

# Warhammer Quest

## L'Orque Noir



L'Orque Noir est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3, avec des contributions de Shikomi. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.



Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les Orques Noirs sont les plus grands et les plus terribles des Peaux-Vertes. Leur taille imposante et leur Force sont réputées être le résultat du cannibalisme tribal qui sévit chez eux depuis très longtemps. Les Orques les plus petits et les plus faibles sont dévorés – fréquemment tout vif. Cette violente méthode de sélection de l'espèce – connue sous le terme orque « bouffer du nabot »- a produit une race d'Orque qui arbore les traits Mauvais de cette espèce jusqu'à l'extrême. Heureusement, cela n'a pas augmenté la basse intelligence de la race. Compte tenu de la puissance qu'elle montre et du fait qu'elle ne vit que pour la guerre et la destruction, on est en droit de se demander si cette espèce n'a pas été spécialement créée par une Intelligence retorse, dans l'intention de disposer de maîtres guerriers. Leur taille et leur force conviennent admirablement bien pour cela, mais leur violence et leur nature inconsciente excluent la discipline requise pour un tel dessein.

Les Orques Noirs s'habillent généralement d'immondes fourrures en lambeaux avec des pièces d'armure récupérées sur les champs de bataille. Les casques sont portés par ceux qui ont pu se les procurer (et les garder). Plus grand et plus sophistiqué est le casque, plus vaillant est le porteur.

### **Profil initial :**

PV 1d6+11, M 4, CC 4, CT NA, F 4, E 4 (5), I 2, A 1, Armure 1

**Equipement :** Epée, Armure légère

### **Règles Spéciales :**

**Vision Nocturne :** l'Orque Noir n'a pas besoin de la Lanterne pour percer les ténèbres des Donjons. Il ne peut donc pas se perdre s'il se retrouve trop éloigné de la lanterne, comme les autres Guerriers.

**Haine des Nains du Chaos :** les Orques Noirs ont été créés par les Nains du Chaos pour leur servir d'esclaves. Ils se sont rebellés, et gardent une haine farouche envers leurs anciens maîtres.

**Au Kontakt !** Pas d'attaques à distance, c'est pour les lâches !

## Règles avancées

### En ville

Evidemment, l'Orque Noir ne peut pas entrer dans les Villages, les Villes ou les Cités. Il peut accompagner les autres Guerriers aux portes de tels lieux, puis devra les abandonner pour chercher un campement de Peaux-Vertes.

Table des Campements de Peaux-Vertes	
1	L'Orque Noir cherche en vain pendant 1d6 jours. Il peut à présent abandonner et attendre ses compagnons à l'extérieur de la cité, ou recommencer (avec un malus de -1 à son test).
2-3	L'Orque Noir a trouvé des traces récentes du passage de gens de son sombre peuple. Il mettra 2d6 jours pour s'y rendre et en revenir.
4-5	L'Orque Noir a trouvé des traces fraîches indiquant une présence des siens à proximité. Il mettra 1d6 jours pour y aller et en revenir.
6	En réalité, l'Orque Noir avait déjà repéré les symboles cachés des siens avant même d'arriver à la cité. Ils sont tout proches ! Il peut s'y rendre et en revenir en 1 jour.

Dans le campement des Peaux-Vertes, l'Orque Noir trouvera l'équivalent du Temple, de la Forge, de l'Archerie, de l'Armurerie et du Bazar. De plus, l'Orque Noir pourra rendre visite au Marchand Orque. Il dépense de l'argent quotidiennement pour se nourrir et se loger comme dans une Ville. Utiliser la Table des Evènements Citadins du supplément Warhammer Quest : Côté Chaos.



Chez le Marchand Orque				
Equipement	Stock	Coût (achat)	Coût (vente)	Règles spéciales
Kikoup'	0	150	-	Cette arme gigantesque est un pur produit de l'artisanat Orque. +1 en Force, se brise sur un jet d'attaque de 1 (devient une épée ordinaire). Un Orque peut porter jusqu'à 2 Kikoup' en même temps, pour remplacer celle qui viendrait à casser. Un Gobelin n'est pas assez fort pour utiliser cette arme.
Gnôle K'Arrach' de Guzzla	7	150	30	Cette boisson contient entre autres des cheveux du chef de la horde, des extraits de Champignons Bonnet-de-Fou, de la bière, et quantité d'autres ingrédients qu'il vaut mieux ignorer. Bue par un Peau-Verte (Orque, Gobelin, Hobgobelin), elle redonne 1d6 Points de Vie. Il y a assez de Gnôle pour deux rasades. Si la Gnôle est bue par une autre créature, elle est considérée comme un Poison (2d6 de Dommages, moins l'Endurance, l'Armure ne compte pas).
Bâton Zarbi de Buzgob	8	200	40	Chamane Gobelin uniquement. Permet de relancer un résultat Kass'Têt. Le Bâton peut être utilisé pour attaquer (-1 au Toucher). S'il est utilisé pour attaquer, il peut aussi servir à se défendre (+1 à l'Endurance).
Champignon Bonnet-de-Fou	0	100	5	Manger ces champignons cultivés par les Gobelins de la Nuit rend automatiquement Frénétique pour tout un combat. Seuls les Peaux-Vertes peuvent les utiliser (nombre d'Attaques multiplié par deux). On ne peut utiliser qu'un Champignon par Aventure (toute ingestion d'un second se traduit par un empoisonnement mortel).
Kaske Koud'Boul	8	150	15	Utilisable seulement par un Orque ayant la compétence Koud'Boul. +1 en Force pour l'attaque de Koud'Boul uniquement.
Idole de Mork	7	200	20	Cette poupée grossière représente Mork (ou alors est-ce Gork ?). Sa caractéristique la plus importante est l'odeur pestilentielle qu'elle dégage... Toute figurine non Peau-Verte adjacente au porteur de l'Idole a un malus de -1 au Toucher. L'idole fonctionne pendant un Aventure, ensuite son odeur perd de sa force.
Collier d'Machins	9	300	40	Ce Collier regroupe des dents et des griffes d'origine incertaine... Au cou d'un Chamane Gobelin, il offre +1 par niveau du Chamane à son Pouvoir.

Note : un stock de 0 signifie que l'objet est toujours disponible.

Compétences de l'Orque Noir		
2d6	Compétence	Effets
2	Attaque Vicieuse	L'Orque a découvert qu'en retirant sa Kikoup' du corps de son adversaire en la tournant, celui-ci criait encore plus ! Peut être utilisé une fois par adversaire. +1d3 Dommages. Déclarer l'Attaque Vicieuse AVANT de lancer le dé pour Toucher.
3	Kri de Guerre	Utilisable une fois par combat. L'Orque hurle sa joie sauvage de participer au combat, et ses alliés s'en trouvent rassurés. Pendant la Phase de Guerriers où l'Orque crie, +1 au Toucher pour les alliés de l'Orque Noir (ne fonctionne pas sur l'Orque Noir lui-même).
4	Charge	L'Orque a appris à utiliser sa course pour faire encore plus de mal à ses ennemis ! Si l'Orque s'est déplacé avant d'attaquer, il inflige +1d3 Dommages supplémentaires.
5	Esclave Gobelin	L'Orque possède un Esclave Gobelin. Son Profil est celui d'un lancier Gobelin, ou d'un Archer Gobelin (au choix de l'Orque). L'Esclave se déplace et attaque juste après son Maître. Si le Gob' décède au cours de l'Aventure, l'Orque ira s'en chercher un autre, qui pourra être de l'autre type. Si un monstre est vaincu par l'Esclave, faire comme si c'était l'Orque Noir qui l'avait tué.
6	Morsure	Enragé par le combat, l'Orque tente de mordre ses adversaires !! +1 Attaque, Dommages -1 (1d6 + Force - 1).
7	Ivresse de la Waag (Frénésie 6+)	L'ivresse de la Waag s'empare de l'Orque Noir. Lors du début de chaque Phase de Guerrier, jetez 1d6. Sur un résultat de 6, l'Orque devient Frénétique pour la durée du combat (Attaques multipliées par 2).
8	Faveur de Gork	L'Orque s'est distingué au combat, et Gork (ou alors est-ce Mork ?) le récompense. Une fois par Aventure, l'Orque Noir peut rejeter n'importe quel dé (SAUF celui qui détermine un gain de Points de Vie lors d'un passage de niveau).
9	Grrrrr ! (Peur 3)	L'Orque Noir déchaîné se ruant au combat en bavant de plaisir est un spectacle impressionnant ! Il obtient la caractéristique Peur 3 (voir Règles Avancées, page 84).
10	Peintures de Guerre	L'Orque Noir s'est peinturluré le corps de couleurs primaires, persuadé du pouvoir magique de ces ornements. Il en est tellement sûr qu'il obtient un bonus de +1 à son Endurance.
11	Mêm'Pamal !	L'Orque, tout à la joie de cogner autour de lui, ne se rend pas compte de l'état de son corps... Quand il est réduit à 0 Points de Vie ou moins, il peut encore agir un tour complet, après quoi il s'effondre s'il n'a pas été soigné.
12	Koud'Boul'	L'Orque a découvert que sa caboche était plus résistante que celle de la plupart de ses adversaires, et a donc décidé de l'utiliser comme une arme ! Il reçoit une attaque supplémentaire, Dommages 1d6 + Force -1.

Si vous obtenez deux fois la même Compétence, rejetez les dés jusqu'à en obtenir une nouvelle.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommag	Enduran	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compéte	Evasion
							ce						nces	Blocage
1	0	Novice	4	4+	4	1	4	1d6+11	2	1	0	2	0	6+
2	2000	Champion	4	4+	4	1	4	2d6+11	2	1	1	2	1	6+
3	4000	Champion	5	4+	4	1	4	3d6+11	2	2	1	3	1	6+
4	8000	Champion	5	4+	4	2	5	4d6+11	3	2	1	3	2	5+
5	12000	Héros	5	4+	4	2	5	5d6+11	3	2	2	3	2	5+
6	18000	Héros	6	3+	4	2	5	6d6+11	3	3	2	3	3	5+
7	24000	Héros	6	3+	4	3	5	7d6+11	4	3	2	4	3	4+
8	32000	Héros	6	3+	4	3	5	8d6+11	4	3	3	4	4	4+
9	45000	Seigneur	7	3+	5	3	5	9d6+11	4	4	3	4	4	4+
10	50000	Seigneur	7	3+	5	4	5	10d6+11	4	4	3	4	5	3+

## L'Orque Noir

Rokdur s'ennuyait ferme. Loin devant lui, il distinguait les fumées soulevées par le combat, il percevait les cris des Peaux Vertes et des zoms... Et lui, il était coincé à l'arrière, à surveiller une unité de guerriers Orques ! Lui, un Orque Noir ! Ha, si le chef n'était pas aussi costaud...

Un des gars de son unité, la cerveau échaudé par le soleil tapant sur son casque, entreprit de cogner sur la tête de son voisin. Ce dernier, qui était occupé à un concours de Ki'piss l'pu loin avec deux autres guerriers, manifesta son désaccord en se jetant sur lui. Rapidement, le chaos s'empare de plus d'une dizaine d'Orques. Rugissant de satisfaction, Rokdur alla rétablir l'ordre à grandes enjambées.

Cinq cadavres plus tard, Rokdur testait sa nouvelle Kikoup', la sienne s'étant brisée sur le casque de cet abruti de Gnûrk. Pas mal. Il avait hâte de l'essayer... Il leva un regard plein d'espoir sur ses guerriers, mais ils paraissaient calmés pour quelque temps. Soupissant, il plaça sa main griffue devant ses petits yeux pour tenter de distinguer ce qui se passait devant...

Et soudain, des cris éclatèrent. Dans leur dos. Des Elfes tentaient de les prendre à revers ! Les braves petits ! Des cris de joie éclatèrent parmi les Orques qui avaient survécu à la charge surprise des Elfes Sylvains, et tous firent volte-face en hâte pour tenter d'en avoir un peu. Rokdur se fraya un chemin sanguinolent parmi son unité pour rejoindre l'action, sa peau déjà hérissée de plaisir.

Le ciel fut obscurci par les silhouettes des Aigles Géants qui les survolaient. Des Danseurs de Guerre à la grâce sauvage jaillirent des fourrés, tandis que de la cavalerie légère faisait irruption sur la droite. Un Sorcier monté sur une Licorne parut à son tour, son Bâton de Pouvoir crépitant d'énergie magique. Le rugissement d'un Dragon leur parvint aux oreilles, tandis que plusieurs régiments d'archers apparaissaient sur la gauche. Des Dryades et des Hommes-Arbres faisaient bruire la forêt.

Rokdur et son unité de guerriers étaient seuls face à cette marée elfique. Il y eut un flottement dans les rangs. Mais l'Orque Noir savait ce qu'il convenait de faire. La seule réponse possible. Il la hurla à plein poumon.

WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAG !