

## Les géants et les géantes

Le nom de « géant » ou de « géante » s'applique à divers personnages dans les aventures historiques, légendaires, semi-fantasy ou fantasy : humains ou humaines de grande taille, ou humanoïdes gigantesques. Si des villageois et villageoises parlent de la présence d'un géant dans les environs, on peut s'attendre à tout !

### Moi, je suis humain.e moi !

On appelle parfois géant ou géante un humain ou une humaine de haute taille, de n'importe quelle classe et vêtue, pas forcément guerrier ou guerrière, de force **=H** comme la plupart des êtres humains et aussi vulnérable, et qui a juste un bonus pour taper en mêlée : **1D6+1** pour frapper à pied.

*("Grands costauds" page 27 de la règle générique 2020).*

Les personnages un peu plus grands, de force **+H**, ne sont pas vraiment humains ou ont un ancêtre d'une autre espèce. Ces créatures **+H** frappent avec **1D8**, ont une meilleure résistance physique que les humains (protection équivalente à une armure 4 en vêtue légère ou +1 à leur armure réelle) et peuvent avoir un seul point de vie, ou 1D2 points de vie.

*La règle du jeu n'impose pas de dimensions de socles, mais si on utilise des socles de 2 cm pour la plupart des humains on reconnaît mieux ces costauds pendant l'action si leurs socles font 2,5 cm.*



*Ci-dessus : cette querelle entre deux "géants", humains ou presque, peut effrayer les voyageurs mais ne semble pas troubler les autres habitants du village.*

### Géants ou géantes légendaires ou fantasy

Des géants ou géantes plus redoutables apparaissent dans des légendes et en fantasy, souvent en vêtue légère. De force **++H** ou **H2**, leur résistance et leur épaisseur de couenne valent une armure 5 ou 6 (page suivante). Leur classe réelle dépend de leur combativité (règle habituelle). *Leurs socles sont plus grands.*

*Ci-dessous : un grand géant, probablement force H2. Peinture, décor, et photo : E. A.*



Ces grands géants et grandes géantes ne semblent pas avoir beaucoup d'intelligence ni des réflexes rapides : sans doute pas plus de 2 en perception ou en intelligence, et pas de résistance magique particulière (elle est égale à ce qui les protège le mieux, sans doute leur total cuir ou peau épaisse + armure éventuelle).

De très rares géants ou géantes des montagnes peuvent être de force **H3**, difficiles à combattre sans de très gros moyens et armements, la sagesse commande souvent de prendre un autre chemin pour les éviter.

## Mouvement, tir, mêlée...

Les géants et géantes **+H** et **++H** se déplacent comme les humains, 20 cm en vêtue légère. Les **H2** avec de grandes enjambées peuvent faire 24 cm. Un muret bas ou clôture basse ne retarde pas les **++H** ou **H2** (mais reste un obstacle défensif en mêlée), un mur à hauteur d'homme les ralentit comme terrain difficile.

### Force, frappe en mêlée, équivalent armure, blessures (points de vie)

force	<b>+H</b>	<b>++H</b>	<b>H2</b>	<b>H3</b> <i>exceptionnel</i>
frappe avec	<b>1D8</b>	<b>1D10</b>	<b>2D6 ou 1D12</b>	<b>3D6 ou 1D20</b>
équivalent classe	<i>classe 3 pour la plupart des géants vêtus légèrement ; classe 4 si nobles ou en mailles</i>			
équivalent armure	<b>réelle +1</b> (minimum 4)	<b>réelle +2</b> (minimum 5)	<b>équivalente 6</b>	<b>équivalente 7 ou 8</b>
points de vie	<b>1D2</b>	<b>1D3</b>	<b>1D4</b>	<b>1D4 ou 1D6</b>

Les **++H** et plus n'ont pas de protection contre les tirs dans les broussailles ou la forêt ouverte, ni debout derrière un muret bas ou un mur de boucliers. L'artillerie (balistes, canons à poudre noire, etc.) tire sur les géants **++H** et plus, même isolés, avec la même table de tir que contre des humains en groupe lâche.

À cause de leurs lents réflexes les géantes et géants **++H**, **H2**, **H3**, frappent en dernier en mêlée (*comme les zombies*). Ces êtres ignorent le résultat recul en mêlée causé par des ennemis de force très inférieure (=H ou moins pour les **++H**, **+H** ou moins pour les **H2**, **++H** ou moins pour les **H3**) sauf cavalerie qui charge.

## Jet de rochers ou de javelot

Les très grandes créatures utilisent peu d'armes de jet, ne savent guère en fabriquer à leur taille ni les entretenir. Il leur est plus facile de lancer des grosses **pierres** ou des **rochers** s'il y en a, ou un gros **javelot** fait d'un rejet d'arbre à la pointe aiguisée. Le résultat, pas très adroit ni précis, dépend de leur force :

	à leurs pieds ou à courte portée	à une plus longue portée
<b>++H</b> un D6 rouge, un D6 blanc	<b>0-10 cm : 6</b>	<b>10-20 cm : 7</b>
<b>H2</b> un D6 rouge, deux D6 blancs	<b>0-10 cm : 6</b>	<b>10-30 cm : 7</b>
<b>H3</b> un D6 rouge, trois D6 blancs	<b>0-20 cm : 6</b>	<b>20-40 cm : 7</b>

*Ajouter +1 à un des dés contre un groupe ou contre adversaire ++H ou plus gros. Le tir touche si le dé rouge touche. Pas de protection armure, mur de boucliers, pavois, mur de pavois, écran ou clôture légers, ni contre ces projectiles lancés par géant ou géante de catégorie plus forte ou égale ; -1 à tous les dés si de catégorie inférieure.*

## Variétés de géants et de géantes...

Il y a sans doute des variations entre individus, et une sélection selon l'environnement humain : les géants et géantes qui font face aux armes peu puissantes de l'Antiquité et du haut Moyen Âge peuvent être assez vulnérables ; celles et ceux qui survivent longtemps à des hallebardes et arbalètes tardives sont plus solides ; puis les progrès des armes à feu exterminent les très grands géants qui ne peuvent pas se cacher. Par ailleurs, de grands humanoïdes comme les Ogres ou les Cyclopes sont souvent assimilés à des géants.

## Blessures

Les personnages joueurs et joueuses ne peuvent pas connaître le nombre exact de points de vie des monstres (*car cela n'existe pas dans la réalité*) et un coup chanceux est toujours possible. Il est donc proposé de lancer un dé aléatoire après chaque blessure, voir le document [humanoïdes-fr.pdf](#)

On peut préférer fixer à l'avance un nombre précis de blessures, il vaut mieux alors que ça soit secret.

Un triple maximum naturel du dé (ou des dés) est toujours touché (même avec des D4 ou différents).

*Adaptation de la règle de combat en mêlée : si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer ou blesser (ou faire reculer) l'autre, c'est la plus forte classe qui tue ou blesse (ou fait reculer) l'autre ; si leur classe est égale, c'est le plus fort cuir (peau épaisse) + armure ; si c'est égal aussi, c'est le plus fort dé naturel (avant les bonus-malus) ; si cela est aussi égal, c'est le plus fort total de bonus-malus.*

Embannadurioù

« Argad ! »

Éditions