

GEANT

INSENSIBILITE 10

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez 10 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

IMPASSIBILITE 5+

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le coup rebondit sans le moindre dommage.

GRAND MONSTRE

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque.

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du plateau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

PEUR 11

Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 11, il est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1.

GEANT

Points de vie : 64 Initiative : 3

Mouvement : 6 Force : 7

Combat : 3 Endurance : 6(11)

Tir : 4+ Attaques : Spécial

Armure : 5

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Les géants sont, comme leur nom l'indique, très grands. En revanche, ils ne sont pas très fûtés et on peut même dire qu'une bonne partie d'entre eux sont d'irrécupérables crétins. Ce sont des ivrognes notoires qui considèrent tout ce qui est plus petit qu'eux comme de la nourriture potentielle.

Dommages : 5D6 + 7

Peur 11

Attaques de géant

Insensibilité 10

Impassibilité 5+

Grand Monstre

Jamais bloqué

Valeur 2000 Pièces d'or



GÉANT

ATAQUES DE GÉANTS

Les géants sont des créatures démesurées et imprévisibles, on ne sait jamais à quoi va ressembler leur attaque. Au début de chaque phase des monstres, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant pour chaque géant du plateau afin de déterminer précisément ce qui arrive.

- 1 Coup de Massue.** Grâce à son envergure, un géant peut frapper des figurines se trouvant jusqu'à deux cases de distance. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué. Le géant fait 1 D6 Attaques contre sa cible, faites des jets pour toucher normaux. Calculez les Dommages normalement mais ignorez les modificateurs d'armure de la cible.
- 2 Balayage.** Un géant peut grâce à son envergure, frapper tous les guerriers se trouvant jusqu'à deux cases de distance. Lancez 3D6 par cible potentielle. Chaque résultat de 4, 5 ou 6, provoque le nombre obtenu de blessures, sans modificateurs pour l'armure. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le coup est raté et les guerriers ont pu esquiver.
- 3 Coup de Pied.** Le géant lève sa gigantesque botte ferrée et donne un coup de pied terrible au guerrier se trouvant dans une case adjacente, le projetant dans les ténèbres. S'il y a plus d'une cible possible, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime.
Le guerrier est propulsé jusqu'à 7 cases tout droit en arrière. S'il percute un mur en route, il subit 1 D6 blessures, sans modification d'armure, pour chaque case en moins des 7 prévues, en plus de la Force de 7 du géant. Par exemple, si un guerrier atteint par le Coup de Pied touche le mur après 2 cases, il subit (7-2 = 5D6 blessures) + la Force du géant (7), sans modification d'armure, le résultat final sera donc 5D6+7 blessures.
- 4 Ramassage.** Un géant peut grâce à sa taille attraper un guerrier se trouvant jusqu'à 2 cases de distance. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est ramassé. Placez la figurine sur le socle du géant, lancez 1 D6 et consultez le tableau ci-dessous :

- 1 Écrasement.** Le géant écrase le guerrier dans sa main. Le guerrier subit 7D6 blessures. Refaites un jet sur ce sous tableau.

GÉANT

- 2 Jet sur les ennemis.** Le géant lance le guerrier sur ses compagnons. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est la cible. Lancez 7D6, séparez les des pairs et impairs. Le guerrier lancé subit autant de blessures que la somme des des pairs, tandis que la cible subit autant de blessures que la somme des des impairs. Aucun des deux guerriers ne bénéficie des modifications dues à l'armure ou à l'Endurance. Le guerrier lancé est placé à terre sur la case où se trouvait précédemment le guerrier cible, qui est lui-même poussé vers une case adjacente, repoussant si besoin est son occupant.

- 3 Colle au plafond.** Le géant saisit un guerrier par les pieds et le tape joyeusement contre le plafond de la caverne. Cela ne réussit pas très bien au guerrier. Le géant tape le guerrier 1D6 fois, infligeant à chaque fois une perte de 7 Points de Vie, sans modifications dues à l'Endurance ou à l'Armure. Puis relancez le dé et consultez à nouveau ce sous tableau.

- 4 Machouillage.** Le géant commence à machouiller un des guerriers avec des dents de la taille de pierres tombales. Le guerrier subit 1D6 blessures, non modifiées, par l'Endurance ou l'armure. Si le résultat est 2, 3, 4, 5 ou 6, le géant continue à masticquer le guerrier au tour suivant, même si ce dernier est descendu à 0 Points de Vie ou moins. Lancez un autre D6 pour les Dommages. Vous devrez continuer à faire ces jets jusqu'à ce que vous obteniez 1 et que le géant arrête de masticquer le guerrier et le lâche, désintéressé. Placez le guerrier à terre. Si les Points de Vie du guerrier tombent à -50, le géant l'avale tout rond, le retirant de façon définitive de la partie.

- 5 En-Cas.** Le géant attrape un guerrier et le fourre dans son sac, afin de le garder pour plus tard. L'intérieur du sac est sombre, malsentant et peuplé de choses sordides. Dans un coin un vieux prospecteur nain lui donne à grand peine une clé en lui murmurant d'une voix éteinte et éraillée "C'est la clé de la herse...". Tant que le géant trouve des ennemis à combattre le guerrier ne risque rien. Si le géant tue tous les autres guerriers, celui du sac

GÉANT

sera dégluti à l'occasion. Une fois le géant tué, le guerrier peut s'échapper du sac, placez-le alors sur une case adjacente. Une fois libéré du sac, il reste choqué et ne peut rien entreprendre pendant un tour.

- 6 Cuellière.** Le géant fourre tout bonnement et simplement le guerrier dans son sac. Et comme cela fait longtemps qu'une pelle alpine ne s'était pas présentée, le géant cherche immédiatement à se saisir d'un autre guerrier. Lancez 1D6 et consultez à nouveau ce sous tableau.

- 5 Saut à Pieds joints.** En expédiant des bouts de rochers partout à cause de ses boîtes ferrées, le géant saute à pieds joints sur un guerrier se trouvant dans une des cases adjacentes. Si plus d'un guerrier peut être pris pour cible, tirez un pion de guerrier pour désigner la victime. Le guerrier choisi subit 1 D6 touches, les dommages sont comme d'habitude déterminés pour chaque touche.

Si les Points de Vie de la victime sont réduits à 0, le géant fait à nouveau 1D6 sauts sur un autre guerrier dans une case adjacente. Cela continue jusqu'à ce que le géant ne réussisse pas à tuer un guerrier ou jusqu'à ce que tous les guerriers dans des cases adjacentes soient réduits à 0 Points de Vie.

- 6 Hurlerment.** Sentant monter en lui une pulsion incontrôlable, le géant se penche jusqu'au niveau des guerriers, puis se met à hurler aussi fort qu'il peut. Lancez 2D6 par guerrier. Si le résultat est supérieur ou égal à la somme de l'Endurance et de la Force du guerrier, il est jeté à terre par l'onde de choc. Il ne subit aucun dommage.