

## Les Orcques et les Orcquesses

Les Orcques (ou Orques, Orcs, Orks, Orqs, Orcqs...) et les Orcquesses vivent souvent dans des endroits peu accessibles, cavernes ou villages dans des ravins profonds ou sur des collines broussailleuses ; ou près du repaire d'un puissant seigneur ou mage de mauvaises intentions.

Ces créatures sont mal considérées, on les dit très bagarreurs, sales, pas gentils du tout... peut-être ces descriptions sont-elles exagérées, écrites par des érudits ou religieux humains qui ont subi leurs raids de pillage ?

Ils et elles aiment la guerre, la chasse, et ont des capacités de mineur ou forgeron quand c'est nécessaire. Des groupes orcques ont eu une langue originelle et peuvent conserver un vocabulaire particulier, mais adoptent facilement la langue parlée localement ou utilisée par les humains, humanoïdes, ou magiciens des environs.

Chaque petit clan ou tribu est commandé par un chef, souvent un guerrier assez costaud et chanceux. Le chamane de la tribu peut jouer un rôle important tant que ses pouvoirs sont efficaces, les Orcques sont superstitieux mais croient avant tout à la force brute...

Les rapports de force entre mâles et femelles n'ont pas été bien étudiés, dépendant sans doute du contexte et de l'influence personnelle de tel ou telle à l'intérieur du clan et de sa capacité à se faire respecter des autres.

*Leur couleur de peau est un sujet de débat qui varie selon les sources et les préférences, elle peut ressembler à celle d'humains de diverses origines, ou être grisâtre, beige kaki, verdâtre ou verte...*

*La règle de jeu n'est liée à aucun univers fantasy particulier, on peut affiner et adapter ces descriptions à volonté.*



Peinture et photo : Matthieu

### Force, classe, mouvement...

Beaucoup d'Orcques et d'Orcquesses ont une force comparable à celle des humains, ce qu'on écrit : force =**H** ou force moyenne. D'autres sont plus forts ou plus fortes, de force +**H**, on peut les appeler Gros-Orcques et Fortes-Orcquesses. Ces Orcques et Orcquesses peuvent former des clans séparés, ou cohabiter dans un même clan ; les plus costauds dominent les autres, se servent en premier dans les pillages et les banquets. La plupart des Orcques et Orcquesses de toute force, même en vêtue légère, sont **classe 4** à cause de leur amour du combat.

Leur mouvement en terrain découvert est comparable à celui des humains (20 cm en vêtue légère, 16 cm en mailles ou en cuirasse ou encombré). En **terrain extérieur ou intérieur naturel** ces créatures trouvent instinctivement le meilleur passage, dans ces **terrains difficiles** à pied on lance 2D6 (*les dés de lenteur*) et on n'en subit qu'un (le moins pénalisant, à déduire en cm du mouvement maximum). Dans ces **terrains très difficiles** à pied on divise leur mouvement maximum par deux, et on en déduit un des 2D6 cm.

*On peut utiliser des socles de 2 cm de large pour les personnages de force égale aux humains et de 2,5 cm pour ceux de force +H pour les distinguer, mais ce n'est pas obligatoire.*

## Orcque ou Orcquesse =H à pied

**En vêtur légère**                      force =H, classe 4, vêtur légère

**Mouvement : 20 cm**

**Tir 1D4** (sauf les armes lancées à la main 1D6), **frappe 1D6**

**En mailles ou cuirasse**                      force =H, classe 4, armur 4

**Mouvement : 16 cm**

**Tir 1D4** (sauf les armes lancées à la main 1D6), **frappe 1D6**

**En armur complète ou mailles complètes (rare)**

**Mouvement : 12 cm**                                      force =H, classe 5, armur 5

**Tir 1D4** (sauf les armes lancées à la main 1D6), **frappe 1D6**

## Gros-Orcque ou Forte-Orcquesse +H à pied

**En vêtur légère**                      force +H, classe 4, cuir = armur 4

**Mouvement : 20 cm**

**Tir 1D4** (sauf les armes lancées à la main 1D6), **frappe 1D8**

**En mailles ou cuirasse**                      force +H, classe 4, cuir+armur = 5

**Mouvement : 16 cm**

**Tir 1D4** (sauf les armes lancées à la main 1D6), **frappe 1D8**

**En armur complète ou mailles complètes (rare)**

**Mouvement : 12 cm**                                      force =H, classe 5, cuir+armur = 6

**Tir 1D4** (sauf les armes lancées à la main 1D6), **frappe 1D6**

## Armes des Orcques et des Gros-Orcques

Les avantages et limitations des armes (forgées dans la tribu, ou pillées, ou fournies par un puissant seigneur ou mage) sont souvent les mêmes que pour les humains de même niveau technologique dans la même région.

### Armes de trait ou de jet

Leur tir est peu précis, avec **1D4**, sauf les armes jetées à la main avec **1D6**. Les tribus reculées peuvent avoir des **arcs de faible portée**, **arbalètes anciennes**, **javelots**, **frondes**... Les Orcques de force moyenne ayant accès à une technologie médiévale peuvent manier l'**arc simple** mais ne sont pas assez forts pour le longbow. Des Orcques ou Gros-Orcques bien équipés peuvent manier l'**arbalète féodale**, quelques Gros-Orcques manient le **javelot lourd** ou le **longbow**.

### Armes de mêlée

Les Orcques et Orcqueses de force =H frappent avec **1D6**. Les Gros-Orcques et Fortes-Orcqueses +H frappent avec **1D8**. Des **lances** et **hallebardes** sont fréquentes, des **armes à deux mains** pour les plus forts.

*Sauf mention contraire, on peut utiliser les fiches résumées des humains historiques pour les caractéristiques de ces armes. Notamment, les haches à deux mains sont des armes semi-longues qui ont +1 pour frapper, les vouges ou hallebardes sont des armes longues qui ont +1 pour frapper un monté (sauf s'il charge et qu'on ne l'attend pas immobile). Ces avantages (longueur et +1) disparaissent dans un bâtiment ou si on tient quelque chose de l'autre main (et en ordre serré pour une hache à deux mains ou épée à deux mains).*

### Armes de pierre

Certains tribus orcques auraient des armes de pierre. En cas de touche simultanée en mêlée entre deux adversaires de mêmes classe et armure, le fer est supérieur au bronze et à la pierre, le bronze est supérieur à la pierre.

### Règle du maximum naturel du dé

La "règle des plusieurs 6" (des humains historiques ou non, page 8 de la règle générique) s'adapte au maximum naturel des dés de différentes tailles utilisés par d'autres espèces, au tir comme en mêlée, sur une même cible :

– **au D4, deux 4 naturels valent 4 et 5, trois 4 naturels valent 4, 5, et 6, etc.** Un 4 naturel obtenu isolément peut être relancé et un nouveau 4 vaudra 5, etc. Plusieurs Orcques tirant au D4 ont donc quelques chances de toucher, surtout à courte portée.

– **au D8, deux 8 naturels valent 8 et 9, trois 8 naturels valent 8, 9, et 10, etc.** Un 8 naturel obtenu isolément peut être relancé et un nouveau 8 le transforme en 9, etc.

## Javelot, javelot lourd, fronde

Les Orcques et Orcquesses =H peuvent lancer le **javelot**, les Gros-Orcques le **javelot lourd** (angon, pilum). Ces deux armes peuvent être lancées depuis des rangs arrière par-dessus les premiers rangs.

<b>javelot à pied ou monté</b> Orcque ou Orcquesse =H	<b>1D6</b>	0 - 10 cm	10 - 20 cm
<b>peut tirer en mouvement sans malus de mouv.</b> -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		<b>6 ou +</b> <i>ext.</i>	
<b>monté en mouvement</b> (mouvement minimum 2D6 cm en ligne droite avant le tir) -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		<b>5 ou +</b> <i>ext.</i>	<b>6 ou +</b> <i>ext.</i>

On admet qu'un javelinier (de toute espèce humanoïde) peut porter trois javelots légers ; ou deux seulement s'il a aussi une lance. Pour faciliter les comptes, quand un groupe de javeliniers tire on considère qu'ils perdent tous un de leurs javelots, même ceux qui n'ont pas pu tirer.

<b>javelot lourd (angon, pilum) à pied ou monté</b> Gros-Orcque ou Forte-Orcquesse +H	<b>1D6</b>	0 - 10 cm
<b>peut tirer en mouvement sans malus de mouvement</b> <i>pas de malus au tir contre mur de boucliers ou pavois</i> -1 sur armure 5 / -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7		<b>6 ou +</b> <i>ext.</i>

Pas plus d'un javelot lourd par personne. Cette table de tir sert aussi à d'autres armes de jet lourdes (masse de jet, hache de jet lourde, spiculum...)

<b>fronde à main à pied</b> Orcque ou Orcquesse =H ou +H	<b>1D4</b>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
<b>tire immobile</b> -1 sur armure 4 / -2 sur armure 5 -3 sur armure 6 / -4 sur armure 7		<b>5 ou +</b> <i>ext.</i>	<b>6 ou +</b> <i>ext.</i>	<b>7 ou +</b> <i>ext.</i>

Un frondeur ou une frondeuse qui tire fait de larges gestes qui annulent sa protection terrain, ou mur de boucliers, etc. pendant le même tour de jeu.

"ext" signifie impossible par une ouverture (meurtrière, fenêtre, etc.)

## Arcs =H

## Orcque ou Orcquesse =H

<b>arc de faible portée</b> à pied ou monté <b>1D4</b>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
<b>peut tirer en mouvement avec -1</b> -1 sur armure 4 / -2 sur armure 5 -3 sur armure 6 / -4 sur armure 7	<b>5 ou +</b>	<b>6 ou +</b>	<b>7 ou +</b> <i>ext.</i>
<b>autre arc (arc simple, arc court)</b> à pied ou monté <b>1D4</b>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
<b>peut tirer en mouvement avec -1</b> -1 sur armure 4 / -2 sur armure 5 -3 sur armure 6 / -4 sur armure 7	<b>5 ou +</b>	<b>6 ou +</b>	<b>7 ou +</b> <i>ext.</i>

Le type d'arc utilisé dépend souvent du niveau technologique de la tribu orcque et/ou de ce que leur employeur éventuel leur a fourni.

## Arcs +H

## Gros-Orcque ou Forte-Orcquesse +H

Les Gros-Orcques et Fortes-Orcquesses peuvent manier les mêmes arcs que les =H (voir le cadre plus haut) ou aussi le grand arc long (*longbow, ci-dessous*). Celui-ci se manie seulement à pied.

<b>arc long (longbow)</b> à pied <b>1D4</b>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
<b>tire à pied, immobile</b> -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7	<b>5 ou +</b>	<b>6 ou +</b>	<b>7 ou +</b> <i>ext.</i>

Contrairement aux humains entraînés à cela, les Orcques de force =H ne peuvent pas manier le vrai longbow ci-dessus.

## Armes à feu plus tardives et modernes

Les Orcques et Orcquesses =H et +H peuvent manier les mêmes armes à feu que les humains, s'il y en a de disponibles. Les tirs se font au D4, sauf les pistolets ou revolvers qui, au contact de l'adversaire, tirent au D6.

## Orcque ou Orcquesse monté·e sur loup ou sanglier

Les Orcques et Orcquesses de force =H peuvent monter des **loups de très forte taille** (*vargr*) ou des **sangliers**. Ceux et celles de force +H ne montent pas ces animaux, mais parfois des bêtes beaucoup plus grosses.

### Orcque ou Orcquesse =H sur loup

**Classe 4, vêtue légère, ou classe 4, armure 4**      **Mouvement : 28 cm**  
**Classe 5, armure 5 (rare)**      **Mouvement : 24 cm**

### Orcque ou Orcquesse =H sur sanglier

**Classe 4, vêtue légère, ou classe 4, armure 4**      **Mouvement : 24 cm**  
**Classe 5, armure 5 (rare)**      **Mouvement : 20 cm**

**Mouvement en terrain difficile naturel** : lancer 3D6 (dés de lenteur) et n'en subir que deux (le moins pénalisant, déduit en cm du mouvement maximum) et s'ils font tous 6 on reste bloqué. **Terrain très difficile** : diviser le mouvement maximum par deux, déduire deux des 3D6, si on garde un 6 on est bloqué.

L'Orcque et sa monture frappent comme un seul personnage, avec la longueur de l'arme de l'Orcque, et sont éliminés ensemble si touchés au tir ou en mêlée.

Sauf en terrain difficile ou très difficile pour eux-mêmes, les Orcques montés ont +1 en mêlée contre les piétons et piétons montés. Ceux-ci ont -1 contre eux en terrain très difficile pour les Orcqs montés.

Contrairement aux cavaliers humains, les Orcques montés qui utilisent des **haches à deux mains**, épées à deux mains, etc. bénéficient de la longueur de cette arme (mais pas de ses bonus de poids éventuels) dans la mêlée. Une vouge, hallebarde ou naginata, montée compte comme une lance.

Une seule fois par tour de jeu, chaque joueur ou joueuse orcque peut annoncer qu'un **loup monté ou non saute** sur un ennemi. Sur un résultat "recul" cet ennemi ne recule pas mais est mordu (et tombe si c'est un monté, la monture s'enfuit). Aux tours suivants il ne peut pas se déplacer, est frappé avec +1 et est en désordre, jusqu'à ce que l'un meure ou que l'Orcque décide de le lâcher (*une créature beaucoup plus forte peut se déplacer en traînant le loup est son monteur, 1D6 cm pour un ++H, 2D6 cm pour un H2*).

Les monteurs de loups ne chargent pas (les loups n'ont pas de bonus de charge). Les monteurs de **sangliers ont +1 de bonus de charge** pour charger en ligne droite de 2D6 cm minimum en terrain facile avant le choc (mêmes règles générales que les charges de cavalerie).

Une seule fois par joueur ou joueuse par tour de jeu, un **loup** (*ou tout canidé monté ou non*) **qui combat un squelette** et lui cause un résultat "recul" le détruit en arrachant un os (*ou si c'est un squelette monstrueux, il lui inflige une blessure*).

## Arbalètes

## Orcque ou Orcquesse =H ou +H

arbalète ancienne ou légère à pied ou monté <u>1D4</u>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
peut tirer en mouvement avec -1 rechargée en un tour immobile -1 sur armure 5 -2 sur armure 6 / -3 sur armure 7	5 ou +	6 ou +	7 ou +
arbalète féodale à pied <u>1D4</u>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile rechargée en un tour immobile -1 sur armure 6 / -2 sur armure 7	5 ou +	6 ou +	7 ou +

## Compétences

Quelques Orcques et Orcquesses de toute force peuvent avoir de rares capacités spéciales, ou progresser après divers exploits.

- **costaud** ou **costaude** : supplément de force, bonus +1 pour frapper (1D6+1 pour un =H, 1D8+1 pour un +H). *Pas compatible avec "rapidité"*.
- passage d'un Orcque ou Orcquesse de force =H, déjà costaud ou costaude, en **force +H**.
- **rapidité de combat** : n'est possible que pour les =H. Peut frapper avec deux armes courtes et/ou très courtes dans le même tour de jeu.
- **boxeur** ou **boxeuse** : frappe à mains nues aussi vite que les armes très courtes, mais avec le malus -1 de frappe à mains nue (pour la force =H), **ou** après les armes très courtes mais sans ce malus (pour la force +H).
- passage en **classe 5** (même sans armure).
- obtention d'**1D2 point de vie** (test à chaque première blessure).

## Sens olfactif

Les Orcques et Orcquesses peuvent avoir +1 en perception, en extérieur, pour déceler les personnages cachés ou les embuscades (*voir les règles d'embuscade*) ...mais diverses créatures ont +1 pour les sentir aussi.

### Autres règles optionnelles...

#### Discipline

La **discipline de la plupart des Orcques et Orcquesses est seulement 2** (y compris chefs et cheffes). Un test de discipline peut être demandé en voyant des ennemis inférieurs ou à peu près égaux jusqu'à deux mouvements de distance. Si le test rate le groupe ou unité se précipite par le plus court chemin vers l'ennemi désigné, sans pouvoir changer de cible ni renoncer ou s'arrêter avant le contact. D'autres Orcques voyant ce mouvement font le même test au tour suivant. On retrouve un comportement normal (*pour des Orcques...*) après deux tours de jeu.

#### Charge sauvage

Une seule fois dans la journée, un groupe ou unité orcque qui voit un ennemi de toute force jusqu'à deux mouvements de distance peut se mettre à hurler pendant un tour de jeu entier, sans bouger ni tirer, pour faire volontairement le test de discipline. Si le test est raté, l'intention de charger sauvagement réussit, cela donne +1 en mêlée au premier contact avec l'ennemi désigné si on y arrive dans les deux tours ; avec un bonus de +1D6 cm à pied, +2D6 cm monté, si la distance est juste. Les autres Orcques qui voient ce mouvement font le même test au tour suivant.

#### Mur de boucliers, ordre serré

Certains Orcques au service d'un seigneur ou mage peuvent être entraînés à se mettre en ordre serré sur place pour former un mur de boucliers ou de pavois et/ou 3 rangs de lances, selon la règle habituelle (*page 44 de la règle générique*). Cela augmente leur discipline de 1.

S'ils tentent de se déplacer en ordre serré (possible seulement en terrain dégagé) ils testent leur discipline au début de chaque tour de mouvement, si le test rate ils repassent en ordre lâche (cela rompt la formation).

**Ces tests se font selon la règle habituelle, on lance 1D6 par groupe ou unité :**

- résultat inférieur à leur discipline : réussi, continuent à obéir,
- résultat plus grand que leur discipline : raté,
- résultat égal à leur discipline : réussi si un de leurs propres chefs (orcque) à portée de voix a réussi, sinon raté.

Musicien orcque entendu jusqu'à 60 cm,  $\pm 1$  à la discipline. Si employés par un grand Mage,  $\pm 1$  à la discipline s'il peut se faire entendre (portée de voix 20 cm, ou par magie). Si on teste pour attaquer des Elfes ou des Nains,  $-1$  à la discipline.

*Le  $\pm 1$  veut dire plus ou moins 1, au choix, selon le résultat souhaité.*

#### Moindre combativité

Quelques Orcques ou Orcquesses malades ou de moindre agressivité peuvent parfois suivre la troupe ou garder le campement.

**En vêtur légère** force =H, classe 2 ou 3, vêtur légère

**Mouvement : 16 cm ou 20 cm**

**Tir 1D4** (*sauf les armes lancées à la main 1D6*), **frappe 1D6**

Les **très jeunes** n'ont pas plus de force que des Gobelins.

**En vêtur légère** force -H, classe 2 ou 3, vêtur légère

**Mouvement : 12 cm ou 16 cm**

**Tir 1D4** (*sauf les armes lancées à la main 1D6*), **frappe 1D4**

<b>jet de caillou, à pied</b> <b>1D6</b> <i>si terrain caillouteux, rocheux, ou défense préparée</i>	<b>0 - 10 cm</b>	<b>10 - 20 cm</b> <i>(adultes)</i>
<b>pas de malus tir en mouvement / +1 contre un groupe</b> -1 sur armure 4 / -2 sur armure 5 -3 sur armure 7 / -4 sur armure 8	<b>7 ou +</b> <i>ext.</i>	<b>8 ou +</b> <i>ext.</i>

#### Magie orcque

Les Orcques et Orcquesses de toute force ont peu de compétences magiques, limitées d'habitude au **chamanisme tribal** et à l'**herboristerie tribale**, niveau 2 maximum pour l'un ou pour l'autre.

Un clan orcque vivant dans la nature, ou ayant conservé une partie de ses traditions tribales, peut donc avoir un ou une Chamane, et/ou un ou une Herboriste. *Ceci ne concerne pas les Orcques élevés loin de la nature dans les forteresses d'un mage mauvais.*

Les Chamanes orcques ne pratiquent quasiment pas de sorts de protection ou de dissimulation. Ils peuvent avoir des sorts d'agressivité (mais pas de sorts de discipline).

#### Résistance magique (RM) des Orcques et Orcquesses

Comme la plupart des créatures, leur Résistance magique pour recevoir les **sorts amicaux et acceptés** est minimale : 1. Elle est **égale à leur classe** (ou à leur magie, ou santé... si plus grande) contre les **sorts hostiles**.