

# Les Ogres Orientaux

*Adaptation des Ogres Orientaux de Warhammer Battle,  
Par Asilurth, pour Cerbère.org*



Les ogres vivent généralement autour d'un chef de tribu fort, souvent un barbare. On compte dans une tribu un bon nombre d'Écorcheurs, qui forment le gros de leurs rangs, ainsi que quelques Bouchers qui manient une magie étrange : la Gastromancie. Ils ont aussi comme esclaves les Gnoblaris. Ces descendants des gobelins ne sont que de la chair à canon et les faiseurs des basses besognes des ogres. Ils sont souvent martyrisés et fouettés par leurs maîtres.

## **Description et milieu de vie :**

Les ogres orientaux vivent en groupes nomades et parcourent les grandes plaines gelées. Ils sont habitués à des températures très basses. Ils sont grands, environs 2,5m à 3m, ont souvent un ventre rond, le teint pâle voire bleu et les yeux bridés. Bien que la plupart vit dans des climats polaires, certains vivent dans des climats plus tempérés. Ces derniers vivent alors dans des grottes ou dans des montagnes.

## **Campement :**

Selon les habitudes des clans et leur situation géographique, ils logent soit dans des tentes de peau, soit se recouvrent de neige (elle est plus chaude que les vents violents qui balayent les plaines gelées où ils vivent. Ce

qui peut donner un superbe effet visuel lorsqu'ils surprennent des intrus dans leur camp : comme des morts sortant du sol...). Il arrive qu'ils fassent du feu, pour se chauffer, faire cuire les aliments, ou tout simplement pour éclairer le campement.

## **Occupations :**

Les ogres passent beaucoup de temps à migrer. Ils marchent pendant plusieurs semaines et s'installent pour quelques jours, durant lesquels ils chassent et emmagasinent de la nourriture pour les prochains voyages. Ils s'entraînent aussi au combat entre eux. Mais ils pratiquent aussi du sport. Les ogres s'affrontent dans différentes épreuves : la lutte, l'abattage d'arbres et le lancer de rocher.

La lutte consiste en un combat à mains nues et sans armure. Tous les ogres se battent en duel et les gagnants se retrouvent en finale.

L'abattage d'arbres : Les ogres doivent abattre le plus d'arbres possibles et les ramener en un lieu donné pour y faire le plus gros tas possible. Le temps limite est déterminé par le Boucher du clan (qui s'arrange souvent pour faire gagner son assistant).

Lancer de rochers : 5 Gnoblaris se placent à différentes distances de chaque participant. Le but est de toucher le plus de Gnoblaris possible. Heureusement pour ces derniers, les ogres ne visent pas très bien...

Les ogres chantent souvent. Ce sont des chants gutturaux et de peu de valeur artistique pour les hommes. Mais ces chants les motivent pour affronter le froid, les longues journées de marche et les combats. Les Gnoblarde, quant à eux, sont chargés de surveiller le campement. Ils assurent les rondes de nuit, partent en éclaireurs lors des migrations du groupe et alertent les ogres en cas de danger. Beaucoup acceptent de faire les tâches ingrates, car ils les préfèrent aux heures de torture que les ogres leur font subir lorsqu'ils s'ennuient.

### Divinités :

Les ogres vénèrent, dans leur ensemble, Erythnul, le dieu des carnages. Mais les Gastromants vénèrent « La Gueule ». C'est une entité magique qui fournirait l'énergie magique aux Bouchers. Elle est réputée pour être d'humeur massacrate, et nombre de Bouchers ont péri pour l'avoir trop sollicitée. Et les Gnoblarde vénèrent leurs maîtres.

### Caractéristiques principales :

	<b>Ecorcheur</b>	<b>Boucher</b>	<b>Gnoblard</b>
<b>Type</b>	Géant de taille G	Géant de taille G	Gobelinoïde de taille P
<b>Dés de vie</b>	3d8+12	3d8+12	1/2d8
<b>Initiative</b>	-1(Dex)	-1(Dex)	+1(Dex)
<b>Vitesse de déplacement</b>	12m	12m	9m
<b>CA</b>	14 (10+6-2)	15 (10+6-1)	12(10+1+1)
<b>Attaques</b>	Grande massue (+8 au corps à corps) Rochers +4	Grande massue (+8 au corps à corps) Rochers +4	Epée courte (+1 au corps à corps) ; arc court (+2 distance)
<b>Dégâts</b>	Grande massue 2d8+5 Rochers 1d8 +5	Grande massue 2d8+4 Rochers 1d8+4	Epée courte 1d6-1 ; arc court 1d6
<b>Espace occupé</b>	1.5m/1.5m	1.5m/1.5m	1.5m/1.5m
<b>Attaques spéciales</b>	-	Pouvoirs magiques	-
<b>Particularités</b>	-	RM 12	-
<b>Jets de sauvegarde</b>	Réf +0, Vig +7, Vol +0	Réf +0, Vig +7, Vol +2	Réf +0, Vig +0, Vol +0
<b>Caractéristiques</b>	For 20, Dex 8, Cons 18, Int 8, Sag 8, Cha 6	For 18, Dex 10, Cons 18, Int 10, Sag 9, Cha 7	For 8, Dex 12, Cons 10, Int 10, Sag 8, Cha 8
<b>Compétences</b>	Détection +2, Escalade +4, Perception auditive +2	Détection +2, Escalade +4, Perception auditive +2	Déplacement silencieux +4
<b>Dons</b>	-	-	-
<b>Milieu naturel/climat</b>	Montagnes, plaines enneigées	Montagnes, plaines enneigées	Montagnes, plaines enneigées
<b>Organisation sociale</b>	Voir plus bas	Voir plus bas	Voir plus bas
<b>FP</b>	3	4	1/4

<b>Trésor</b>	normal	Normal (x2)	-
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Neutre
<b>Evolution</b>	+2DV	+2DV	-

	<b>Bourreau</b>	<b>Tyran</b>
<b>Type</b>	Géant de taille G	Géant de taille G
<b>Dés de vie</b>	4d8+20	5d8+25
<b>Initiative</b>	0	0
<b>Vitesse de déplacement</b>	12m	12m
<b>CA</b>	16	18
<b>Attaques</b>	Grande massue (+9 au corps à corps) Rochers +5	Grande massue (+10/+3) au corps à corps Rochers +6
<b>Dégâts</b>	Grande massue 2d8+5 Rochers 1d8 +5	Grande massue 2d8+4 Rochers 1d8+6
<b>Espace occupé</b>	1.5m/1.5m	1.5m/1.5m
<b>Attaques spéciales</b>	-	-
<b>Particularités</b>	-	-
<b>Jets de sauvegarde</b>	Réf +0, Vig +7, Vol +0	Réf +0, Vig +7, Vol +2
<b>Caractéristiques</b>	For 20, Dex 8, Cons 20, Int 8, Sag 8, Cha 6	For 22, Dex 10, Cons 20, Int 12, Sag 8, Cha 8
<b>Compétences</b>	Détection +3, Escalade +5, Perception auditive +3	Détection +4, Escalade +6, Perception auditive +4
<b>Dons</b>	-	-
<b>Milieu naturel/climat</b>	Montagnes, plaines enneigées	Montagnes, plaines enneigées
<b>Organisation sociale</b>	Voir plus bas	Voir plus bas
<b>FP</b>	4	5
<b>Trésor</b>	Normal (x2)	Normal (x4)
<b>Alignement</b>	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
<b>Evolution</b>	+2DV	+2DV

### Description des différents types de créature :

**Gnoblards :** Ces innombrables créatures accompagnent leurs tyrans de maîtres. Trop lâches et trop faibles, ils préfèrent mourir au combat que torturés par leurs supérieurs à cause d'un échec.

**Ecorcheurs :** Ce sont des brutes épaisses qui vivent pour et par le combat.

**Bouchers :** Ils sont un peu plus subtils que ces brutes d'Ecorcheurs. Ils utilisent une magie particulière pour vaincre leurs ennemis : la Gastromancie. Ils mélangent dans leur marmite ou dans leur bouche des ingrédients en récitant des formules magiques.

Les Bouchers travaillent en solo avec LEUR marmite (qu'ils vénèrent, au point de leur donner un nom et de les considérer comme des objets magiques de grande valeur). Ils ne laissent personne s'approcher de leur marmite.

Ils n'aiment pas trop non plus la concurrence des autres Bouchers. Ce qui peut expliquer les guerres de clans entre les ogres. Mais sous l'autorité d'un Big Boss incontesté, ils pourraient travailler à plusieurs.

Ils choisissent un assistant qui se chargera du transport du matériel et qui apprendra la Gastromancie. Les assistants ne sont tout de même pas autorisés à utiliser la marmite de leur maître.

**Bourreaux / Tyrans :** Ce sont les plus forts des ogres, ils sont les dirigeants des clans et tribus des ogres.

### Organisation sociale :

Les ogres orientaux vivent en groupe comportant un chef qui peut être un Boucher, un Bourreaux ou un Tyran selon la puissance du clan. Ils sont traditionnellement nomades et se déplacent en suivant les troupeaux de bêtes sauvages dont ils se nourrissent, mais il arrive que les ogres ayant pris une forteresse s'y installent définitivement.

### Taille des groupes :

**Tribu :** Les tribus sont de petits groupes se formant autour d'un Ecorcheur particulièrement fort ou, le plus souvent, autour d'un Boucher.

On y trouve donc :

- Un Boucher ou un puissant Ecorcheur.
- 5 ogres/ogresses. Ces dernières sont aussi fortes que leurs congénères masculins et tous combattent ensemble.
- 10 Gnoblards. Ils sont les esclaves des ogres, mais considèrent que leur situation

pourrait être pire et ne se plaignent pas. Ce sont eux qui transportent le matériel de campement des ogres. Généralement, ils traînent derrière eux une grande bâche de peau dans laquelle sont entassés tous les objets nécessaires à la vie des ogres. L'équipement personnel du Boucher (marmite, composantes...) est quant à lui porté par un ogre, désigné par le Boucher comme son assistant.

**Groupe :** Les groupes se rassemblent le plus souvent autour d'un Bourreaux.

On y trouve donc :

- Un Bourreaux
- 2-3 Bouchers
- 10-15 ogres/ogresses
- 20-30 Gnoblards

**Clan :** Les clans se regroupent le plus souvent autour d'un Tyran.

On y trouve :

- Un Tyran
- 2-3 Bourreaux
- 5-6 Bouchers
- 30-40 Ogres/ogresses
- 70-100 Gnoblards

### Le Combat :

Les ogres aiment par-dessus tout le combat. Mais ils ne sont pas pour autant suicidaires. Si leurs adversaires sont bien moins forts qu'eux, les ogres les chargent et les dépècent sans se poser de question. En revanche, lorsque que le combat s'annonce plus dur, ils se regroupent autour du ou des Bouchers en laissant le temps à ce dernier de lancer des sorts. Le rôle des Gnoblards dans ce cas de figure est un rôle de chair à canon. Ils sont placés devant et tirent des flèches sur les ennemis et sont en premier plan si les ennemis chargent. Dans tous les cas, l'assistant du Boucher reste à côté du Gastromant pour le protéger.

### La Magie des Bouchers :

Les Bouchers pratiquent la Gastromancie, une magie à base de choses mangeables (pour les Ogres...); elle peut se pratiquer si le lanceur de sort a au moins 10 en Dextérité et 10 en Intelligence. Contrairement aux autres magies, la Gastromancie ne fonctionne pas par un système de niveau. Il existe des formules et des ingrédients qu'il suffit de mélanger. Les Gastromants ont donc besoin d'une grande marmite dans laquelle ils mélangent leurs ingrédients. Les Gastromants préparent un liquide visqueux (appelé morve, cette dernière étant un liquide visqueux et rougeoyant parsemé de taches noires) dans lequel ils jetteront leurs ingrédients en récitant des formules magiques. Plus un sort est puissant, plus il met du temps à être préparé et plus il consomme de liquide de base. Un Gastromant doit passer un round pour chaque portion de morve qu'il fabrique. Une marmite moyenne ne peut pas comporter plus de 10 portions de morve (Considérons qu'une portion de morve est grosso modo égale à 3-4 litres de liquide. L'indication de 10 portions est donnée pour une marmite moyenne. Maintenant, s'il y a une piscine de morve, on peut concevoir qu'il y a bien plus).

. Un sort consomme un nombre de portion égale à son nombre de round de préparation.

### Sorts à 1 Round de préparation :

- **Projection**, une partie du fluide magique s'élève de la marmite pour aller frapper un adversaire en ligne de vue du Gastromant. Une personne touchée par ce jet est projetée au sol à moins de réussir un jet de réflexe pour l'éviter (DD15) ou un jet de force pour ne pas chuter (DD14). Ce liquide est visqueux, ce qui gênera forcément un personnage pour se battre. Pour représenter cet effet, le joueur se voit attribuer un malus de -1 pour toucher.

- **Brouillard**, des volutes de fumée s'échappent de la marmite, formant un nuage devant elle. Le brouillard bloque les lignes de vue et toute personne autre qu'un

ogre doit effectuer un jet de vigueur (DD13) pour le traverser. En cas d'échec, le personnage traverse le nuage mais perd 1PV et suffoque pendant 1d3 round (il ne peut donc rien faire à part tousser et essayer de reprendre sa respiration).

- **Odeur illusoire**, le Gastromant choisit une odeur particulière qui se répand rapidement dans toute la pièce. Ce sort est quasiment inefficace en extérieur.

### Sorts à 2 Rounds de préparation :

- **Boule de morve** : projectile ayant une portée de 12m infligeant 1d6+1 point de dégât.

- **Pluie de morve** : révèle les personnages invisibles à 15m à la ronde.

- **Alarme** : attire tous les ogres à 50m à la ronde.

### Sorts à 3 Rounds de préparation :

- **Élémental de morve** : un élémental de morve s'élève de la marmite. Il peut attaquer au corps à corps (une attaque à +3 et 1d4+1 points de dégâts). Il peut lancer les sort Boule de morve et Projection comme le ferait un Gastromant (les sorts lancés par l'élémental utilisent de la morve). L'élémental dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de morve dans la marmite ou que le Gastromant qui l'a invoqué le révoque ou meure. Un Gastromant ne peut pas lancer de sort s'il y a un élémentaire dans sa marmite. L'élémentaire a un nombre de DV (d4) égal au nombre de portion de morve restante (voir élémental suprême de morve).

- L'élémental peut se déplacer en sautillant avec la marmite. Il se déplace ainsi de 4,5m par round.

- Si la marmite est renversée, l'élémental effectue un petit bond durant sa phase de mouvement pour se redresser.

- La mollesse de l'élémental lui confère une résistance de 5/+1 contre les armes

tranchantes et perforantes et de 8/+1 contre les armes contondantes.

déjà un élémental dans sa marmite. L'incantation dure un round, en revanche, il fait un jet comme s'il utilisait ses sorts sans marmite. Mais ce jet s'effectue avec un malus de -2.

Si l'élémental suprême est invoqué, il sort de la marmite et possède désormais les caractéristiques suivantes :

### Elémental suprême :

Le Gastromant peut tenter d'invoquer un élémental de morve suprême. Il faut qu'il ait

Elémental suprême de morve	
Type	Elémental de taille M
Dés de vie	1d8+1 (par portion de morve restante : PMR)
Initiative	+2
Vitesse de déplacement	9m
CA	17
Attaques	Poings +6
Dégâts	Poings 1d4/PMR
Espace occupé	1.5m/1.5m
Attaques spéciales	-
Particularités	Pouvoirs magiques ; régénération de la morve
Jets de sauvegarde	Réf +2, Vig +7, Vol -
Caractéristiques	For 16, Dex 14, Cons 14, Int -, Sag -, Cha -
Compétences	Insensible aux effets mentaux, sonores et illusions
Dons	-
FP	4
Trésor	aucun

### Pouvoirs magiques de l'élémental suprême de morve :

L'élémental suprême de morve peut lancer à volonté sans que cela lui coûte de morve les sorts suivants :

- **Projection**
- **Brouillard**
- **Odeur illusoire**

Il peut lancer à volonté en perdant une portion de morve le sort suivant :

- **Boule de morve**

Il peut aussi lancer le pouvoir **Explosion**. Notez qu'un élémental suprême peut se « détruire » complètement en lançant des sorts.

### Régénération de la morve :

Un élémental suprême de morve peut choisir de régénérer sa morve. Cela nécessite une action complexe. Il régénère une portion de morve par round de cette façon. Il ne peut cependant pas dépasser le total de départ. Il regagne 1d6 PV par portion de morve regagnée de cette façon.

### Durée de vie :

Un élémental suprême ne peut être révoqué par le Gastromant comme un élémental de morve classique. En revanche, il est automatiquement détruit si le Gastromant qui l'a invoqué meurt ou tente d'invoquer un autre élémental. Cependant, il perd une portion de morve par 30mn de vie, une portion perdue de cette façon ne peut être régénérée. L'élémental finit donc par mourir tout seul.

### Non retour :

Un élémental suprême de morve ne peut pas redevenir un élémental de morve normal, et ne peut plus rentrer dans sa marmite.

### Perte de PV :

Tout les 6PV perdus, l'élémental suprême de morve perd une portion de morve. Il se peut donc qu'à la mort de l'élémental suprême de morve, il reste une ou plusieurs portions de morve. Ces dernières peuvent normalement être récupérée dans une marmite ou être mises sur des armes ou des armures.

### Trempage des armes :

Il est bien évident que l'on ne peut pas tremper son arme ou son armure dans un élémental suprême de morve de la même façon que l'on ne peut pas le faire dans un élémental de morve classique.

### Résistances :

Les élémentaux suprêmes de morve sont soumis aux mêmes règles que les élémentaux-marmite. Ils bénéficient eux aussi de réduction 5/+1 pour les armes perforantes et contondantes et une résistance de 8/+1 pour les armes contondantes.

- **Explosion**, toute la morve restante explose avec la marmite et cause 1d6+1 point de dégât par portion de morve restante. Cet effet a une portée de 6m. Un jet de réflexe DD14 réduit de moitié les dégâts (la préparation de ce sort ne nécessite pas de morve. Toute la morve est détruite dans l'explosion). L'utilisation de ce sort représente la défaite d'un Boucher, puisqu'il entraîne la destruction de sa marmite adorée. Il se suicide pour lancer ce sort. (Voir composantes pour sort).

- **Encouragement**, le personnage ciblé entre dans une rage furieuse et gagne une attaque avec la moitié de bonus d'attaque de

sa dernière attaque. Il gagne en même temps +2 aux dégâts et +2 en CA.

### Tremper une arme ou une armure dans la morve :

L'arme ou l'armure trempée dans la morve se met à rougeoier comme la matière elle-même. Un personnage ayant une armure ou armure trempée dans la morve subit un malus de -2 aux jets de discrétion pour une arme et de -4 pour une armure.

Armes : Une arme ainsi trempée se recouvre de la morve durant 1d4+1 rounds. Cette dernière inflige 1d4 point de dégât en plus. En cas de coup critique, l'énergie de la morve est renouvelée et restera 1d4 rounds de plus sur la lame et les dégâts supplémentaires conférés par la morve sont doublés.

Armures : Cela confère un bonus de +2 à la CA durant 1d6 rounds (ne peut être effectué que sur les armures et non sur de simples habits).

Tremper une arme ou une armure dans la morve coûte une portion de fluide.

### « La Gueule » :

Il existe une autre forme de Gastromancie qui permet de ne pas utiliser de marmite. Cette magie demande une grande quantité de composantes matérielles. De même que pour les marmites, il n'y a pas de niveau de sort. Les sorts n'ont pas besoin non plus d'être préparés. Les Gastromants tirent directement leur énergie de « La Gueule », entité magique leur fournissant leur pouvoir. Mais La Gueule est d'humeur massacrate... Elle n'aime pas qu'un même Gastromant la sollicite trop souvent. Pour représenter cela en terme de jeu, dès qu'un sort de Gastromancie (sans marmite) est lancé, lancez un d10 (en plus d'éventuels jets de concentration). Appliquez un modificateur

de -1 à ce jet de dé pour chaque autre sort lancé de cette façon durant cette journée. Sur un résultat de 1 (ou moins), La Gueule est mécontente. Le sort n'est pas lancé et jetez un d6 pour déterminer les effets.

1. Le Gastromant explose... Toute figurine en contact perd 1PV, jet de réflexe annule (DD14)
2. Le Gastromant perd 1d4 PV
3. Le Gastromant perd la faculté de lancer des sorts (même avec une marmite)
4. Le Gastromant est inactif pendant 1d3 round.
5. Il ne se passe tout simplement rien...
6. Le sort est lancé avec tant de puissance que les jets de dé éventuels de ce sort sont les meilleurs possibles. De plus, un autre sort est lancé aléatoirement durant ce tour par le Gastromant. Ce sort ne provoque pas de jet de d10 et ne comptera pas pour les modificateurs du d10.

### Liste des sorts de « La Gueule » :

- **Armure sanglante** : +3 à la CA.
- **Vol** : le Gastromant ou le personnage de son choix vole pendant 4 rounds.
- **Projectile magique** : voir sort du même nom.
- **Terreur** : toutes les créatures ennemies (pour l'ogre) dans un rayon de 9m doivent réussir un jet de volonté DD10. En cas d'échec, le personnage fuit pendant 1d4 round. Dans un même temps, les créatures alliées au Gastromant gagnent un bonus de +1 pour toucher durant 1d4 round.
- **Corde animée** : voir sort du même nom.
- **Son illusoire** : voir sort du même nom.

### Composantes matérielles :

Fabrication de morve : Un Gastromant fabrique une portion de morve par round. Dans des cas très rares, plusieurs Bouchers peuvent coopérer pour en fabriquer. Dans ce cas, chaque Boucher fabrique une portion de morve par round. La fabrication de morve requiert de l'eau, du sang et des

herbes aux senteurs exotiques (souvent, les Gastromants crachent dans leur morve pour la « personnaliser » et qu'elle soit plus puissante).

### Sorts :

- **Projection** : ne nécessite pas de composante mais juste des formules et des gestes.
- **Brouillard** : une pincée de sable, une dent (peut importe la race) et quelques gouttes d'eau.
- **Odeur illusoires** : quelques gramme d'excrément d'ogre et des épines de sapin.
- **Boule de morve** : morceaux de fer, un doigt.
- **Pluie de morve** : des feuilles de menthe et une langue.
- **Alarme** : des feuilles mortes et des poils d'ogre.
- **Elémental de morve** : un encensoir répandant une fumée verte à base de cuivre et de cendres (il doit être agité au dessus de la marmite en même temps que le Gastromant récite la formule).
- **Elémental suprême** : idem que pour l'élémental de morve mais en plus, le Gastromant doit rajouter de son sang à la mixture en s'entaillant la main avec un poignard.
- **Explosion** : le Gastromant par ce sort reconnaît son échec. Il se plonge dans la morve et hurle les incantations. Il est tué par l'explosion.
- **Encouragement** : le Gastromant doit souffler dans sa marmite.
  
- **Armure sanglante** : Le Gastromant mâche de la neige et des bouts de fer lui coupant la bouche et permettant à son sang de s'ajouter au mélange.
- **Vol** : le Boucher lèche entièrement un oiseau vivant puis l'écrase entre ses mains.
- **Projectile magique** : le Boucher boit une gorgée de vin et la crache à la figure de sa cible.
- **Terreur** : le Gastromant brise un crâne d'humanoïde dans sa main.

- Corde animée : le Gastromant mâche des morceaux de fer et crache son sang aux deux extrémités de la corde.
- Son illusoire : le Gastromant récupère la crasse de ses doigts de pied et l'avale.

### **De la façon dont on devient un Boucher :**

On devient Boucher par apprentissage auprès du Boucher de sa tribu. En effet, les Bouchers choisissent un assistant à qui ils

apprennent les « recettes » de la Gastromancie. Les Bouchers prétendent qu'il faut un potentiel magique fort. En réalité, il n'en n'est rien : les Bouchers racontent cela pour qu'ils gardent leur autorité sur les Ecorcheurs.

La Gastromancie sans marmite s'apprend de la même façon. Les Gastromants apprennent des formules et les ingrédients nécessaires. Ils mettent dans leur bouche tout ce qu'il faut, et poussent un hurlement en récitant à voix basse des incantations magiques apprises par coeur.

Une aide de jeu d'Asilurth  
Relecture et correction par Pitche et Père Carmody

