



Les Giffs



Grand humanoïdes (Giff)

Dès de vie: 4d8+4 (22 hp)

Initiative: +0

Vitesse: 12 m

Classe d'armure: 19 (-1 taille, +2 naturelle, +8 armure de plate giff)

Attaque: hallebarde +9; or poing +9; ou coup de tête+9; ou arme à feu +2 à distance

Dommages: hallebarde 1d10+7; poing 1d3+7; coup de tête 1d6+7; pistolet 1d10 ou mousquet 1d12

Espace/ Allonge: 1m50 x 1m50/ 1,50

Capacités spéciales: SR 13, vision dans le noir 18 m

Sauvegardes: Vig +5, Ref +0, Vol +0

Caractéristiques:

For 24, Dex 10, Con 13, Int 7, Sag 10, Cha 10

Compétences: perception auditive +4, détection +4

Don: attaque en puissance

Climat/Terrain: aucune prédilection

Organisation: solitaire, couple ou en bande (2–20)

Facteur de puissance: 2

Trésor: standard

Alignement: habituellement loyal neutre

Progression : par classe de personnage

Vaillant soldat et allié indéfectible, le giff est un mercenaire suivant un strict code de la guerre qui a fait sa réputation à travers les Sphères Connues. Considéré comme indispensable dans toute guerre moderne, le giff apporte sa science du combat et sa puissance militaire.

Personnalité : Très structurée, la société giff a conditionnée ses citoyens qui suivent des Directives, ensemble de Lois organisant la société et répondant à tout les grands problèmes. Le giff sait qu'il n'est qu'une petite pièce dans la machine Giff mais sait aussi que sans lui, plus rien ne peut fonctionner.

Arrogant avec les espèces physiquement plus faibles, le giff tends à se conduire comme un officier supérieur avec tout guerrier qu'il rencontre, il tiendra les mages et les prêtres comme quantité négligeable et restera totalement hermétique à tout phénomène magique.

Description physique : Puissant, le giff est un humanoïde haut de deux mètres à deux mètres cinquante avec une peau épaisse de couleur grise, il arbore une tête d'hippopotame et ses doigts ne sont certainement pas fait pour manipuler de délicats objets.

Tenues militaires et décorations guerrières sont de mise pour le giff qui préférera porter des vareuses en étoffe épaisse avec des dentelles plutôt que les inconfortables tenues de cuir et de toile des autres peuples. Les décorations corporelles sont d'assez bon goût dans les rangs inférieurs de la société alors que des objets tels que le monocle où la canne sont plus de rigueur pour les officiers.

Relations : Tributaires des autres races pour leur expansion spatiale, les giff préfèrent conserver des alliances économiques et militaires plutôt que de véritables amitiés. Les principaux alliés des giff sont les grandes civilisations humaines et les communautés



Conception : historique de Maître Shay Tan, données techniques Maître Jaffar

Source et Illustration : boîte de campagne « Spelljammer » VO

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



naines, les elfes de l'Armada restent des alliés mais leur mentalité trouble les giff. La majorité des races physiquement inférieures aux giff sont totalement méprisées par ces derniers qui ne refusent pas de possibles alliances avec des puissances goblinoïdes telle que les scros. Les néogis sont des ennemis ancestraux des giff qui éprouvent aussi une grande répugnance au contact des espèces insectoïdes.

Alignement : Suivant depuis leur naissance les Directives, les giff sont inclinés vers la Loi et la Neutralité. Ils tendent à appliquer à la lettre le texte de leurs lois aux situations qu'ils rencontrent.

Territoires : Hautement hiérarchisée, la société giff est une dictature militaire éclairée que dirige un conseil de Grands généraux. Chaque citoyen est membre de la Force giff qui est composée des différents corps d'armées.

Au contact des autres cultures, les giff se rassemblent en communautés fermées nommées Régiments, lorsqu'ils le peuvent, ils s'enferment dans un Fort qui rassemble souvent des forges, des entrepôts et une école de la guerre.

Les mondes giff sont totalement soumis à la dictature de cette espèce et restent très difficiles à approcher pour qui ne dispose pas des saufs-conduits nombreux et coûteux.

Religion : Certains giff sont autorisés par leur gouvernement à vénérer des dieux étrangers, toujours des Puissances de la Guerre et de la Loi. Il n'existe aucun temple sur les mondes giff et les fidèles étrangers doivent y amener des Autels démontables.

Langage : Les giff parlent une langue qui leur est propre est qui a fortement influencé tout les combattants modernes. Composée en grande partie de termes militaires, le giff se décline en forme Haute, employée par les officiers, et Basse, utilisée par les rangs inférieurs de la société. Les giff ne parlent jamais un autre langage que le leur et font donc appel à des interprètes.

Noms : Simples et concis, les noms giff sont précédés du grade, corps d'arme et succédés d'éventuelles décorations lorsque celles-ci ne sont pas portées ostensiblement. Capitaine de la 8^{ème} flotte spatiale Druk, porteur de la médaille rose-argent et des trois anneaux de Kron est un exemple de nom complet giff. De sévères réprimandes peuvent être infligés au giff qui ne donne pas son nom complet.

Aventuriers : L'aventurier giff est souvent un mercenaire détaché d'une unité régulière pour une mission de longue haleine dans les mondes des espèces inférieurs. Toujours soumis à la hiérarchie, il doit faire des rapports réguliers à tout officier supérieur qu'il rencontrera et qui relatera les informations le long de sa chaîne de commandement.

Traits raciaux :

- +2 en Force, +2 en Cons, +2 en Cha, -2 en Dex, -2 en Sag. Les giffs sont très forts mais ils sont aussi des chefs naturels en raison de leur esprit martial.
- Vision nocturne 18 m.
- Bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.
- Maniement des armes exotiques mousquet et pistolet.
- Déplacement 9 m..
- Langue d'office : giff
- Classe de prédilection : guerrier
- Ajustement de niveau +2



Conception : historique de Maître Shay Tan, données techniques Maître Jaffar

Source et Illustration : boîte de campagne « Spelljammer » VO

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>