

BASE DES COMPÉTENCES	
Athlétisme	14
Bagarre	16
Courage	18
Fabrication de piège	13
Furtivité	10
Intimidation	16
Physique	22
Résilience	22
Résistance à la contrainte	15
Résistance à la magie	15
Survie	12
Vigilance	14

<b>Armure</b>	10
<b>Régénération</b>	-

Résistances	
Contondant	
Immunités	
Renversement, stupéfaction	

Vulnérabilité	
Huile contre les ogroïdes	

<b>Esquive (base)</b>	16
<b>Repositionnement (base)</b>	14
<b>Blocage (base)</b>	15

Récompense	
2000 couronnes	

Butins	Type	Kg	Prix
Cerveau de géant (1)		4	400
Cristal imprégné (1)		0.1	146
Objets communs(2 D10)			
Runes aléatoires (2)	Voir p.256	0.5	variable



**Fort  
Moyen**

Intelligence  
pensant

Sens

<b>INT</b>	4
<b>RÉF</b>	8
<b>DEX</b>	6
<b>COR</b>	15
<b>VIT</b>	5
<b>EMP</b>	1
<b>TECH</b>	6
<b>VOL</b>	4

<b>ÉTOU</b>	10
<b>COU</b>	15
<b>SAUT</b>	5
<b>END</b>	90
<b>ENC</b>	180
<b>RÉC</b>	11
<b>PS</b>	90



<b>Taille</b>	Environ 6 m
<b>Poids</b>	Environ 2000 kg
<b>Environnement</b>	Montagnes isolées
<b>Organisation</b>	Solitaire ou par paire

## Géant et Géant de Glace

Superstitions populaires (Education SD 10)

*Les géants ressemblent beaucoup aux humains, mais sont très grands. Ils sont aussi stupides et violents que n'importe quel être humain. Ils peuvent fabriquer des pièges et chasser les gens et le bétail pour les manger. Cependant, peu d'entre eux le font.*

- Rodolf Kazmer

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 15)

Les géants sont d'énormes ogoïdes qui détestent les humains. Ils chassent avec des pièges, mais quand ils sont affamés, ils peuvent s'approcher des établissements humains et capturer des humains et des vaches. Bien qu'ils soient agressifs et dangereux, il n'en reste plus beaucoup et ils vivent dans des endroits éloignés et des montagnes isolées. Les armes à longue portée sont les plus sûres contre les géants, mais elles peuvent facilement raccourcir la distance entre vous. Tout coup qu'ils sont capables d'effectuer est très destructeur. Géants peuvent utiliser des arbres pour attaquer et les géants de glace utilisent généralement des ancres et le reste des épaves de navires.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Poings	16	C	6D6+2	15	-	Allonge, force écrasante, renversement (50%)	2
Tronc/ancre	15	C	8d6+8	20	-	Allonge, étourdissement (-2), force écrasante, renversement (75%)	1
« Ecorcheur »*	13	T	5d6	-	4 m	Saignement (80%)	1

### Vulnérabilité :

Huile contre les ogoïdes

### Capacité : balayage

Le géant utilise son tour complet pour faire une attaque de balayage avec un **malus de -3** à l'aide de son arme ou de ses poings. Toutes les cibles à portée et dans son cône de vision doivent se défendre pour ne pas être touchées.

### Capacité : fabrication de piège

Le géant est capable de fabriquer et poser des pièges de type Ecorcheur\* (p.254-255 livre de base).

### Capacité : charge sauvage

Le géant utilise son tour complet pour charger sur 10 mètres en percutant ses adversaires. Il n'est pas obligé de se diriger en ligne droite et peut très bien prendre des virages ou sauter par-dessus des crevasses. Les personnages qui se trouvent à 2 mètres ou moins du géant pendant sa course doivent se défendre contre une attaque de poing. S'ils échouent, ils subissent les dégâts normaux d'une attaque de poing.

### Capacité : Différence de taille

Un personnage ne peut pas toucher la tête d'un géant, à moins de manier une arme de tir ou un équipement doté de l'effet Allonge. Sinon, il doit trouver une position qui lui permet d'être à la même hauteur que le géant ou obliger ce dernier à se baisser. Quand aucune de ces situations ne s'applique et que le jet de localisation donne la tête pour résultat, le joueur doit relancer le dé jusqu'à obtenir autre partie du corps.