



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LES HOBGOBELINS

## ÉCOLOGIE DES HOBGOBELINS

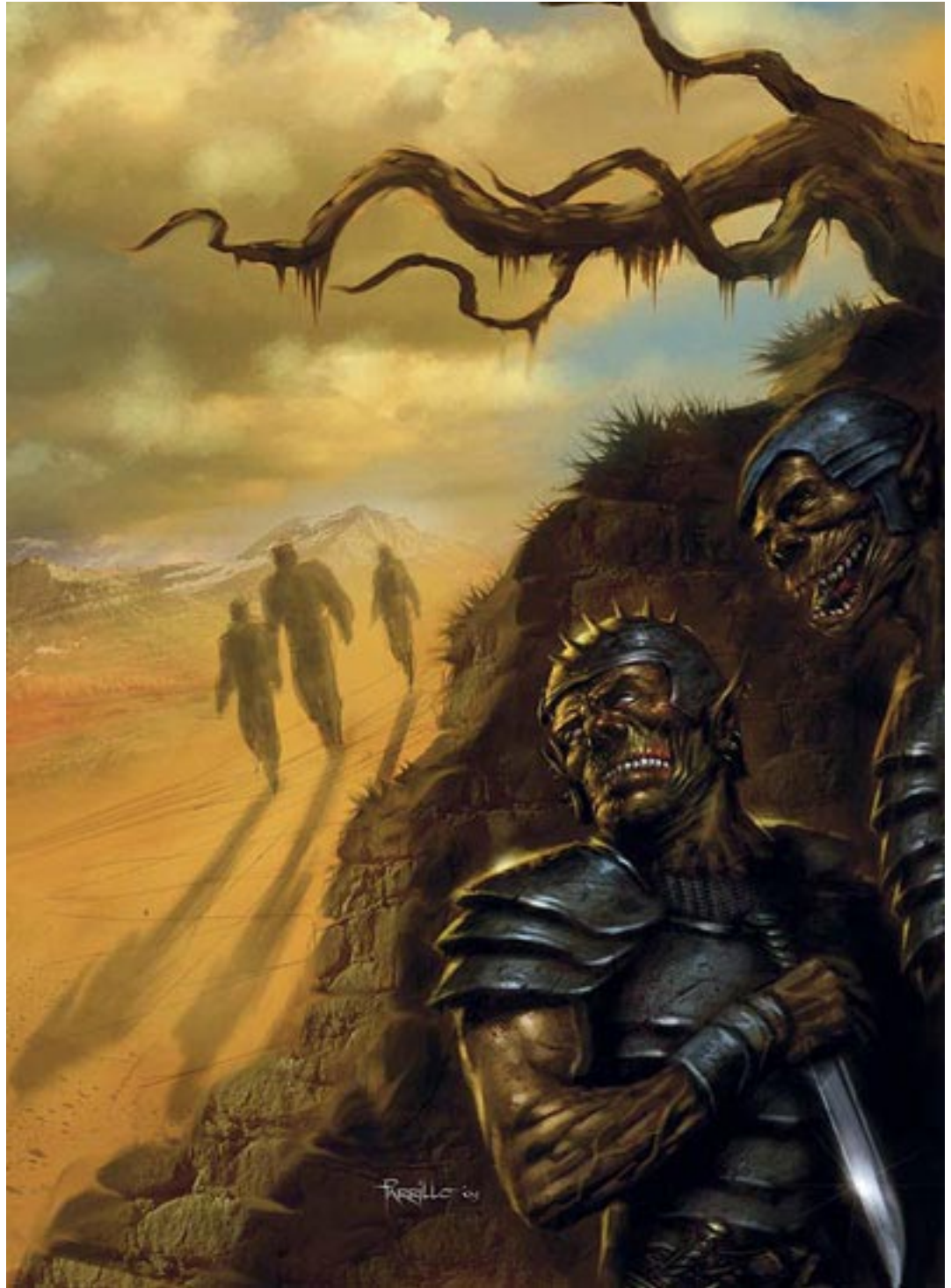


Image © Wizards of the Coast

### UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS AVEC LA PARTICIPATION DE MÖRKHDULL (CARTES)

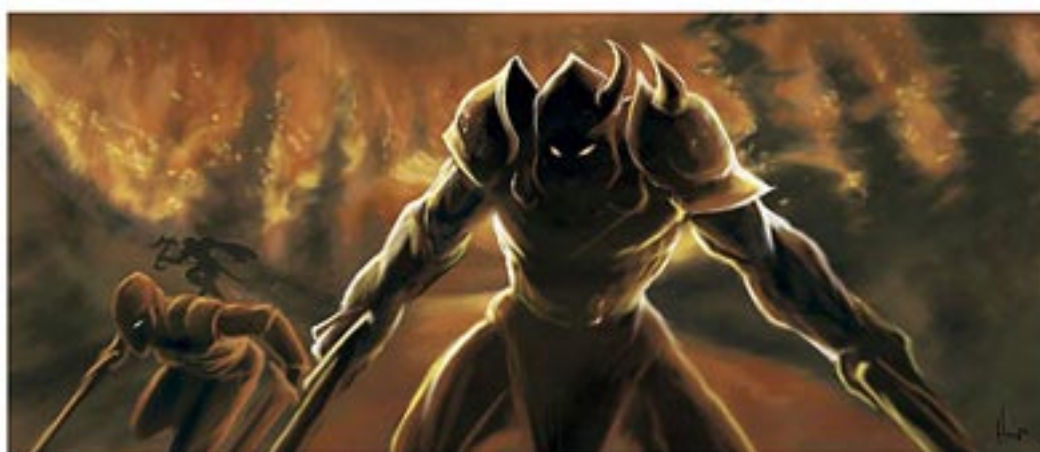
**Pour utiliser pleinement cette aide, vous aurez besoin de :** Codex Aventureux, Codex Divin, Codex Martial, Codex Profane, Explorer's Handbook, Eberron – Univers, Forge of War, Magic of Eberron, Player's Guide to Eberron, et les trois manuels de base

# INTRODUCTION

Les hobgobelins ont toujours figuré parmi les adversaires de choix pour les aventuriers de niveau bas à moyen, au même titre que les orques. Plus rapides, plus forts, plus résistants et plus intelligents que les gobelins, ils sont des ennemis à la juste mesure de héros, avec une tradition militaire forte, une affinité toute particulière pour les armes et armures de toutes sortes, et des formations de combat allant de la charge brutale aux tactiques de guérilla les plus sophistiquées. Au fur et à mesure de la 3<sup>e</sup> édition de *D&D*, les rôles des hobgobelins se sont développés de plus en plus, cette race monstrueuse étant appréciée à la fois par les MJ et les quelques joueurs l'ayant incarnée. Dans le *Tome of Battle*, on prétend que les hobgobelins sont en fait à l'origine de la discipline martiale *Iron heart*, connue des seuls et redoutables Warblades. Et dans *Eberron*, les hobgobelins sont les lointains descendants d'une civilisation impériale, le Dakhân, ayant jadis régné sur tout le Khorvaire. Cette aide de jeu a pour vocation d'étudier en détail le comportement des hobgobelins tels que décrits dans *D&D* édition 3.5 et l'univers d'*Eberron*, leur mode de vie, leurs communautés, leur manière de combattre et les différentes options qui s'offrent aux MD et PJ désireux d'incarner ces redoutables individus.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Apparence et comportement</b>	<b>3.</b>
<b>Mode de vie</b>	<b>7.</b>
<b>Communautés</b>	<b>11.</b>
<b>Combat</b>	<b>14.</b>
<b>Règles optionnelles</b>	<b>23.</b>
<b>Sources</b>	<b>30.</b>



# APPARENCE ET COMPORTEMENT

## Détection

Les hobgobelins sont très proches des humains par bien des aspects. Humanoïdes de leur état, ils ont une taille à peu près équivalente, quoi que légèrement plus grande, pour un poids total en moyenne légèrement supérieur, en raison de leur taille et d'une musculature plus développée. Il y a de nombreuses variantes de cette race, mais les données suivantes sont une sorte de généralité pour toutes les sous-races de hobgobelins.

Ils mesurent entre 1,80 m et 2,20 m, dépassant généralement d'une tête un humain, et pèsent entre 90 et 130 kg, un poids qui ne les empêche pas d'être agiles et rapides. Tout comme chez les humains, la différence entre mâles et femelles se fait sentir, ces dernières étant généralement plus petites (de 10 cm en moyenne), moins lourdes (de 15 kg), avec une musculature moins développée et des seins en proportion très semblable à ceux des humaines. Elles sont également moins poilues que leurs congénères masculins, en général.

Il existe toutefois de nombreux aspects pouvant varier du tout au tout d'une tribu à l'autre, ou même entre deux individus. Tout d'abord, les hobgobelins sont généralement dotés d'une forte pilosité leur couvrant presque tout le corps, sauf la paume des mains et des pieds ainsi que la figure, mais ce n'est pas universel. Certains hobgobelins sont couverts de poils jusqu'au pourtour des yeux, tandis que d'autres races présentent une absence de pilosité presque complète.

La couleur des poils, ainsi que celle de la peau, sont elles aussi susceptibles de varier grandement. Certaines peuplades partagent une fourrure brun-roux assez commune, tandis que d'autres ont plutôt une teinte beige, rouge, noire, ou grise. Leur peau est généralement colorée, rouge ou orangée, mais certaines peuplades du nord arborent une peau plus claire, rose pâle ou jaunâtre, tandis que celles du sud tendent souvent vers le brun foncé ou le noir. Parfois, des hobgobelins dénués de pilosité prennent une teinte

verte, surtout ceux vivant dans les milieux tempérés, ce qui explique pourquoi ils sont parfois confondus avec les orques.

La principale caractéristique 'non-humaine' des hobgobelins est leur nez, qui a tout du museau, tendre et humide, et de couleur généralement noire avec des reflets violacés ou bleutés. D'ailleurs, cet organe olfactif très fragile est protégé par les guerriers de cette race, qui portent des casques spécialement conçus pour abriter leur face. Leurs yeux ont des couleurs allant du jaune pâle au brun foncé, en passant par toutes les nuances entre les deux, et tirant parfois vers le rouge. Ils ont des dents semblables à celles des humains, bien que les canines inférieures soient généralement plus proéminentes. Elles sont de couleur blanche, la teinte jaune qu'on leur retrouve souvent étant due à une hygiène dentaire plus que médiocre.





Les hobgobelins ont des membres encore une fois très humains, avec des mains à cinq doigts préhensiles avec pouces opposables, de même que deux pieds qui ne leur servent à rien d'autre qu'à se mouvoir. Leur peau n'ayant rien d'un cuir très épais, ils se protègent souvent les pieds de bottes, plus larges que celles des humains. De nombreux hobgobelins sont chevelus, mais ce n'est pas toujours le cas. Leurs cheveux sont aussi normaux que ceux d'autres races humanoïdes, mais le peu de soin qu'ils leur accordent ont tendance à les faire paraître sales et hirsutes. Enfin, les hobgobelins présentent des oreilles larges et pointues, favorisant leur audition. Elles sont bien plus développées que celles des elfes, et les guerriers sont obligés de prévoir des ouvertures dans leur casque pour ne pas les écraser.

## Psychologie

Les hobgobelins ont un alignement généralement loyal mauvais, illustrant fort bien leur tendance à la violence et à la domination des races «faibles». Peut-être est-ce dû à leur grande aptitude pour le combat, mais les hobgobelins semblent voir en l'affrontement la solution à tous leurs problèmes et s'encombrent rarement de préoccupations aussi inutiles que le bien ou la pitié. Sans être idiots ou incapables de raisonnement, ils ont rarement la patience pour chercher une issue pacifique à un problème et profitent de la moindre excuse pour mettre leurs talents martiaux en avant. De plus, de nombreux hobgobelins accordent une grande importance à leur honneur, et s'ils cherchent le combat et la domination, ils ont tendance à répondre à un certain code difficile à appréhender pour les autres races. Certains ne s'en prendront pas à ceux qu'ils considèrent comme innocents, tandis que d'autres ne frapperont jamais un ennemi dans le dos. Mais la plupart ne s'encombrent pas de tels principes.

Il existe cependant des exceptions notables à la règle. Certains hobgobelins parmi les moins civilisés tendent volontiers vers des alignements plus chaotiques, tandis que dans certaines civilisations avancées ou amenées à faire des échanges avec d'autres races bien intentionnées comptent parfois des individus dont l'alignement tend vers la neutralité ou même le bien. A cause de leurs traditions martiales et leur haine raciale de bien d'autres espèces, les hobgobelins bons sont toutefois assez rares et ceux qui

entrent dans cette catégorie quittent bien souvent les leurs, avec lesquels ils ne parviennent pas à s'accorder sur le plan moral.

D'où la tradition qu'on retrouve généralement chez les civilisations «éclairées» des humains, elfes et autres, de considérer les sociétés hobgobelines comme fondamentalement mauvaises. C'est pourquoi les hobgobelins sont bien souvent considérés comme des individus nuisibles et malveillants, qu'il convient d'éliminer avant qu'ils ne représentent une menace sérieuse, chose moins aisée qu'il n'y paraît. Même lorsqu'une paix semble installée, les rapports des autres races intelligentes non-gobelinoïdes avec les hobgobelins restent toujours tendus.

## Connaissances (histoire)

L'histoire des hobgobelins est fortement tributaire de leur univers d'origine. Dans la plupart des univers de jeu habituels, les hobgobelins ne sont qu'une race maléfique de plus parmi un large panel d'ennemis potentiels pour des PJ de niveau faible à moyen, avec les orques, les kobolds et même les gobelins. Ils ont toutefois une réputation assez particulière, avec des habitudes plus civilisées, essentiellement à cause de leur tradition militariste et d'un certain sens de l'ordre, assez rares chez les autres races monstrueuses. On prétend même que certaines des plus anciennes traditions militaires ou monastiques prennent leurs racines dans l'héritage laissé par les hobgobelins au fil des siècles.

Dans l'univers d'Eberron, les hobgobelins sont toutefois plus que de simples adversaires de circonstances. Ils sont réellement une race à part, que l'on pourrait qualifier de «base», au même titre que les nains, les gnomes ou même... les orques. Oui, Eberron fait la vie dure aux préjugés des PJ, blasés par les rapports séculiers entre races de base et races monstrueuses, en plaçant des races telles que les orques et les hobgobelins sur le devant de la scène. Dans le cas de ces derniers, non seulement ils sont à la tête d'une nation à part entière reconnue par le traité de Fort-Trône mais, plus important encore, ils sont les légataires d'une Histoire forte de plusieurs millénaires, remontant à l'époque où l'empire de Dakhân régnait en maître sur le Khorvaire... avant l'arrivée en conjonction de Xoriat avec le plan matériel... avant l'arrivée des daëlkysr !

L'histoire de l'empire gobelinoïde du Dhakân est contée en détail dans Eberon - Univers, mais il nous suffit de rappeler que les hobgobelins en étaient les maîtres incontestés. Gobelins et gobelours faisaient également partie de ce gigantesque royaume, mais c'étaient les hobgobelins, puissants et rusés, doués à la fois dans le maniement des armes et l'usage de la magie, qui dirigeaient l'empire. Des légendes, de grands héros et des épopées dont les échos subsistent encore à notre époque ont prit naissance durant cet âge d'or, et l'on associe un grand nombre d'artéfacts terriblement puissants et de ruines impressionnantes à cette civilisation avancée et expansionniste, aujourd'hui disparue.

A ce jour, il ne reste rien de l'empire de Dhakân, anéanti par les guerres civiles et les luttes de pouvoir intestines ayant gangrenné l'empire après la terrible guerre contre les daëlkyrs et leurs suppôts. Cette dernière commença lorsque Xoriat, le plan de la folie, entra en conjonction avec le plan matériel, et dura jusqu'à ce que les Sentinelles du seuil les bannissent d'Eberon, mais pas avant que l'empire gobelinoïde ait subi de lourdes pertes dans sa guerre contre les envahisseurs d'outre-plan. Les hobgobelins ayant survécu aux guerres et aux révoltes d'esclaves disparurent dans les montagnes pour des siècles et des siècles, régressant considérablement dans le savoir qu'ils avaient acquis du temps de leur grandeur.

Ce n'est que récemment, au cours de la Dernière Guerre, que les hobgobelins refirent leur apparition en tant que puissance dominante. Ceux des monts Brise-Lames profitèrent de la faiblesse du Cyre après des années de guerre en descendant des montagnes et en envahissant une partie du royaume. Conquérant les villes, assassinant ou réduisant en esclavage ses habitants, ils annexèrent tout une région en quelques mois, se battant ensuite sur bien des fronts pour en conserver la souveraineté. Le clan qui déclencha cet événement est dirigé par un hobgobelin : le Lhesh Harûk. Et ainsi, des millénaires après le grand empire de Dhakân, les hobgobelins tentent de fonder une nouvelle dynastie forte et primordiale dans le Khorvaire, profitant de la reconnaissance officielle de leur nation par le traité de Fort-Trône. S'ils n'ont ni la puissance, ni la connaissance de leurs ancêtres, les nouveaux dirigeants du Dargûn ont la volonté de leur faire honneur et de se tailler une place sur ce continent qui fut jadis le leur.



*Le Lhesh Harûk*

Les hobgobelins sont très attachés à leurs racines, et portent bien souvent le nom de leur ancien clan comme les humains portent leur nom de famille. Nombreux sont les hobgobelins à porter le nom de Dhakân, mais la descendance directe de certains peut être sérieusement remise en cause. La plupart des autres noms correspondent à des clans toujours présents au sein des trois grandes tribus régnant sur le Dargûn (les Rhukân Tâsh, les Kech Shârat et les Kech Volâr) ou parfois disparus au fil des âges. Les prénoms sont généralement assez courts, dépassant rarement trois syllabes, avec des voyelles trainantes et une prononciation gutturale. Contrairement aux autres gobelinoïdes, les prénoms masculins et féminins diffèrent bien souvent.

**Prénoms féminins.** Durâ, Dormâ, Kerlâ, Lâmlî, Mordâ, Merkli, Nibâ, Pheniâ, Ril, Ravenâ, Seldrâ, Saroni, Turâ, Trishâ, Vornâ, Wari.

**Prénoms masculins.** Arkhon, Arâk, Bergoth, Caramir, Chord, Darmâr, Garmil, Kurac, Lormâr, Pratord, Rogmâr, Sehemoth, Torkhâ, Vermil.

**Noms.** Dhakân, Evârd, Korân, Mordrâm, Rohâr, Selvâr, Thâr, Wesgâr.

## Connaissances (religion)

Suivant l'univers de jeu, les traditions religieuses des hobgobelins peuvent changer fortement. Dans Eberron, les hobgobelins ont des traditions religieuses remontant longtemps avant l'arrivée des humains et autres races intelligentes sur le continent de Khorvaire. Traditionnellement, ils sont les disciples de l'Ombre ou du Narquois. Les spécialistes ne parviennent pas à s'accorder sur la causalité ou la conséquence de ces religions sur leur tendance générale vers le Mal. Certains supposent que quelques prêtres maléfiques de ces divinités ont pu détourner tout un peuple du Bien par la ruse ou le mensonge, tandis que d'autres avancent que c'est parce que les hobgobelins aiment semer le malheur et la destruction qu'ils se tournent justement vers les sombres représentants du Sinistre Sextriumvirat.

Il existe toutefois des exceptions à la règle, et ces dernières se sont faites plus nombreuses ces dernières années, suite à l'ouverture des gobelinoïdes au reste du Khorvaire et aux échanges de l'ethnie dominante (les Rhukân Tâsh) avec des nations comme la Brélande. Le Lhesh Harûc lui-même suit les enseignements de Dol Dorn et a grandement participé à l'éclosion du culte de l'Ost souverain dans son royaume. Dans la capitale, Rhukân Drâl, on compte aujourd'hui des temples dédiés à Dol Dorn, Dol Arrah et Balinor, des dieux bons, certes, mais toujours associés à la guerre et à l'honneur.

Les hobgobelins rendent hommage à leurs dieux par des célébrations religieuses ou en pratiquant des rituels sacrés ou impies, mais rarement en ayant recours à des sacrifices au sens strict du terme. Plutôt que d'exécuter lâchement des créatures sans défenses, les hobgobelins préfèrent montrer leur foi en organisant des rencontres mortelles et souvent assez équilibrées entre un champion et un monstre constituant un défi à sa mesure. S'exposer ainsi honorablement au danger et à la mort constitue à leurs yeux le meilleur moyen de montrer leur absolue dévotion à une divinité. Dans le cas de cultes infernaux, rares mais toujours présents dans certains clans, des pratiques souvent bien plus barbares et dégradantes sont exécutées pour la satisfaction des archidiabls dont les faveurs sont requises.

## DIEUX DES HOBGOBELINS DANS LA COSMOLOGIE TRADITIONNELLE

**Maglubiyet** est neutre mauvais. C'est le patron divin du panthéon goblin et hobgoblin, dépositaire des domaines de l'aggression, de la guerre et de la domination. C'est un grand et robuste goblin dont la peau a la texture d'une écorce rugueuse et dont les yeux brillent d'une flamme maléfique. Il porte une grande hache noire comme le charbon et imbibée de sang. Ses domaines sont la Destruction, la Duperie et le Mal. Son arme de prédilection est la hache de guerre. Son symbole sacré est une hache ensanglantée.



**Nomog-Geaya** est loyal mauvais. C'est le patron divin des hobgobelins. Ses attributs sont le stoïcisme, le courage, la persévérance, le conflit et l'autorité. C'est un puissant hobgoblin à la peau cendrée, de terribles yeux orangés et des dents semblables à celles des requins. Il porte une épée longue dans une main et une hachette dans l'autre. Ses domaines sont la Guerre, la Loi et le Mal. Son arme de prédilection est l'épée longue ou la hachette.

Il méprise Bargrivyek, qu'il considère comme un couard. Son symbole sacré sont une épée et une hache entrecroisées.

**Bargrivyek** est loyal mauvais. Il encourage la coopération entre tribus gobelines et hobgobelines afin d'unir leurs efforts pour permettre la conquête de nouveaux territoires. Il est représenté sous les traits d'un grand et robuste goblin au front voûté, de nature plutôt calme, et portant un fléau aux extrémités blanchies. Ses domaines sont la Loi et le Mal. Son arme de prédilection est le fléau.

Il craint Maglubiyet et Nomog-Geaya. Son symbole sacré est un fléau aux extrémités blanchies.



# MODE DE VIE

## Artisanat

Au yeux des autres races humanoïdes, le principal talent des hobgobelins réside dans l'art de la guerre et donc la profession de mercenaire. Ils sont d'ailleurs souvent engagés pour tenir ce rôle au cours de guerres ou pour le compte d'un personnage ayant les moyens de se payer leur loyauté. Toutefois, les hobgobelins possèdent bien d'autres talents, et chacun a son utilité au sein de son clan. Il faut cependant savoir que chez les hobgobelins, la sélection naturelle est poussée à l'extrême. Si les aventuriers ne rencontrent jamais de hobgobelins fragiles, malingres ou malformés, c'est parce que ces derniers n'atteignent jamais l'âge adulte. Il ne s'agit pas d'eugénisme, mais d'épreuves de force constantes, endurées par les hobgobelins depuis leur plus tendre enfance, et qui résulte généralement par la mort des faibles et des incapables, tués au cours d'une joute, d'une chasse ou à la guerre. D'ailleurs, bien des hobgobelins capables mais téméraires meurent également dans de telles circonstances alors que promis à un bel avenir au sein du clan.

Ainsi, les clans hobgobelins sont généralement constitués d'individus forts et fiers, se respectant les uns les autres, même s'il existe toujours au moins un paria dans chaque communauté. Cependant, ce n'est ni à ce dernier ni aux hobgobelins les plus en bas de l'échelle que reviendront les tâches quotidiennes les plus ingrates. Dominateurs et sans pitié, les hobgobelins pratiquent l'esclavage massif sans le moindre remord. De nombreuses races sont ainsi asservies par ces fiers guerriers suite à une victoire martiale, bien souvent des gobelins, mais parfois des gobelours et même des humains ou des gnomes, très appréciés pour leur petite taille et leur robustesse. La cuisine, l'entretien du camp ou de la ville, les constructions, et tous les travaux pénibles comme le tannage des peaux ou la construction de routes sont laissés aux esclaves. Toutefois, les travaux jugés nobles, bien que

parfois pénibles, comme le travail de forge ou l'entretien des armes, sont laissés aux seuls hobgobelins qui y voient, si ce n'est un honneur, une tâche respectable et indispensable.

Il est extrêmement rare de rencontrer une communauté hobgobeline sans esclave, mais lorsque c'est le cas, son premier objectif est généralement d'en acquérir à n'importe quel prix. Et en attendant, chacun participe aux travaux d'intérêt général. Comme chez de nombreuses races intelligentes, les femelles ne sont pas appelées à la guerre comme les mâles, mais cela ne les dispense pas d'un apprentissage minimal de l'art du combat et du maniement des armes. Celui qui sous-estimerait une nourrice hobgobeline risquerait sans doute d'y laisser sa peau. Ces dernières s'occupent rarement du travail des armes et restent cantonnées à l'éducation des jeunes, dès leur naissance jusqu'à l'âge adulte, à l'exception de l'entraînement militaire qui est laissé aux vétérans les plus méritants. Le nombre de professions remplies par les hobgobelins mâles est donc assez réduit au sein d'une communauté :

- Les artisans sont généralement spécialisés dans les travaux de forge et tout ce qui touche aux métaux ou à la fabrication d'armes et d'armures. On compte même un certain nombre d'artisans-enchanteurs, hautement appréciés et protégés par les chefs de tribus. La plupart d'entre eux sont également militaires de formation.
- Les chasseurs sont indispensables à la tribu et sont généralement militaires à leur temps perdu. Plus discrets que la plupart de leur congénères et préférant l'arc aux armes de mêlée, ils n'en sont pas moins de redoutables combattants et peu de gibier échappe à leurs flèches acérées.



- Les instructeurs sont généralement des soldats hobgobelins à la retraite, trop vieux pour s'engager sur le champ de bataille mais détenteurs d'un savoir martial qui en saurait disparaître sans être transmis avant aux plus jeunes. Nombreux sont toutefois ceux à ne jamais réellement prendre leur retraite et à continuer une carrière militaire jusqu'à la mort.
- Les soldats hobgobelins sont très nombreux au sein d'un camp, et tous, même les femmes, possèdent au minimum un entraînement de milicien. Mais ceux qui exercent cette profession à plein temps sont de redoutables militaires disciplinés, courageux, sans pitié et experts dans le port de toutes les armures et le maniement de nombreuses armes. En temps de paix, ils passent leur temps à s'entraîner ou s'engagent comme mercenaires si cette dernière vient à durer.

Rares sont les hobgobelins à quitter leur communauté pour faire fortune ailleurs ou tenter de s'intégrer au reste du monde civilisés. Ces dernières années toutefois, on a recensé de nombreux cas de hobgobelins quittant leur foyer pour une période indéterminée, soit en quête d'aventure et de nouveaux horizons, soit désireux de faire fortune dans une nouvelle contrée, parfois pour échapper à une sentence prononcée au Dargûn :

- Les artisans ont généralement une telle maîtrise du métal et travaillent les armes et les armures avec un telle finesse qu'ils trouvent facilement acheteur pour les produits de leur forge. Si les locaux peuvent à priori redouter de faire affaire avec un hobgobelins, la qualité de ses produits a assez rapidement raison de leurs doutes.
- Ceux qui possèdent un talent pour la magie n'ont généralement pas perdu leur affinité toute particulière pour le combat. Certains s'engagent comme mercenaires de luxe, offrant un potentiel magique offensif sans pareil à leurs employeurs. Mais la plupart se consacrent à l'enchantement d'armes et d'armures, ce qui leur permet effectivement de réaliser rapidement d'importants profits en écoulant une marchandise très prisée par la bourgeoisie et la noblesse.
- Enfin, l'emploi le plus commun pour les hobgobelins en exil est bien entendu celui de mercenaire. La plupart de ceux qui quittent leur communauté finissent à un moment ou à un autre par se faire engager comme protecteurs d'une riche personne ou hommes de main chargés d'accomplir les sales besognes. Toutefois, le

code de l'honneur de certains hobgobelins les rend parfois peu désireux d'accepter certains contrats. Mais une fois ce dernier accepté, on peut généralement compter sur une loyauté sans faille de leur part. Généralement...

## Profession

L'organisation d'un clan ou, à plus grande échelle, d'une nation de hobgobelins est sujette à de nombreuses variables. Mais il est une constante aux qualités indispensables pour gouverner aux hobgobelins : l'absence quasi totale de faiblesse. Aussi fût-il et charismatique soit-il, un individu trop faible n'a aucune chance d'occuper le poste de chef de clan, tandis que même un hobgobelin fort et respecté a peu de chance de demeurer au pouvoir s'il manque un tant soit peu de jugeotte. Ainsi, nombreux sont les chefs de clan à faire appel à une éminence grise pour les seconder et les guider face aux choix difficiles. S'ils préfèrent s'en remettre à leur seul (et pauvre) jugement, ils peuvent espérer, dans le meilleur des cas, une fin rapide et violente. Mais il existe des individus rassemblant toutes ces qualités, et ces derniers font bien souvent les plus grands chefs.

Sous le chef de clan, on trouve donc les éminences grises et tous les individus ayant une certaine influence sur le chef lui-même ou le peuple dans une proportion non négligeable, parmi lesquels les conseillers le cas échéant, les sorciers, les prêtres, les anciens si une tradition leur confère un pouvoir décisionnel, les officiers et, dans les sociétés les plus organisées, les bourgeois et autres personnages d'influence, comme les diplomates ou même les investisseurs étrangers. La position d'un chef de clan est donc d'autant plus précaire que ce dernier est important. Car là où le chef d'une petite tribu n'a qu'à garder un œil sur le chaman, le doyen et ses premiers lieutenants, celui qui gouverne tout un royaume se retrouve dépendant d'une multitude de vautours dont l'ambition n'a d'égal que leur absence de scrupule. Et si ce dernier vient à faiblir, comme c'est notamment le cas du Lhesh Harûk, prenant de l'âge, son royaume se voit menacé de l'intérieur.

En-dessous de ces postes primordiaux, on compte une grande variété de rangs dans l'échelle sociale des hobgobelins. Organisées à l'extrême, parfois même plus que les sociétés civilisées comme les humains, les conventions sociales sont strictes et chacun est plus qu'invité à conserver sa place. De fait,



il est difficile pour les non-initiés de comprendre en détail le fonctionnement d'une partie de la société hobgobeline, qu'il s'agisse de l'enceinte du pouvoir, des armées ou même des guildes marchandes. Par chance, l'ouverture des hobgobelins du Dargûn aux nations voisines a donné l'occasion à plusieurs diplomates et experts d'en apprendre davantage sur leurs moeurs et leur façon de fonctionner.

Dans l'armée, par exemple, le chef absolu n'est pas nécessairement le dirigeant de la nation hobgobeline mais, bien souvent, le chef du clan auquel est rattachée la tribu, comme c'est le cas pour les armées des seigneurs humains. Ce dernier porte ainsi le titre de Khordâreskrâ, littéralement «chef des armées». Il est secondé par son Domerskar, une sorte d'aide de camp. Les différentes légions, le cas échéant, sont menées par les Harnâruff, avec sous leurs ordres différentes unités commandées par les Sandretâr. Mais ensuite, les grades de chaque unité varient grandement en fonction de la composition de cette dernière, de la présence ou non d'esclaves ou de monstres dans ses rangs, et le moins gradé des hobgobelins d'une unité d'élite aura plus de pouvoir que le Sandretâr d'une unité composée d'esclaves, de quelques monstres ou de gobelins.

Ainsi, tout hobgobelin trouve sa place tout au long de l'échelle sociale, qu'il soit forgeron ou soldat, sa place étant définie par son statut. Ce dernier est toutefois susceptible de changer, en fonction des succès et des échecs de l'individu, la société hobgobeline étant somme toute très proche d'une méritocratie. C'est pourquoi les hobgobelins ont la réputation d'être travailleurs et entêtés, incapables de comprendre comment d'autres races intelligentes comme les elfes ou les halfelins peuvent perdre tant de temps en frivolités quotidiennes. Et pourtant, le fait demeure que les hobgobelins éprouvent un besoin constant d'esclaves et s'en entourent sans modération, toutes les activités jugées indignes ou avilissantes étant laissées à la piétaille. A défaut de mieux, ils s'en prendront généralement aux gobelins, qu'ils côtoient depuis des siècles, mais ils les remplaceront dès que possible par des esclaves plus forts et plus robustes.

## Art de la magie

Les hobgobelins ont une affinité toute particulière pour les affrontements et la violence physique, et pourtant, ils ne rechignent pas à utiliser la magie profane. Ceux parmi eux qui se trouvent des talents innés pour la magie finissent par devenir de puissants ensorceleurs ou, plus rarement, sorciers. Les magiciens sont bien plus rares, les hobgobelins, malgré leur discipline et leur goût de l'ordre, ayant rarement la patience d'entreprendre les longues études de magie nécessaires à l'apprentissage de cet art si subtil. Mais des exceptions subsistent... Ceux qui se tournent ainsi, d'une façon ou d'une autre, vers les arts profanes, développent une prédilection évidente pour la magie de destruction et de manipulation des énergies. L'invocation, l'évocation, ou même la transmutation et la nécromancie figurent au palmares des écoles favorites des hobgobelins. En revanche, ils n'entendent pas grand chose aux subtilités des enchantements ou des illusions.

La magie divine est encore plus présente que la magie profane, car l'influence des prêtres et autres hérauts de la foi a toujours été déterminante sur les hobgobelins. Dans les tribus les plus sauvages et les moins évoluées, les druides et les prêtres d'archidia- bles ou de divinités maléfiques font quasiment loi, tenus en respect uniquement par le chef de la tribu, et encore. Mais dans les communautés plus larges comme les villes ou même les régions, ce sont les prêtres des divinités les plus répandues qui possèdent le plus grand pouvoir sur le peuple, même si les clergés sont alors organisés et hiérarchisés aussi strictement que l'armée, ce qui empêche les prêtres les plus ambitieux et les plus zélés de sortir du droit chemin.



Par leur nombre, ces derniers ont donc une influence non négligeable sur le pouvoir, mais à l'inverse, il est rarement un ecclésiastique sortant suffisamment de la masse pour espérer faire poids seul face au chef de clan en place. Par ailleurs, le clergé hobgobelin est généralement très lié à l'armée, un grand nombre de ses prêtres terminant officiers ou clercs de guerre, soutenant les troupes au combat et leur donnant le courage de remporter la victoire.

En revanche, les pouvoirs psioniques sont plutôt rares chez les hobgobelins, qui voient en ces facultés de l'esprit des tours ridicules dont la subtilité les dépasse plus qu'elle ne les intrigue.

## Diplomatie

Les hobgobelins n'ont qu'une idée en tête : la domination absolue. Pour ce faire, ils sont prêts à presque tout, se faisant les ennemis honnis d'une race un jour puis leurs meilleurs alliés le lendemain, tout cela dans l'objectif final de voir un jour toutes ces machinations payer par l'accomplissement de ce qu'ils pensent bien souvent être plus qu'un pulsion, mais leur destinée. La question de l'aboutissement de ces alliances et surtout de la nature des races avec qui ces alliances sont conclues dépend grandement de l'univers de jeu où sont introduits les hobgobelins, car selon leur histoire, leurs méthodes varient du tout au tout.

Dans les univers où les hobgobelins sont considérés comme des monstres sanguinaires à peine plus intelligents et organisés que des orques ou des gobelins, ces derniers sont bien souvent cantonnés à nouer des alliances avec des races monstrueuses comme ces deux dernières, les gobelours, les ogres ou les trolls. Bien souvent, ils forment le ciment d'une fédération interracial, avec pour objectif de réduire une autre race intelligente, généralement dominante dans la région, à néant. Sauf qu'en réalité, une fois la victoire acquise, les hobgobelins ont bien l'intention de se retourner contre leurs alliés pour régner sans partage.

Mais dans les univers où les hobgobelins sont davantage vus comme des créatures intelligentes avec lesquelles il faut compter en matière de politique internationale, les choses sont autrement plus com-

plexes. Dans Eberron, le Dargûn ayant été reconnu comme un état légitime par le traité de Fort-Trône, les ambitions des hobgobelins du royaume, en tout cas ceux au pouvoir, sont forcément différentes de celles explicitées plus tôt. Différentes ? En fait, pas vraiment. L'objectif final de la communauté hobgobeline reste le même, bien que certains individus, et même certains hauts dirigeants, s'orientent parfois sur une autre voie : la domination du Khorvaire. D'autant qu'une motivation supplémentaire les anime, celle de faire revivre le puissant empire Dakhân, qui régnait jadis sur tout le continent.

Mais pour atteindre pareil objectif, les moyens diffèrent nécessairement de l'association de races monstrueuses dans le but de déclencher une guerre, ce qui a tout juste la chance de se terminer en un état autarcique, protégeant farouchement ses frontières par la force mais globalement ignoré de ses voisins à l'exception de quelques insurrections locales, et incapable de prétendre à une domination globale, comme c'est actuellement le cas dans le Drôam. Les hobgobelins veulent plus que cela. Ils veulent peser, avoir une influence critique, devenir indispensables, s'infiltrer partout et connaître tout de leurs alliés du moment, s'intégrer, se faire une place dans le Khorvaire nouveau, en attendant le jour béni où leurs armées seront suffisamment puissantes et leurs ennemis suffisamment faibles pour qu'une frappe rapide et sans pitié leur assure le contrôle total de l'ancien empire de Dakhân.

C'est pourquoi, actuellement, les hobgobelins du Dargûn semblent avoir mis de côté leurs plans de conquête, apparemment satisfaits de la domination de leur région, sans parler des querelles internes qui font rage. Soucieux de soigner leur image pour ouvrir la voie à des échanges (et à des espionnages indispensables), ils se montrent ouverts et aussi accueillants que possible envers les autres races intelligentes, en particuliers leurs voisins. Le pouvoir en place tente de calmer les clans les plus extrémistes, pour qui la présence d'étrangers sur leurs terres et une insulte, et qui n'hésitent pas à s'en prendre à eux, malgré les consignes. Pour le Lhesh Harûk et ceux qui le soutiennent, cette ouverture et l'occasion d'affirmer un pouvoir stable tout en s'infiltrant insidieusement chez l'ennemi, tandis que pour ses opposants, c'est une trahison de leur héritage.



# COMMUNAUTÉS

## Dressage

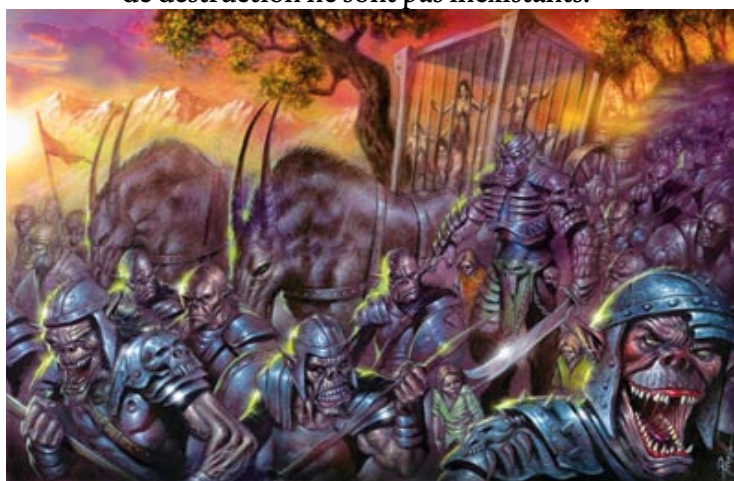
Dans toutes les circonstances, les hobgobelins ont pour habitude de s'entourer d'esclaves, mais il leur arrive également de s'entendre suffisamment avec une autre race pour qu'ils puissent cohabiter en paix et sceller une alliance durable même en temps de paix. Les plus susceptibles de bien s'entendre avec les hobgobelins sont les autres gobelinoïdes. Les gobelours sont appréciés pour leur force et leur aptitude au combat, mais leur intellect limité en fait souvent la proie des quolibets des hobgobelins. Il en va de même pour les gobelins, qui ne trouvent d'intérêt aux yeux des hobgobelins que par leur nombre. Dans certaines circonstances, ces deux races peuvent s'allier sur un pied d'égalité, mais bien souvent, les hobgobelins dominent leurs cousins de petite taille sans pitié, quand ils ne les réduisent pas en esclavage.

Les esclaves, justement, varient énormément en fonction de l'importance de la communauté hobgobeline considérée. Dans les plus petites et les plus sauvages, qualifiables de tribus, et où les lanceurs de sorts (quand il y en a) sont à peine plus que des charlatans, la quantité d'esclaves dépasse rarement en force et parfois même en nombre les hobgobelins de la tribu. Bien souvent, ces esclaves seront des gobelins, aisément dominés et parlant la même langue que les hobgobelins, mais il peut s'agir d'autres races de petite taille comme des halfelins ou des kobolds. Plus rarement, ces petites tribus possèdent des esclaves plus robustes, comme des humains, mais toujours en nombre limité, car une révolte pourrait s'avérer alors incontrôlable.

Les communautés plus civilisées et aptes au combat, comme le clan Kesh Shârat, ont généralement les moyens d'entretenir bien plus d'esclaves et de mater efficacement la moindre rébellion. En plus de leurs armes et de la présence importante de combattants prêts à mater de l'esclave, ils ont des connaissances de forge suffisantes pour créer des liens dignes de ce nom, comme des chaînes et des menottes, ce qui réduit considérablement les chances de révolte, sans parler des cages solides à barreaux de métal où sont entassés les esclaves au repos. Dans ces circonstances, ils peuvent se

permettre de s'entourer de très nombreux esclaves, jusqu'à deux ou trois fois le nombre de hobgobelins dans le clan, et des individus d'une force significative, comme d'autres races humanoïdes, mais aussi des humanoïdes monstrueux comme les minotaures ou même certains géants comme les ogres. Bien entendu, les races de petite taille trouvent toujours leur utilité dans une communauté hobgobeline, mais l'avantage des esclaves robustes et puissants est qu'ils peuvent à la fois se montrer très utiles pour la vie de tous les jours et au cœur d'une bataille. De fait, les hobgobelins sont connus pour entretenir des unités d'ogres pour semer la terreur chez leurs ennemis.

Enfin, dans les communautés les plus développées ou dotées de lanceurs de sorts puissants et reconnus par le pouvoir en place, les possibilités d'esclavagisme n'ont plus rien de commun avec le simple asservissement de quasi-humanoïdes. Généralement rassemblés en cités, ces communautés possèdent des quartiers réservés aux esclaves, leur entretien, leur distribution, mais aussi leur acquisition et leur vente sont organisés, avec une rigueur et une législation très strictes. Les esclaves ont une valeur nette, et gare à celui qui s'en prend à l'un d'eux s'il n'a pas les moyens de payer pour le préjudice subi par son possesseur. Les races des esclaves sont également totalement débridées. Des mages ou des prêtres de talent peuvent réduire en esclavage des ravageurs gris, des géants des collines ou des monstres encore plus insolites, comme des dragons-tortue ou des vers pourpres. Ceci dit, les cas où de tels prédateurs ont fini par échapper à leurs entraves mentales avant de s'enfuir en laissant derrière eux un sillage de destruction ne sont pas inexistantes.





## Représentation

Les communautés hobgobelines varient beaucoup d'un univers de jeu à l'autre, d'une région à l'autre, et parfois même d'un clan à l'autre. Tout comme les autres humanoïdes intelligents, les hobgobelins adoptent généralement un mode de vie, et donc une communauté basée sur ce dernier, en fonction de leur héritage, de leur niveau culturel et social et de leur puissance relative vis à vis des autres races.

Il existe de nombreux cas de tribus entières de hobgobelins vivant encore à l'état sauvage, même dans Eberron. Il s'agit souvent de tribus barbares, plus anciennes que certains des plus célèbres clans, et ayant toujours refusé de se soumettre à la facilité et la faiblesse de la civilisation. Adeptes de la force et des cultes martiaux, ses membres sont sans doute les plus redoutables hobgobelins que des aventuriers pourraient être amenés à rencontrer.

Mais la plupart des communautés hobgobelines sont organisées en clans, et parfois même ces derniers sont mélangés au sein de grandes cités comme Rhukân Drâl, la capitale du Dargûn. Vous trouverez davantage de renseignements sur ces communautés dans *Races of Eberron*, où quelques pages sont consacrées aux gobelinoïdes.

du tourisme, tenanciers d'auberges, de tavernes, de bordels... sans oublier l'inévitable trafic d'esclaves.

Mais certains clans contestent totalement ou en partie la direction prise par le dirigeant légitime du Dargûn. En particulier, Rûs Dhakân, chef du Kech Shârat, Tûra Dhakân, meneuse du Kech Volâr et Mogrâth, le gobelours chef de Kalkor, contestent ouvertement le pouvoir du Lhesh Harûk. Mais malgré la force des clans Dhakân et des autres violents opposants au régime établi, la large domination par le nombre des guerriers du Rhukan Tâsh et des autres tribus alliées comme les Margûl, permet au pouvoir en place de résister à ses ennemis. Cependant, il n'est pas sûr que ce rapport de forces dure éternellement et, le Lhesh Harûl vieillissant, il n'est pas sûr que son successeur parvienne à rassembler autant de gobelinoïdes sous sa bannière.

La situation politique au Dargûn est donc relativement établie pour le moment, mais cela pourrait être amené à changer très bientôt. Ceci dit, ce n'est pas pour autant que le Dargûn est un lieu hospitalier où les aventuriers peuvent se promener sans risque. Les dissidents utilisent le moindre prétexte pour provoquer le pouvoir, et s'en prendre aux visiteurs égarés ou même à ceux protégés par une bannière de sauf-conduit royale est une activité courante.

## Connaissances (local)

Dans Eberron, les hobgobelins sont essentiellement rencontrés dans le Dargûn, leur royaume légitime depuis le traité de Fort-Trône, même si nombre d'entre eux parcourent le monde en tant que mercenaires. On peut également trouver quelques tribus hobgobelines moins civilisées dans les régions d'extrême-occident du Khorvaire. Mais pour l'immense majorité, les hobgobelins sont organisés autour du pouvoir détenu par le Lhesh Harûk.

Une grande partie des habitants du Dargûn soutient la politique du Lhesh Harûk et se sont depuis rangés à ses côtés, devenant la caste dirigeante officielle du pays. Par conséquence, nombreux sont les hobgobelins à s'être partiellement reconvertis, puisque la voie des armes ne semble plus être la solution aux problèmes désormais d'ordre politique rencontrés par le Dargûn. Les ensorceleurs se font plus fréquents, ainsi que les diplomates, les marchands, les artisans établis et même les spécialistes

## Renseignements

Sommairement présentés dans *Eberron - Univers*, les Gardiens des Légendes forment une communauté originale de hobgobelins pouvant être rencontrés dans tout le Dargûn et principalement à Volâr Drâl, la seconde métropole du pays. Moyennant quelques ajustements, cette communauté peut être transposée dans n'importe quel univers de jeu dans lequel les hobgobelins ont une importance similaire.

### LES GARDIENS DES LÉGENDES

Les hobgobelins du clan Kech Volâr sont sans doute les descendants d'un des plus anciens clans Dhakân de tout le Khorvaire. Respectueux à l'extrême des anciennes traditions, ses membres sont généralement plus cultivés et moins brutaux que la plupart des autres hobgobelins. Fait presque unique dans l'histoire de la hiérarchie hobgobeline, ce clan est dirigé par une femelle, Tûra Dhakân, qui tire sa force et maintient sa position grâce à son charisme

incroyable, son habileté à manipuler les foules et à la fervente dévotion de Kurac Thâr, son chef de guerre.

Tûra a de grandes ambitions pour son clan. Comme la quasi totalité des Dhakân du Dargûn, elle compte bien accéder un jour ou l'autre au trône, mais là où certains ont choisi les intrigues politiques ou la confrontation directe pour défier le Lhesh Harûc, la meneuse du clan Kech Volâr préfère une voie plus symbolique mais tout aussi implacable. En rassemblant des artefacts perdus de l'ancien empire de Dhakân, elle espère bien démontrer à tous qu'elle est la meilleure garante du respect des traditions et de la conservation du savoir de l'empire déchu, une reconnaissance qui lui conférerait à coup sûr l'adoration de tous les clans.

Toutefois, le jour de la victoire est encore loin d'être arrivé, et tandis que Tûra échauffe mille plans et entretient d'innombrables sages, historiens et archéologues pour faire avancer ses recherches, elle se doit de rester alerte aux manigances des autres clans hobgobelins, qu'il s'agisse des Dhakân ou même du Rhukân Tâsh. Par chance, Volâr Drâl, la cité du Kech Volâr, est aussi splendide de l'intérieur que redoutable de l'extérieur. Ses murs imprenables ont tenu en échec tous les ennemis du clan, jusqu'aux redoutables guerriers du Kech Shârat. Par ailleurs, la cité est défendue par une puissante armée entraînée sous les ordres de Kurac Thâr.

Même si le clan Kech Volâr en lui-même est déjà une curiosité au Dargûn, comptant un nombre anormalement important d'érudits, artistes, artisans et autres intellectuels dans ses rangs, la cité de Volâr Drâl est encore plus exceptionnelle. Bâtie aux pieds et jusque dans les racines des monts Brise-Lames, elle renferme des merveilles sans égales dans tout le Khorvaire, depuis ses innombrables bibliothèques, ses chambres fortes où sont conservés les artefacts de l'empire déchu, jusqu'aux formidables forges et autres ateliers produisant armes, armures, mais aussi bijoux et objets magiques qui n'ont rien à envier aux thaumartisans de Brélante ou aux forgerons des bastions de Mror.

Sans être totalement hostile aux étrangers et fermé à tout élargissement spirituel, le Kech Volâr est un clan très conservateur et juste assez xénophobe pour décourager l'aventurier moyen de nouer des liens avec ses membres. Toutefois, Tûra Dhakân encourage le recrutement tous horizons dans sa quête des artefacts perdus de l'ancien empire, et elle

n'hésitera pas à faire appel à des aventuriers capables, fussent-ils tous non-gobelinoïdes, à partir du moment où leur réputation et leur sérieux sont à la hauteur de ses attentes. De fait, elle engage régulièrement des mercenaires, tantôt pour organiser des missions d'exploration et de récupération, tantôt pour protéger ces dernières des dangers rencontrés en chemin. Car il faut l'avouer, chercher des antiquités dans le Dargûn, où le Kech Volâr a de nombreux ennemis, où dans les Terres du Deuil, dont la sinistre réputation n'est plus à faire, n'est pas sans danger.

Qui plus est, les guerriers du Kech Volâr ne sont pas des mercenaires et refusent de s'abaisser à servir de chaperons pour des explorateurs étrangers. C'est pourquoi lorsque des archéologues sont engagés par Tûra, elle est bien souvent obligée de recruter également des gardes étrangers si ceux-là ne sont pas capables d'assurer leur propre sécurité. La meneuse du clan se montre généralement généreuse avec les aventuriers qui remplissent honnêtement leur part du marché et lui amènent les objets de pouvoirs demandés. En revanche, ceux qui ont tenté de l'abuser y ont souvent laissé bien plus que ce qu'ils étaient venus chercher.

A part pour cette histoire de quête d'artefacts, il y a bien peu de raisons pour lesquelles des aventuriers pourraient être amenés à prendre contact avec le Kech Volâr, à moins de tentatives d'espionnage ou d'assassinat orchestrées par des clans rivaux. Il y a toutefois autre chose qui se trame dans les couloirs sombres et millénaires de Volâr Drâl. Tûra a donné carte blanche aux forgerons et enchanteurs des grandes forges de la cité pour toujours améliorer le rendement de leurs machines, la qualité de leurs armes et la puissance de leurs enchantements.

C'est pourquoi nombreux sont les maîtres-forgerons, en particulier ceux ayant un peu voyagé ces dernières années, à faire appel à des connaissances des quatre coins du Khorvaire, pour les aider à trouver l'ingrédient miracle qui permettrait l'alliage du mithral avec l'adamantium, le sortilège ultime pour rendre les armes encore plus redoutables ou le secret de la maîtrise des dracolithes de Khyber et la séquestration des esprits élémentaires, un art dans lequel bien des artisans hobgobelins aimeraient passer maîtres. Si les aventuriers sont susceptibles d'être utiles d'une façon ou d'une autre, nul doute qu'un maître-forgeron saura les récompenser largement à la hauteur de leurs efforts.



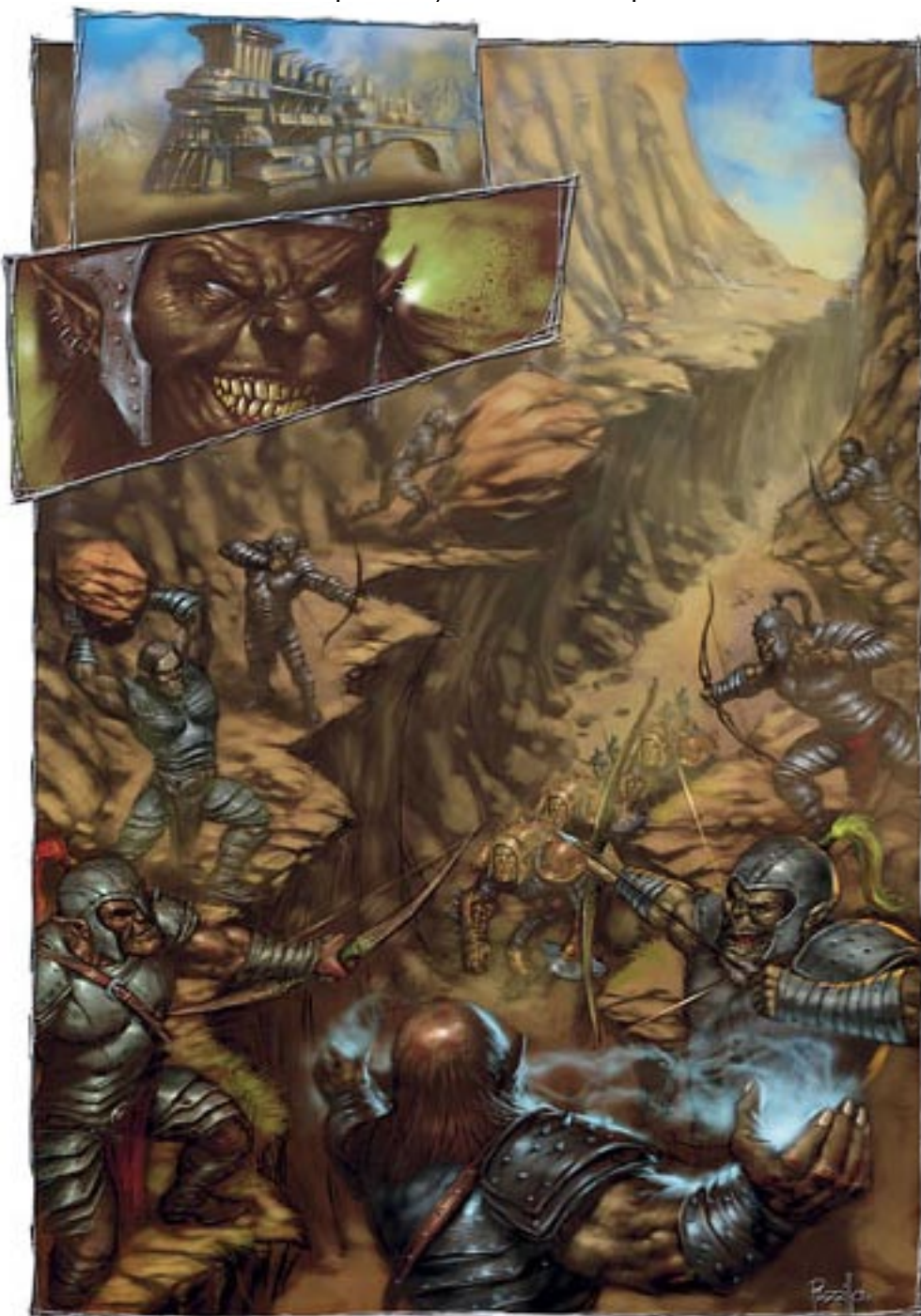
# COMBAT

## Survie

Les hobgobelins sont taillés pour le combat et il semble que la victoire à la guerre soit la plus grande réussite que puisse accomplir un hobgobelin. Dès leur plus tendre enfance, les hobgobelins s'entraînent au combat avec une férocité et un acharnement qui ferait aisément passer les autres races pour des pleutres. Après dix printemps, un jeune hobgobelin n'a déjà quasiment plus peur de rien, sait manier la plupart des armes communes et peut s'avérer une menace mortelle pour qui le sous-estimerait. Ce ne sont pas tant leurs prouesses physiques que leur volonté, leur courage et leur discipline qui font des hobgobelins des adversaires redoutables. Au combat, ils obéissent aux ordres sans discuter et sans faillir, ce qui assurent à une armée coordonnée par un brillant tacticien un fonctionnement sans heurt et, bien souvent, la victoire.

Chaque hobgobelin possède un talent utile au combat. C'est ainsi qu'ils voient la philosophie de la bataille, et chacun est encouragé bien avant l'âge adulte à suivre sa voie et à s'entraîner pour devenir le meilleur. Qu'il s'agisse du combat au corps à corps, de l'archerie, de la sorcellerie de bataille, de la prêtrise, de la phalange, du soutien moral des troupes ou même de

la maintenance et de l'opération de machines de guerre, chacun trouve sa place. C'est pourquoi les hobgobelins choisissent leurs classes et leurs dons en fonction de leur orientation martiale, qui varie fortement d'un individu à l'autre, mais qui est souvent associée à un certain sens de l'honneur. C'est aussi pourquoi les barbares et autres bardes (sauf ceux mêlant traditions artistique et martiale, voir plus loin) sont assez rares parmi eux.





Dans *Forge of War*, vous trouverez quelques pages consacrées aux mercenaires du Dargûn pendant la dernière guerre, détaillant les formations adoptées et les actions importantes entreprises avant et après l'unification des tribus par le Lhesh Harûk.

## Intimidation

Sans être vraiment indisciplinés, les hobgobelins ne laissent généralement pas passer une bonne raison de combattre. Nombreux sont les maraudeurs à battre la campagne juste dans l'espoir de croiser le fer avec des aventuriers, mais la majorité préfère ne pas provoquer le destin, et ceux-là se cantonnent à leurs occupations, tant qu'on ne vient pas leur chercher des noises. Mais si tout un clan ou une nation hobgobeline entre sur le sentier de la guerre, leurs adversaires peuvent s'attendre à rencontrer des formations complexes et meurtrières, organisées de façon à tirer le meilleur partie de chacun et à ne laisser aucune chance de survie à leurs ennemis. Les stratèges hobgobelins tentent de placer leurs unités sur le champ de bataille de façon optimale, ce qui a tendance à leur donner l'avantage même en sous-nombre. Mais il arrive également que leurs adversaires se montrent plus malins qu'eux...

Les clans Dakhân envoient bien souvent des groupes de maraudeurs patrouiller sur leur territoire et même au-delà, pour piller les villages isolés, attaquer les hommes du Lhesh Harûk et massacrer les étrangers perdus dans les collines ou les hauts plateaux du Dargûn. Ces unités sont composées uniquement de combattants rôdés, parmi lesquels un certain nombre de soldats en armure amateurs de corps à corps, mais aussi des chasseurs armés d'arcs aux flèches meurtrières.

**Groupe de maraudeurs.** Une composition de groupe typique : 1 guerrier niveau 6, 1 rôdeur niveau 6, 6 guerriers niveau 4, 2 éclaireurs niveau 3.

Les hobgobelins ont érigé par le passé, et même plus récemment, un grand nombre de sites sacrés ou dont la protection est primordiale, qu'il s'agisse de temples, d'académies militaires, de bâtiments de pouvoir politique, de citadelles profanes ou de monastères reclus. La défense de ces édifices est assurée par des gardiens fiers et dévoués corps et âme à leur tâche. Quelle que soit la situation, ils ont pour mission de protéger un site contre les intrusions ou les invasions et ils donneront leur vie sans hésiter

pour tenir leur promesse. De fait, ils sont sans doute les combattants les plus redoutables et les plus disciplinés de tout le Dargûn. La grande majorité s'étant mise au service du Lhesh Harûk, ils sont les cibles favorites des maraudeurs Dakhân, bien qu'un seul de ces groupes n'ait aucune chance contre une unité de gardiens entraînés.

**Gardiens de site.** Une composition d'une unité typique : 1 samouraï niveau 8, 1 warblade niveau 8, 1 moine niveau 8, 2 samouraï niveau 6, 2 warblade niveau 6, 2 moines niveau 6.

Lors de batailles rangées, les hobgobelins font étalage de leur talent pour la guerre et de leur discipline de fer, divisant leurs guerriers en différentes unités spécialisées et terriblement efficaces lorsqu'elles sont utilisées avec sagesse. L'infanterie est le coeur de l'armée hobgobeline, et les unités composées exclusivement de hobgobelins sont réservées aux missions capitales dont l'échec n'est pas envisageable. Ces unités font généralement face à des ennemis plus grands ou montés, et sont bien souvent organisées en phallanges, préférant les armes d'hast et les piques aux épées et boucliers.

**Phallange.** Une composition de phallange typique : 1 guerrier niveau 8, 1 guerrier niveau 6, 3 prêtres niveau 6, 5 guerriers niveau 4, 10 guerriers niveau 2, 50 guerriers niveau 1.

Mais pour la plupart des unités d'infanterie, l'essentiel est de contenir l'armée ennemie le temps que l'artillerie laboure ses rangs ou que la cavalerie prenne ses flancs à revers. Les lourdes pertes que cette stratégie nécessite incitent les généraux à privilégier la tactique du sacrifice de piétaille plutôt que de guerriers de valeur. Aussi, ces unités sont composées essentiellement de gobelins, mais aussi de gobelours et d'ogres ou autres esclaves monstrueux pour semer la panique dans les rangs ennemis, sans oublier bien sûr un certain nombre de hobgobelins pour canaliser l'unité et éviter sa dispersion au premier sang, les gobelins restant très indisciplinés.

**Unité d'infanterie.** Une composition d'unité typique : 1 guerrier hobgobelin niveau 4, 5 prêtres hobgobelins niveau 3, 2 guerriers hobgobelins niveau 2, 10 guerriers hobgobelins niveau 1, 10 barbares gobelours niveau 6, 5 barbares ogres niveau 4, 4 guerriers gobelins niveau 1, 8 barbares gobelins niveau 1, 200 hommes d'armes gobelins niveau 1.

L'artillerie hobgobeline est généralement composée d'unités assez hétéroclytes, de façon à percer les défenses de n'importe quelle armée ennemie qui leur ferait face. On trouve des archers, bien sûr,



mais aussi des lanceurs de sorts et des machines de guerre, plus ou moins sophistiquées en fonction du degré de civilisation de l'armée gobelinoïde. Parmi les armes utilisées, on compte des balistes, des catapultes, des mangonneaux et même les trébuchets.

**Unité d'artillerie.** Une composition d'unité typique : 1 ensorceleur hobgobelin niveau 8, 1 éclaireur hobgobelin niveau 7, 2 mages de bataille hobgobelins niveau 7, 5 ensorceleurs hobgobelins niveau 6, 3 rôdeurs hobgobelins niveau 6, 10 mages de bataille hobgobelins niveau 5, 10 experts hobgobelins niveau 5, 20 ensorceleurs hobgobelins niveau 4, 6 éclaireurs hobgobelins niveau 4, 10 rôdeurs hobgobelins niveau 2, 50 éclaireurs hobgobelins niveau 1, 40 experts gobelins niveau 1.

Enfin, la cavalerie hobgobeline est exclusivement composée des meilleurs combattants montés de cette race, des individus ayant bien souvent connu de nombreuses batailles et ayant survécu. Rapides grâce à leurs montures lestes et dangereux lorsqu'ils chargent une unité mal préparée, ils se voient souvent confier des missions capitales comme attaquer les flancs ou éliminer l'artillerie ennemie. C'est pourquoi on ne compte généralement aucun bleu dans leurs rangs. Leurs montures sont souvent des chevaux, mais les cavaliers les plus gradés montent parfois des créatures aussi dangereuses qu'eux, telles que de grands worgs et autres tigres, loups sanguinaires ou rhinocéros.

**Unité de cavalerie.** Une composition d'unité typique : 1 chevalier niveau 10, 2 chevaliers niveau 8, 1 guerrier niveau 8, 4 chevaliers niveau 6, 2 guerriers niveau 6, 10 rôdeurs niveau 6, 20 chevaliers niveau 4, 10 guerriers niveau 4.



## Perception auditive

Voici quelques exemples de combattants hobgobelins de niveau moyen. Pour des unités plus faibles, il vous suffit de diminuer les avantages dus aux niveaux correspondants.

### HOBGOBELIN GUERRIER 8

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 8d10+24 (68 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+3 Dex, +6 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +8/+12

**Attaque :** *coutille* +1 (+13 corps à corps, 1d10+7/x3) ; *épée courte* +1 (+13 corps à corps, 1d6+5/19-20) ; arc long composite de force (+4) de maître (+12 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d10+7/x3) ; *épée courte* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+5/19-20) ; arc long composite de force (+4) de maître (+12/+7 distance, 1d8+4/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (3 m avec la coutille)

**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), frères d'armes, sandretâr

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +9, Vol +3

**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Déplacement silencieux (5) +8, Discrétion (9) +8, Escalade (6) +6, Intimidation (11) +10, Natation (7) +3, Saut (6) +6

**Dons :** Attaques réflexes, Combat en phalange<sup>CM</sup>, Contre-charge<sup>CM</sup>, Expert de l'ordre serré<sup>CM</sup>, Expertise du combat, Pancrace<sup>CM</sup>

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *coutille* +1, *épée courte* +1, *écu en acier* +1, arc long composite de force (+4) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, 40 po

**HOBGOBELIN RÔDEUR 6****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie :** 6d8+18 (45 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +6/+9**Attaque :** guisarme de maître (+10 corps à corps, 2d4+4/x3) ; ou *arc long composite de force* (+3) +1 (+11 distance, 1d8+4/x3) ; ou *arc long composite de force* (+3) +1 (+7 distance, 1d8+4/x3 et 1d8+4)**Attaque à outrance :** guisarme de maître (+10/+5 corps à corps, 2d4+4/x3) ; ou *arc long composite de force* (+3) +1 (+11/+6 distance, 1d8+4/x3) ; ou *arc long composite de force* (+3) +1 (+11/+11/+6 distance, 1d8+4/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (3 m avec la guisarme)**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), empathie sauvage (+7), ennemis jurés (elfes +2, humains +4), compagnon animal (faucon ou cheval lourd), sorts**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +8, Vol +3**Caractéristiques :** For 16, Dex 18, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 8**Compétences :** Connaissances (nature) (4) +7, Déplacement silencieux (5) +12, Détection (9) +10, Discrétion (9) +12, Dressage (9) +8, Equitation (9) +15, Perception auditive (9) +10, Survie (9) +10**Dons :** Combat monté (ou Tir de loin), Endurance, Feu nourri, Pistage, Tir à bout portant, Tir rapide, Science du tir rapide<sup>CM</sup>**Facteur de puissance :** 7**Équipement :** guisarme de maître, *arc long composite de force* (+3) +1, carquois de 60 flèches, *chemise de mailles* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, 50 po**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts mémorisés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> – *Enchevêtrement, grand pas*.**HOBGOBELIN ECLAIREUR<sup>CA</sup> 7****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie :** 7d8+21 (52 pv)**Initiative :** +5**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 20 (+4 Dex, +4 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +5/+8**Attaque :** épée courte de maître (+9 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou *arc long composite de force* (+3) +1 (+10 distance, 1d8+4/x3)**Attaque à outrance :** épée courte de maître (+9 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou *arc long composite de force* (+3) +1 (+10 distance, 1d8+4/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** escarmouche (+2d6, +2 CA)**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), recherche des pièges, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), esquive totale, foulée inexorable**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +6, Vol +2**Caractéristiques :** For 16, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 10, Cha 8**Compétences :** Acrobaties (10) +14, Déplacement silencieux (6) +14, Désamorçage/sabotage (10) +12, Détection (10) +10, Diplomatie +1, Discrétion (10) +14, Équilibre (4) +8, Évasion (10) +14, Fouille (10) +12, Perception auditive (10) +10, Psychologie (10) +10, Survie (10) +10**Dons :** Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir en mouvement**Facteur de puissance :** 8**Équipement :** épée courte de maître, *arc long composite de force* (+3) +1, carquois de 60 flèches, *armure de cuir cloutée* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, 20 po**HOBGOBELIN SAMOURAÏ<sup>S</sup> 8****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie :** 8d10+24 (68 pv)**Initiative :** +9**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15**Attaque de base/lutte :** +8/+12**Attaque :** *katana* +2 (+15 corps à corps, 1d10+10/19-20) ; ou *arc long composite de force* (+4) de maître (+12 distance, 1d8+4/x3)**Attaque à outrance :** *katana* +2 (+15/+10 corps à corps, 1d10+10/19-20) ; ou *arc long composite de force* (+4) de maître (+12/+7 distance, 1d8+4/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** châtiment *kiai* (2/jour), science du iaijutsu**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daisho, style de



combat (iaijutsu), regard menaçant, frappe *kiai* I, harmonisation des lames

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 10

**Compétences :** Diplomatie +2, Intimidation (11) +15, Psychologie (11) +13

**Dons :** Arme de prédilection (daisho), Combat en aveugle, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *katana* +2, wakizashi, arc long composite de force (+4) de maître, carquois de 20 flèches, cuirasse, 40 po

## HOBGOBELIN WARBLADE<sup>ToB</sup> 8

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 8d12+24 (76 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+3 Dex, +6 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +8/+12

**Attaque :** *épée longue* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/19-20); ou marteau léger (+11 distance, 1d4+4)

**Attaque à outrance :** *épée longue* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+5/19-20); ou marteau léger (+11 distance, 1d4+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), manœuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2), esquive instinctive supérieure, instinct de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +3

**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (11) +12, Concentration (11) +14, Connaissances (histoire) (11) +13, Équilibre (11) +12, Saut (11) +13, Savoir martial (11) +13

**Dons :** Esquive, Expertise du combat, Frappe karismatique<sup>CM</sup>, Ironheart aura<sup>ToB</sup>, Vital recovery<sup>ToB</sup>.

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *épée longue* +1, *écu en acier* +1, 5 marteaux légers, *cuirasse* +1, *anneau de protection*

+1, *amulette d'armure naturelle* +1, 40 po

**Manœuvres.** Niveau d'initiateur 10. *Manœuvres préparées*\*(5). *Manœuvres connues* (8). 1<sup>er</sup> - *Moment of perfect mind* ; 2<sup>e</sup> - *Wall of blades* ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge*\*; *insightful strike* ; 4<sup>e</sup> - *Mind strike*\*, *mithral tornado*\*; 5<sup>e</sup> - *Disrupting blow*\*, *iron heart focus*\*.

**Postures de combat.** *Postures connues* (3). 1<sup>er</sup> - *Stance of clarity* ; 3<sup>e</sup> - *Absolute steel* ; 5<sup>e</sup> - *Dancing blade form*.

## HOBGOBELIN MOINE 8

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+24 (60 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +5 Sag), contact 18, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +6/+10

**Attaque :** coup (+10 corps à corps, 1d10+4); ou shuriken (+9 distance, 1d2+4)

**Attaque à outrance :** coup (+10/+5 corps à corps, 1d10+4); ou shuriken (+9/+4 distance, 1d2+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 18, 8/jour)

**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), bonus à la CA (+5) déplacement accéléré (+9 m), célérité du serpent, esquive totale, sérénité, frappe *ki* (magie), pointe de vitesse (12 m, 4/jour), pureté physique, plénitude physique (16 pv)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +9, Vol +10

**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (11) +16, Déplacement silencieux (6) +13, Détection (11) +15, Discrétion (11) +14, Équilibre +5, Perception auditive (11) +15, Saut (5) +23

**Dons :** Attaque-éclair, Attaques réflexes, Coup étourdissant, Esquive, Projection défensive<sup>CM</sup>, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *gantelets de Force* +2, *perle de Sagesse* +2, 20 shurikens, 40 po

## HOBGOBELIN PRÊTRE 3 DU NARQUOIS

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+9 (22 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 21 (+1 Dex, +8 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +2/+4

**Attaque :** kama de maître (+6 corps à corps, 1d6+2) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+2)

**Attaque à outrance :** kama de maître (+6 corps à corps, 1d6+2) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (5/jour)

**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), intimidation des morts-vivants (5/jour), sorts, domaines (Destruction, Guerre)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 16, Cha 14

**Compétences :** Concentration (6) +9, Connaissances (religion) (6) +6

**Dons :** Arme de prédilection (kama), Châtiments supplémentaires<sup>CM</sup> (x2), Maniement d'une arme exotique (kama)

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** kama de maître, 5 épieux, écu en acier de maître, harnois de maître, symbole sacré en acier, 10 po

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, soins superficiels* ; 1<sup>er</sup> - *Anathème, arme magique, imprécation, soins légers* ; 2<sup>e</sup> - *Aide, arme spirituelle, silence*.

## HOBGOBELIN ENSORCELEUR 8

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 8d4+24 (44 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+3 Dex, +1 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +4/+4

**Attaque :** pique de maître (+5 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** pique de maître (+5 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), sorts, appel de familier

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +8

**Caractéristiques :** For 10, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 20

**Compétences :** Art de la magie (11) +13, Bluff (11) +16, Concentration (11) +14, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +7, Intimidation +7

**Dons :** Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Science de l'initiative

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** pique de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *cape de Charisme* +2, *bracelets d'armure* +1, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, 40 po

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts par jour* (6/8/7/6/4). *Sorts connus* (8/5/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 - *Détection de la magie, détection du poison, fatigue, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, son imaginaire, prestidigitation* ; 1<sup>er</sup> - *Agrandissement, armure du mage, bouclier, projectile magique, rayon affaiblissant* ; 2<sup>e</sup> - *Rayon ardent, sphère de feu, toile d'araignée* ; 3<sup>e</sup> - *Boule de feu, tempête de neige* ; 4<sup>e</sup> - *Tentacules noirs d'Evard*.

## HOBGOBELIN MAGE DE BATAILLE<sup>CP</sup> 7

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 8d6+24 (52 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +4 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/+3

**Attaque :** pique de maître (+3 corps à corps, 1d8-1/x3) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** pique de maître (+3 corps à corps, 1d8-1/x3) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -



**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), sorts, armure de guerre (légère), magie affiliée (+5), apprentissage avancé (2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5

**Caractéristiques :** For 8, Dex 16, Con 16, Int 16, Sag 10, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie (10) +13, Concentration (10) +13, Connaissances (histoire) (10) +13, Connaissances (mystères) (10) +13, Intimidation (10) +14

**Dons :** Coordination de sorts<sup>CP</sup>, Extension d'effet soudaine, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>, Quintessence des sorts soudaine<sup>CP</sup>

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** pique de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles* +1, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, 40 po

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Voir la liste des sorts dans le *Codex Profane*.

## HOBGOBELIN CHEVALIER<sup>PHB2</sup> 10

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 10d12+40 (105 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +10/+16

**Attaque :** *lance d'arçon* +1 (+17 corps à corps, 1d8+7/x3) ; ou *épée longue* +1 (+17 corps à corps, 1d8+7/19-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+12 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** *lance d'arçon* +1 (+17 corps à corps, 1d8+7/x3) ; ou *épée longue* +1 (+17 corps à corps, 1d8+7/19-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+12 distance, 1d8+6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), code d'honneur, défi du chevalier (8/jour), défi martial (+2), parade au bouclier (+1), implacable défenseur, maîtrise d'armure (intermédiaire et lourde), défi intrépide, défenseur vigilant, protecteur dévoué, appel aux armes

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +6, Vol +7

**Caractéristiques :** For 22, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 16

**Compétences :** Dressage (13) +15, Équitation (13) +16, Intimidation (13) +16

**Dons :** Attaque au galop, Cavalier chevronné<sup>CM</sup>, Charge dévastatrice, Combat monté, Intimidating strike<sup>PHB2</sup>, Piétinement, Science de la robustesse<sup>CM</sup>

**Facteur de puissance :** 11

**Équipement :** *lance d'arçon* +1, *épée longue* +1, *écu en acier* +1, arc long composite de force (+6) de maître, 20 flèches, *harnois* +2, *gantelets de Force* +2, *cape de Charisme* +2, 10 pp





## Connaissances (exploration souterraine)

### CHANDELYRE

Chandelyre était une petite ville cyrénne bien tranquille avant le début de la dernière guerre. Malheureusement, cette dernière a sonné la fin de la quiétude pour les habitants de ce bourg jadis si paisible. D'abord épargné par la plupart des grands conflits qui ont enflammé les Cinq Nations, Chandelyre vit sa chance tourner lorsque les hobgobelins commencèrent à ravager les terres du sud. Comme de nombreux autres villes et villages, elle finit par se faire envahir et les habitants qui n'avaient pas fui furent tués ou, pour ceux qui en valaient la peine, réduits en esclavage. Mais même cette période terrible aurait encore mieux valu que de finir comme à présent. Désertée, maudite, sans doute à cause des horreurs qui s'y sont déroulées, Chandelyre est lentement en train d'être absorbée par les sombres Terres du Deuil.

Mais le Lhesh Harûk n'a aucunement l'intention de laisser cette ville maudite ruiner sa réputation au sein des communautés alentours, persuadées que cet endroit diabolique attire les créatures des Terres du Deuil hors de la brume. C'est pourquoi il a dépêché un groupe de spécialistes des manifestations paranormales pour étudier les environs et les phénomènes ou créatures susceptibles d'être rencontrés. Initialement, il espérait identifier la source du problème, si problème il y avait réellement, et s'en occuper avant fin 997 C.R. Mais les choses ne se sont pas déroulées aussi bien que prévu, et la venue des aventuriers n'arrangera sans doute rien.

**Combat.** En fonction de la façon dont les aventuriers arrivent à Chandelyre, la ville fantôme peut être un lieu de combat intéressant entre eux et les hobgobelins campant à proximité, ou plutôt avec les abominations hantant les artères abandonnées et les alentours dévastés du bourg cyrén. La proximité des Terres du Deuil n'est guère propice pour des personnages n'ayant pas atteint le niveau 6, et même de tels héros risquent de passer un séjour plutôt amer dans les ruines de Chandelyre. En dehors des sorts vivants et des hobgobelins, la plupart des ennemis sont des morts-vivants, aussi la présence ou l'absence d'un prêtre au sein du groupe peut grandement changer la donne.

**Synopsis de rencontre.** Il existe deux principales façons d'aborder une rencontre à Chandelyre.

Dans le premier cas, les personnages ont été contactés par le Lhesh Harûk (ou plus vraisemblablement un de ses conseillers), dans le but de régler le problème de la ville hantée et de ses conséquences néfastes sur les alentours. Une équipe de spécialistes a déjà été envoyée sur le terrain, mais elle a obtenu des résultats plutôt médiocres. Dans ce cas, les PJ sont priés de s'associer aux hobgobelins du campement pour tenter de comprendre quel mal s'est implanté dans Chandelyre et attirer toutes ces horreurs des Terres du Deuil, et peut-être le détruire.

Mais les personnages peuvent également débarquer à Chandelyre pour une raison tout à fait différente, ou même sans raison précise, par exemple à l'issue d'un pénible voyage dans les Terres du Deuil et après s'être longuement perdus. Dans ce cas, ils risquent de prendre les hobgobelins chargés de la surveillance pour des maraudeurs, tandis que ces derniers ne manqueront pas d'assimiler les PJ à des créatures vomies par la brume. La rencontre promet alors d'être aussi instantanée que violente, mais les PJ se seront fait un nouvel ennemi en la personne du Lhesh Harûk lui-même, sans parler du fait que visiter Chandelyre sans le soutien des hobgobelins qu'ils auront trucidés soit voué à l'échec.

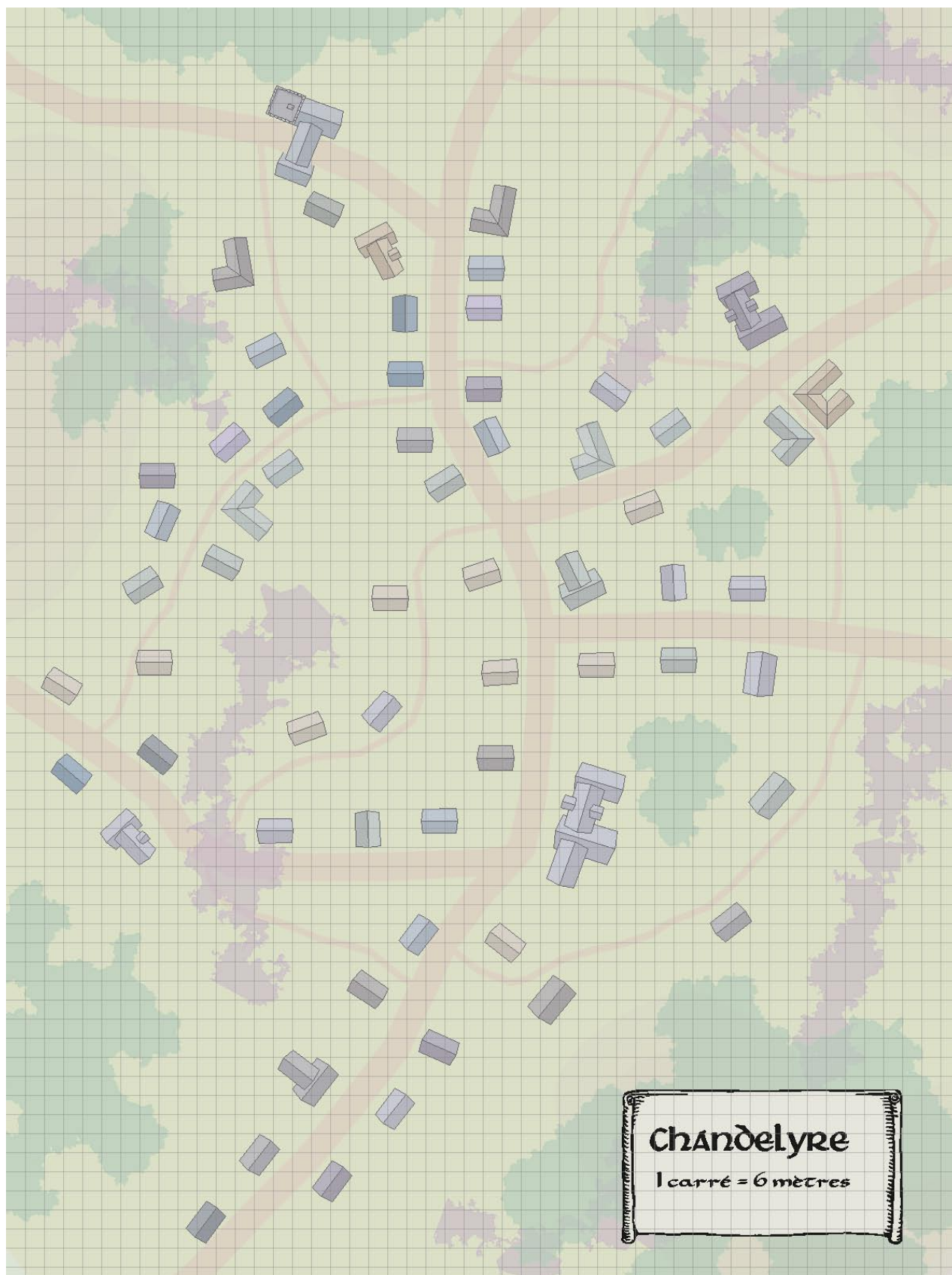
**Les hobgobelins.** Le groupe d'hobgobelins campant au sud-ouest de la bourgade a investi une petite maison abandonnée qu'ils ont réussi à «nettoyer». On y compte quelques experts, deux magiciens (niveau 8) et un prêtre (niveau 7) d'Auréon, plus le chef du groupe, un barde (niveau 10). Une demi-douzaine de gardes, des guerriers (niveau 6), assurent leur protection. En cas de confrontation, les guerriers vont au contact, soutenus par le barde et le prêtre, tandis que les mages font office d'artillerie.

**La bourgade hantée.** La petite ville compte tout de même une soixantaine d'habitations, renfermant bien peu de richesses en général, mais un grand nombre de monstruosité. On compte notamment des brume mortelles vivantes et autres sorts du même accabit, ainsi que des morts-vivants intangibles, allips, âmes en peine, ombres et autres fantômes. Toutefois, les aventuriers les plus courageux pourront être récompensés pour leurs efforts en découvrant, dans les maisons des notables locaux, différents objets magiques anciens et de l'art cyrén pour le moins précieux.



## CARTE DE LA BOURGADE

22



# RÈGLES OPTIONNELLES

## Premiers secours

Les hobgobelins communs ont les traits raciaux (Ext) suivants d'après le Manuel des Monstres :

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un hobgobelin est de 9 m.
- Vision dans le noir sur 18 m.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- *Langues*. D'office : commun et goblin. Supplémentaires : draconien, infernal, géant, nain et orque.
- *Classe de prédilection*. Guerrier.
- *Ajustement de niveau*. +1.

Les hobgobelins font donc partie de ce qu'on appelle communément les « races puissantes », c'est à dire dotées d'un ajustement de niveau non nul, et dont la progression est différentes des races normales. En effet, le Niveau Global Effectif des hobgobelins est égal à la somme de leurs niveaux de classe + 1. Le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant est donc calculé en fonction de ce NGE, mais tous les autres avantages dépendant du niveau (ou du nombre de dés de vie), comme les dons, le degré de compétence maximal ou les augmentations de caractéristiques, sont obtenus à partir de la somme de ses niveaux de classe.

La race de hobgobelin possède de nombreux avantages en faisant une option de jeu intéressante, même si l'ajustement de niveau a de quoi rebuter bien des joueurs :

- Avec ses bonus raciaux en Dextérité et Constitution, le hobgobelin bénéficie d'un avantage non négligeable au combat, et les personnages agiles en tireront un maximum de bénéfices. De plus, dès le niveau 5, l'altération de Constitution saura compenser l'ajustement de niveau sur le plan des pv.
- Sa taille moyenne et sa vitesse de déplacement

de 9 m ne l'avantagent ni ne l'handicapent particulièrement par rapport aux races normales.

- Grâce à sa vision dans le noir, le hobgobelin peut évoluer dans les ténèbres presque totales sans subir le moindre malus, ce qui l'avantage grandement pour le combat de nuit ou en conditions de faible luminosité.
- Le bonus racial en Déplacement silencieux sera sans doute apprécié particulièrement par les rôdeurs et roublards, même s'il peut être utile pour tout le monde.
- Enfin, il a l'avantage de connaître le goblin en plus du commun, et sa classe de prédilection étant Guerrier, on a tout intérêt à en profiter et dépenser au moins deux niveaux dans cette classe pour un personnage combattant.

## Acrobaties

Les hobgobelins apprécient tout particulièrement les classes suivantes (et leurs variantes) : chevalier<sup>PHB2</sup>, éclaireur<sup>CA</sup>, élu divin<sup>CD</sup>, ensorceleur (de bataille<sup>AE</sup>), guerrier, mage de bataille<sup>CP</sup>, marshal<sup>MHB</sup>, moine, paladin (de la tyrannie<sup>AE</sup>), prêtre, rôdeur<sup>S</sup>, roublard, samouraï<sup>CM S</sup>, sorcier<sup>CP</sup>, tourmenteur<sup>CM</sup>, warblade<sup>ToB</sup>.

De plus, les niveaux de classe de substitution raciaux présentés ci-après sont réservés aux hobgobelins. Chaque niveau de substitution doit être pris en lieu et place d'un niveau de la classe donnée et les avantages viennent en sus des avantages normaux à ce niveau. Si une aptitude de classe d'un niveau donné disparaît ou est modifiée, cela est précisé dans la description du niveau. Si les dés de vie sont différents, cette modification ne vaut que pour les niveaux de substitution. Enfin, un personnage pouvant prétendre à des niveaux de substitution n'est pas obligé de les prendre et peut tout à fait en choisir un, aucun ou plusieurs, sans pénalité.

### GUERRIER HOBGOBELIN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Armes et armures*, Don supplémentaire
2	+2	+1	+3	+1	Frères d'armes
6	+6	+2	+5	+2	Sandretâr





## GUERRIER HOBGOBELIN

Les guerriers hobgobelins sont des plus communs au sein de cette race, qui entraîne la plupart de ses combattants à être bien plus que de simples hommes d'armes. La guerre faisant littéralement partie de la vie pour les hobgobelins, leurs guerriers emploient des techniques de combat uniques, généralement inconnues des autres races. Avec une prédilection pour les armures intermédiaires...

**Prérequis.** Pour prendre un niveau de substitution de guerrier hobgobelin, le personnage doit être un hobgobelin sur le point de prendre son premier, second ou sixième niveau de guerrier.

**Compétences de classe.** Les guerriers hobgobelins ont la liste de compétences de classe du guerrier commun plus Déplacement silencieux (Dex) et Discrétion (Dex).

**Particularités de classe.** Toutes les particularités suivantes sont des particularités de classe des niveaux de substitution de guerrier hobgobelin.

**Armes et armures.** Le guerrier hobgobelin est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris du pavois). Il est également formé au port des armures intermédiaires et lourdes. De plus, il peut se déplacer à vitesse normale même s'il porte une armure ou une charge intermédiaire (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).

**Frères d'armes (Ext).** Un guerrier hobgobelin de niveau 2 est entraîné à combattre en unité, favorisant le travail de groupe sur l'initiative individuelle, pour ne laisser aucune brèche dans la défense. En s'entraînant pendant une heure, le guerrier hobgobelin et un ou plusieurs alliés peuvent développer une tactique de combat spéciale. Lorsqu'au moins deux des participants combattent côte à côte, ils bénéficient alors d'un bonus d'esquive de +1 à la CA ainsi qu'un bonus de +1 à l'attaque.

Cette aptitude remplace le don supplémentaire normalement acquis par un guerrier de niveau 2.

**Sandretâr (Ext).** Un guerrier hobgobelin attei-

gnant le niveau 6 a suffisamment fait ses preuves au combat pour se voir attribuer le commandement d'une unité. En tant que tel, il acquiert le titre de Sandretâr et jouit d'une influence motivante sur ses troupes. En terme de jeu, le guerrier hobgobelin dégage une aura de puissance qui confère un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts à tous ses alliés situés dans un rayon de 9 mètres (sauf lui-même).

Cette aptitude remplace le don supplémentaire normalement acquis par un guerrier de niveau 6.

## BARDE HOBGOBELIN

Les bardes hobgobelins sont plus des combattants charismatiques que des troubadours. En choisissant de prendre ces niveaux de substitution raciaux, le barde renonce à sa capacité de lancer des sorts en échange d'aptitudes martiales renforcées, lui permettant d'évoluer au coeur de la mêlée avec ses frères combattants.

**Prérequis.** Pour prendre un niveau de substitution de barde hobgobelin, le personnage doit être un gobelin sur le point de prendre son premier, second ou douzième niveau de barde.

**Alignement.** Un barde hobgobelin n'a aucune contrainte d'alignement (il peut être loyal).

**Compétences de classe.** Les bardes hobgobelins ont la liste de compétences de classe du barde moins Art de la magie (Int) et Concentration (Con).

**Points de compétence par niveau :** 4 + modificateur d'Intelligence.

**Particularités de classe.** Toutes les particularités suivantes sont des particularités de classe des niveaux de substitution de barde hobgobelin.

**Armes et armures.** Un barde hobgobelin prenant le premier niveau de substitution raciale est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, du fouet, ainsi qu'aux boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Cette aptitude remplace la capacité du barde de lancer de sorts et lui permet de prendre le second

## BARDE HOBGOBELIN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Armes et armures*, contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique
2	+1	+3	+0	+3	Dons supplémentaires
12	+9/+4	+8	+4	+8	Note paralysante

niveau de substitution raciale (voir plus bas).

**Dons supplémentaires.** Un barde hobgobelin prenant le second niveau substitution racial bénéficie d'un don supplémentaire à choisir parmi les dons de guerrier et les dons de musique de barde. Il bénéficie également d'un don supplémentaire tous les trois niveaux au-delà du second.

Ce niveau de substitution ne peut être pris par le barde hobgobelin que s'il a déjà choisi le premier niveau de substitution racial.

*Note paralysante (Mag).* Un barde hobgobelin de niveau 12 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour créer un effet semblable au sort *immobilisation de monstre*, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du barde. Le DD du jet de Volonté pour résister à l'effet est égal à  $10 + 1/2$  du niveau du barde + modificateur de Charisme du barde. *Immobilisation de monstre* est un pouvoir mental de type enchantement (coercition).

Cette aptitude remplace le *chant de liberté* normalement acquis par un barde de niveau 12.

## MOINE HOBGOBELIN

Les moines hobgobelins sont assez rares, mais pas plus que chez les humains et les autres races humanoïdes. En réalité, leur prédisposition pour la loi et l'ordre leur permet de mieux appréhender les concepts de la vie monastique et de se plier aux contraintes d'un entraînement quotidien.

**Prérequis.** Pour prendre un niveau de substitution de moine hobgobelin, le personnage doit être un hobgobelin sur le point de prendre son premier, second ou quatrième niveau de moine.

**Compétences de classe.** Les moines hobgobelins ont la même liste de compétences de classe que celle du moine commun.

**Particularités de classe.** Toutes les particularités suivantes sont des particularités de classe des niveaux de substitution de moine hobgobelin.

**Célérité du serpent (Ext).** Un moine hobgobelin prenant le premier niveau de substitution raciale favorise le mouvement sur l'immobilisme. Tant

qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, il bénéficie d'un bonus de +3 m à sa vitesse de déplacement. Par la suite, sa vitesse continue d'augmenter normalement avec le niveau du moine.

De plus, à partir du niveau 8 de moine, il devient capable d'effectuer une attaque à outrance par une action simple avant, après ou pendant une action de mouvement consacrée à se déplacer (de quelque façon que ce soit).

Les mêmes limitations que pour le déluge de coup s'appliquent, notamment le fait que le moine ne peut utiliser la célérité du serpent qu'à mains nues ou avec une arme de moine.

Cette aptitude remplace le pouvoir de déluge de coups normalement acquis par un moine de niveau 1. Le moine hobgobelin ne gagne pas non plus le pouvoir déluge supérieur au niveau 11.

**Don supplémentaire.** Au second niveau, le moine hobgobelin obtient le don Attaque éclair, sans avoir besoin d'en remplir les prérequis, en tant que don supplémentaire. Ce don remplace le choix de don supplémentaire normalement accordé à un moine de niveau 2.

**Pointe de vitesse (Ext).** Un moine hobgobelin de niveau 4 ou supérieur est capable d'augmenter sa vitesse de façon phénoménale, un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, il peut entamer une pointe de vitesse par une action libre, ce qui lui permet d'augmenter sa vitesse de déplacement de 6 m, mais le force à effectuer tout déplacement en ligne droite et de façon ininterrompue. Ainsi, le moine ne peut pas utiliser Attaque éclair dans le cadre d'une pointe de vitesse, mais il peut utiliser la célérité du serpent avant ou après son déplacement. Il peut également courir ou effectuer un double déplacement. Ces effets durent un round.

Tous les deux niveaux après celui-ci, la pointe de vitesse du moine bénéficie d'une augmentation de +3 m. Au niveau 20, la pointe de vitesse ne contraint par ailleurs plus le moine à effectuer son déplacement en ligne droite et de façon ininterrompue. Il

## MOINE HOBGOBELIN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Combat à mains nues, célérité du serpent, don supplémentaire
2	+1	+3	+3	+3	Don supplémentaire*, esquive totale
4	+3	+4	+4	+4	Frappe <i>ki</i> (magie), pointe de vitesse (6 m)



peut notamment utiliser le don Attaque éclair dans le cadre d'une pointe de vitesse.

Cette aptitude remplace la chute ralentie et toute amélioration de cette dernière dont pourrait bénéficier le moine hobgobelin.

Voici une liste des classes de prestige fréquemment empruntées par les hobgobelins, ainsi que l'abréviation du manuel d'où elles sont tirées, en exposant : assassin<sup>GdM</sup>, archer-mage<sup>GdM</sup>, chevalier noir<sup>GdM</sup>, cavalier des steppes<sup>CA</sup>, exécutant du noctechant<sup>CA</sup>, limier professionnel<sup>CA</sup>, maître des bêtes<sup>CA</sup>, silence du noctechant<sup>CA</sup>, tempête d'acier<sup>CA</sup>, tueur fantôme<sup>CA</sup>, croisé divin<sup>CD</sup>, disciple du vide<sup>CD</sup>, fanatique de la flamme noire<sup>CD</sup>, poing sacré<sup>CD</sup>, prêtre de guerre<sup>CD</sup>, templier consacré<sup>CD</sup>, traqueur consacré<sup>CD</sup>, chasseur sombre<sup>CM</sup>, chevalier protecteur<sup>CM</sup>, initié de l'ordre des archers<sup>CM</sup>, kensai<sup>CM</sup>, magelame<sup>CM</sup>, moine tatoué<sup>CM</sup>, pourfendeur de mages<sup>CM</sup>, preux cavalier<sup>CM</sup>, acolyte de la peau<sup>CP</sup>, initié du voile septuple<sup>CP</sup>, maître de l'esprit<sup>CP</sup> et poing illuminé<sup>CP</sup>.

Dans Eberron, les classes des prestige suivantes sont également appropriées : impure prince<sup>MoE</sup> et renegade mastermaker<sup>MoE</sup>. Voici enfin une nouvelle classe de prestige, l'héritier de Dakhân.

## HÉRITIER DE DAKHÂN

Jadis, les hobgobelins reignaient en maître sur le Khorvaire, sous la bannière du puissant empire de Dakhân. L'arrivée des daëlkys et les événements qui suivirent cette catastrophe provoquèrent sa chute anticipée et plongèrent les hobgobelins survivants dans les ténèbres pour des millénaires. Pourtant, tous n'oublièrent pas l'histoire des gobelinoïdes lorsque la puissance du Dakhân était à son apogée. Un certain nombre de clans garda trace de cette part importante des récits et des légendes, perpétuant la tradition et transmettant le savoir de manière orale pendant des siècles.

Aujourd'hui, les hobgobelins sont divisés, mais le royaume du Dargûn laisse entrevoir la possibilité pour ce peuple fier de dominer à nouveau la totalité du Khorvaire. Ceux qui se souviennent de l'histoire de Dakhân sont rares, mais ils sont les dépositaires d'un savoir ancien et de traditions millénaires. Ce sont des guerriers puissants et des combattants sans pareil, versés autant dans l'art de la forge que dans celui du combat. Tous sont les descendants de la grande dynastie Dakhân, et tous ont une même mission : faire renaître le Dakhân de ses cendres.

Les PNJ héritiers de Dakhân se rencontrent principalement dans le Dargûn, et uniquement parmi les membres des différents clans Dakhân, en particulier le Kech Shârat dont les combattants sont réputés pour être les meilleurs du Dargûn.

**Dés de vie :** d10.

### Prérequis

Pour devenir héritier de Dakhân, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race :** hobgobelin.

**Bonus de base à l'attaque :** +5.

**Compétences :** degré de maîtrise de 8 en Artisanat (travail de forge), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (histoire).

**Manoeuvres :** doit connaître au moins trois manoeuvres de la discipline Iron Heart.

**Spécial :** le personnage doit être un Dakhân.

### Compétences de classe

Les compétences de classe de l'héritier de Dakhân (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire), Diplomatie (Cha), Equilibre (Dex), Représentation (déclamation) (Cha), Saut (For), Savoir martial (Int).

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

## HÉRITIER DE DAKHÂN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Manoeuvres connues	Manoeuvres préparées	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	1	0	Secret de la forge
2	+2	+0	+0	+3	0	0	Secret de la forge
3	+3	+1	+1	+3	1	1	Secret de la forge
4	+4	+1	+1	+4	0	0	Secret de la forge
5	+5	+1	+1	+4	1	0	Secret de la forge



### Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe de prestige d'héritier de Dakhân :

**Armes et armures.** Un héritier de Dakhân ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Secret de la forge.** A chaque niveau, l'héritier de Dakhân apprend un mystère fondamental sur l'art de la forge des armes et des armures à l'âge où l'empire était à son apogée. Il peut choisir un secret de la forge dans le tableau ci-dessous, à condition de répondre aux prérequis. Le secret lui est transmis par un autre héritier de Dakhân qui doit pouvoir le lui expliquer en personne, et doit disposer d'une forge digne de ce nom. Si le personnage perd un objet (arme, armure ou autre) affecté par un secret de la forge, il peut en créer un nouveau à condition d'y consacrer le temps nécessaire. Le personnage ne peut créer qu'un seul objet exploitant un même secret à la fois.

*Secret du targath.* Ce secret s'applique à une arme de maître, dont l'extrémité infligeant des dégâts doit être en métal, comme les épées ou les haches. Les mystères de ce métal aussi rare que difficile à travailler vous sont transmis et vous refondez votre lame en y incorporant du targath liquide. Dorénavant, votre arme est considérée en targath pour passer la réduction des dégâts. De plus, une fois par jour, vous pouvez ignorer un effet magique ciblant spécifiquement votre arme.

*Secret du byeshk.* Ce secret s'applique à une arme de maître, dont l'extrémité infligeant des dégâts doit être en métal, comme les épées ou les haches. Les mystères de ce métal cassant qui aura été vital dans la lutte contre les daëlkys vous permettent d'ajouter des inclusions dans votre arme sous haute température. Dorénavant, votre arme est considérée en byeshk pour passer la réduction des dégâts.

### SECRETS DE LA FORGE

Niveau + mod Int	Secret	Temps de préparation
1	argent alchimique	1 jour
2	acier ignifié	2 jours
3	targath	5 jours
4	byeshk	7 jours
5	fer froid	10 jours
6	cristacier	15 jours
7	mithral	20 jours
8	adamantium	30 jours

De plus, une fois par jour, vous pouvez effectuer un châtiment contre une aberration avec un bonus à l'attaque égal à votre modificateur de Charisme et un bonus aux dégâts égal à vos dés de vie. Si vous rateriez ou si la cible n'est pas une aberration, le pouvoir n'a aucun effet et est perdu pour la journée.

*Secret de l'argent alchimique.* Ce secret vous permet de réaliser une amulette en argent que vous portez autour de votre cou. Rien de vous empêche de l'enchanter normalement par la suite. Les mystères de ce métal maléable et aux propriétés mystiques vous permet de mieux résister aux maladies. Désormais, toute arme que vous maniez est considérée en argent pour passer la réduction des dégâts, et vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre toutes les maladies.

*Secret du mithral.* Ce secret s'applique à une armure de maître en métal (autre que mithral), comme une cuirasse ou un harnois. Alors que vous sont transmis les secrets de ce métal aussi résistant que l'acier mais bien plus léger, vous retravaillez votre armure en créant un alliage unique profitant des propriétés du mithral. Désormais, le malus d'armure de votre armure est diminué de 2 et le bonus de Dextérité maximum du porteur est augmenté de 2.

*Secret du fer froid.* Ce secret s'applique à une arme de maître, dont l'extrémité infligeant des dégâts doit être en métal, comme les épées ou les haches. Vous découvrez le secret de ce métal extrêmement efficace contre les créatures du Chaos, et réalisez un alliage de fer froid avec votre arme existante. Désormais, votre arme est considérée en fer froid pour passer la réduction des dégâts. De plus, une fois par jour, vous pouvez, par une action immédiate, bénéficier d'un bonus +2 à un jet de Volonté.

*Secret du cristacier.* Ce secret s'applique à une arme de maître, dont l'extrémité infligeant des dégâts doit être en métal, comme les épées ou les haches. Les mystères de ce métal cristallin d'un autre continent vous sont révélés, et vous incorporez des fragments de cristacier dans votre lame. Désormais, votre arme bénéficie d'un bonus de perfection de +1 aux dégâts. De plus, une fois par jour, vous bénéficiez d'un bonus de +20 à un unique jet d'attaque.

*Secret de l'adamantium.* Ce secret s'applique à une armure de maître en métal (autre qu'adamantium), comme une cuirasse ou un harnois. Alors que vous sont transmis les secrets de ce métal à la résistance légendaire, vous reforgez votre armure existante pour lui adjoindre les propriétés défensives de l'adamantium. Désormais, la solidité de votre ar-



mure augmente de 10 et vous bénéficiez d'une RD 1/- (si l'armure est légère), 2/- (si intermédiaire) ou 3/- (si lourde).

*Secret de l'acier ignifié.* Ce secret vous permet de réaliser un heaume de métal doté de propriétés uniques. Rien de vous empêche de l'enchanter normalement par la suite. Les mystères de ce métal associé aux fondements du Bien vous permettent de mieux lutter contre les créatures maléfiques. Désormais, toute arme que vous maniez est considérée comme d'alignement Bon pour passer la réduction des dégâts. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de perfection de +1 à tous vos jets de Charisme ou tests de compétences basées sur le Charisme.

## Fouille

Les hobgobelins sont très friands de techniques de combat uniques ou innovantes, susceptibles de prendre leurs adversaires en défaut. Par conséquent, ils sont de fervents utilisateurs de dons offrant des options tactiques autres qu'infliger des dégâts au cours du combat, notamment :

Attaque-éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Combat monté, Création d'armes et d'armures magiques, Discret, Enchaînement, Expertise du combat, Science de la destruction, Science de la bousculade, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Attaque sautée<sup>CA</sup>, Expert tacticien<sup>CA</sup>, Flair du combattant<sup>CA</sup>, Provocateur<sup>CA</sup>, Science de la diversion<sup>CA</sup>, Sens de l'opportunité<sup>CA</sup>, Combat en phalange<sup>CM</sup>, Contre-charge<sup>CM</sup>, Cri *kiai*<sup>CM</sup>, Frappe karmique<sup>CM</sup>, Grand cri *kiai*<sup>CM</sup>, Vitesse<sup>CM</sup>, Combattant brutal<sup>CM</sup>, Expert de l'ordre serré<sup>CM</sup>, Soldat de brèche<sup>CM</sup>, Lanceur de sorts de guerre<sup>CP</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>, Résistance à la protection magique<sup>CP</sup>, Tueur de mages<sup>CP</sup>.

Dans Eberron, on retrouve également les dons suivants : Accord d'arme magique<sup>EU</sup>, Artisan exceptionnel<sup>EU</sup>, Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Frappe de précision<sup>EU</sup>, Frappe lacérante<sup>EU</sup>, Sursaut héroïque<sup>EU</sup>, Dargûn Mauler<sup>RoE</sup>. Voici enfin deux dons supplémentaires :

## MUR DE BOUCLIERS [GÉNÉRAL]

Lorsque le personnage combat en ordre serré avec ses alliés, il n'hésite pas à faire profiter ces derniers de l'abri offert par son bouclier et vice-versa.

**Avantage.** Lorsque le personnage et un allié adjacent portent tous deux un bouclier dont ils connaissent le maniement, le bonus de bouclier de chacun d'entre eux augmente de 1.

## SCIENCE DU MUR DE BOUCLIERS [GÉNÉRAL]

Lorsque le personnage combat en ordre serré avec ses alliés, leur mur de défense est si dense qu'il en devient presque infranchissable.

**Conditions.** Mur de boucliers, bonus de base à l'attaque +6.

**Avantage.** Lorsque le personnage et un allié adjacent portent tous deux un bouclier dont ils connaissent le maniement, le bonus de bouclier de chacun d'entre eux augmente de 2, et ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes. Les avantages de ce don remplacent ceux de Mur de boucliers.



## Utilisation d'objets magiques

Les hobgobelins ont une très longue tradition d'artisanat et d'enchantement de qualité. Les habitants actuels du Dargûn sont bien souvent de véritables maîtres du genre, en particulier les Gardiens des Légendes dont on dit que les artefacts qu'ils enchantent sont inspirés des mystérieuses antiquités de l'empire Dhakân que leur chef tente de retrouver à tout prix. Par conséquent, il existe un réel commerce d'équipement hobgobelin, réputé dans tout le Khorvaire pour sa robustesse et sa finesse. C'est tout particulièrement le travail de forge, les armes et les armures qui s'exportent le mieux, les forgerons hobgobelins connaissant les secrets pour travailler au mieux bien des métaux rares comme le mithral.

Parmi les pièces les plus demandées, les armures métalliques comme les cuirasses, les clibanions et les harnois figurent en bonne place. Lorsque c'est possible, les artisans hobgobelins préfèrent réaliser les armures les plus lourdes en mithral, en particulier pour les troupes hobgobelines, qui favorisent la mobilité et l'agilité sur la lourdeur et le blindage, bien que ceux qui peuvent se le permettre ne rechignent généralement pas à se vêtir d'une armure en adamantium. Les armes à lames sont également très recherchées, en particulier les épées, mais aussi les haches et ses dérivés, halberdards et autres coutilles. Toutefois, les hobgobelins savent également façonner des arcs de grande qualité, ainsi que des piques, lances et autres corsèques de premier choix.

Mais le marché des objets magiques est au moins aussi rentable, bien que luxueux, que le commerce des armes et armures traditionnelles. Les enchanteurs hobgobelins réalisent bien souvent des armures augmentant les capacités défensives de leur porteur, ainsi que, plus rarement, son aptitude à passer inaperçu. Les propriétés de *défense*, d'*ombre*, de *déplacement furtif*, d'*invulnérabilité* et de *résistance à la magie* sont plus que communes. Concernant les armes, les propriétés *acérée*, *gardienne*, *stockage de sort*, *axiomatique*, *sanglante*, de *rapidité*, *dansante* et même *vorpale*, figurent parmi les favorites.

Armes et armures mises à part, le Dargûn est moins productif en matière d'objets magiques que d'autres royaumes comme l'Aundair, mais cela ne l'empêche pas de bénéficier d'une réputation très honorable. Les *anneaux de protection*, de *bélier* et de *liberté de mouvement*, ainsi que les *bâtons de guérison*, de *défense* et d'*évocation* sont des pièces parmi

les plus commandées, au même titre que les *sceptres de prestance* et des *seigneurs de la guerre*. Enfin, *perles de thaumaturgie*, *bottes et capes d'elfes* (rebaptisées de *gobelin*), *bottes de sept lieues*, *bracelets d'armure*, *bottes de rapidité*, *amulettes d'armure naturelle*, *fourreaux d'affûtage* et autres *cors de dévastation* rencontrent également un franc succès à la fois chez les hobgobelins et les autres races.

Mais les hobgobelins possèdent également nombre d'objets magiques propres à leur culture et indubitablement uniques dans l'histoire du Khorvaire. Certains de ces objets datent de l'empire Dakhân et sont si rares qu'ils se monnaient bien plus cher que leur valeur réelle auprès des collectionneurs ou du clan Kech Volâr. Mais d'autres ont pu être copiés par les meilleurs enchanteurs du Dargûn, qui sont depuis capables de reproduire ces merveilles aujourd'hui, ce qui leur ouvre un marché d'amateurs d'objets rares en plus de celui des commanditeurs d'objets magiques habituels.

Quelques-unes de ces antiquités sont présentées dans l'*Explorer's Handbook* (page 155). Parmi ces antiquités aujourd'hui reproduites, on compte notamment les *bannières de l'oeil du cyclone* qui sont d'une aide précieuse au cœur du combat, puisqu'elles ont la capacité de réprimer les effets de peur et de confusion. Les *lames implacables* sont également appréciées pour être encore plus redoutables que les armes *sanglantes*. Les *sceptres crâne-de-corbeau* sont également des artefacts à valeur tactique, puisqu'ils permettent à deux porteurs de communiquer à moyenne distance. Enfin, les *tuniques de Thurrinak* sont appréciées de tous les soldats puisqu'elles combinent un bonus d'armure naturelle et de parade.

Mais de nombreuses antiquités sont d'un pouvoir trop grand et d'une facture trop complexe pour avoir pu être reproduites à ce jour. La majeure partie de ces artefacts est aujourd'hui encore enfouie sous le Khorvaire, mais ceux qui ont été retrouvés sont vénérés par les hobgobelins, en particulier par les Gardiens des Légendes, qui font tout pour acquérir la moindre de ces découvertes. Un exemple d'artefact unique est la légendaire *Skai Shârat*, la Grande Lame des Gobelinoïdes, détaillée dans le *Player's Guide to Eberron* (page 71). C'est une *épée à deux mains* +6 *axiomatique de rapidité*, dotée de grands pouvoirs. Trois fois par jour, son porteur peut effectuer un châtiment avec un bonus de +4 à l'attaque et de +20 aux dégâts. Une fois par jour, après une attaque réussie avec *Skai Shârat*, ce même porteur peut lancer *mise à mal* (DD 19) sur sa victime.





## Connaissance (mystères)

De nombreux sorts existant à l'heure actuelle sont le fait de mages hobgobelins à l'époque de la grandeur de leur empire, en particulier ceux de l'école d'évocation. Depuis, les lanceurs de sorts hobgobelins sont devenus moins créatifs et plus pragmatiques. Ils réutilisent les sortilèges les plus efficaces, en terme de combat ou de fonctionnalité, ne manquant pas de rappeler aux étrangers que certains des sortilèges les plus célèbres sont sans doute dûs à l'un de leurs ancêtres.

Parmi les sortilèges (de bas niveau) préférés de leurs druides, on notera en particulier : *grand pas*, *passage sans traces*, *saut*, *endurance de l'ours*, *force du taureau*, *grâce féline*, *peau d'écorce*, *appel de la foudre*, *domination d'animal*, *colonne de feu*, *rouille*, *camouflage*<sup>CD</sup>, *oeil de faucon*<sup>CD</sup>, *vigueur mineure*<sup>CD</sup>, *odorat*<sup>CD</sup>, *vigueur*<sup>CD</sup>, *vigueur mineure de groupe*<sup>CD</sup>, *camouflage de groupe*<sup>CD</sup>, *dissimulation forestière*<sup>CD</sup>.

Parmi les sortilèges préférés de leurs prêtres, on remarquera : *arme magique*, *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *endurance de l'ours*, *force du taureau*, *immobi-*

*lisation de personne*, *panoplie magique*, *ancrage dimensionnelle*, *arme magique suprême*, *puissance divine*, *vigueur mineure*<sup>CD</sup>, *vengeance divine*<sup>CD</sup>, *dévastation*<sup>CD</sup>, *flammes de la foi*<sup>CD</sup>, *précision bénie*<sup>CD</sup>, *vigueur*<sup>CD</sup>, *vigueur mineure de groupe*<sup>CD</sup>, *arme de la divinité*<sup>CD</sup>.

Les prêtres d'Eberon apprécient aussi : *bouclier de la foi de groupe*<sup>EU</sup>, *legion's magic weapon*<sup>MoE</sup>, *watchful ancestors*<sup>MoE</sup>.

Les mages hobgobelins ont une préférence pour les sortilèges suivants : *rayon de givre*, *arme magique*, *armure de mage*, *bouclier*, *coup au but*, *projectile magique*, *endurance de l'ours*, *force du taureau*, *grâce féline*, *protection contre les projectiles*, *rayon ardent*, *boule de feu*, *éclair*, *héroïsme*, *immobilisation de personne*, *affûtage*, *arme magique suprême*, *rapidité*, *globe d'invulnérabilité partielle*, *peau de pierre*, *bouclier de feu*, *tentacules noirs d'Evard*, *orbe d'énergie mineur*<sup>CP</sup>, *poing de pierre*<sup>CP</sup>, *explosion de feu*<sup>CP</sup>, *poigne tellurienne*<sup>CP</sup>, *armure de mage suprême*<sup>CP</sup>, *éclair raisonnant*<sup>CP</sup>, *poigne de pierre*<sup>CP</sup>, *explosion de flammes*<sup>CP</sup>, *orbes d'énergie*<sup>CP</sup>.

Les magiciens d'Eberon utilisent également : *thaumartisanat*<sup>EU</sup>, *ancien knowledge*<sup>MoE</sup>, *legion's magic weapon*<sup>MoE</sup>, *watchful ancestors*<sup>MoE</sup>.

30

## SOURCES

La description des hobgobelins est en partie issue du *Manuel des Monstres I*, tandis que l'extrait de leurs activités dans le Khorvaire est lui grandement issu du guide de campagne *Eberon – Univers*. Notez toutefois que la majeure partie de ce qui est raconté dans ce guide n'est que pure invention de son auteur.

## Bibliographie

**CA** : Codex Aventureux

**CD** : Codex Divin

**CM** : Codex Martial

**CP** : Codex Profane

**EHB** : Explorer's Handbook

**EU** : Eberon – Univers

**FoW** : Forge of War

**GdM** : Guide du Maître

**MdJ** : Manuel des Joueurs

**MM** : Manuel des Monstres I

**MoE** : Magic of Eberon

**PGtE** : Player's Guide to Eberon

**S** : Aide de jeu proposée sur [le Scriptorium](#)

Merci aux relecteurs du Scriptorium, à Philousk pour son coup de main sur les dieux traditionnels et à Mörkhduell pour son travail sur Chandelyre.