



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > **Classe de prestige : Jotunson**

## Classe de prestige : Jotunson

mardi 9 février 2010, par [JyP](#)

La plupart des guerriers nordiques sont connus comme de féroces berserker - des hommes qui puisent dans leur côté animal pour entrer dans une fureur divine. Mais il arrive également que ces guerriers misent sur leur taille et leur force pour triompher, montrant ainsi les liens que leurs ancêtres ont tissé avec les géants.

Il existe différentes races de géants, mais il faut en choisir une seule lorsqu'on commence cette classe de prestige. Le personnage va peu à peu se rapprocher physiquement d'un géant de cette race, jusqu'à être indistinguishable de la progéniture d'un géant et de sa race d'origine. Il est impossible de prendre deux fois cette classe de prestige avec des races de géants différentes.

La description ci-dessous détaille la classe de prestige de jotunson descendant d'un géant du givre.

**Dés de vie :** d8.

### Conditions

Pour devenir jotunson, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Dons :** Jotunbrud, attaque en puissance

**Jets de sauvegarde :** Bonus de base de Vigueur +8

### Compétences de classe

Les compétences du jotunson (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Intimidation (Cha) et Saut (For).

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

**Table : le jotunson du givre**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Force +2, armure naturelle +1, vision nocturne
2	+1	+0	+3	+0	Constitution +1, résistance au froid (5)
3	+1	+1	+3	+1	Force +2, dextérité -1
4	+2	+1	+4	+1	Constitution +1, armure naturelle +2,
5	+2	+1	+4	+1	Force +2, résistance au froid (10)
6	+3	+2	+5	+2	Constitution +1, lancer de rochers
7	+3	+2	+5	+2	Force +2, dextérité -1, armure naturelle +3
8	+4	+2	+6	+2	Constitution +1, froid (sous-type)
9	+4	+3	+6	+3	Force +2, réception de rochers
10	+5	+3	+7	+3	Constitution +1, demi-géant, armure naturelle +4



## Particularités de la classe

**Armes et armures.** Le jotunson ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Vision nocturne.** Au niveau 1, le jotunson peut voir deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage.

**Résistance au froid (Ext).** Un jotunson gagne une résistance au froid de 5 points au niveau 2. Cette résistance passe à 10 points au niveau 5. Au niveau 8, le jotunson acquiert le sous-type de créature du froid, gagnant l'immunité au froid (mais la vulnérabilité au feu).

**Jet de rochers (Ext).** Un jotunson de niveau 6 est passé maître dans cet exercice, ce qui lui confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le jotunson peut jeter des rochers de 20 à 25 kg (considérés comme des objets de taille P pour lui) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée, celui-ci étant de 9 mètres.

**Réception de rochers (Ext).** Un jotunson de niveau 9 peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

**Demi-géant.** Un jotunson de niveau 10 est si corpulent qu'on pourrait croire qu'un de ses parents était un géant. Il n'est alors plus considéré comme un humain, son type de créature devient géant (demi-géant, froid). En voici les caractéristiques :

- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.

- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.

Leur vitesse de base de déplacement au sol est de 12 mètres.

- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-géant multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Attention, cela ne correspond pas à la race de demi-géant telle qu'elle est décrite dans le manuel des psioniques, qui est une race à part entière, originaire des déserts et possédant des pouvoirs psioniques, mais juste aux descendants directs de géants ou jotunsons.

Le passage à la taille G du jotunson entraîne également une augmentation des dégâts à mains nues, mais n'affecte pas les valeurs des caractéristiques ou le bonus d'armure naturelle, qui sont déjà modifiés par cette classe de prestige.

Si vous souhaitez créer un demi-géant directement, en voici les caractéristiques complètes :

### Personnage demi-géant du givre

Voici les traits raciaux des demi-géants du givre :

- +10 en Force, +5 en Constitution, -2 en Dextérité Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.

- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.

- Leur vitesse de base de déplacement au sol est de 12 mètres.

- Vision nocturne

- *Dés de vie raciaux.* Un demi-géant du givre débute avec dix niveaux de géant, ce qui lui confère 10d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +5 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +7 et Volonté +3

- *Compétences raciales.* Les niveaux de géant d'un demi-géant du givre lui donnent un nombre de points de compétence égal à 13 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Artisanat, Détection, Escalade, Intimidation, et Saut.

- *Dons raciaux.* Les niveaux de géant d'un



demi-géant du givre lui donnent trois dons.

- Bonus d'armure naturelle de +4.
- *Attaques spéciales* (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- *Particularités* (voir ci-dessus). Réception de rochers, immunité au froid.
- *Langages*. D'office : géant, commun. Supplémentaires : draconien, elfe, goblin, orque.
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-géant multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.
- *Ajustement de niveau*. +3.

### Exemple de personnage

Stor mâchoire-grise est le chef d'une des meutes faisant partie de la tribu des Loups Gris - une tribu d'Urthgardt entièrement constituée de lycanthropes, que l'on peut rencontrer principalement dans les Marches d'Argent.

C'est un loup-garou particulièrement impressionnant, qui est bien déterminé à fédérer autour de lui toutes les meutes. Pour lui, la loi du plus fort est la meilleure (et il est le plus fort, naturellement), mais les autres meutes regimbent à n'aller que dans le grand nord pour chasser, qui est son terrain de prédilection.

**Stor mâchoire-grise**, humain (m), lycanthrope naturel (Loup géant 4DV) / barbare 2 / bellimorphe 2 / jotunson 6 ; FP 17 ; humanoïde (métamorphe) de taille M (G) ; DV 12d8 plus 2d12 ; pv 112 ;

Init +1(+2) ; VD 12m/15m/18m ; CA 25, contact 17, pris au dépourvu 23 ;

B.B.A +9, Lutte +32 ;

Att morsure (+29 corps à corps, 2d6+28) ou griffes (+28 corps à corps, 1d8+20) ou rocher (+9 distance, 2d6+17) ;

Out griffes (+27/+27/+27, 1d8+20) et morsure (+23, 2d6+20) ou rocher (+9 distance, 2d6+17) ;

AS transmission de lycanthropie, croc-en-jambe, lancer de rochers ;

Part odorat, vision nocturne, empathie avec les loups, transformation, réduction de dégâts (10/argent), déplacement accéléré (+3m), illetrisme, rage (1/jour), esquive instinctive, immunités morphiques, armes morphiques, corps morphique, résistance au froid (10) ;

AL CN ;

JS Réf +8(+9), Vig +19(+25), Vol +5 ;

For 30(44), Dex 12(14), Con 19(31), Int 11, Sag 11, Cha 14.

**Compétences et dons.** Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +19, Intimidation +21, Natation +19, Perception auditive +2, Saut +29, Survie +3 (+4 odorat) ;

Arme de prédilection (morsure), Pistage, Volonté de fer, Jotunson, Science du combat à mains nues, Combat à deux armes, Attaque en puissance, Enchaînement.

**Possessions.** Chemise de Mailles (+4) de Forme Animale, Ceinturon de Force de Géant (+6), Amulette des Poings Invincibles (+3).