Giff

Climat/Terrain :	Tous
Fréquence :	Rare
Organisation :	Section
Cycle d'activité :	Diurne
Régime alimentaire :	Omnivore
Intelligence :	Faible (7)
Trésor :	Aucun
Alignement :	Loyal neutre

Nombre apparaissant :	11-20
Classe d'armure :	6 (2)
Déplacement :	6
Dés de vie :	4
TAC0 :	17
Nombre d'attaques :	2 ou 1
Dégâts par attaque :	1-6+7 ou selon l'arme employée +7
Attaques spéciales :	Coup de tête
Défenses spéciales :	Peut demander l'aide d'autres giffs
Résitance à la magie :	10 %
Taille :	G (2,70 m de haut)
Moral :	Élite (14)
Points d'expérience :	420

Les giffs sont des créatures extrêmement musclées. Ils sont civilisés mais aucun n'utilise la magie. Présents dans l'univers connu, ils se font engager en tant que mercenaires, gardes du corps ou gorilles.

Un giff est un humaoïde doté de jambes courtaudes et cylindriques, d'un torse épais et de deux bras. Sa tête d'hippotame est protégée par une sorte de casque naturel constitué de plaques de chitine flexibles. Sa couleur de peau peut varier du noir au doré en passant par le gris, et nombre de ces créatures s'ornent le corps de multiples tatouages en souvenir de leurs victoires passées. Les giffs parlent leur propre langue et le commun.

Combat : les giffs sont des créatures à l'esprit très militaire, qui se rassemblent toujours en sections, compagnies, bataillons et autres corps d'armée. Le nombre de giffs constitutant une secion dépend de la saison, de lasituation et du danger estimé. Par exemple, une section chargée de protéger une maison de jeu peut très bien ne comprendre que deux individus, tandis qu'une autre ayant pour mission d'envahir une forteresse illithid pourra rassembler plus d'une centaine de soldat.

Ces créatures sont très fières de leurs compétences martiales, et chacune transporte en permanence un grand nombre d'épées, dagues et autres masses d'armes pour régler leur compte à d'éventuels fauteurs de troubles.

Mais les giffs ont d'abord et avant tout une grande passion pour les armes à feu. Chacun a ainsi 20 % de chances de posséder une arquebuse et suffisamment de poudre pour tirer 2-8 balles. Les risques d'explosion inhérents à une telle arme ne les dérangent en rien (les pertes sont normales en temps de guerre, après tout), par contre, ils adorent le bruit, la flamme et les dégâts que génèrent les armes à feu.

Même désarmés, ces monstres restent dangereux. Ils sont aussi forts que des géants des collines (+7 aux dégâts). Ils adorent se mêler aux rixes pour le plaisir et n'hésitent pas à s'en prendre aux deux camps en présence pour bien montrer qui est le plus fort. Mais qu'une arme soit sortie de son fourreau, et ils deviennent impossibles à arrêter. Pour eux, il s'agit désormais d'un combat à mort.

Le sommet du crâne et du museau des giffs est protégé par d'épaisses plaques de chitine, suffisamment flexibles pour leur permettre une certaine liberté de mouvement, mais assez dures pour servir de casque naturel. Les giffs peuvent également délivrer des coups de tête infligeant 2d6 points de dégâts.

Ces créatures se considèrent comme de parfaits mercenaires et se fabriquent donc des armures décorées avec le plus grand soin (CA 2). Elles arborent ainsi fréquemment un heaume ciselé de manière à représenter d'autres monstres, ou encore une cuirasse ornée de plaques d'ivoires ou d'os. Inutile de préciser que la réparation d'armure est l'un de leurs passe-temps favoris.

Pour finir, les giffs possèdent une certaine résistance naturelle à la magie. Ils sont d'ailleurs extrêmement méfiants de tout ce qui y est, de près ou de loin, apparenté (magiciens, objets, etc.).

Habitat/société : les sections de giffs sont constituées d'individus des deux sexes, les femelles combattant avec autant d'efficacité que les mâles. Les petits sont élevés avec tendresse jusqu'au jour où ils sont assez grands pour survivre à l'explosion d'une arquebuse, suite à quoi ils sont intégrés à la section. Quel que soit le sexe et son âge, chaque individu possède un rang bien précis au sein de la société, et le fait d'en changer est un honneur qui ne peut lui être conféré que par son supérieur. Chacun de ces rangs est divisé en sous-rangs, eux-mêmes décomposés en badges et couleurs. Les gradés donnent les ordres et les autres giffs obéissent. La validité des directives n'a en soit pas la moindre importance, même si elles sont suicidaires, car la raison d'être des giffs est d'abord et avant tout d'obéir. Une devise a ainsi presque valeur de religion pour ces mercenaires : au sein de l'univers, chaque chose, chaque être a une place et un but, et celui des giffs est d'obéir aux ordres donnés.

Ces mercenaires se font souvent payer en poudre à fusil, bien qu'ils acceptent fréquemment d'autres armes ou armures. Tout fonctionne selon un système de troc, mais il faut s'attendre à payer 7 charges de poudre si l'on veut engager un giff pour une semaine (1 charge par jour).

Malgré leur apparence quelque peu ridicule et leur lubie pour des armes, ce sont de redoutables adversaires. Ils refusent toutefois de combattre leurs congénères. S'ils se retrouvent dans une telle situation sur le champ de bataille, les deux groupes se retirent pendant un ou plusieurs jours pour échanger quelques verres et voir lequel peut s'enorgueillir d'avoir l'individu le plus gradé. Il y a ainsi 10 % de chances que l'un des groupes passe dans l'autre camp, mais dans la majorité des cas, les deux contingents donnent leur démission et vont chercher du travail ailleurs.

Écologie : ces créatures ont une espérance de vie d'environ 70 ans, mais le passage des ans n'est pas tendre avec elles. Au fur et à mesure qu'elles vieillissent et voient leurs réflexes diminuer, elles sont prises du désir de montrer qu'elles sont encore jeunes, le plus souvent au combat. Ce qui explique que très peu d'entre elles meurent de mort naturelle.