Petit-Géant *ou* Petite-Géante +H

Frappe 1D8 **Peut subir 1, ou 1D2, blessures**
(ou 1D6 monté ou montée)

En vêture légère **force +H, classe 3 ou 4, cuir = 4**
Mouvement 20 cm

En mailles ou cuirasse **force +H, classe 4, cuir+armure = 5**
Mouvement 16 cm

En armure complète **force +H, classe 5, cuir+armure = 6**
Mouvement 12 cm

Mouvement et tir comme les humains.

La survivance aux blessures (une seule, ou 1D2) peut varier suivant la constitution apparente et l'ascendance des individus.

Remis à jour en juin 2026 en complément de la règle Argad.

Géant *ou* Géante H2

Frappe 2D6 ou 1D12, *en dernier* **Peut subir 1D4 blessures**

En vêture légère **force H2, classe 3 ou 4, cuir = 6**
Mouvement : 20 cm

Les créatures de cette taille savent rarement tirer mais peuvent jeter des rochers ou des morceaux de bois. Elles n'ont pas de protection contre le tir dans des broussailles ni en forêt ouverte, ni derrière un muret bas ou un mur de boucliers ou pavois.

On ne tient pas compte de bonus éventuels des armes (ou mains nues) des créatures H2 ni de leur longueur. Frappe en dernier en mêlée, au choix avec 2D6 ou avec 1D12 *(les dés peuvent frapper des ennemis différents ou un seul ennemi, mais ne s'ajoutent pas)*. Les **voulges et hallebardes** des piétons de force –H, =H et +H ont **+1 en mêlée** contre les êtres H2 et H3.

Géant *ou* Géante ++H

Frappe 1D10, *en dernier* **Peut subir 1D3 blessures**

En vêture légère **force ++H, classe 3 ou 4, cuir = 5**
Mouvement 20 cm

En mailles ou cuirasse **force ++H, classe 4, cuir+armure = 6**
Mouvement 16 cm

En armure complète (rare) **force ++H, classe 5, cuir+armure = 7**
Mouvement 12 cm

La plupart ne savent pas tirer, d'autres tirent comme les humains. Ces créatures n'ont pas de protection contre le tir dans des broussailles ni en forêt ouverte, ni derrière un muret bas ou un mur de boucliers.

Armes de mêlée comme les humains. Les géants et géantes ++H et plus frappent en dernier en mêlée. Les **voulges et hallebardes** des piétons de force –H et =H ont **+1 en mêlée** contre les créatures ++H et plus grandes.

Géant *ou* Géante H3

Frappe 3D6 ou 1D20, *en dernier* **Peut subir 1D6 blessures**

En vêture légère **force H3, classe 3 ou 4, cuir = 7 ou 8**
Mouvement : 20 cm

Ces créatures sont rares (géants et géantes des montagnes...)

Les créatures de cette taille peuvent jeter des rocher ou des troncs d'arbre, et n'ont pas de protection contre le tir dans des broussailles ni en forêt ouverte, ni derrière un muret bas ou un mur de boucliers ou pavois.

On ne tient pas compte de bonus éventuels des armes (ou mains nues) des créatures H3 ni de leur longueur. Frappe en dernier en mêlée, aux choix avec 3D6 ou 1D20 *(les dés peuvent frapper des ennemis différents ou un seul ennemi mais ne s'ajoutent pas)*. Les **voulges et hallebardes** des piétons –H, =H, +H, ++H, ont **+1 en mêlée** contre les créatures H3.

Mouvement

La plupart des géants et géantes de force **+H**, **++H**, **H2** se déplacent comme les humains : 20 cm en vêture légère (à grands pas mais lourdement). Broussailles et forêts sont terrain difficile. Un muret bas ou clôture basse ne retarde pas les **++H** ou **H2** mais est un obstacle défensif contre eux (+1 en mêlée), un mur à hauteur d'homme les ralentit comme terrain difficile et est aussi un obstacle défensif.

Mêlée

Les géants et géantes de force ++H, H2, H3 ont des réflexes lents et frappent en dernier. On ne tient pas compte des bonus éventuels des armes (ou mains nues) des créatures H2 et H3, ni de leur longueur.

Un très gros résultat de leur dé qui élimine un ennemi peut en toucher d'autres en contact. *Exemple : pour tuer un ennemi classe 3 il faut faire 4 ; si ou fait 7 on peut aussi faire reculer un autre classe 3, ou le tuer si on a fait 8.*

Les **voulges et hallebardes de piétons** de force très inférieure ont **+1 en mêlée** *(–H contre +H et plus ; –H et =H contre ++H et plus ; –H, =H et +H contre H2 et H3 ; ++H contre H3).*

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 de la cavalerie qui les charge.

Précisions et rappels pour le combat en mêlée

En **mêlée** un **triple maximum naturel du dé** (ou des dés) contre un même adversaire pendant le tour de jeu est **toujours touché**. *Une protection cuir+armure de 6 ou 7 n'est donc pas invulnérable, même aux D4.*

*La règle de jeu prévoit qu'un personnage recule en mêlée **si le résultat ennemi est égal à son armure** ; pour une forte créature **l'avantage cuir épais s'ajoute à l'armure réelle** (c'est plus simple). L'autre règle sur les protections plus grandes que la classe ne concerne pas l'avantage cuir épais.*

*Une règle optionnelle dit que si deux adversaires ont en même temps le résultat de tuer ou blesser (ou faire reculer) l'autre, la **plus forte classe** l'emporte ; sinon, la **meilleure armure**, etc. Pour les créatures **+H et plus**, si leur classe est égale à celle de l'adversaire on regarde le **total cuir+armure** (après quoi le meilleur dé naturel du combat, puis le meilleur total bonus-malus, départage).*

On ne peut pas connaître à l'avance le nombre exact de points de vie des grands monstres, un rapide coup fatal est toujours possible. Après chaque blessure on lance le dé indiqué : 1D2, ou 1D3, ou 1D4, ou 1D6.

Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de blessures reçues (y compris celle qui cause le test) la créature meurt *(ou tombe hors de combat).*

Exemple : à sa première blessure la créature meurt si le dé fait 1, sinon, si elle avait 1D2 points de vie elle mourra à la deuxième blessure. Si elle en avait davantage, elle meurt si à la deuxième blessure le dé fait 1 ou 2, etc.

***Localisation des blessures (règle optionnelle)** on peut utiliser un D12 de localisation montrant le corps humain, ou 1D12 numéroté :*

***1 tête** : la créature est choquée, elle tombe à terre et jusqu'à la fin du tour de jeu suivant elle reste sans agir ni bouger et peut être frappée avec +1.*

***2, 3, 4, 5, 6, 7 tronc, bras, avant-bras** : perte de force (frappe avec un dé de taille inférieure) et pas d'avantage d'arme à deux mains lourde. **8, 9, 10, 11, 12 bassin, jambe, cheville** : mouvement à pied moins 4 cm.*

***Ces effets s'ajoutent si plusieurs blessures.** On peut les noter sous des taches de sang en papier rouge, ou séparément.*

Photo à droite : un terrible géant attaque en plein nuit un campement gallo-romain du cinquième siècle. Il tue plusieurs lanciers avant de succomber. Le lendemain matin on trouve à sa place un ours mort. On ne saura jamais si c'était vrai ou pas...

(peinture É.M.)

Contre la **cavalerie**, on utilise les bonus-malus cavalier / piéton habituels (les géants et géantes sont des piétons) ; mais pour une **charge de cavalerie** contre une créature **++H** ou plus forte les chevaux font un test moral, on lance 1D6, sans modificateur *(sauf exception ou magie spéciale) :*

- résultat plus petit que la classe, charge avec les bonus de charge normaux ;
- résultat égal à la classe, pas de bonus de charge mais les cavaliers, sentant cela, peuvent renoncer au contact ou tenter de l'éviter en changeant de direction (sans pouvoir faire autre chose ni tirer) ;
- résultat plus grand que la classe, contact comme prévu sans bonus de charge.

Les **piétons montés** (qui n'ont jamais de bonus de charge) frappent en même temps que ces géants et géantes (qui, sinon, "frappent en dernier").

Tir

Les êtres **++H** et plus forts n'ont pas de protection contre le tir en broussailles ni en forêt ouverte, ni debout derrière un muret bas ou un mur de boucliers ou pavois.

L'artillerie (balistes, canons à poudre noire, etc.) tire sur les êtres **H2** et **H3**, même isolés, comme sur des humains en groupe lâche.

Jusqu'à 10 cm de distance maximum on peut viser des ennemis **++H** ou plus grands mêlés à des piétons de taille humaine ou plus petits *(si les grands ennemis sont proches les uns des autres ils forment un groupe cible).* Mais chaque **triple 1 naturel** (plusieurs 1, ou relancé) touche des amis du tireur s'il y en a proches dans cette mêlée. *Et un maximum naturel du dé à ces tirs peut compter pour obtenir plus en mêlée contre le même adversaire (avec la règle des plusieurs maximums naturels).*

Jet de rochers ou de javelot

Les très grandes créatures ont peu d'armes de jet et ne savent guère en fabriquer à leur taille, mais peuvent lancer des grosses **pierres** ou des **rochers**, ou des troncs d'arbre plus ou moins pointus. Le résultat est peu précis, l'effet dépend de leur force.

Photo à droite : à toutes les époques on peut faire des rencontres inattendues sur des îles lointaines...

Les **H2** et **H3** lancent un dé rouge et un ou deux dés blancs. Les malus éventuels s'appliquent à tous les dés. Bonus +1 à un seul des dés contre un groupe (on jette les dés, puis on ajoute +1 à un dé pour améliorer le résultat global).

Si le **dé rouge** touche, le tir touche, alors le ou les dés blancs peuvent toucher aussi. Sur un bateau ou une construction un dé d'une autre couleur peut indiquer des dégâts.

Pour les tirs des ++H et plus forts, pas de protections de pavois, mur de pavois, écran ou clôture légers.

force	dés pour lancer un caillou, rocher ou tronc	malus au tir selon l'armure de la cible	résultat à obtenir pour toucher à courte portée (ou aux pieds de la créature)	résultat à obtenir pour toucher à longue portée
=H +H	*les créatures =H et +H lancent des cailloux comme les humains avec la règle normale,* **1D6**	**-1 si son cuir+armure = 4** **-2 si son cuir+armure = 5,** **-3 si son cuir+armure = 6, etc.**	***bonus +1 contre un groupe*** **0-10 cm** **7 ou +** *si habitué à cela, sinon 8*	***bonus +1 contre un groupe*** **10-20 cm** **8 ou +** *si habitué à cela, sinon 9*
++H	**1D6**	**-1 si son cuir+armure = 5,** **-2 si son cuir+armure = 6, etc.**	***bonus +1 contre un groupe*** **0-10 cm** **6 ou +** *si habitué à cela, sinon 7*	***bonus +1 contre un groupe*** **10-20 cm** **7 ou +** *si habitué à cela, sinon 8*
H2	**1D6 rouge et 1D6 blanc**	**-1 si son cuir+armure 6, etc.**	***bonus +1 à un des dés contre un groupe*** **0-20 cm** **6 ou +**	***bonus +1 à un des dés contre un groupe*** **20-30 cm** **7 ou +**
H3	**1D6 rouge et 2D6 blancs**	**-1 si son cuir+armure 7, etc.**	***bonus +1 à un de ces dés contre un groupe*** **0-20 cm** **6 ou +**	***bonus +1 à un de ces dés contre un groupe*** **20-40 cm** **7 ou +**

Les géants et les géantes

Le mot « géant » ou « géante » peut désigner diverses créatures dans des aventures historiques, légendaires, semi-fantasy ou fantasy : humains ou humaines d'assez grande taille, ou humanoïdes gigantesques qui apparaissant plutôt comme PNJ *(personnages non joueurs maniés par l'arbitre)*. On décrit ici les plus fréquents en méd-fan. Des Ogres ou des Cyclopes sont parfois aussi pris pour des géants. Quand des villageois et des villageoises disent « il y a un géant dans les environs ! » on peut s'attendre à tout...

Grands géants, grandes géantes

Les vrais géants et les vraies géantes de force **++H** ou **H2** sont presque toujours en vêture légère. Leur résistance et leur épaisseur de couenne et de cuir vaut souvent une armure 5 (force ++H) ou 6 (force H2). Leur classe réelle dépend de leur combativité *(règle habituelle)*.

Ci-dessous : un grand géant, probablement force H2, fait face à des guerriers et guerrières pictes. Peinture, décor, et photo : E. A.

Ces grands géants et grandes géantes ne semblent pas avoir beaucoup de réflexion, ni des réflexes rapides : sans doute pas plus de 2 en perception ou en intelligence, et pas de résistance magique particulière *(mais sans doute égale à leur cuir ou peau épaisse)*. De rares géants ou géantes des montagnes sont de force **H3**, très difficiles à combattre sans de gros moyens et armements, la sagesse commande souvent de prendre un autre chemin pour les éviter.

Il peut y avoir des variations entre les individus, une sélection selon l'environnement. Les géants et géantes qui font face aux armes peu puissantes des humains de l'Antiquité ou du haut Moyen Âge sont coriaces, mais pas toujours immenses. Plus tard, celles et ceux qui survivent aux hallebardes et arbalètes lourdes sont moins nombreux mais plus solides. Puis les progrès des armes à feu extermineront les plus grands, sauf dans des contrées très reculées.

Caractéristiques habituelles : force, frappe en mêlée, équivalent armure, blessures (points de vie)

force	+H	++H	H2	H3 *rare*
frappe avec	**1D8**	**1D10**	**2D6** *ou* **1D12**	**3D6** *ou* **1D20**
équivalent classe	*classe 3 pour la plupart des géants vêtus légèrement, classe 4 si visiblement combatifs ou en mailles ou cuirasse, classe 5 en armure (rare)*			
cuir, ou équivalent cuir + armure	**en vêture légère, cuir = 4 en mailles ou cuirasse, cuir+armure = 5**	**en vêture légère, cuir = 5 en mailles ou cuirasse, cuir+armure = 6**	**en vêture légère, cuir = 6**	**en vêture légère, cuir = 7 ou 8**
blessures (points de vie)	**1** *ou* **1D2**	**1D3**	**1D4**	**1D6**

Ci-dessus : cette querelle entre deux "géants" humains ou presque (?) peut effrayer les voyageurs, mais les gens du village y sont habitués.

Mais, moi je suis humain ou humaine, moi !

On appelle parfois géant ou géante une personne de haute taille, de force **=H** comme la plupart des êtres humains (et aussi vulnérable) qui a un bonus pour taper en mêlée : **1D6+1** pour frapper à pied *("grand costaud" page 27 de la règle générique).*

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

La règle de jeu n'impose aucun univers particulier, on peut toujours prévoir ou rencontrer, pour des raisons de scénario et de contexte, des individus aux caractéristiques différentes de celles de ce tableau.

La dimension des socles n'est pas obligatoire. Si on choisit des socles de 2 cm ronds ou carrés pour les humains, on reconnaît mieux les =H costauds et les +H sur des socles de 2,5 cm et les ++H sur des socles de 4 cm. La taille des socles des plus grands géants peut être adaptée selon les besoins.

Magie géante

Quelques géants et géantes légendaires peuvent avoir des compétences particulières, acquises en côtoyant des divinités ou des semi-divinités, dans ce cas leurs capacités dépendent de ces récits et légendes.

Pour la plupart des autres la magie est sans doute très limitée : **chamanisme** animiste niveau 1 et/ou **herboristerie locale** niveau 1 ou 2.

Des géants ou géantes aiment aussi avoir un petit trésor ; il peut s'y trouver un ou plusieurs objets magiques (sans que leur propriétaire connaisse ou comprenne forcément leur usage, ça dépend des cas).

Résistance magique (RM) des géants et des géantes

Leur Résistance magique pour recevoir les **sorts amicaux et acceptés** est minimale : 1. Elle est souvent **égale à leur cuir** *(sans compter l'armure éventuelle ; ou à leur santé... si plus grande)* contre les **sorts hostiles**.

Les Cyclopes

Il y a plusieurs variétés de Cyclopes, de diverses forces, dans les traditions et légendes, différents des géants mais on utilise les mêmes tableaux. Leur particularité est d'avoir un seul œil. Certaines variétés ont une seule jambe et se déplacent en sautillant assez rapidement *(sans doute 16 cm)*.

Un Cyclope, illustration d'Erasmus Francisci (dix-septième siècle).

Blessure à la tête

À chaque blessure reçue par un Cyclope, on lance le **D12** de localisation. En cas de blessure **reçue de face** *(jusqu'à 45° environ)* **localisée à la tête**, le Cyclope est aveuglé. Il se déplace au hasard, moins vite (un **dé fléché** pour la direction et **1D12** pour le mouvement en cm, à chaque tour). Il peut déceler les bruits de présence, combattre avec -1 au tir et en mêlée contre un ennemi qui se déplace, agit ou fait du bruit ; -2 contre un ennemi immobile et silencieux qui ne fait rien ou qui profite d'autres bruits *(Ulysse et ses compagnons s'étaient déplacés parmi des moutons)*.

La tête ne peut pas être visée spécialement, sauf par des tirs d'élite (chaque joueur ou joueuse ayant des tireurs d'élite peut faire un seul tir d'élite par tour de jeu, qui permet de choisir l'endroit visé sur le monstre, ou d'avoir +1 à ce tir sans choisir).

Le tableau ci-dessous ajoute ces malus au tableau de jet de roc ou tronc d'arbre de la page précédente des géants. Il peut aussi être utilisé pour les projectiles lancés par un géant à deux yeux ébloui ou aveuglé par des moyens techniques ou magiques (mais cette règle ne permet pas d'aveugler un géant à deux yeux par deux tirs à la tête).

Si le Cyclope survit à cette blessure et au combat, on peut faire plus tard un test de soins (médicaux ou magiques). Si le test rate ou indique des séquelles le Cyclope reste aveugle.

Jet de Cyclope aveuglé *(tire en dernier)*		**à ses pieds ou à courte portée**		**à longue portée**	
++H	**1D6**	**0-10 cm**	**7** *si la cible bouge, ou tire, etc.* **6** *si cible immobile sans rien faire* ***bonus +1 à un des dés contre un groupe***	**10-20 cm**	**8** *si la cible bouge, ou tire, etc.* **7** *si cible immobile sans rien faire* ***bonus +1 à un des dés contre un groupe***
H2	**1D6 rouge, 1D6 blanc**	**0-20 cm**		**20-30 cm**	
H3	**1D6 rouge, 2D6 blanc**	**0-20 cm**		**20-40 cm**	

Mêmes malus que les tirs de géants contre les peaux épaisses + armure. Si le ***dé rouge*** *touche, le tir touche et les dés blancs peuvent toucher aussi.* ***Bonus +1 à un des dés contre un groupe*** *mais pas contre des créatures géantes isolées pour un Cyclope aveuglé.* Sur un bateau, véhicule ou construction, on peut lancer en même temps un dé d'une autre couleur pour voir les dégâts. *Pas de protection mur de boucliers, pavois, mur de pavois, écran ou clôture légers.*

Perception, intelligence, magie...

De rares Cyclopes ont de grands talents de forgerons, de bâtisseurs de murailles, et ont une puissance magique.

D'autres, comme celui combattu par Ulysse, sont bergers et anthropophages, habitent des cavernes dans des îles ou des régions reculées et n'ont pas de capacités particulière. Leur résistance magique, comme celle des géants, est sans doute égale à leur cuir.

© 2026, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù « Argad ! » Éditions