

# Orcs du Kotoï



Les Orcs du Kotoï se venus des terres d'au delà de l'Océan Démonstratif et se sont installés sur les débris de l'ancien Royaume de Ven'Thull. Là ils ont abandonné une grande partie de leurs anciennes coutumes pour adopter celles des humains.

Forts, endurants et belliqueux, les orcs forment une espèce dominante qui entend bien s'établir là où ils le souhaitent, et prendre ce qu'ils estiment leur revenir. Impatients, cherchant le bénéfice immédiat, plus prompts à résoudre leurs problèmes par la force que par la négociation, ils ont mauvaise réputation et leur compagnie est évitée dans la mesure du possible. Ils sont par contre attirés par la délicatesse de l'art et de la culture humaine. Ils sont amis de bijoux, de chansons, de boissons et de banquets. Il est facile de s'attirer leur sympathie par des cadeaux ou par des témoignages de respect, même si ce qu'ils honorent le plus est l'amitié, qui leur est souvent refusée de la part des autres races.

Pragmatiques et désirant assurer leur domination, ils ont adopté nombre de coutume des humains et leur structure sociale. Les plus puissants ont pris femme humaine pour assurer leur position au sein de la nouvelle société. Ces mariages se sont montrés fort fertiles, et de nombreux métis, les demi-orcs cohabitent maintenant avec les races de leurs deux parents.

## Pouvoirs particuliers

### Vision dans le noir

- Les orcs voient dans le noir le plus complet jusqu'à une distance de 18 mètres. Ils perdent alors tout sens des couleurs mais leur perception n'en souffre pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.

### Endurant

- Bonus de +2 aux tests de constitution pour continuer à courir, pour éviter les dégâts non létaux dus à une marche forcée, à la famine ou à la soif, pour retenir sa respiration
- Bonus de +2 aux tests de vigueur pour résister aux poisons et à la maladie.

### Éducation en forêt

- Bonus de +3 aux tests de Saut et d'Escalade.
- Bonus de +2 aux tests de Survie et de Connaissances (nature) en forêt

### Caractéristiques :

+4 Force  
+2 Constitution  
-2 Charisme, Intelligence & Sagesse

### Classes privilégiées :

Barbare et Éclaireur

### Mod. de niveau :

-

### Type :

humanoïde (orc)

### Taille :

moyenne

### Vitesse :

9 m

### Taille, poids, âge

<b>Taille (cm) :</b>	♂ 160 + 3d20	♀ 150 + 3d20
<b>Poids (kg) :</b>	♂ 70 + (dé x 1d6)/5	♀ 50 + (dé x 1d6)/5
<b>Age initial :</b>	14 + 1d4 / +1d6 / +2d4	
<b>Limites d'âge :</b>	Âge mûr	25
	Grand âge	35
	Age vénérable	45 (maximum + 3d6)

### Langues

Kotish  
Vlosi, Dortch, halfelin, Kraduk, Miourt, Orsit, Gildif, Clintofais, Apulien

### Régions fréquentées

#### Race dominante

Kotoï

#### Race présente

Vlosarai, République de Gil (provinces du Nord)

Dons raciaux	Conditions	Avantages
<input type="checkbox"/> Brute	—	Bonus de +2 à l'initiative et Bonus de +2 aux tests d'Intimidation.
<input type="checkbox"/> Charge furieuse	—	Bonus de +4 au jet d'attaque effectué au terme d'une charge
<input type="checkbox"/> Endurance	—	Bonus de +4 aux tests et jets de sauvegarde suivants : test de natation pour résister aux dégâts temporaires, tests de constitution pour continuer à courir, pour éviter les dégâts non létaux dus à une marche forcée, à la famine ou à la soif, pour retenir sa respiration ; les tests de vigueur pour éviter les dégâts non létaux infligés par les climats chauds ou froids, pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatiguée le lendemain.
<input type="checkbox"/> Métabolisme accéléré	—	Chaque jour, le personnage récupère naturellement un nombre de points de vie égal au double de son bonus de constitution. Cette guérison agit même si le personnage ne bénéficie pas de repos et s'ajoute à la guérison naturelle habituelle s'il se repose. Toute action ou condition modifiant le taux de guérison naturelle (comme Premiers secours) est sans effet sur le métabolisme accéléré.
<input type="checkbox"/> Présence angoissante	Cha 13 BBA +1	Le personnage peut entreprendre une action simple pour impressionner un adversaire. Ce dernier doit se trouver dans les 9 m, avoir une ligne de mire avec le personnage et disposer d'une valeur d'intelligence. La cible doit alors réussir un test de Volonté (DD 10+ ½ niveau + mod. Cha) sous peine d'être secoué pendant 10 minutes. Sans effet sur un adversaire secoué.
<input type="checkbox"/> Présence intimidante	—	Bonus de +4 aux tests d'Intimidation
<input type="checkbox"/> Rage canalisée	Pouvoir de rage	Le personnage peut dépenser une utilisation de rage pour ajouter son modificateur de force à un jet de volonté.
<input type="checkbox"/> Ruée à corps perdu	BBA +4	Cette manœuvre de charge provoque des attaques d'opportunités de la part de tous les ennemis qui peuvent atteindre le personnage sur son passage, y compris la cible. La ruée au corps à corps permet de doubler les dégâts infligés si l'attaque réussit. Elle fonctionne par ailleurs comme une charge normale (+2 à l'attaque, -2 à la CA).
<input type="checkbox"/> Sang du respect	Prestige	Le personnage a l'aura d'un roi de l'ancien temps, d'un chef naturel. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur tous les tests de Diplomatie et d'Intimidation, dès qu'il s'agit d'influencer des orcs. De plus, tant qu'il est visible à leur commandement, tous les suivants reçoivent un bonus de moral de +1 sur les jets d'attaque et de sauvegarde.
<input type="checkbox"/> Vigueur surhumaine	—	Bonus de +2 aux tests de Vigueur