



COLOSSE ORC

Grand géant (orc), chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (pièces de métal)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	12 (+1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	7 (-2)

Jets de sauvegarde For +8, Con +7
Compétences Athlétisme +11
Sens Vision dans le noir 18m, Perception passive 14
Langues Orc, parlé uniquement
Puissance 5 (1800 XP)

Agressif. Par une action bonus, l'Orc colossal peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Impact brutal. Quand l'Orc colossal touche une créature d'une catégorie de taille égale ou inférieure à la sienne par une attaque avec une arme, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD16 ou être repoussée d'au plus 3 mètres et mise à terre.

Furie sauvage (Recharge 1 fois par repos). Quand l'Orc colossal est réduit à moins de la moitié de ses points de vie maximum, la capacité *Carnage* est rechargée. De plus, il obtient l'immunité aux conditions charmé et effrayé, ses attaques avec une arme ont un désavantage, et il a l'avantage à ses jets de sauvegardes et ses tests de compétence de Force pendant 1 minute.

Monstre de siège. L'Orque colossal inflige le double des dégâts aux objets et aux bâtiments.

Actions

Attaques multiples. L'Orque colossal peut réaliser deux attaques au corps-à-corps. Si la *Furie sauvage* est active, il peut faire jusqu'à quatre attaques au corps-à-corps.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Carnage (Recharge 5-6). L'Orque colossal se déplace de sa vitesse, ou jusqu'à deux fois sa vitesse si la *Furie sauvage* est active. Pendant ce mouvement il ne provoque pas d'attaques d'opportunité et dès qu'il se déplace à portée d'une créature, il peut réaliser une attaque d'arme au corps-à-corps contre cette créature. L'Orque colossal ne peut pas attaquer plus d'une fois de cette façon la même créature pendant ce mouvement.

Réactions

Réaction hostile. Quand l'Orque sauvage subit des dégâts alors que la *Furie sauvage* est active, il peut réaliser une attaque au corps-à-corps avec une arme contre une créature visible à sa portée.



Alors que le soleil se lève derrière vous, ses premiers rayons rougeoyants frappent les armures rouillées et les lames émoussées de la troupe d'orcs qui vous fait face. Vous n'imaginiez cependant pas voir surgir, derrière les dizaines de guerriers féroces, un orc plus grand, plus massif que les autres, aussi large qu'un ogre et aussi impressionnant qu'un troll. Un tronc de cyprès couvert de branches taillées en pointe à la main, le colosse commence à s'avancer quand le cri de ses comparses le pousse à presser le pas. Et c'est tel un rouleau compresseur fou que la bête s'élançe sur vous, désarmés, beaucoup moins certains de l'issue de l'affrontement.

COLOSSE ORQUE

Redoutablement grands et puissants, même pour des orcs, les Colosses orcs sont souvent considérés comme étant des anomalies génétiques et des erreurs de la nature. Le revers de cette croissance inhabituelle est un tempérament véritablement explosif et un retard cognitif pour lesquels ils sont constamment ridiculisés.

Les quelques inconscients qui font l'erreur mortelle de les insulter en face ne vivent pas assez longtemps pour le regretter, se trouvant écrasés sans aucune forme de cérémonie sous un tronc d'arbre, l'arme favorite des Colosses orcs. En guise d'armure, ils portent habituellement un assemblage mal assorti de chaînes et de pièces métalliques recyclées.

Assumant le rôle de troupes de choc dans la société orc, les Colosses orcs sont intentionnellement poussés à la frénésie et lâchés sur les premières lignes des armées ennemies. Ils les dévastent à grands coups de troncs d'arbres hérissés de piques, laissant derrière eux un sillon sanglant.

Ceux qui osent lever leurs armes sur ces bêtes enragées ne parviennent souvent qu'à les énerver encore plus, et les faire redoubler de violence, tandis que les autres orcs s'engouffrent dans la brèche et achèvent prestement les survivants.

C'est pour cette raison que, malgré les moqueries dont ils sont victimes, les Colosses sont très prisés par la plupart des chefs de guerre et des dirigeants orcs. Ces derniers les considèrent comme des atouts indispensables dans leur arsenal, souvent limité par la supériorité tactique et technique des races plus civilisées.

Les (très) rares orcs croyants débattent depuis longtemps de la question de savoir s'ils sont bénis ou maudits par Gruumsh, préférant souvent régler leurs différends par des coups. Ce genre de considérations n'atteint pas les Colosses, qui ignorent tout du sujet.

TACTIQUES DE COMBAT

Les Colosses orcs opèrent à peu près de la même manière que celle décrite plus haut : ils se faufilent au milieu des groupes d'ennemis, et en attaquant le plus grand nombre le plus rapidement possible.

Ainsi, ils utiliseront immédiatement *Agressif* pour se rapprocher, se déplacer, puis ils utiliseront *Carnage* une fois rentrés dans les rangs de leurs adversaires afin de frapper tous les ennemis à leur portée.

Compte tenu de leur manque d'intelligence, les Colosses se battent de manière simple, et en plus de chercher à accroître les aspects destructeurs de leur *Carnage*, ils attaquent en priorité la cible qui leur fait le plus mal, même si cela signifie qu'ils doivent subir des attaques d'opportunité. Ils pourchassent sans pitié le sujet de leur inimitié jusqu'à ce qu'il soit réduit à une bouillie sanglante. Cependant, tout ennemi qui ose empêcher un Colosse de se livrer à une raclée sur sa cible favorite deviendra immédiatement l'objet de sa hargne jusqu'à ce que mort s'en suive, après quoi il reprendra la poursuite de sa précédente rancune.

Le véritable atout tactique repose autant dans la force des Colosses que dans les troupes qui les suivent, achevant les ennemis renversés par la capacité d'*Impact Brutal*. Les Colosses ne se soucient généralement pas du tout d'un quelconque positionnement optimal ou d'organiser la meilleure riposte envisageable, optant souvent pour la voie la plus directe vers un ennemi.

Ils ont cependant une compréhension rudimentaire de la gravité et des dégâts qu'elle peut occasionner, l'ayant eux-mêmes appris à la dure. Ainsi, ils peuvent donc essayer d'exploiter des fosses massives et autres cavités du genre ; du moins tant qu'ils ne sont pas entrés dans la rage aveugle et stupide de *Furie Sauvage*.

UTILISER LES COLOSSES ORCS

Les Colosses orcs sont souvent destinés à devenir des troupes de choc d'élite (puissantes et peu nombreuses) qui courent au coeur des forces ennemies plus nombreuses et qui cherchent à tirer profit de la perturbation qu'elles provoquent.

Bien qu'il puisse être puissant seul, il a été conçu dans l'optique de cette synergie fondamentale. Au-delà de ça, c'est une éponge à dégâts qui peut aussi bien encaisser que distribuer les blessures. En général, c'est un guerrier puissant, bien que stupide, qui excelle dans le contrôle de masses.

Pensez bien que les Colosses orcs sont très vulnérables aux sorts de contrôle qui demandent des jets de sauvegarde de Sagesse et doivent garder en tête cette lacune.

Une idée possible pour inspirer la peur aux joueuses est de mettre en avant le danger que représente l'aptitude *Carnage* lorsqu'elle est utilisée pour démembrer des soldats PNJ par dizaine.

Les MD sont encouragés à personnaliser cet archétype en quelque chose de plus adapté à leur cadre de campagne si les orcs n'y ont pas leur place. Cet archétype peut être transposé sur un troll, un ogre, un démon ou même un mort-vivant si nécessaire.

Par dessus-tout, gardez en tête l'impact de l'environnement : des terrains dangereux voire mortels dans lesquels les PJs peuvent tomber (des falaises, de l'acide, de la lave, etc.) rendent ce monstre bien plus dangereux que la moyenne. N'oubliez pas non plus que le Colosse subit un désavantage à tous ses jets d'attaque avec une arme lorsque *Colère Sauvage* est activée. Cela permet d'équilibrer le nombre d'attaques qu'il peut effectuer une fois enragé.



CRÉDITS

Création originale de [Surrealistik](#).

Illustration en page 1 d'un artiste inconnu, en page 2 de [Lucas Torquato](#).

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

REMERCIEMENTS

Merci au scribe Gaspard pour l'aide à la traduction et à Benoît, Franck, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture. Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Justine L., Maxime D., Michel C., Pierre P., Ronan M., Sébastien D. et Sylvain D..