

# JE SUIS UN DEMI-ORQUE

Personnage d'appui, assez polyvalent. Flaire le danger à 25m.  
Bon odorat, bonne ouïe, nyctalopie moyenne. Pas d'arbalète ou arme complexe.  
Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



J'ai un très bon odorat : je peux flairer le sang ou le danger à 25 mètres (ennemis). J'ai une assez bonne vision nocturne, il paraît que ça vient du sang de mon père. Je n'ai pas connu mes parents, d'ailleurs ils ne se sont pas connus longtemps eux non plus. Et j'aime pas trop les gens. Alors j'évite les trucs compliqués dans la vie et du coup, je me méfie de la magie. Comme je suis plus malin que les orques sang-pur, je peux éventuellement utiliser une armure ou une arme enchantée si ça m'évite de me faire démolir. Quand on parle d'armure, il me faudrait pas un truc trop lourd, j'aime bien garder une certaine liberté de mouvement. Et sinon je ne sais pas lire, mais c'est pas grave car ça ne m'intéresse pas.

Je suis né avec les compétences suivantes :

AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.

CHERCHER DES NOISES : le héros frappe toujours en premier lors d'un combat.

INSTINCT DE SURVIE : capacité spéciale permettant de toujours trouver la nourriture.

SENTIR DES PIEDS : éloigne les animaux (bivouac milieu naturel) — gêne les alliés pour dormir en milieu confiné.

TÊTE VIDE : immunité à certains sortilèges ayant pour cible l'esprit du héros.

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Armes de bourrin (armes à 2 mains)
- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Escalader
- ☐ Fouiller dans les poubelles (trouver les meilleurs objets quand on fouille)
- ☐ Intimider (pour faire peur aux ennemis)
- ☐ Nager
- ☐ Tirer correctement (utiliser des armes de jet)
- ☐ Truc de manivette (résistance à la douleur)

