



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'OGRE DE GUERRE



Image © Wizards of the Coast

L'OGRE DE GUERRE

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Miniatures Handbook

Introduction

Cette aide de jeu présente l'ogre de guerre (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème tout en muscles susceptible de servir de ligne de front dévastatrice face à des aventuriers mal préparés. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du livre suivant.

Bibliographie

MH : Miniatures Handbook

Description

Les ogres de guerre sont de véritables machines à tuer animées uniquement par la soif de vaincre. Bien souvent, ils sont réduits en esclavage par des races plus intelligentes et ayant les moyens de contenir leur fureur, comme les orques, les hobgobelins, les ogres mages ou même les humains. Grâce à leur carrure impressionnante et à leur talent inné pour le combat, ils font d'excellents soldats sur la ligne de front. Avec leurs armes titanesques, ils causent plus de ravages que des fantassins en bien plus grand nombre. En revanche, leur intellect limité est à la fois un atout pour leurs maîtres, qui peuvent ainsi les contrôler plus aisément, parfois même sans faire usage de la magie, mais aussi une sérieuse brèche dans la défense de ces monstres de guerre. Face à des pouvoirs affectant l'esprit, les ogres font pâle figure. C'est pourquoi ils sont rarement envoyés seuls au combat. Ils constituent souvent une première ligne d'attaque ou de défense, mais sont généralement épaulés par des éclaireurs, d'autres combat-

tants de mêlée et même des soutiens magiques, comme des mages ou des prêtres. Il arrive parfois qu'un ogre de guerre seul parvienne à recouvrer sa liberté, suite à une bataille qui se serait terminée en débandade ou à une évasion spectaculaire. De tels adversaires sont redoutables face à un groupe mal préparé, mais un lanceur de sorts ayant prévu le coup n'aura guère de difficulté à le calmer... définitivement si besoin.

Combat

L'ogre de guerre n'existe que pour se battre. Par conséquent, il ne sait faire que ça. Toutes ses aptitudes sont tournées vers la bataille : frapper fort, résister aux coups et frapper encore. En revanche, sa faible intelligence ne lui permet pas d'employer des tactiques de combat élaborées, le plaçant en net désavantage face à des adversaires amateurs de tactiques déloyales. Les lanceurs de sorts, en particulier, sont ses ennemis les plus redoutables, et par conséquent, ce sont eux qu'il attaquera les premiers, s'il en a les moyens.



OGRE DE GUERRE 1

Ogre

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+20 (41 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +1 Dex, +6 armure, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +3/+16

Attaque : *grande hache* +1 (+12 corps à corps, 3d6+14/x3) ; ou javeline (+3 distance, 1d8+9)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+12 corps à corps, 3d6+14/x3) ; ou javeline (+3 distance, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 2/-

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 20, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (7) +13

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 4

Équipement : *grande hache* +1, 5 javelines, *cuirasse en adamantium* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2



OGRE DE GUERRE 2

Ogre Barbare 1

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+1d12+25 (53 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +1 Dex, +6 armure, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+17

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+13 corps à corps, 3d6+14/19-20/x3) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+9)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+13 corps à corps, 3d6+14/19-20/x3) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 2/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +11, Vol +1

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 20, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (8) +18

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *grande hache +1 acérée*, 5 javelines, *cuirasse en adamantium +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+1d12+35 (63 pv)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +1 Dex, +6 armure, +5 naturelle, -2 rage), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+19

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+15 corps à corps, 3d6+17/19-20/x3) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+11)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+15 corps à corps, 3d6+17/19-20/x3) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+11)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 2/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (10 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +13, Vol +3

Caractéristiques : For 32, Dex 12, Con 24, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (8) +16

OGRE DE GUERRE 3

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+1d12+1d10+30 (63 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +9 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+18

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+14 corps à corps, 3d6+14/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+9)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+14 corps à corps, 3d6+14/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +13, Vol +1

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 20, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (9) +13

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *grande hache +1 acérée*, 5 javelines, *harnois en adamantium +1*, *anneau de protection +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+1d12+1d10+42 (75 pv)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +1 Dex, +9 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +5/+20

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+16 corps à corps, 3d6+17/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+11)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+16 corps à corps, 3d6+17/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+11)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (10 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +15, Vol +3

Caractéristiques : For 32, Dex 12, Con 24, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (9) +15



OGRE DE GUERRE 4

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 1

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+2d12+1d10+42 (82 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +9 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+20

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+16 corps à corps, 3d6+17/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+11)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+16 corps à corps, 3d6+17/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+11)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +17, Vol +2

Caractéristiques : For 32, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (10) +16

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *grande hache +1 acérée*, 5 javelines, *harnois en adamantium +1*, *anneau de protection +1*, *gantelets de Force +2*, *ceinturon de Constitution +2*, *gilet de résistance +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+2d12+1d10+56 (96 pv)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +1 Dex, +9 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +5/+22

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+18 corps à corps, 3d6+20/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+13)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+18 corps à corps, 3d6+20/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+13)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +19, Vol +4

Caractéristiques : For 36, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (10) +18

OGRE DE GUERRE 5

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 2

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+3d12+1d10+48 (94 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +5/+21

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+17 corps à corps, 3d6+19/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+12)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+17 corps à corps, 3d6+19/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : great swing

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +18, Vol +2

Caractéristiques : For 35, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (11) +26

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *grande hache +1 acérée*, 5 javelines, *harnois en adamantium* +3, *anneau de protection* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +1, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+3d12+1d10+64 (112 pv)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+23

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+19 corps à corps, 3d6+22/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+14)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+19 corps à corps, 3d6+22/19-20/x3) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+14)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +20, Vol +4

Caractéristiques : For 39, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (11) +28



OGRE DE GUERRE 6

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 3

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+4d12+1d10+54 (107 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +5/+23

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+19 corps à corps, 3d6+22/19-20/x3) ; ou rocher (+18 distance, 2d8+14)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+19 corps à corps, 3d6+22/19-20/x3) ; ou rocher (+18 distance, 2d8+14)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : great swing, mighty rock throwing

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +19, Vol +4

Caractéristiques : For 39, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (12) +29

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Powerful Charge^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *grande hache +1 acérée*, 5 rochers, *harnois en adamantium* +3, *anneau de protection* +1, *gantelets de Force* +4, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +2, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'espoir*, *potion de rapidité*, 40 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+4d12+1d10+72 (125 pv)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+25

Attaque : *grande hache +1 acérée* (+21 corps à corps, 3d6+25/19-20/x3) ; ou rocher (+20 distance, 2d8+16)

Attaque à outrance : *grande hache +1 acérée* (+21 corps à corps, 3d6+25/19-20/x3) ; ou rocher (+20 distance, 2d8+16)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +21, Vol +6

Caractéristiques : For 43, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (12) +31

OGRE DE GUERRE 7

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 4

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+5d12+1d10+60 (119 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +5/+24

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+21 corps à corps, 3d6+24/19-20/x3) ; ou *rocher* (+19 distance, 2d8+15)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+21 corps à corps, 3d6+24/19-20/x3) ; ou *rocher* (+19 distance, 2d8+15)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : mighty swing, mighty rock throwing

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +21, Vol +5

Caractéristiques : For 41, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (13) +31

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Powerful Charge^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *grande hache* +2 *acérée*, 5 rochers, *harnois en adamantium* +3 de *défense légère*, *anneau de protection* +1, *gantelets de Force* +4, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +3, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'espoir*, *potion de rapidité*, 50 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+5d12+1d10+80 (139 pv)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+26

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+23 corps à corps, 3d6+27/19-20/x3) ; ou *rocher* (+21 distance, 2d8+17)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+23 corps à corps, 3d6+27/19-20/x3) ; ou *rocher* (+21 distance, 2d8+17)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +23, Vol +7

Caractéristiques : For 45, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (13) +33



OGRE DE GUERRE 8

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 5

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+6d12+1d10+66 (132 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +5/+25

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+22 corps à corps, 3d6+26/19-20/x3) ; ou *rocher* (+20 distance, 2d8+16)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+22 corps à corps, 3d6+26/19-20/x3) ; ou *rocher* (+20 distance, 2d8+16)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : mighty swing, mighty rock throwing

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +21, Vol +5

Caractéristiques : For 43, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (14) +33

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Powerful Charge^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 11

Équipement : *grande hache* +2 *acérée*, 5 rochers, *harnois en adamantium* +3 *de défense intermédiaire*, *anneau de protection* +1, *gantelets de Force* +4, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +3, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'espoir*, *potion de rapidité*, *huile d'arme magique suprême* (+4), 20 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+6d12+1d10+88 (154 pv)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+27

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+24 corps à corps, 3d6+29/19-20/x3) ; ou *rocher* (+22 distance, 2d8+18)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+24 corps à corps, 3d6+29/19-20/x3) ; ou *rocher* (+22 distance, 2d8+18)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +23, Vol +7

Caractéristiques : For 47, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (14) +35

OGRE DE GUERRE 9

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 6

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+7d12+1d10+72 (144 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +5/+27

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+24 corps à corps, 3d6+29/19-20/x3) ; ou *rocher* (+22 distance, 2d8+18)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+24 corps à corps, 3d6+29/19-20/x3) ; ou *rocher* (+22 distance, 2d8+18)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : mighty swing, mighty rock throwing

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think, sweeping boulder

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +22, Vol +6

Caractéristiques : For 46, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (15) +36

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Powerful Charge^{MH}, Pushback^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 12

Équipement : *grande hache* +2 *acérée*, 5 rochers, *harnois en adamantium* +3 de *défense intermédiaire*, *anneau de protection* +1, *gantelets de Force* +4, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +3, *bottes de sept lieues*, *anneau de liberté de mouvement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'espoir*, *potion de rapidité*, *huile d'arme magique suprême* (+4), 30 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+7d12+1d10+96 (168 pv)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+29

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+26 corps à corps, 3d6+32/19-20/x3) ; ou *rocher* (+24 distance, 2d8+20)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+26 corps à corps, 3d6+32/19-20/x3) ; ou *rocher* (+24 distance, 2d8+20)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +24, Vol +8

Caractéristiques : For 50, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (15) +38



OGRE DE GUERRE 10

Ogre Barbare 1 / Guerrier 1 / War Hulk^{MH} 7

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+8d12+1d10+78 (157 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +5/+29

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+26 corps à corps, 3d6+32/19-20/x3) ; ou *rocher* (+24 distance, 2d8+20)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+26 corps à corps, 3d6+32/19-20/x3) ; ou *rocher* (+24 distance, 2d8+20)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : mighty swing, mighty rock throwing

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), no time to think, sweeping boulder

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +22, Vol +6

Caractéristiques : For 50, Dex 12, Con 22, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (16) +39

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Mage Slayer^{MH}, Powerful Charge^{MH}, Pushback^{MH}, Science de la bousculade

Langues : Commun, Géant

Environnement : contrées sauvages

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-6)

Facteur de puissance : 13

Équipement : *grande hache* +2 *acérée*, 5 rochers, *harnois en adamantium* +3 *de défense lourde*, *anneau de protection* +1, *gantelets de Force* +6, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +3, *bottes de sept lieues*, *anneau de liberté de mouvement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'espoir*, *potion de rapidité*, *huile d'arme magique suprême* (+5), *potion de bouclier de la foi* (+5), *potion d'héroïsme*, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

En rage

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+8d12+1d10+104 (183 pv)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +1 Dex, +11 armure, +5 naturelle, +1 parade, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +5/+31

Attaque : *grande hache* +2 *acérée* (+28 corps à corps, 3d6+35/19-20/x3) ; ou *rocher* (+26 distance, 2d8+22)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 *acérée* (+28 corps à corps, 3d6+35/19-20/x3) ; ou *rocher* (+26 distance, 2d8+22)

Particularités : traits des géants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, RD 3/-, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +24, Vol +8

Caractéristiques : For 54, Dex 12, Con 26, Int 4, Sag 10, Cha 4

Compétences : Saut (16) +41