peuvent accomplir les Chamans puisqu'ils sont prêtres d'Agark.

## **Progression dans la magie**

En général, les Chamans jeunes préfèrent utiliser leurs pouvoirs de magie du feu ainsi que ceux procurés par la Magie du Chaos pour atteindre leurs buts.

Néanmoins, avec le temps et l'expérience la plupart se lancent dans la sorcellerie ou la démonologie qui sont des pratiques plus subtiles, plus discrètes, bref, mieux adaptées à leur rôle d'éminence grise.

## **Conclusion**

De part leur versatilité, les Chamans Orcs sont très puissants, même individuellement, alors que la plupart du temps ils sont entourés et protégés par toute une tribu orc.

Leur intelligence et leur ruse en font de bon némésis pour les joueurs qui auraient l'audace de contrecarrer trop souvent leurs plans, même par inadvertance.

Les Chamans Orcs sont donc principalement conçus comme des PNJs, néanmoins, il doit être possible de jouer un chaman du cercle extérieur, dans le cadre d'un groupe orc ou mauvais, par contre, je conseillerai beaucoup de prudence dans l'attribution des pouvoirs au chaman car il peut facilement devenir extrêmement puissant.