

# JDR Naheulbeuk

## Extension sur nos ennemis les orques

### Qui sont les orques ?

Ils sont forts et brutaux, peu intelligents et sentent fort des pieds. L'aventurier novice apprendra à s'en méfier car malgré leur réputation de "chair à épée" ces adversaires peuvent en laisser quelques-uns en piteux état. Ils sont bourrins, plus courageux que les gobelins et moins enclins à chercher des ruses. L'orque ne prend pas la fuite au milieu d'un combat, il reste jusqu'à la fin pour se faire trucider bêtement.

### Où est-ce qu'on les trouve ?

On les trouve dans les donjons, dans les ruines, dans les grottes, dans les forêts...En fait on les trouve quasiment partout.

## Orque combattant au corps à corps

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégats	COU	Classe-XP	Notes
Orque aviné	6	10	11	2	1D-1	6	6	MV-50% - Sans arme
Orque boiteux	7	7	12	2	1D	7	7	Vitesse de déplacement -50% - Frappe avec sa béquille
Orque 1	7	7	13	2	1D+1	7	8	Armé d'un couteau
Orque 2	9	9	13	2	1D+1	7	8	Armé d'un manche de pioche
Orque 3	8	7	14	2	1D+2	7	8	Armé d'une dague
Orque 4	9	0	15	3	1D+3	8	9	Armé d'un fouet
Orque 5	9	7	15	3	1D+3	8	9	Armé d'une hache à une main
Orque 6	9	8	15	3	1D+3	8	9	Armé d'un marteau à une main
Orque 7	9	9	15	3	1D+3	8	9	Armé d'une épée à une main
Orque 8	9	6	18	3	1D+1	10	10	2 AT/assaut - Armé d'un nunchaku
Orque 9	8	8	16	3	1D+3	10	10	Armé d'une lance à 2 mains
Orque 10	6	6	16	3	1D+4	10	10	Armé d'une hallebarde à 2 mains
Orque 11	5	6	17	3	1D+5	11	11	Armé d'une massue à 2 mains
Orque 12	6	6	18	3	1D+5	11	11	Armé d'une hache à 2 mains
Orque 13	6	6	18	3	1D+5	11	11	Armé d'un marteau à 2 mains
Orque 14	6	6	18	3	1D+5	11	11	Armé d'une épée à 2 mains
Orque 15	9	6	18	3	1D+5	11	11	Armé d'un fléau à 2 mains
Orque 16	8	7	18	4	1D+2	12	12	Armé d'une dague et un bouclier
Orque 17	9	0	18	4	1D+3	12	12	Armé d'un fouet et un bouclier
Orque 18	7	7	18	4	1D+3	12	12	Armé d'une hache à une main et un bouclier
Orque 19	7	8	18	4	1D+3	12	12	Armé d'un marteau à une main et un bouclier
Orque 20	7	9	18	4	1D+3	12	12	Armé d'une épée à une main et un bouclier

Orque 21	8	7	19	3	1D+2	12	12	Ambidextre – 2 AT/assaut – Armé de deux dagues
Orque 22	9	0	19	3	1D+3	12	12	Ambidextre – 2 AT/assaut – Armé de deux fouets
Orque 23	9	7	20	3	1D+3	13	13	Ambidextre – 2 AT/assaut – Armé de deux haches
Orque 24	9	8	20	3	1D+3	13	13	Ambidextre – 2 AT/assaut – Armé de deux marteaux
Orque 25	9	9	20	3	1D+3	14	13	Ambidextre – 2 AT/assaut – Armé de deux épées
<b>Orques utilisant des armes de jet</b>								
Orque archer 1	8	7	13	2	1D+2	10	9	Armé d'un arc court et de quelques flèches de base : AD 10, Si attaqué au corps à corps, utilise une dague : 1D+2
Orque archer 2	8	7	15	2	1D+3	10	10	Armé d'un arc long et de quelques flèches de qualité : AD 12, Si attaqué au corps à corps, utilise une dague : 1D+2
Orque archer 3	9	9	16	2	1D+5	10	11	Armé d'un arc long et de quelques flèches Noire des Drows : AD 12, Si attaqué au corps à corps, utilise une épée : 1D+3
Orque 26	8	7	14	2	1D	7	8	Armé d'un lance-pierre et de quelques cailloux : AD 10, Si attaqué au corps à corps, utilise une dague : 1D+2
Orque 27	8	7	13	2	1D+1	8	9	Armé d'une dizaine de poignards : AD 10, Si attaqué au corps à corps, utilise une couteau : 1D+1
Orque 28	8	7	14	3	1D+2	10	10	Armé d'un Boomerang : AD 12, Si attaqué au corps à corps, utilise une épée : 1D+3
Orque 29	9	9	14	3	1D+2	10	10	Armé d'une dizaine de javelots : AD 12, Si attaqué au corps à corps, utilise une épée : 1D+3
Orque 30	9	7	15	3	1D+3	11	11	Armé de plusieurs haches de jet : AD 12, Si attaqué au corps à corps, utilise une hache : 1D+3
<b>Orques chefs</b>								
Orque chef 1	10	9	25	5	1D+6	15	16	Bourrin : FO 14, Armé d'une hache à 2 mains
Orque chef 2	10	9	25	5	1D+6	15	16	Bourrin : FO 14, Armé d'un marteau à 2 mains
Orque chef 3	10	9	25	5	1D+6	15	16	Bourrin : FO 14, Armé d'une épée à 2 mains
Orque chef 4	12	9	25	5	1D+6	15	16	Bourrin : FO 14, Armé d'un fléau à 2 mains

## Fiches de butins des orques

**Orque aviné** : I Veste toile renforcée, un pagne en poils d'animaux, une paire de bottes en cuir minable  
1D4 PO

**Orque boiteux** : I Veste toile renforcée, un pagne en poils d'animaux, une paire de bottes en cuir minable, une béquille  
1D4PO en bois

**Orque de 1 à 3** : I Veste toile renforcée, une paire de bottes en cuir minable, un pagne en poils d'animaux  
1D4 PO  
Pour orque 1 : I couteau de base  
Pour orque 2 : I manche de pioche  
Pour orque 1 : I dague de base

**Orque de 4 à 25** : I Veste toile renforcée, I casque de métal de base, une paires de botte standard, un pagne en poils  
1D6 PO d' animaux, une paire de bracelet de cuir, une ceinture en cuir, une gourde ( on tire au D4 sa  
contenance : vide/eau/eau croupie/vin pourri)

Pour orque 4 : I fouet de base

Pour orque 5 : I hache à une main daubesque

Pour orque 6 : I marteau à une main daubesque

Pour orque 7 : I épée à une main perrave

Pour orque 8 : I nunchaku

Pour orque 9 : I hallebarde de base

Pour orque 10 : I hallebarde de base

Pour orque 11 : I massue en bois

Pour orque 12 : I hache à 2 mains grossière

Pour orque 13 : I marteau à 2 mains minable

Pour orque 14 : I épée à 2 mains de base

Pour orque 15 : I fléau à 2 mains de base

Pour orque 16 : I dague de base et un bouclier de base

Pour orque 17 : I fouet de base et un bouclier de base

Pour orque 18 : I hache à une main daubesque et un bouclier de base

Pour orque 19 : I marteau à une main daubesque et un bouclier de base

Pour orque 20 : I épée à une main perrave et un bouclier de base

Pour orque 21 : 2 dagues de base

Pour orque 22 : 2 fouets de base

Pour orque 23 : 2 haches à une main daubesque

Pour orque 24 : 2 marteaux à une main daubesque

Pour orque 25 : 2 épées à une main perrave

**Orque archer de 1 à 3** : I Veste toile renforcée, une paire de bottes standard, un pagne en poils d'animaux, une paire de gantelets en cuir, 1D6 PO  
une ceinture en cuir, I casque de cuir

Pour orque 1 : I arc court et 10 flèches de base

Pour orque 2 : I arc long et 10 flèches de qualité

Pour orque 3 : I arc long et 10 flèches des Drows

**Orque 26** : I Veste toile renforcée, un pagne en poils d'animaux, une paire de bottes en cuir minable, I lance pierre, 1D4PO  
5 cailloux

**Orque 27** : I Veste toile renforcée, un pagne en poils d'animaux, une paire de bottes en cuir minables, 10 poignards de base, 1D4PO  
I casque de cuir, I couteau de base

**Orque de 28 à 30** : I Veste toile renforcée, I casque de métal de base, une paire de bottes standard, un pagne en poils 1D6 PO  
d' animaux, une paire de gantelets de cuir, une ceinture en cuir

Pour orque 28 : I Boomerang en bois et I épée à une main perrave

Pour orque 29 : 10 Javelots de base et I épée à une main perrave

Pour orque 30 : 3 haches de jet de base et I hache 1 main daubesque

**Orque chef de 1 à 4** : I cotte de mailles sans manches, I casque de métal "Lebohaum", une paire de bottes standard, une 20 PO  
paire de gantelets en maille, un pagne en poils d'animaux, une ceinture d'armes renforcée, une  
gourde de vin de qualité

Pour orque chef 1 : I hache à 2 mains correcte

Pour orque chef 2 : I marteau à 2 mains correct

Pour orque chef 3 : I épée à 2 mains correcte

Pour orque chef 4 : I fléau à 2 mains correct