Ogre *ou* Ogresse ++H

Frappe au D10 **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, armure+cuir = 6
Mouvement 16 cm

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

Ralentissement comme les humains en terrains difficiles.

Les Ogres et les Ogresses savent rarement tirer (ou sinon tirent comme les humains) et n'ont pas de protection contre le tir dans des broussailles ou dans une forêt très ouverte, ni derrière un muret bas ou un mur de boucliers.

Armes de mêlée comme celles des humains.

Les **voulges et hallebardes** de piétons de force =H ont **+1 en mêlée** contre les Ogres et les Ogresses ++H.

Contre la **cavalerie** les bonus-malus cavalier / piéton s'appliquent. Mais pour une charge de cavalerie contre ces créatures, les chevaux font un test moral, 1D6 sans modificateur *(pour tout le groupe) :*

– résultat plus petit que leur classe, ça passe, bonus de charge normaux ;

– résultat égal à leur classe, pas de bonus de charge mais les cavaliers peuvent renoncer au contact ou tenter de l'éviter sans rien faire d'autre ;

– résultat plus grand que la classe, contact obligé, sans bonus de charge.

Les piétons montés frappent toujours après les Ogres et Ogresses.

Blessures des Ogres et Ogresses ++H

À chaque blessure reçue par un Ogre ou Ogresse ++H, on jette **1D3**.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de blessures reçues (y compris celle qui cause le test) l'Ogre ou Ogresse meurt.

Donc si le D3 fait 1 à la première blessure, ou 1 ou 2 à la deuxième blessure. Le personnage ne survivra pas à une troisième blessure.

Localisation des blessures *(règle optionnelle) on peut utiliser un D12 de localisation montrant le corps humain ou 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 au D8 au lieu de D10, puis au D6) et pas d'avantage d'arme à deux mains lourde.*

8, 9, 10, 11, 12 bassin, jambe, cheville *: mouvement à pied moins 4 cm.*

Tous ces effets s'ajoutent si on subit plusieurs blessures. Ils peuvent être notés sous des taches de sang en papier rouge, ou dans le cadre ci-dessous.

Semi-Ogre *ou* semi-Ogresse +H
d'ascendance orcque

Tir au D4 ***(projectiles à main au D6)*** **Frappe au D8**

Peut subir 1D2 blessures

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

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

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

Mouvement en broussailles, forêts, talus, pentes escarpées : deux dés de lenteur comme les Orcques et les Gobelins, retard par le résultat le plus faible. Ces créatures ne montent pas à cheval.

Tir comme les Orcques : au D4, sauf armes jetées à la main au D6.

Semi-Ogre *ou* semi-Ogresse +H
d'ascendance humaine

Tir au D6 **Frappe au D8** ***(ou au D6 à cheval)***

Peut subir 1D2 blessures

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

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

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

Mouvement et tir comme les humains.

Blessures des semi-Ogres et semi-Ogresses +H

À la première blessure reçue par un demi-Ogre ou par une demi-Ogresse +H, on jette **1D2**.

Si le résultat du dé est 1 à la première blessure, le demi-Ogre ou la demi-Ogresse meurt ; sinon, mourra à sa seconde blessure.

Localisation des blessures *(règle optionnelle) on peut utiliser un D12 de localisation montrant le corps humain ou 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 au D6 au lieu de D8 ; au D4 monté) et pas d'avantage d'arme à deux mains lourde.*

8, 9, 10, 11, 12 bassin, jambe, cheville *: mouvement à pied moins 4 cm.*

Tous ces effets s'ajoutent si la créature subit plusieurs blessures. Ils peuvent être notés sous des taches de sang en papier rouge, ou dans le cadre à gauche.

Les Ogres & les Ogresses

Des Ogres et des Ogresses apparaissent dans des mondes fantasy aux côtés d'autres humanoïdes, et dans des traditions et légendes, ou dans des contrées semi-historiques ; on peut s' inspirer de ça pour inclure ces créatures dans un univers. Selon les descriptions les Ogres ressemblent assez aux humains… mais beaucoup plus grands et plus forts, parfois avec des grandes dents.

*On peut aussi appeler "ogres" des petits géants ou des humains costauds et pas aimables ; mais on utilise plus souvent ce nom pour des humanoïdes de force **++H** et de grande taille, plus de deux mètres et jusqu'à trois mètres environ. On les dit très voraces, aimant beaucoup la viande fraîche, capables de dévorer des enfants humains et des Elfes (pures calomnies peut-être ?)*

Les Ogres et les Ogresses adultes sont **beaucoup plus forts et plus fortes** que les humains : de **force ++H**, frappent avec **1D10**, et naturellement aptes au combat, au moins classe 3, souvent classe 4. Leur couche de cuir et de graisse et leur solidité physique augmentent leur armure de 2.

En vêture légère : **classe 3, cuir 5** *ou* **classe 4, cuir 5**

En mailles ou en cuirasse : **classe 4, armure+cuir = 6** *(la mailles ou cuirasse est armure 4, sur cuir ++H = **6**)*

En armure complète : **classe 5, armure+cuir = 7** *(l'armure complète est armure 5, sur cuir ++H = **7**)*

L'armure complète est rare, car très coûteuse à faire sur mesures à la taille d'un Ogre.

Ils et elles peuvent subir **1D3 blessures**.

Les Ogres et les Ogresses se déplacent aussi vite que les humains (étant plus grands mais plus lourds) donc **20 cm en vêture légère**, **16 cm en cotte de mailles ou cuirasse ou robe**, **12 cm en armure complète**. Pas d'avantage particulier dans les terrains difficiles qui les ralentissent comme les humains.

Ces humanoïdes peuvent tirer comme les humains mais c'est rare (et ne sont jamais tireurs d'élite). Leur force leur permet de manier des arcs semblables au longbow du bas Moyen Âge s'il y en a dans la région, leurs javelots sont des armes de jet lourdes. La broussaille ou la forêt ouverte ne leur donne pas de protection contre le tir, ni les murets bas ou murs de boucliers, mais des palissades ou des murailles plus hautes le peuvent.

Leurs armes de mêlée sont traitées comme celles des humains. Les **voulges et hallebardes** des piétons de force =H ont **+1 en mêlée** contre les créatures de cette taille.

Un Ogre en cuirasse d'écailles, classe 4, cuir+armure = 6, armé d'une voulge (arme longue).

Les Ogres ne montent pas à cheval (il n'y en a pas à leur taille, et c'est malpoli de s'asseoir sur la nourriture). Les cavaliers et cavalières les combattent avec les règles habituelles, les bonus-malus cavalier / piéton habituels s'appliquent, mais les chevaux font un test moral pour d'éventuels bonus de charge de cavalerie *(voir fiches-cartes, ou encadré en page suivante)*. Les piétons montés frappent toujours après les Ogres ou Ogresses car leurs montures renâclent à s'en approcher.

Soclage conseillé (optionnel) rond de 2,5 cm de diamètre ou carré de 2,5 cm de côté.

L'Ogre et sa femme, illustration allemande du dix-neuvième siècle.

Mode de vie & service armé

Des Ogres et des Ogresses habitent près des humains, d'autres vivent non loin de tribus de Gobelins ou d'Orcques. Il existe aussi, mais c'est plus rare, des petits groupes d'Ogres dans des régions reculées.

Des contes traditionnels montrent des Ogres qui résident en famille dans une maison isolée, ou dans un manoir comme les gens de basse noblesse. Ceux-là acceptent sans doute de servir parmi les guerriers ou hommes d'armes du chef humain local, s'exercent à se battre comme eux, en partagent la religion et les habitudes de vie.

Un Ogre qui vit près des hommes peut atteindre une position sociale par des faits d'armes au combat, ou par l'héritage de ses valeureux ancêtres ...mais s'il en profite pour dévorer des enfants humains il vaut mieux que ça reste discret ! Il ne faudrait pas le soupçonner à tort, à défaut de devenir végétariens beaucoup d'Ogres peuvent se contenter de manger du bétail.

Des Ogres sont parfois tolérés dans des clans d'Orcques ou de Gobelins, ou embauchés par des seigneurs ou mages néfastes, c'est rare, on leur préfère souvent des Trolls. Les Ogres ont un aspect un peu trop humain qui déplaît aux gobelinoïdes et aux grands chefs maléfiques et qui peut parfois les pousser à changer de camp.

Des familles ou des petits clans ogres peuvent vivre isolés dans des régions reculées, mais la chasse ne suffit pas toujours à trouver assez de nourriture.

Les Ogres ne semblent pas très malins, les sources historiques indiquent qu'ils se laissent berner par des escrocs *(Le Chat botté)* ou par des jeunes voyous *(Le Petit Poucet)* donc sans doute pas plus de 2 en perception ni en intelligence.

Ils n'ont pas de résistance magique particulière (elle est égale à ce qui les protège le mieux, sans doute leur total cuir+armure). Ils peuvent avoir des Herboristes, peut-être des Chamanes dans des clans isolés, avec 1 ou 2 au maximum en magie.

Précisions et rappels pour le combat en mêlée

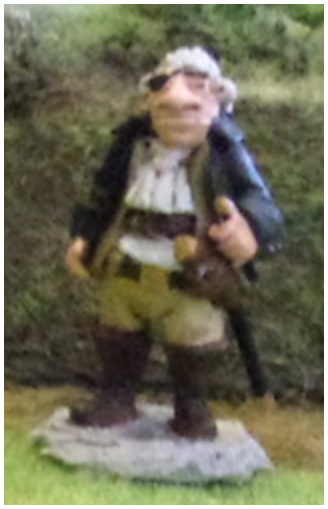
– En **mêlée** un **triple maximum naturel du dé** (ou des dés) contre un même adversaire pendant le tour de jeu est **toujours touché**. Donc un total cuir+armure de 6 ou de 7 n'est pas invulnérable *(même contre des Halflings ou des Gobelins qui frappent au D4)...*

– Pour une **charge de cavalerie** contre créature **++H**, les chevaux font un test moral, on lance 1D6 pour le groupe, sans modificateur *(sauf exception ou magie),* ***résultat plus petit que leur classe****, charge avec les bonus de charge normaux ;* ***résultat égal à leur classe****, pas de bonus de charge mais le ou les cavaliers, sachant cela, peuvent renoncer au contact ou tenter de l'éviter (sans pouvoir faire autre chose ni tirer) ;* ***résultat plus grand que leur classe****, contact comme prévu, sans bonus de charge.*

– La règle prévoit *(page 26)* qu'un personnage qui a une (vraie) armure plus grande que sa classe doit reculer en mêlée, bien sûr si le résultat ennemi est égal à son armure, ou aussi égal à sa classe ou entre les deux ; cela **ne concerne pas** l'avantage d'armure dû au cuir épais des créatures **+H** et **++H**.

– Une règle optionnelle très conseillée *(page 27)* dit que si deux adversaires ont en même temps le résultat de tuer ou blesser (ou de faire reculer) l'autre, c'est la **plus forte classe** qui l'emporte ; et sinon, la **meilleure armure**, etc. Pour les créatures **+H** et **++H** on regarde leur **classe réelle** ; si elle est égale à celle de l'adversaire on regarde alors leur **total cuir+armure** *(après quoi c'est le meilleur dé naturel du combat, puis le meilleur total bonus-malus, qui départage).*

Les semi-Ogres & les semi-Ogresses



Un demi-Ogre portant une perruque poudrée dans un univers historico-fantasy inspiré de la fin du XVIIIe ou du début du XIXe siècle.

Les mots semi-Ogre, semi-Ogresse, demi-Ogre, demi-Ogresse, Ogrillon, Ogrillonne, Ogret, Ogrette, peuvent désigner des Ogres ou des Ogresses faibles ou très jeunes ; mais le plus souvent ce sont des personnages adultes dont un parent est ogre et l'autre parent est humain·e ou orcque, ou dont la famille est semi-ogre depuis une ou plusieurs générations.

Celles et ceux dont **les humains acceptent la présence** ont sûrement une ascendance humaine, se rapprochent des hommes des environs et en partagent la langue, la culture, la religion, se déplacent comme des humains, peuvent tirer comme les humains *(sans jamais être tireur d'élite, mais capables de manier un arc équivalent au longbow du bas Moyen Âge si cela existe dans la région)* et apprendre à marcher en formation ou à monter à cheval *(en frappant au D6 monté)*. Avec peu de capacités intellectuelles ou magiques ces personnages cherchent à servir comme guerriers, gardes du corps, ou mercenaires, et peuvent espérer une ascension sociale si les chefs humains locaux les tolèrent pour autre chose que des tâches subalternes.

Un demi-Ogre d'ascendance orcque, parfois surnommé demi-Troll, classe 4, cuir 4, armé d'un plançon à picot ou d'un goedendag artisanal.

Ceux et celles **proches d'un clan gobelin ou orcque** ont sans doute une ascendance orcque ou gobeline et en ont les habitudes, se déplacent plus aisément dans certains terrains difficiles (comme les Orcques), sont aussi combatifs (souvent classe 4) mais tirent aussi mal, au D4 (sauf les armes jetées à la main, au D6). On les confond parfois avec des demi-Trolls ou on les surnomme ainsi par erreur ou par moquerie, certains ont peut-être du sang troll. Les Gros-Orcques ne les aiment guère et les traitent en rivaux, mais les Orcques plus petits et les Gobelins peuvent apprécier leur présence.

Ces deux variétés de semi-Ogres et de semi-Ogresses ont sans doute trop de différences culturelles pour se sentir cousins. Ceux et celles vivant à l'écart avec une famille d'Ogres et ne connaissant ni d'humains ni d'Orcques peuvent n'avoir aucune de ces particularités.

Toutes et tous, quels que soient leur mode de vie et leurs fréquentations, ont la même capacité de combat en mêlée : les semi-Ogres et les semi-Ogresses adultes sont naturellement aptes au combat, classe 3 minimum, souvent classe 4, et de **force +H**. Ils et elles ont **1D2** point de vie, frappent en mêlée avec **1D8** (à pied) et leur couche de cuir et/ou de graisse augmente leur armure de 1 :

En vêture légère : **classe 3, cuir 4** *ou* ***classe 4, cuir 4*** *si habitué·e au combat et sans protections métalliques.*

En mailles ou cuirasse : **classe 4, armure+cuir = 5** *(la mailles ou cuirasse est armure 4, sur cuir +H = **5**)*

En armure complète : **classe 5, armure+cuir = 6** *(l'armure complète est armure 5, sur cuir +H = **6**)*

Les semi-Ogres et les semi-Ogresses ont 3 au maximum en perception et en intelligence (l'ascendance humaine donne un peu plus de réflexion, l'ascendance orcque donne un peu plus d'odorat et d'instinct), 2 maximum en capacité magique, et une résistance aux attaques magiques souvent égale à leur total cuir + armure.

Soclage conseillé : rond de 2,5 cm de diamètre ou carré de 2,5 cm de côté.

© 2024, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù « Argad ! » Éditions