

Orc

Informations de base

Dans ce cas précis, personne ne niera le côté monstrueux d'un orc. Grande créature massive à la peau verte, aussi dure que le plus tanné des cuirs et aussi résistante que de l'acier. Les orcs vivent dans les steppes au sud de l'Empire, cavaliers hors pairs ils ne font qu'un avec leur monture et se servent d'arcs courts extrêmement puissants. Leur agressivité n'est retenue au-delà des marches australes que par la vaillance et la bravoure des chevaliers du temple qui luttent chaque jour pour le respect des frontières qui leurs ont été imposées.

Informations techniques

- 2m20 au moins, tout en muscle
- Ne porte souvent qu'un pagne
- N'utilise aucune armure, leur peau suffit

Comportement en combat

Maîtres de la guérilla, les orcs attaquent souvent par surprise en profitant de la terreur qu'ils inspirent pour piller et violer avant de repartir aussi vite qu'ils sont venus. Les troupes d'attaque orcs sont précédées d'une longue plainte émise par des cornemuses de guerre dont le son porte aussi loin qu'un homme peut fuir en courant. Ils ne laissent derrière eux que mort et désolation. Heureusement, leurs incursions dans les territoires de l'Empire sont rares. Quand bien même, ils ne se risqueraient pas à pénétrer trop avant dans les terres de peur de voir leur retraite rapidement coupée.

Liaison avec la magie

Si une flèche ou un lame ne suffit pas à entailler leur peau, inutile de trop en attendre de la magie. De plus, dans les steppes australes, on ne trouve que peu de trace de la magie ambiante qui semble s'amenuiser à mesure qu'on avance dans leur territoire.

Anecdote

Les orcs ne craignent que deux ennemis. Les templiers qui seuls parviennent à leur imposer le respect et les prêtresses de combat.