

Appendices :

Les oruks

Voici toutes les caractéristiques techniques des oruks, en exclusivité pour la version française de MIDNIGHT DEUXIÈME ÉDITION.

Oruk

Géant de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (armure à plaques), 9 m de base

Classe d'armure : 16 (-1 taille G, +2 armure naturelle, +5 cuirasse), contact 9, pris au dépourvu 17

Attaque : +6 corps à corps (grande hache 3d6+6) ou +1 à distance (1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Particularités : sang orgre/orque, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 19, Dex 10, Con 15, Int 8, Sag 10, Cha 8

Compétences : Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Attaque en puissance

Environnement : n'importe quel terrain ou souterrain.

Organisation sociale : solitaire, paire, petit groupe (2-4), escouade (11-20 plus 2 sergents niveau 3 et un chef niveau 3-6) ou meute (20-80 plus autant de non-combattants, plus un sergent niveau 3 par tranche de 10 adultes, 5 lieutenants niveau 5 et 3 capitaines niveau 7)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par classe de personnage

Les oruks, également appelés les orques d'élites ou les orks supérieurs, sont beaucoup plus volumineux que les orques habituels. Ils atteignent généralement les 2,50 m et, mise à part cette particularité de taille, ils ressemblent en tout point aux orques. Les oruks sont plus forts et plus résistants. On pense que les oruks sont le fruit d'accouplements entre les orques mâles et les ogres femelles.

Contrairement aux orques, les oruks sont très disciplinés et directs. Les oruks d'Aryth furent conçus pour diriger leurs cousins orques au combat, bien qu'aujourd'hui, avant une bataille, ils aient tendance à se rassembler pour former des unités militaires entièrement composées d'oruks. Ces unités sont très organisées, tactiquement très évoluées et beaucoup plus dangereuses que les unités orques. Elles ont constitué l'avant-garde de l'armée d'Izrador lors de la Dernière bataille, où elles se montrèrent dévastatrices face aux défenseurs humains, elfes et nains. Le peuple oruk n'est pas divisé en plusieurs clans comme peut l'être le peuple orque. Les oruks parlent l'orque (3) et la langue noire.

Combat

Les oruks aiment les armes infligeant des dégâts importants. En terme de tactique, ils préfèrent le combat frontal plutôt que les subterfuges.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les oruks subissent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque quand ils sont exposés à la lumière du soleil ou quand ils se trouvent dans le rayon d'effet du sort *lumière du jour*.

Sang orque/ogre (Ext). Pour les utilisations des attaques spéciales et des particularités, les oruks sont considérés comme des orques ou des ogres. Ainsi, les oruks peuvent se servir des armes spéciales des orques ou des ogres ou des objets magiques possédant des pouvoirs spécifiques aux orques ou aux ogres, comme s'ils étaient eux-même des orques ou des ogres.

Personnages oruks

- +8 en Force, +4 en Constitution, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.

- Taille G.

- Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

- Vision dans le noir (18 m)

- *Dé de vie*. Un oruk commence avec trois niveaux de géant, soit 3d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +2 et ses bonus aux jets de sauvegarde suivants : Réf +1, Vig +3, Vol +1.

- *Compétences*. Les niveaux de géants offrent au personnage oruk un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Intelligence, minimum 1 point). Ses compétences de classe sont Connaissances (Marches du Nord) (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Langue (Sag), Perception auditive (Sag).

- *Dons*. les niveaux de géant de l'oruk lui permettent de choisir un don supplémentaire.

- *Armes et armures*. Les personnages oruks sont formés au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Ils sont également formés au port des armures intermédiaires et au maniement du bouclier. Enfin, les oruks sont formés au maniement de toutes les vardatchs.

- Les oruks bénéficient d'une armure naturelle de +2.

- *Langues*. D'office : langue noire et orque. Supplémentaires : erenien, haut-elfe, nain archaïque et nordique.

- *Classe de prédilection*. Guerrier.

- Ajustement de niveau : +2