



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LES GOBELINS

ÉCOLOGIE DES GOBELINS



Image © Wizards of the Coast

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS
AVEC LA PARTICIPATION DE MÖRKHDULL (CARTES),
DALVYN ET GUNGNIR (LE CULTE DE MAGLUBIYET)**

Pour utiliser pleinement cette aide, vous aurez besoin de : Codex Aventureux, Codex Martial, Codex Divin, Codex Profane, Eberron - Univers, Grand Manuel des Psioniques, Manuel des Monstres III, Magic of Eberron, Sharn City of Towers

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Les gobelins sont parmi les créatures les plus emblématiques de Donjons et Dragons après les dragons eux-mêmes. Petits, vicieux, intrinsèquement mauvais, ils sont la piétaille servant à l’entraînement des aventuriers débutants, avant qu’ils ne s’orientent vers de plus glorieux horizons. Figure incontournable du monstre ringard, ils sont répandus dans tous les univers et dans de nombreux jeux au-delà de D&D. Leur invariable faiblesse et leur stupidité congénitales sont généralement compensées par leur nombre, et ils sont le véritable symbole de la vermine dans tous les mondes fantastiques qu’ils infestent. Cette aide de jeu a pour vocation d’étudier en détail le comportement des gobelins 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 ignobles créatures.

TABLE DES MATIÈRES

Apparence et comportement	3.
Mode de vie	6.
Communautés	10.
Combat	14.
Règles optionnelles	21.
Sources	29.

APPARENCE ET COMPORTEMENT

Détection

A la manière des humains, l'apparence des gobelins varie énormément d'une ethnie à une autre, parfois même entre tribus. Toutefois, quelques constantes restent valables pour la quasi-totalité des membres de cette race. Les gobelins mesurent entre 90 cm et 1,10 m, bien qu'ils paraissent généralement plus petits car ils se tiennent constamment courbés. Leur poids varie entre 20 et 25 kg en moyenne, même si certaines exceptions peuvent dépasser largement ces limites. Il n'y a pas de grandes différences physiques entre mâles et femelles, à l'exception des organes reproducteurs et de la présence de mamelles chez ces dernières. Dans la grande majorité, les gobelins sont rachitiques. Même les plus forts de chaque tribu présentent des muscles tout en longueur, sur leurs membres allongés à la manière de chimpanzés.

En revanche, d'autres aspects peuvent changer du tout au tout selon la tribu ou les origines d'un goblin. En premier lieu, sa couleur de peau. Les gobelins voient leur couleur varier du rouge au jaune, en passant par l'orange sale et l'ocre brun. Mais on a également vu des espèces à la pigmentation verdâtre, parfois si sombre qu'elle semble noire. Enfin, des cas très rares de gobelins dotés de pouvoirs psychiques arborent une couleur bleu profond. Leurs yeux ont des pupilles identiques à celles des humains, mais leurs iris sont teintés de jaune, de rouge ou, toujours dans de rares cas, de bleu.

Les gobelins ont une pilosité variable, passant de l'absence totale de poils à une toison épaisse et sale. Leur visage est toutefois dépourvu de poils, ce qui leur laisse l'occasion d'exprimer toute une série d'expressions humanoïdes, que les humains assimilent aisément à des grimaces. Ils sont généralement imberbes, à l'exception de rares ethnies arborant des barbes noires. Leur crâne est plus plat que celui d'un humain, et leurs yeux sont enfoncés profondément dans leurs orbites. Leur mâchoire est généralement large et garnie de crocs, qui peuvent être tout juste apparents ou proéminents et acérés. Leurs oreilles pointues et larges les dotent d'une ouïe appréciable. Enfin, leurs pieds et leurs mains sont généralement dotés d'ongles épais et pointus, facilement assimilables à des griffes. Toutefois, il n'en est rien, et les gobelins s'en servent rarement pour se battre.



Psychologie

Les gobelins sont généralement d'alignement neutre mauvais, même si des individus rares et intelligents ont pu développer des penchants moins maléfiques. Il est difficile de dire si les gobelins sont mauvais par nature ou par l'expérience. En effet, beaucoup de spécialistes affirment qu'ils n'ont pas de prédisposition à faire le mal. De leur avis, c'est à force d'être toujours pourchassés et persécutés qu'ils ont développé une sorte d'instinct de survie passant par une réponse sournoise et létale à toute approche ou rencontre d'un individu de taille supérieure à la leur. Car il est un fait avéré : si les gobelins entrent parfois en guerre contre les halfelins, les gnomes ou encore les kobolds, il semblerait que leur haine soit plus grande encore envers toutes les races de grande taille, orques et humains avant tout.

Pourtant, d'autres spécialistes argumentent que c'est l'expérience même qui démontre la vilénie de ces pernicieuses créatures. En effet, les gobelins n'ont pas pour habitude d'attendre la provocation pour attaquer. Dans certaines contrées, leurs raids sont purement sadiques et aléatoires, ne prenant même pas la peine de piller les villages ravagés. De plus,



les gobelins se sont montrés capables de s'allier avec toutes sortes d'autres races maléfiques, comme les hobgobelins bien entendu, mais aussi les troglodytes ou même les orques. Tandis qu'il n'est quasiment nulle part mention d'une alliance entre des gobelins et une quelconque race aux bonnes mœurs tels que les halfelins ou les gnomes.

Cette dernière théorie est communément admise parmi les races humanoïdes, et c'est pourquoi cette vermine est chassée à vue, sauf dans certains cas particuliers.

Connaissances (histoire)

Selon l'univers dont ils sont originaires, l'Histoire des gobelins n'est pas forcément la même. Toutefois, ils sont généralement issus du plan dans lequel les aventures des héros se déroulent, le plus souvent le plan matériel. A cause de leur physique désavantageux et de leur nature maléfique, les gobelins se retrouvent systématiquement opprimés et honnis par les autres races au cours de leur Histoire. Les humains et autres races majoritairement bonnes entrent en conflit avec eux, souvent d'ailleurs pour se défendre. Les orques et autres races maléfiques, et même les hobgobelins et gobelours, qui sont pourtant quasiment leurs cousins, les dominent et les considèrent comme de la pitié. Il est fort rare qu'une exception se produise et que des gobelins parviennent à gouverner une région entière par la force ou l'intelligence.

Dans l'univers d'Eberron, les gobelins ont appartenu, dans le passé, à l'empire gobelinoïde de Dakhân, qui régnait sur tout le Khorvaire. Mais là encore, ils n'en étaient pas les maîtres. Les dirigeants du continent et de chaque région étaient des hobgobelins, plus rarement des gobelours. Mais les gobelins, faibles et idiots, n'étaient pas mieux considérés qu'actuellement. De nos jours, la seule nation gobelinoïde subsistante est le Dargûn, toujours entre les mains des féroces hobgobelins. Les gobelins sont pourtant majoritaires en nombre, mais ils vivent dans la crainte et sous la totale domination de leurs cousins de grande taille. Ils sont tout simplement tolérés par leurs maîtres, mais n'ont pas le moindre droit ni la moindre considération.

Les gobelins n'ont généralement pas la patience de retenir des noms longs et compliqués. C'est pourquoi ils se donnent souvent des patronymes

monosyllabiques, et n'ont pas de nom de famille (autre que le nom de leur tribu). Les personnages importants de leurs communautés aiment toutefois s'attribuer des noms plus longs, afin d'en imposer jusque dans leur patronyme. Sauf dans certains cas, ces noms n'ont aucune signification, ni en goblin, ni en commun. Ils sont toutefois assez gutturaux dans la prononciation, d'où l'erreur commune qui consiste à croire le contraire. Enfin, tous les noms sont unisexes.

Noms. Ârshk, Brech, Brilch, Borkh, Czim, Chluk, Hesk, Kroâm, Krâhr, Morst, Nyrukh, Phesk, Qilr, Râsh, Slisk, Troâr, Wikl, Woârst, Wurm.



Connaissances (religion)

Les gobelins ne sont pas réellement de grands fanatiques religieux. Ils n'ont ni la patience ni la sagesse nécessaire pour concevoir avec précision le principe de divinité. Ainsi, lorsqu'ils révèrent un dieu, une puissance de la nature ou un seigneur démon, ce qui est le cas le plus fréquent, ils se contentent généralement de suivre les litanies de leur prêtre. Ces derniers se contentent également de rituels courts et peu complexes. Les prières sont dites en goblin et les paroles changent selon le prêtre, aucun texte sacré n'étant recensé chez ces créatures. Pour accompagner les louanges, ils offrent généralement une créature vivante en sacrifice. Leur choix se porte le plus souvent sur des animaux de petite

taille, mais lorsqu'ils ont la chance d'avoir une créature intelligente sous la main, ils ne se privent pas d'un bon spectacle.

Suivant leur univers d'adaptation, les cultes et divinités des gobelins varient du tout au tout. Dans Eberron, ils suivent parfois les enseignements du Narquois, en particulier les guerriers et autres combattants parmi eux. D'autres préfèrent suivre la voie de l'Ombre, notamment les roublards, les rôdeurs et autres sournois parmi ces créatures. Enfin, certains vénèrent Balinor, en particulier les cavaliers, rôdeurs et certains druides. On trouve des druides gobelins, dans les landes du Torlâc bien sûr, mais aussi et surtout dans la forêt de Khrâl. La plupart des gobelins ont pourtant aussi peur que les autres races des créatures de la forêt, mais les gobelins forestins s'y sont adaptés et y vivent avec la même rudesse que les autres horreurs des environs. Ils n'ont plus rien de civilisé - même selon les standards gobelins - et prient essentiellement, bien que rarement, la nature même.

MAGLUBIYET

Dans la cosmologie traditionnelle de D&D, utilisée notamment pour les univers de Greyhawk et des Royaumes Oubliés, les gobelins ont leur propre divinité : Maglubiyet. En tant que dieu mineur, il a une influence limitée sur les grandes puissances mais ses prêtres dominent le peuple goblin par la peur et le fanatisme.

Maglubiyet régit le panthéon goblin, plus petit et divisé que le panthéon orque, d'un poing de fer, comme Gruumsh le sien. Maglubiyet régit à la fois les gobelins et hobgobelins, et ne permet pas à leurs dieux raciaux spécifiques de grandir et croître en puissance. Il permet à certains dieux d'exister en tant que dieux raciaux totémiques, car il connaît le besoin de chaque race pour un dieu racial propre, et au fil des éons, ces divinités ont appris à se courber devant le trône de fer enflammé de Maglubiyet.

Il y a une puissante guerre entre les esprits orques et gobelins dans les enfers, menée par Maglubiyet et Gruumsh ; c'est une guerre éternelle où nul ne sait pourquoi les divinités persistent dans cette lutte inutile. C'est peut-être pour aiguïser leur sens du combat, essayer d'autres stratégies pour d'autres batailles ; qui sait ?

Maglubiyet est semblable en bien des façons à Gruumsh, le dieu orque ; il souhaite voir la guerre

se répandre pour la gloire de son peuple, et le pousse éternellement au conflit et à la lutte.

Les cibles favorites de Maglubiyet pour cet effort de guerre sont légèrement différentes. Les gobelins ont une plus forte affinité pour un environnement souterrain. Maglubiyet veut voir son peuple détruire les races de la surface, bien sûr, mais c'est pour la gloire de la guerre et du carnage plus que pour le territoire. Les premiers ennemis et concurrents des gobelins sont les nains et les gnomes, et ce sont ces races que Maglubiyet pousse ses serviteurs à détruire quand ils les rencontrent.

Maglubiyet encourage une hiérarchie rigide parmi les gobelins et hobgobelins. Il y a une hiérarchie exacte dans les tribus. Chacun sait qui lui est supérieur et inférieur. Toutefois, les chefs règnent en vertu de leur force : quand elle décroît, ils sont vite éliminés.

Le clergé et les chamans de Maglubiyet sont d'une importance majeure pour cette divinité : les prêtres sont donc vitaux pour les buts de Maglubiyet sur le Plan Primaire, et ils ont une influence majeure sur les tribus de gobelins. Ceci est aussi vrai pour les chamans. Les chamans sont parfois chefs de tribu de fait, mais ils sont le plus souvent les bras droits de chefs, et leur rôle dans la préparation de la guerre est de remonter le moral de leur tribu et de conseiller le chef.

Maglubiyet est une divinité qui demande des sacrifices à son clergé. Ils sont toujours effectués par décapitation à la hache, et le clergé enseigne que ces sacrifices alimentent l'énergie que Maglubiyet consomme dans sa guerre sacrée contre les orques dans les enfers.



MODE DE VIE

Artisanat

Rares sont les talents des gobelins dignes d'être appréciés par d'autres humanoïdes. Toutefois, chacun a son utilité au sein de la tribu, et le partage des tâches simples permet une certaine équité parmi les gobelins moyens. Les plus habiles, les plus forts et les plus intelligents effectuent généralement des tâches plus intéressantes, tandis que les demeures, les infirmes et les parias se retrouvent à effectuer les tâches les plus ingrates. Ceci dit, certaines tribus de gobelins préfèrent encore confier ces travaux à des esclaves lorsqu'elles en ont. A une exception notable près, les mâles et les femelles gobelins sont égaux face au travail.

Les professions les plus rencontrées au sein d'une tribu sont les suivantes :

- Les chasseurs sont chargés de traquer le gibier et de rapporter de la viande au camp. Dans bien des cas, quand la chair fraîche vient à manquer ou lorsque le gibier se fait trop dangereux, ils se rabattent sur des fruits sauvages ou des racines.
- Les soldats sont moins nombreux qu'on ne le croit, la plupart des gobelins ayant de toute façon reçu une sommaire formation au combat. Cependant, les soldats de profession sont généralement chargés de patrouiller aux abords du camp ou d'en garder les entrées, en temps de paix. En temps de guerre, ils mènent les groupes d'assaut constitués de leurs compères.
- Les artisans sont chargés de traiter les matières premières, comme le fer récupéré sur les cadavres d'ennemis, les os ou le cuir d'animaux sauvages, voire le bois ou la pierre, pour fabriquer toutes sortes d'outils utiles à la communauté. Les vêtements, les armes, les tentes, les palissades, les armures, sont généralement fabriqués par les artisans.
- Les génitrices sont les gobelins enceintes. Elles ont pour charge, tout au long de leur grossesse, de l'ordre de deux mois, de s'occuper de la cuisine pour le reste du camp. Les gobelins goûtant la viande crue et les autres accompagnements fort peu accommodés, cette tâche reste au demeurant fort simple et se limite généralement à faire le service.
- Les ouvriers sont les travailleurs subalternes

des artisans. Ils ont généralement pour tâche d'obéir à leurs ordres lorsque de grands travaux pénibles sont entamés, comme la construction d'un camp, le tannage de peaux, ou le transport de matières premières. En temps de guerre, ils servent également de chair à canon et sont envoyés en première ligne. Certaines sociétés gobelines réservent ces tâches aux esclaves qu'elles entretiennent.

Il existe toutefois des cas assez exceptionnels de gobelins quittant leur tribu et tentant de se faire accepter dans le vaste monde civilisé. Ces derniers ne peuvent généralement pas compter sur leur force pour se faire accepter, mais possèdent parfois de menus talents. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils cumulent plusieurs professions pour maximiser leurs bénéfices :

- Les artisans gobelins ont une prédilection pour le travail des os. De leurs doigts longs et fins, ils arrivent à tailler des instruments de précision ou des bijoux de belle facture qui sont appréciés des professionnels. D'autres préfèrent la taille des pierres précieuses, mais leurs talents ne rivalisent généralement pas avec ceux des gnomes ou des nains.
- Les gobelins se découvrant un talent pour la magie profane font d'excellents invocateurs. Le fait d'invoquer de grandes et puissantes créatures pour protéger leur maigre personne n'est pas sans séduire nombre d'entre eux.
- Les gobelins ont une très bonne mémoire, ce qui les prédispose à devenir d'excellents marchands et banquiers. Ceux qui s'en donnent la peine se révèlent doués dans le domaine de la finance et du commerce, et l'on dit qu'un gobelin ne se laisse jamais arnaquer.
- Les gobelins ont une réelle attirance pour tout ce qui a trait à la technologie et la magie appliquée utilisée par les façonners. Certains d'entre eux peuvent se révéler d'excellents architectes, forgerons, ou enchanteurs d'objets magiques.
- Enfin, les gobelins font, à l'occasion, d'excellents espions. Leur ouïe fine et leur aptitude à passer inaperçus en font de très bons mouchards pour épier dans les salles obscures. Ils savent se faire passer pour plus stupides qu'ils ne le sont afin de surprendre de croustillantes conversations, et ainsi gagner la confiance de leurs employeurs.

Profession

Au sein d'une tribu, l'organisation sociale est généralement assez simple, bien que constamment en mouvement. Le chef dirige à peu près tout le monde par la force physique et sa personnalité, rarement par sa sagesse ou son intelligence. Juste en dessous, on trouve les rares chamans ou prêtres de la tribu, dont le rôle de guide spirituel, s'il est apprécié de la communauté, est loin d'être aussi respecté que celui de chef. De ce fait, si un lanceur de sorts venait à contrarier son supérieur, sa vie ne tiendrait qu'à un fil. Dans des cas très particuliers, les prêtres et chamans sont remplacés par des sorciers ou, plus rare encore, des cabales de bleus, des gobelins dotés de pouvoirs psioniques. Ces créatures à l'intellect surdéveloppé pour des membres de leur race ont alors tendance à tirer les ficelles dans l'ombre du pouvoir, plutôt que de se laisser dominer par une brute sans cervelle. Les communautés dirigées par de tels cercles sont souvent les plus dangereuses, mais parfois les plus civilisées.

Sous ces postes indispensables à la bonne gestion d'une tribu, se trouvent tous les autres gobelins. Si théoriquement, aucun ordre d'importance n'est établi, leur valeur n'est pas exactement la même aux yeux de leur chef. Ceux qui exercent des professions à plein temps ou qui ont un savoir faire indispensable jouissent de certaines faveurs et savent se faire respecter d'une manière ou d'une autre. En particulier, les soldats, les génitrices et les rares gobelins capables de dispenser des soins, bénéficient d'un statut particulier et ne sont pas aussi aisément remplaçables que leurs autres congénères. Les autres gobelins, qui remplissent des postes à tour de rôle, entre la chasse, l'artisanat, l'éducation et l'entraînement des plus jeunes, constituent la grande majorité d'une tribu et sont autrement plus sacrificiables.

Enfin, le bas de l'échelle sociale est occupé par les parias et autres dégénérés, s'ils n'ont pas déjà été exécutés par leurs congénères. Relégués aux tâches ingrates, ils n'ont aucun droit et personne ne contesterait le droit à un autre goblin d'ôter la vie à l'un d'entre eux pour quelque obscure raison. Toutefois, cette main d'œuvre et chair à canon indispensable est souvent complétée ou entièrement constituée d'esclaves humanoïdes, asservis à l'occasion d'un raid. Les nains sont leurs esclaves favoris, car ils montrent une endurance appréciable pour le travail de longue haleine. Mais il leur arrive aussi de

droguer et d'asservir de plus gros individus, comme des ogres ou des trolls. Dans ce cas, il y a toujours un processus magique derrière cet esclavage, mais son efficacité n'est jamais éternelle...

Comme dit plus tôt, les génitrices bénéficient d'un statut particulier dans la société gobeline. Alors qu'elles peuvent être de simples artisans le reste du temps, pendant leur grossesse, elles sont traitées avec un minimum de déférence, et elles ont généralement un esclave à leur service. Leur seule occupation consiste à servir la nourriture aux autres gobelins. Une gobeline peut donner naissance à 2d4 gobelins après ses deux mois de grossesse, une richesse que nul chef ne saurait négliger. Elles sont donc protégées d'un point de vue purement pragmatique par toute la tribu, mais une fois leur office terminé, elles retournent à la vie normale. Une esclave, paria ou dégénérée n'est jamais considérée comme génitrice. Et si elle est enceinte, son enfant connaîtra le même destin que sa mère.



Art de la magie

Les gobelins ne sont pas de grands utilisateurs de magie profane, plutôt à cause de leur vie nomade que de leurs faibles talents dans le domaine, car les rares gobelins civilisés ont su se montrer parfois efficace dans son usage. L'écriture étant inconnue de la plupart d'entre eux, accéder au statut de magicien est impensable, et l'expérience montre que la magie innée des ensorceleurs ne coule pas dans leurs veines. Toutefois, les gobelins qui s'en donnent la peine deviennent des magiciens à la puissance non négligeable, souvent spécialisés dans l'invocation. Certains d'entre eux préfèrent dominer les enchantements pour asservir plus aisément la pensée d'autrui. Enfin, ceux qui ont du sang démoniaque dans les veines se découvrent parfois des talents de sorcier.



La magie divine est plus connue des gobelins vivant en tribu, mais seulement sous sa forme la plus naturelle, à savoir la magie druidique. La plupart des chefs spirituels des gobelins sont des chamans, des druides neutres mauvais qui considèrent la nature

comme une épreuve sélectionnant les plus forts, mais aussi les plus malins et les plus audacieux. Ils entretiennent la foi par la peur, et ont une certaine affinité avec les vermines et les worg. Dans d'autres cas, les chamans gobelins peuvent être spiritistes et ont davantage l'habitude de communiquer avec les morts et autres esprits. Enfin, quelques gobelins se retrouvent prêtres de divinités naturelles et maléfiques, ou plus souvent de princes démons et d'archidiabls. Là encore, ils entretiennent la foi par la peur et tentent de réaliser des pactes maléfiques pour accroître leur puissance et celle de leurs fidèles.

Les pouvoirs psioniques sont encore plus rares, quasiment inexistant chez la plupart des gobelins. Il existe toutefois une sous-race de gobelins naturellement doués pour le psionisme : les bleus. Ces derniers disposent de quelques pouvoirs innés, et empruntent parfois des classes psioniques lorsqu'ils en ont l'occasion. Utilisant leurs facultés avec discrétion, ils parviennent généralement à s'assurer une position décisionnelle au sein de leur tribu. Mais la plupart d'entre eux préfère vivre en solitaire, pour apprendre en paix les mystères des pouvoirs psioniques. On trouve même certains de ces gobelins dans de grandes cités, où ils se joignent à des cabales psioniques pour en apprendre davantage sur leurs pouvoirs.

Diplomatie

Les relations des gobelins avec les autres espèces n'ont généralement que deux possibilités. Dans le premier cas, il s'agit d'espèces d'alignement bon, et les rapports sont assez tendus. Si les gobelins se tiennent à bonne distance des communautés d'autres races, ils sont le plus souvent laissés en paix. Mais leur nature chaotique et sauvage a tendance à les pousser à attaquer tout ce qui ressemble à un village, une caravane ou un groupe d'aventuriers. De ce fait, ils s'attirent la haine des populations locales et sont rapidement pris pour cible par les défenseurs de ces communautés. Lorsqu'ils finissent par représenter un danger trop important, ce sont parfois des aventuriers qui sont recrutés pour les déloger des montagnes, des grottes ou des forêts. Plus rarement, des groupes ou des Eglises entières se consacrent à leur extermination pour le bien de la communauté.

Dans le cas des espèces d'alignement mauvais, les réactions envers les gobelins sont plus mitigées. Soit la présence de ces derniers les dérange, et leur élimination méthodique est alors longue et relativement difficile. Car même si les gobelins sont des proies faciles, il est difficile de tous les exterminer. Tels la vermine, ils se reproduisent vite et se terrent dans les endroits les plus insolites. Soit les gobelins sont tolérés par l'espèce en question, qui se pose alors en dominateur de la race gobeline. Le plus souvent, leurs cousins hobgobelins ou gobelours remplissent ce rôle, et tolèrent les gobelins tout en les considérant plus ou moins comme des esclaves. Mais dans certains cas, d'autres races plus évoluées comme les flagelleurs mentaux ou les ogres mages s'en servent comme de la piétaille, avec sans doute encore moins de pitié pour leur misérable vie.

Pourtant, il existe une exception à cette règle. Si une espèce monstrueuse a pour habitude de traiter avec les gobelins, ce sont bien les worgs. Ces loups monstrueux, intelligents et maléfiques ont tendance à bien s'entendre avec eux. Il n'y a pas de raison particulière à cela, en dehors du fait qu'un worg monté d'un gobelin se trouve être une paire de combattants potentiellement redoutables. Les worgs ne vivent généralement pas en permanence avec leurs alliés gobelinoïdes, préférant une certaine indépendance, mais les deux races se retrouvent souvent pour la défense de leurs territoires et la guerre.

Dans tous les cas, les gobelins ne cherchent qu'une chose : la vie en toute liberté. Mais même lorsqu'ils l'obtiennent, ils s'arrangent généralement pour tout gâcher en s'en prenant à ceux qui, jusque là, les ignoraient tranquillement.



COMMUNAUTÉS

Dressage

Lorsque les gobelins se regroupent en communauté et ne sont pas dominés par d'autres races plus puissantes, ils ont généralement tendance à s'entourer d'alliés, comme les worgs, ou au moins d'esclaves, pour pouvoir répondre aux agressions de l'extérieur. Selon les régions, ces esclaves varient grandement, puisque les gobelins se servent généralement parmi les races alentours. Selon la capacité magique et militaire d'une tribu, le choix des esclaves varie également fortement.

Les tribus les plus faibles ont tendance à asservir leurs propres membres, les imbéciles et les impotents, incapables qu'ils sont de garder le contrôle d'esclaves potentiellement dangereux et au tempérament rebelle. Dans ce cas, ils se passent généralement de fabriquer des enclos ou de surveiller les esclaves, car il ne leur viendrait souvent pas à l'esprit de quitter leur communauté. Ils ont beau être maltraités et considérés comme des moins que rien, ils se sentent liés à la tribu et ne la quittent sous aucun prétexte. Malheureusement, cette main d'œuvre est fort limitée.

Les tribus formant de bons soldats, possédant un armement digne de ce nom et capables de fabriquer des cages solides s'entourent d'humanoïdes ou autres monstres plus forts qu'eux, comme des humains ou nains, pour accomplir les tâches les plus éprouvantes. Ils les enlèvent lors de pillages ou lors d'attaques de caravanes isolées, s'ils ne les tuent toutefois pas dans le feu de l'action. Les esclaves sont enfermés et gardés la nuit tombée, et travaillent en continu toute la journée, sous la menace des fouets et des piques des gobelins. Comme ces petits êtres ne sont pas toujours impressionnants, les tentatives de rébellion et d'évasion sont fréquentes, et les gobelins sont obligés de faire de nombreux exemples dans le sang pour maintenir l'ordre.

Enfin, les tribus possédant un chaman ou un sorcier compétent préfèrent des créatures encore plus puissantes, comme les trolls et les ogres, qu'ils asservissent par magie. Ils s'en prennent généralement à des créatures isolées, car si elles sont déjà dangereuses seules, elles deviennent redoutables à plusieurs. Ensuite, les guerriers tentent de la maintenir à portée, utilisant parfois le poison, pendant

que l'incantateur exerce sa domination. Une fois le lien créé, l'esclave se révèle obéissant et efficace, ce qui permet de se contenter d'une surveillance limitée. Toutefois, les chamans gobelins sont prudents et affectent souvent quelques gardes, dotés d'armes empoisonnées, à leur surveillance au cas où leur sortilège venait à faiblir.

Représentation

On distingue quatre grands types de communautés gobelines, même si certaines sont plus rares que d'autres et s'il existe bien d'autres possibilités. Selon l'univers de jeu, certaines peuvent être omniprésentes et d'autres, complètement absentes.

Le plus souvent, on rencontre les gobelins en groupes libres et semi-nomades. Ces clans se déplacent au gré des saisons, et ne s'installent généralement que pour quelques mois au même endroit. Elles affectionnent tout particulièrement les grottes et autres carnations rocheuses capables de les dissimuler et de les protéger contre les éléments, mais on les trouve plus rarement en plein milieu d'une plaine ou dans une clairière au creux des bois. Il leur arrive de se sédentariser dès qu'un site leur convient parfaitement niveau ressources alimentaires et qu'ils n'en sont pas chassés par les autres autochtones, ce qui reste assez exceptionnel.

Dans de nombreux cas également, les gobelins sont affiliés à la race gobelinoïde et évoluent au sein de groupes constitués également de hobgobelins et de gobelours, voire même parfois d'autres races maléfiques. Leur statut est proche de celui d'esclaves, mais ils parviennent généralement à s'organiser de telle façon à se rendre utiles, pour préserver leurs vies et une certaine liberté. Les plus doués exploitent leurs talents, comme décrit plus haut, et essayent de s'intégrer dans un système qui les dépasse. Ces communautés gobelinoïdes s'organisent elles-mêmes soit en grandes tribus, surtout en temps de guerre, soit en villes ou camp fortifiés, principalement en temps de paix. C'est dans ce cas qu'on a le plus de chance de voir apparaître un véritable savoir faire gobelin et une évolution technologie notable dans la fabrication d'armes et d'armures ou la maîtrise de la magie.

Il arrive parfois que des groupes de gobelins demeurent à un état primitif, organisés en tribus sauvages et nomades. Vivant de la chasse, de rapines et de pillages, ils se déplacent constamment et ne s'arrêtent jamais plus d'une semaine au même endroit. Leur survie dépend de leur mobilité et de leur aptitude à disparaître aussitôt un méfait effectué. Ils ne sont pas nécessairement plus idiots que leurs congénères civilisés, mais ils font davantage confiance à leur instinct qu'à leur intellect, avec raison. Le plus souvent, ces tribus se passent d'esclaves et se servent d'armes et d'armures primitives ou récupérées sur les cadavres de leurs victimes. Ils ne pensent pas souvent à préparer des provisions pour l'hiver et nombreux sont les groupuscules à être quasiment exterminés par un coup de froid trop sévère. Les forestins s'organisent le plus souvent en tribus de ce genre.

Enfin, il existe de rares cas où des communautés gobelines ont su s'intégrer au sein d'une cité cosmopolite, le plus souvent à dominante humaine. Exploitant leurs talents, notamment dans les domaines des services, de l'artisanat et de la magie profane, ceux qui se trouvent attirés par la vie urbaine et qui parviennent à se faire accepter, finissent par se regrouper au sein de grandes villes. On trouve alors un quartier goblin comme on trouverait un quartier halfelin. Les gobelins s'habituent assez bien à la vie citadine, pour la plupart, et dans des métropoles particulièrement tolérantes, on peut voir ces communautés s'ouvrir à d'autres races.

Connaissances (local)

Dans Eberron, les gobelins sont principalement présents dans deux régions : les marches de l'ombre et le Dargûn. Dans les marches, près de cinquante mille gobelins vivent en clans ou en tribus nomades, le plus souvent dans les montagnes bordant la région. Ils s'en prennent aux explorateurs isolés, mais évitent les tribus de barbares orques et humains, sauf lorsqu'ils sont largement supérieurs en nombre. Dénués de toute organisation, ils ne représentent pas une menace sérieuse malgré leur nombre, mais ceux qui ont passé la frontière menant au Drôam, pour se mettre au service des trois tormantes régnant sur la région, pourraient s'avérer une ressource militaire non négligeable. Ces derniers vivent plutôt au sein de tribus gobelinoïdes

sédentaires, sous la domination des autres races inféodées aux tormantes.

Les gobelins du Dargûn, en revanche, sont presque tous sous la domination des hobgobelins qui dirigent ce nouveau royaume. Intégrés aux cités et aux tribus, ils occupent le bas de l'échelle sociale et tentent tant bien que mal d'obtenir un peu plus de considération que les innombrables esclaves humanoïdes que recèle la nation. Mais aux yeux des hobgobelins, intellectuellement plus évolués, et des gobelours, physiquement écrasants, ils ne sont bons qu'à servir de main d'œuvre ou de chair à canon. Les rares gobelins forestins qui habitent la forêt de Khrâl sont toutefois libres de toute contrainte et vivent en nomades, à la fois proies et chasseurs dans ces bois maudits.



Renseignements

Voici deux communautés de gobelins qui peuvent être rencontrées dans Eberron, l'une dans les marais fétides des marches de l'ombre, l'autre quelque part dans les plaines du Dargûn. Moyennant quelques ajustements, ces communautés peuvent être transposées à n'importe quel univers de jeu dans lequel les gobelins ont une place similaire.



LA TRIBU DES VÉREUX

La tribu des Véreux est l'un des nombreux groupes de gobelins qui parcourent les marais puants et grouillants de vermine des marches de l'ombre. Ils évoluent toute l'année entre les monts Byeshk à l'est, le village de Fangedor au nord et la ville de Patrahk'n au sud. Hargneux et agressifs, ces gobelins forestins évitent les communautés d'orques et d'humains, qui se révèlent bien souvent trop résistants et dangereux. Par le passé, la tribu a failli plusieurs fois être anéantie à cause de ces barbares féroces et sans pitié. C'est pourquoi l'actuel guide spirituel du clan, Shererkh (gobelin forestin, druide 3), n'a pas de grandes difficultés à convaincre son chef, le cruel Hanûrk (gobelin forestin, barbare 4), d'éviter les alentours des villages des autres races humanoïdes.

Passant à bonne distance de toute agglomération, même petite, ils préfèrent rester à proximité des bois suffocants, longeant le fleuve Zarash. De ce fait, ils y passent de plus en plus de temps, délaissant les monts Byeshk, de plus en plus fréquentés par les orques de la maison Tharashk. Dans ces bois qu'ils considèrent comme leurs, les gobelins ont commencé à avoir leurs habitudes. De tribu totalement nomade, les Véreux sont devenus semi-nomades, demeurant dans les bois une grande partie de l'année pour ne gagner les plaines ou les montagnes qu'en hiver, lorsque les villages se referment

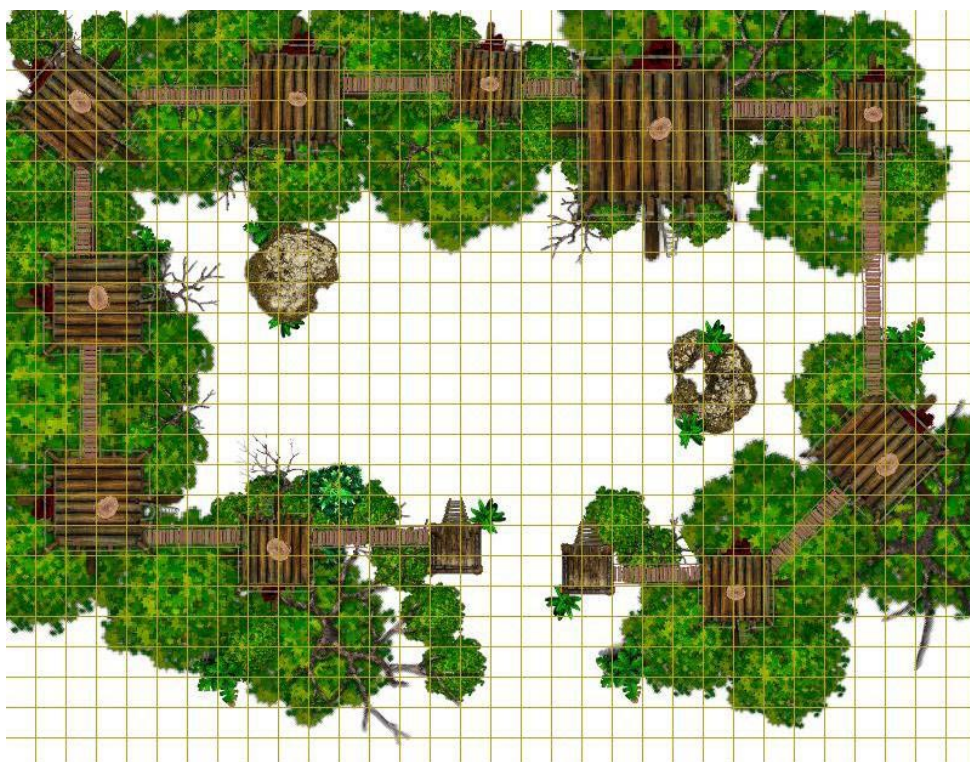
sur eux-mêmes et que la campagne est plus sûre. C'est pendant cette période qu'ils attaquent les voyageurs et explorateurs isolés, profitant de leur engourdissement.

De ce fait, ils ont installé un camp permanent dans les bois suffocants, en grande partie dans la cime des arbres. Ils l'habitent pendant plusieurs mois et le renforcent chaque année, y ajoutant tantôt des pièges, tantôt une nouvelle bicoque. Pendant les quelques mois durant lesquels ils partent en maraude, le camp est laissé à l'abandon, mais un explorateur qui passerait par là aurait grand peine à le remarquer s'il ne levait pas les yeux vers le sommet des arbres. Les gobelins apprécient fortement la discrétion de leur campement, même si les bêtes sauvages sont difficiles à leurrer et que des luttes territoriales éclatent fréquemment entre gobelins et autres monstres de la forêt.

Les Véreux formeraient une tribu absolument normale si un détail ne venait pas complexifier le tableau. Ayant beaucoup souffert des assauts répétés des tribus barbares vivant sur leur territoire, de nombreux gobelins nourrissent une haine féroce envers ces derniers. Shererkh est suffisamment sage pour savoir que la vengeance n'apporterait rien d'autre à la tribu que d'autres échecs, leurs forces étant insuffisantes pour vaincre les grands guerriers orques et humains. Parce qu'il est le doyen et que son point de vue est respecté, Hanûrk l'écoute,

mais il suffirait de peu de choses pour que ce gobelin violent et assoiffé de sang ne se satisfasse plus des quelques raids menés en saison hivernale. Plus d'un gobelin regrette d'ailleurs de ne plus se livrer à de violents affrontements et de sanglants pillages. Et il se pourrait bien que les choses changent.

Kyrst (gobelin forestin, prêtre 3 du dragon-au-dessous), un gobelin rescapé d'une tribu anéantie, fervent croyant du dragon-au-dessous, exerce une influence de plus en plus



forte sur le reste de la tribu. De nombreux gobelins se sont détournés des rituels de la nature organisés par le druide Shererakh pour se réfugier dans les sombres promesses de sang et de vengeance offertes par Kyrst. D'après ce dernier, le dragon-au-dessous attend des Véreux qu'ils éliminent le clan Dagnar, dont les membres font partie des Sentinelles du seuil. Les barbares de ce clan sont trop puissants pour les gobelins seuls, mais Kyrst prétend pouvoir faire appel à la puissance impie du dragon pour les aider à vaincre leurs ennemis. Encore peu de gobelins se sont ralliés à son opinion, mais il y a fort à parier que, tôt ou tard, Hanûrk finira par faire de même.

Véreux. Les autres gobelins de la tribu sont : 2 barbares niveau 2, 8 barbares niveau 1, 1 rôdeur niveau 3, 1 éclaireur niveau 2, 2 éclaireurs niveau 3.

LE CLAN HAKKOR

Les gobelins de ce clan vivent au Dargûn depuis longtemps déjà, bien avant qu'il obtienne son indépendance sous la domination des hobgobelins. Sédentaires depuis de nombreuses années, ils ont abandonné les armes contre un outil bien plus efficace : l'argent. Constatant que leurs armes avaient peu d'effet face à celles, bien plus redoutables, de leurs grands cousins, et que leur considération n'avait aucune chance d'être acquise par cette voie, ils se sont orientés vers des activités pour lesquelles leur taille ne serait pas un handicap. Actuellement, les membres du clan sont des aubergistes, des hôteliers, des taverniers, des esclavagistes et des directeurs de bordel, tandis que le groupe Hakkor est réputé dans tout le Dargûn pour la qualité de ses services.

Le clan est dirigé par Ythek Hakk (gobelin, expert 7), le patriarche, fils du dernier chef du clan de tradition guerrière. Cela fait plusieurs années que le clan Hakkor n'a plus pris les armes, et rares sont ses membres à encore manier l'épée ou le couteau. Toutefois, pour asseoir sa position dans certains domaines de la société gobelinoïde, le clan a parfois besoin d'employer des mesures draconiennes, et leurs hommes d'armes sont là pour ça. Ils ont pour principale mission de s'occuper des notables hobgobelins qui leur sont hostiles, dans une grande discrétion, mais ils sont également les gardiens des trésors et recettes des différents établissements régis par le clan.

Contrairement aux relations tendues qu'entretient le reste du Dargûn avec l'extérieur, les gobelins du groupe Hakkor savent aborder les étrangers avec une courtoisie habilement feinte. Les étrangers ayant vu leur séjour dans ce pays violent grandement amélioré par les services des gobelins se montrent généralement amicaux en retour. De ce fait, le clan entretient de bonnes relations avec la quasi-totalité des maisons à dracogrammes et des royaumes voisins. La seule exception concerne la maison Ghallanda, qui voit d'un mauvais œil le fait que les gobelins s'emparent d'un marché qui est traditionnellement le sien. Ces derniers sont allés jusqu'à proposer d'intégrer la maison halfeline pour éviter la concurrence, mais les semi-hommes se montrent suspicieux à l'égard de cette offre, craignant quelque coup vicieux préparé en secret par les gobelins.

Et ils n'ont pas totalement tort. Les gobelins n'ont aucune intention de devenir les vassaux des halfelins : ils espèrent intégrer la maison à dracogramme pour en prendre le contrôle aussi rapidement que possible et profiter de son réseau continental. Pour ce faire, ils comptent sur leurs talents de conspirateurs et de manipulateurs. Mais si la maison Ghallanda continuait à refuser ses offres de rapprochement, les gobelins tenteraient alors de faire concurrence aux halfelins par leurs propres moyens. La grande force du groupe Hakkor réside dans le fait que ce dernier n'hésite pas à employer des méthodes peu régulières, pour ne pas dire mafieuses, pour ses besoins. Le clan rend des services à ses clients, mais demande toujours un paiement de dette. Il lui arrive également d'escroquer et de faire chanter certains individus.

C'est par ce moyen qu'ils tiennent les hobgobelins fermement. Les dignitaires des grandes cités de Dargûn sont tous corrompus et subissent force chantage de la part des Hakkor, ce qui les oblige à céder à bien des caprices des gobelins. Il se peut fort bien que cette pratique soit généralisée à tout le Khorvaire le moment venu. De plus, les Hakkor entretiennent un réseau d'esclaves de luxe pour le service et la prostitution, ce qui leur assure une main d'œuvre de qualité. Ils se fournissent chez les hobgobelins, dont ils sélectionnent les meilleurs éléments. Et même si cette pratique n'est pas tolérée dans certains pays du continent, il y a toujours une patte à graisser pour que les activités illégales des Hakkor n'attirent pas l'attention...



COMBAT

Survie

Les gobelins sont de piètres combattants par nature, mais cela ne les empêche pas de faire de redoutables ennemis lorsqu'ils ont le nombre pour eux. Cependant, couards par nature, il leur arrive souvent de fuir le combat au moindre signe de faiblesse et se privent souvent de bonnes opportunités de victoire. C'est pourquoi, lorsqu'ils combattent au sein d'une armée plus hétéroclite, ils sont encadrés par des gobelours ou autres créatures moins froussardes, pour éviter l'effet de panique de groupe. Mais livrés à eux-mêmes, ils se contentent de préparer des embuscades rudimentaires, parfois mortelles, qui leur donnent l'avantage dès le début du combat. S'ils peuvent par ailleurs utiliser des pièges ou des leurres magiques, ils n'hésiteront pas à y avoir recours.

Les gobelins font une piètre infanterie, sauf lorsqu'ils s'organisent en nuée pour prendre leurs ennemis en défaut. De ce fait, tous les dons donnant un avantage aux créatures de petite taille sont appréciés par les guerriers et barbares gobelins. L'archerie gobeline est en revanche plus efficace, profitant de leur avantage naturel dans ce domaine. Les éclaireurs gobelins sont également discrets, rapides et silencieux, ce qui leur permet de prendre facilement l'ennemi à revers. Enfin, les tribus gobelins disposant de pièges, d'armes de sièges et d'autres machines de guerre ont toujours des artilleurs qualifiés qui sèment la terreur dans les rangs serrés ennemis.

Intimidation

Les gobelins sur le sentier de la guerre, ou tout simplement en maraude, se rencontrent sous différentes formations. La plupart du temps, les aventuriers risquent de tomber sur des groupes d'éclaireurs et de barbares, qui profitent de leur vitesse de déplacement appréciable pour parcourir les landes et les forêts en peu de temps. Entre 4 et 9 gobelins composent ces groupes d'exploration, même si des formations plus réduites existent également. Ils n'ont pas pour vocation d'engager directement le combat, sauf si on les y oblige, ou si la présence de certaines créatures sur leur domaine est réellement ressentie comme une insulte.

Groupe d'exploration. Une composition de groupe typique : 1 barbare niveau 4, 3 barbares niveau 2, 2 éclaireurs niveau 3.

Lorsque les gobelins ont un objectif précis, ils envoient souvent un groupe de reconnaissance en premier, suivi de près par la troupe d'assaut elle-même. Composée d'une vingtaine de membres divers, elle est suffisamment désordonnée pour n'exceller nulle part, mais ne laisser aucune brèche grande ouverte. On trouve généralement des archers, des combattants, des roublards et souvent au moins un lanceur de sorts. Cette troupe a pour vocation d'attaquer un village ou un convoi de voyageurs. Dans le premier cas, elle envoie d'abord ses éclaireurs pour éliminer les guetteurs avant d'envahir le village entier, que ce soit pour le piller ou juste effectuer quelque rapine. Dans le second, elle prépare une embuscade destinée à leur donner l'avantage dès le début du combat.

Troupe d'assaut. Une composition de troupe typique : 1 guerrier niveau 2, 1 barbare niveau 4, 3 barbares niveau 2, 4 barbares niveau 1, 2 éclaireurs niveau 3, 3 éclaireurs niveau 1, 1 rôdeur niveau 2, 1 druide (ou autre) niveau 2, 1 roublard niveau 3, 2 roublards niveau 1.

Lors de batailles rangées, les gobelins ne se tiennent généralement pas aux principes de guerre honorable ou rencontre équilibrée. Ils n'hésitent pas à envoyer des commandos d'éclaireurs, de rôdeurs et de roublards derrière les lignes ennemies pour semer la panique parmi les lanceurs de sorts, les archers et les servants de machines de guerre. Usant de discrétion avant tout, ces troupes de l'ombre sont déployées avant même le début des hostilités, par simple mesure de précautions. Sous forme de groupes réduits, d'une petite dizaine de gobelins, les commandos se divisent de façon à couvrir un maximum de terrain et semer davantage la panique (comme s'ils étaient innombrables).

Commando. Une composition de commando typique : 1 rôdeur niveau 4, 1 rôdeur niveau 2, 2 rôdeurs niveau 1, 2 éclaireurs niveau 3, 3 éclaireurs niveau 1, 1 roublard niveau 3, 2 roublards niveau 1.

Enfin, lorsque les gobelins ont la chance de s'acquiescer avec les worgs avant une bataille, les meilleurs guerriers reçoivent le droit de monter ces loups de cauchemar pour former une véritable cavalerie go-

beline, un instrument de terreur comptant à la fois sur la vitesse des worgs et sur la férocité conjuguée des cavaliers et de leurs montures. Il n'est pas rare que certains de ces cavaliers soient des archers ou même des lanceurs de sorts, mais la plupart sont des guerriers et barbares de niveau moyen. Une troupe de cavalerie compte habituellement une petite vingtaine de membres.

Cavalerie. Une composition de cavalerie typique : 1 guerrier niveau 5, 2 guerriers niveau 4, 5 guerriers niveau 3, 1 barbare niveau 5, 3 barbares niveau 4, 2 rôdeurs niveau 4, 3 éclaireurs niveau 3, 1 sorcier (ou autre) niveau 3.

Dans Eberron, les gobelins des marches de l'ombre peuvent être rencontrés soit en groupe d'exploration, soit en troupe d'assaut, en plus des autres formations traditionnelles proposées dans le guide du maître. Dans le Dargûn, les gobelins forestins adoptent des formations similaires, mais les gobelins communs combattent le plus souvent aux côtés des hobgobelins, gobelours, et autres races alliées à leur cause. Dans de tels cas, on retrouve souvent des groupes de commandos et une cavalerie exclusivement composés de gobelins, mais le gros des troupes, comportant les gobelins les plus faibles et les plus froussards, est encadré d'autres créatures pour le faire tenir les rangs. De telles unités de combat comptent sur les gobelins comme piétaille principalement, les hobgobelins faisant des archers au moins aussi doués. Une telle unité compte une centaine de combattants.

Unité de combat. Une composition d'unité d'infanterie typique : 1 guerrier hobgobelin niveau 6, 8 guerriers hobgobelins niveau 4, 6 barbares gobelours niveau 5, 1 ensorceleur hobgobelin niveau 4, 1 prêtre hobgobelin niveau 5, 1 barde hobgobelin niveau 5, 6 guerriers gobelins niveau 1, 8 barbares gobelins niveau 1, 4 rôdeurs gobelins niveau 1, 4 éclaireurs gobelins niveau 1, 10 roublards gobelins niveau 1, 50 hommes d'armes gobelins niveau 1.

Perception auditive

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

GOBELIN BARBARE 5

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 5d12+15 (53 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +1 taille, +4 armure, +3 bouclier), contact 14, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +5/+3

Attaque : pic de guerre lourd +1 (+9 corps à corps, 1d4+3/x4)

Attaque à outrance : pic de guerre lourd +1 (+9 corps à corps, 1d4+3/x4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : traits des gobelins, vision dans le noir (18 m), déplacement accéléré, illettrisme, rage (2 fois/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux (4) +10, Discrétion (4) +10, Dressage (8) +7, Equitation (8) +17, Survie (8) +8

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement

Facteur de puissance : 4

Équipement : *pic de guerre lourd +1, armure de cuir cloutée +1, écu en bois +1, 10 po*



GOBELIN GUERRIER 5**Humanoïde (gobelinoïde) de taille P****Dés de vie :** 5d10+15 (47 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex, +1 taille, +6 armure), contact 14, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +5/+3**Attaque :** coutille de maître (+10 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou hache d'armes de maître (+9 corps à corps, 1d6+3/x3)**Attaque à outrance :** coutille de maître (+10 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou hache d'armes de maître (+9 corps à corps, 1d6+3/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** traits des gobelins, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +7, Vol +1**Caractéristiques :** For 14, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 8**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Dressage (8) +7, Equitation (8) +17**Dons :** Arme de prédilection (coutille), Attaque en puissance, Combat en nuéeCM, Enchaînement, Spécialisation martiale (coutille)**Facteur de puissance :** 4**Équipement :** coutille de maître, hache d'armes de maître, *chemise de mailles* +2, 20 po**GOBELIN RÔDEUR 4****Humanoïde (gobelinoïde) de taille P****Dés de vie :** 4d8+12 (33 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 20 (+4 Dex, +1 taille, +5 armure), contact 15, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +4/+1**Attaque :** arc long composite de force (+1) +1 (+11 distance, 1d6+2/x3) ; ou hachette de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/x3)**Attaque à outrance :** arc long composite de force (+1) +1 (+11 distance, 1d6+2/x3) ; ou arc long composite de force (+1) +1 (+9/+9 distance, 1d6+2/x3) ; ou hachette de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** traits des gobelins, vision dans le noir (18 m), empathie sauvage (+5), ennemi juré

(humains +2), compagnon animal, sorts

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +2**Caractéristiques :** For 12, Dex 18, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 8**Compétences :** Déplacement silencieux (7) +14, Détection (7) +8, Discrétion (7) +14, Dressage (8) +7, Equitation +10, Perception auditive (7) +8, Survie (7) +8**Dons :** Endurance, Pistage, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide**Facteur de puissance :** 3**Équipement :** *arc long composite de force* (+1) +1, 40 flèches, hachette de maître, *chemise de mailles* +1, 10 po**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts mémorisés* (1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} – *Enchevêtrement*.**GOBELIN DRUIDE 2****Humanoïde (gobelinoïde) de taille P****Dés de vie :** 2d8+4 (16 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex, +1 taille, +3 armure, +3 bouclier), contact 14, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +1/-3**Attaque :** fronde (+5 distance, 1d3) ; ou serpe (+2 corps à corps, 1d4)**Attaque à outrance :** fronde (+5 distance, 1d3) ; ou serpe (+2 corps à corps, 1d4)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** traits des gobelins, vision dans le noir (18 m), compagnon animal, empathie sauvage (+3), instinct naturel, sorts, déplacement facilité**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +5, Vol +6**Caractéristiques :** For 10, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 8**Compétences :** Art de la magie (5) +6, Concentration (5) +7, Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Dressage (5) +4, Equitation +9, Premiers secours (5) +8, Survie (5) +8**Dons :** Ecole renforcée (invocation)**Facteur de puissance :** 1**Équipement :** fronde, 40 billes, serpe, *armure de cuir* +1, *écu en bois* +1, 5 po**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts mémorisés* (4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lumière, purification de nourri-*

ture et d'eau ; 1^{er} – *Charme-animal, enchevêtrement, morsure magique.*

GOBELIN ROUBLARD 3

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 3d6+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/-2

Attaque : arc court de maître (+8 distance, 1d4/x3) ; ou hachette de maître (+8 corps à corps, 1d4/x3)

Attaque à outrance : arc court de maître (+8 distance, 1d4/x3) ; ou hachette de maître (+8 corps à corps, 1d4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : traits des gobelins, vision dans le noir (18 m), recherche de pièges, esquive totale, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties (6) +12, Artisanat (pièges) (6) +7, Déplacement silencieux (6) +14, Désamorçage/Sabotage (6) +7, Discrétion (6) +14, Equilibre +6, Equitation +8, Evasion (6) +10, Fouille (6) +7, Maîtrise des cordes +4 (+2 pour li-goter quelqu'un), Saut (6) +8, Survie +1 (+2 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques (6) +6

Dons : Attaque en finesse, Expertise du combat

Facteur de puissance : 2

Équipement : arc court de maître, 20 flèches, hachette de maître, *armure de cuir +1*, pour 50 pp de pièges en tout genre, 2 *potions de soins modérés*, 20 po

Connaissances (exploration souterraine)

LES GORGES DE ROMBRE

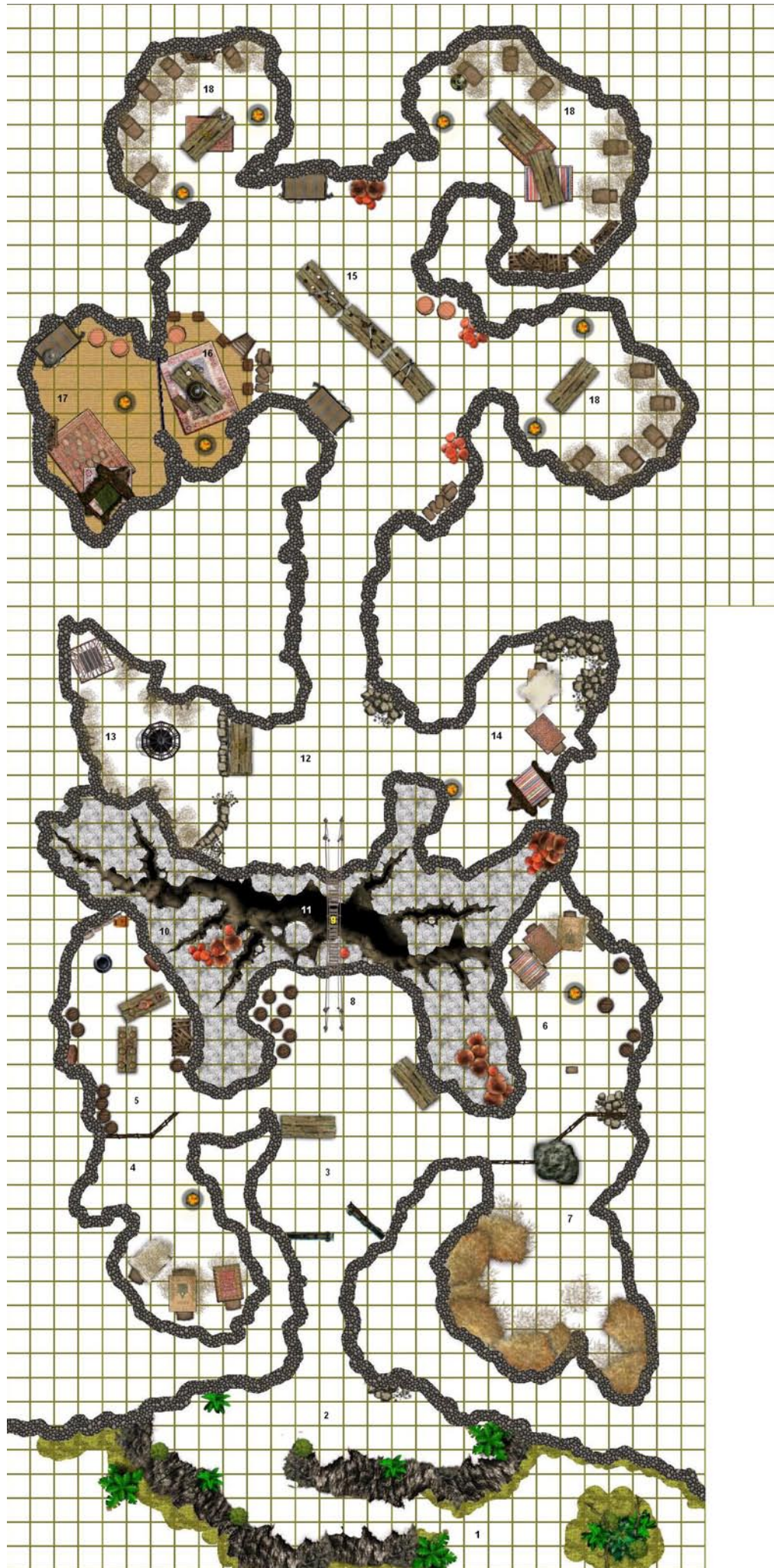
Les gorges de Rombre (voir ci-contre) sont un petit réseau de cavernes du nord des monts Brise-lames, dans le Dargûn. Situées non loin des Sept Cavernes légendaires, elles sont occupées par des gobelins qui y vivent dans une forme d'autarcie, indépendamment des hobgobelins. Leur proximité des Sept Cavernes leur évite la présence de trop de visiteurs indésirables, mais ils n'affichent pas leur présence ostensiblement pour autant.

Protégés de l'extérieur par une façade rocheuse, à travers laquelle un passage quasiment invisible mène à leur repère, les gobelins de cet endroit ont deux activités principales. La première concerne le trafic de wivernes, plus particulièrement des jeunes et des oeufs. Ils les volent sur les aires isolées de certains de ces prédateurs, lorsque ces derniers les désertent pour aller chasser. La seconde concerne le pillage des voyageurs isolés. Les gobelins ne respectent pas la bannière du Lhesh Harûk et attaquent tout ce qui passe à leur portée possédant quelque valeur.

Combat. Les gorges de Rombre sont un lieu propice pour des scènes de combat entre des personnages et des gobelins, principalement. Compte tenu de leur relative faiblesse, mais de leur nombre important, les gobelins constituent un défi intéressant pour des personnages de niveau 6. Adaptez les rencontres pour des groupes de niveau différent.

Synopsis de rencontre. Les PJ peuvent être amenés à découvrir les gorges de Rombre de plusieurs façon. La plus simple consiste à découvrir un matin, après une nuit tranquille dans la région, que leurs affaires ont été dérobées. Les gobelins, ne souhaitant pas affronter des adversaires visiblement entraînés, les ont dépouillés d'une partie de leurs affaires qu'ils ont emmené jusqu'à leur repère. Les PJ peuvent remonter jusqu'à eux en suivant leurs traces (Survie DD 18) et engager le combat. Il se peut également que les PJ aient un tout autre intérêt à intervenir dans les gorges.





Ils peuvent avoir été engagés par le Lhesh Harûk, désireux de sécuriser les routes montagneuses de son royaume de plus en plus visité par des étrangers, en particulier des émissaires de maisons à dracogramme. Ils peuvent également vouloir accéder aux Sept Cavernes, ce à quoi les wivernes qui les gardent voudront bien consentir si quelqu'un ramène leurs oeufs, dérobés par les perfides gobelins.

1. A l'extérieur, aucune trace visible des gobelins. Un jet de Survie (DD 10) permet toutefois de constater qu'un passage très emprunté mène entre deux rochers, vers la salle 2.

2. Deux gobelins (Rôdeur 4) gardent l'entrée en permanence. Ils ne se laissent pas surprendre et ont vraisemblablement posé des pièges qu'ils utiliseront pour affaiblir les aventuriers, en particulier une fosse camouflée (FP3, voir Guide du Maître).

3. Cette grande salle taillée à même la roche n'est éclairée que par les quelques torches installées par les gobelins. Un pont branlant traverse une crevasse gigantesque tandis que deux renforcements mènent à d'autres cavernes. Deux gobelins (Guerrier 4) se trouvent dans cette pièce, à fourbir leurs armes. Ils viennent à la rescousse de leurs congénères rôdeurs si les aventuriers se font entendre.

4. C'est l'une des deux salles de repos des gardes, sans rien de particulier à part les possessions de trois gobelins.

5. La cuisine des gardes. Un gobelin (Rôdeur 3) est sans doute assigné aux cuisines et est en train de préparer un ragoût malodorant lorsque les PJ y pénètrent. S'il est seul, il ne tente pas de se battre. En revanche, si les PJ engagent le combat dans la salle 3, il arrive en renfort après 2 rounds.

6. L'autre salle de repos des gardes, où un gobelin (Guerrier 2) est assigné à la surveillance des écuries. Il se tient près de ces dernières et relâche ses occupants si les PJ semblent prêts à s'en prendre à lui. Sinon, il déguerpit sans demander son reste. S'il entend des bruits de combat dans la salle 3, il arrive en renfort après 1 round. On y trouve les possessions des trois autres gobelins.

7. Les écuries à proprement parler. Enfermés derrière un portail de bois de mauvaise facture, six

loups et un loup sanguinaire de monte tournent en rond. S'ils sont libérés, ils se jettent sur la première source de viande qu'ils repèrent derrière la porte (vraisemblablement les PJ).

8. Continuation de la grande salle, cette zone est directement visible depuis l'autre côté du pont. Si les PJ y provoquent du grabuge, ou s'ils portent des torches, le gobelin qui monte la garde de l'autre côté sonnera l'alerte générale. Pour repérer le gobelin, ils doivent réussir un jet de Détection (DD 20).

9. Le pont enjambant la crevasse plongeant au plus profond de Khyber est branlant et étroit. Conçu pour des gobelins, il n'est pas certains qu'il supportera le poids d'humains s'ils venaient à l'emprunter. Toutefois, à condition de réussir un jet d'Equilibre DD 10, tout le monde devrait pouvoir traverser.

10. Les colonies de champignons géant ayant poussé sur les rebords de la crevasse sont visibles depuis le pont sur un jet de Détection (DD 18) réussi. Les PJ distinguent alors des formes blanches arrondies en forme d'oeufs. On y accède grâce à un champignon géant, sur la droite du pont. Si les PJ s'approchent, ils se rendent compte qu'il s'agit bien des oeufs de wivernes. Les gobelins les stockent à cet endroit en raison de la chaleur qu'il y fait (elle remonte des entrailles de Khyber), pour conserver leur contenu intact. Si les PJ cherchent à s'emparer des oeufs, une wiverne éclore et déjà bien en forme sort de sa cachette et tente de les repousser, en les précipitant dans la crevasse.

11. La crevasse des gorges de Rombre plonge droit en direction de Khyber. Un personnage qui y chuterait perdrait 5d6 points de vie temporaires en heurtant violemment la surface d'un lac souterrain, plusieurs centaines de mètres plus bas. Qui sait quelles horreurs vivent dans ces profondeurs ?

12. De l'autre côté du pont, la petite caverne n'est occupée que par un gobelin (Barbare 3) qui monte la garde. S'il aperçoit les PJ de l'autre côté ou s'il font du grabuge en combattant la wiverne, il fonce alerter les renforts qui arriveront au complet en 6 rounds. Les PJ n'ont alors guère d'autre espoir que la fuite pour s'en sortir.

13. Deux autres gobelins de garde (Barbare 4) sont dans cette salle, ne contenant rien d'autre qu'un



puits récupérant l'eau du lac souterrain et une cage occupée par une victime humanoïde. Lorsque les PJ pénètrent dans cette pièce, les deux gobelins sont en train de s'amuser à torturer leur victime du bout de leur lance. Ils engagent le combat immédiatement. L'occupant de la cage est Sif Hûgar, une hobgobeline (Rôdeur 6) envoyée par le Lhesh Harûk pour comprendre les raisons de l'insécurité de cette partie des montagnes et y mettre un terme. Elle accepte d'aider les PJ s'ils cherchent à pénétrer plus en avant dans les gorges.

14. La salle de repos des trois gobelins montant la garde de ce côté du pont. On trouve leurs possessions et celles de Sif dans cette même pièce. Il va de soi que si les PJ ne les lui rendent pas, elle engage immédiatement le combat.

15. La grande salle des gobelins est remplie de champignons, de coffres et de sacs troués, contenant nourriture et armes, entre autres choses. Le centre de la pièce est occupé par une rangée de tables, sur lesquelles sont disposées le butin de la journée (dont une partie de l'équipement des aventuriers le cas échéant). Cinq gobelins (Guerrier 4) sont en train de le partager lorsque les PJ y pénètrent, à moins que ces derniers les aient attirés plus tôt. Lorsque les bruits de bataille résonnent, il faut 3 rounds pour que cinq autres gobelins surgissent d'un des trois dortoirs 18, sans armure mais armés et avec leur bouclier.

16. Cette petite estrade menant à une pièce bien séparée est joliment aménagée, signe qu'un personnage important y réside, sans doute le chef. Mais le tapis est piégé ! Il cache un gouffre (FP6, voir Guide du Maître) au fond duquel pourrissent quelques cadavres de gobelins malchanceux.

17. C'est la chambre du chef gobelin (Barbare 2/Druide 4), dans laquelle se repose ce dernier. Si un combat se déclenche dans la salle 15, ce dernier arrive après 5 rounds, armé et en armure, prêt à défendre son trésor au prix de sa vie. En fait de trésor, le chef gobelin ne possède qu'une caissette pleine de pièces d'argent et de cuivre, pour l'équivalent de 1000 po. Toutefois, ce dernier est richement équipé (comme un PJ) et un bouclier finement ciselé est accroché au mur, comme un trophée. Il s'agit d'un *écu +1 antiprojectiles*. Comme il est de taille M, le chef gobelin ne pouvait le manier convenablement.

18. Il s'agit des trois salles de repos des derniers gobelins rencontrés. Les trois salles sont vides à l'arrivée des personnages, à l'exception des économies et affaires privées de quinze gobelins. Cinq d'entre eux étaient dans la salle 15, et cinq autres ont été attirés par le combat... Il en reste cinq dans la nature, sans doute en train de commettre quelque rapine. Si les PJ s'attardent trop, ils pourraient croiser ce petit groupe sur le chemin de la sortie.

RÈGLES OPTIONNELLES

Premiers secours

Les gobelins forestins et les bleus mis à part, les gobelins communs ont les traits raciaux (Ext) suivants d'après le Manuel des Monstres :

- -2 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Charisme.
- **Petite taille.** Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75% de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un goblin est de 9 m.
- Vision dans le noir sur 18 m.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et d'Equitation.
- *Langues.* D'office : commun et goblin. Supplémentaires : draconien, elfe, gnoll, géant et orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard.
- *Ajustement de niveau.* +0.

Toujours d'après ce même manuel, un goblin doté de niveaux dans une classe de PNJ possède un FP égal à son niveau de classe -2. On peut donc raisonnablement supposer qu'un goblin doté de niveaux dans une classe de PJ possède un FP égal à son niveau de classe -1. Le but est donc ici de créer une variante de la race de goblin commun, sans toutefois s'approcher de ce qui existe déjà ni produire quelque chose de totalement atypique. Bref, comment rendre le goblin attrayant ?

Voici une proposition de variante que vous pouvez décider d'incorporer, ou non, dans votre campagne. Au choix, tous les gobelins de votre univers peuvent être de ce type, ou seulement quelques membres parmi les plus cultivés, à la manière d'une sous-race qui aurait évolué dans un environnement urbain. Décrite pour s'insérer dans une campagne dans l'univers d'Eberron, elle peut toutefois être ajustée à n'importe quel univers.

GOBELINS DES MARAIS

Les gobelins du marais étaient jadis l'équivalent des marécages de leurs cousins gobelins préférant infester les collines, les montagnes ou les forêts. De

nos jours, ils sont devenus sans aucun doute la sous-race de gobelins la plus évoluée du continent, capable de prouesses magiques et techniques enviées dans tout le Khorvaire. Assez accueillants par nature, ils sont soucieux d'effacer l'image de vermine qu'ils traînent derrière eux depuis si longtemps. Puisqu'ils infestaient jadis les pires marais du Khorvaire, cette réputation leur colle littéralement à la peau (jusqu'à leur couleur) encore plus durement qu'à quiconque. Ils tentent toutefois d'échapper à cette condition qui était la leur et qui semble s'éloigner à mesure qu'ils se bâtissent une nouvelle image en tant que marchands, artisans, thaumartisans et façonneurs chaque jour.

Régions : les gobelins des marais sont principalement présents dans le Dargûn, où ils s'intègrent à la société goblinique avec plus de facilité que tout autre goblin. Mais on les trouve également dans d'autres grandes cités du Khorvaire, à condition que leur présence soit tolérée par les autorités locales. A Sharn, il existe un quartier goblin appelé le Siphon.

Traits des gobelins des marais (Ext) :

- -2 en Force, +2 en Intelligence. Les gobelins des marais sont moins agiles que leurs congénères communs mais sont plus fûtés et moins sociaux.
- **Petite taille.** Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75% de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un goblin des marais est de 9 m.
- Vision dans le noir sur 18 m.
- Bonus racial de +2 à tous les tests d'Artisanat et d'Estimation. Les gobelins des marais ont une prédilection pour la fabrication et le commerce de créations manufacturées ou magiques.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des invocations lancées par le goblin des marais. Les gobelins ont une prédilection pour utiliser la magie créatrice ou invoquer des créatures pour leur venir en aide. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'Ecole renforcée.
- *Langues.* D'office : commun et goblin.



Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, hal-felin, nain et orque.

- *Classe de prédilection.* Façonneur.
- *Ajustement de niveau.* +0.

Acrobaties

Les niveaux de classe de substitution présentés ci-après sont réservés aux gobelins communs, forestins et des marais. 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.

BARBARE GOBELIN

Les barbares gobelins sont l'expression de la plus pure sauvagerie de cette race. Les forestins développent souvent un attrait pour cette classe qui vient renforcer leurs aptitudes martiales et leur compétence dans l'usage des pièges. Les barbares gobelins peuvent choisir trois niveaux de substitution raciale : un au premier niveau, un au troisième niveau et le dernier au cinquième.

Prérequis. Pour prendre un niveau de substitution de barbare goblin, le personnage doit être un goblin sur le point de prendre son premier, troisième ou cinquième niveau de barbare.

Compétences de classe. Les barbares gobelins ont la liste de compétences de classe du barbare commun plus Désamorçage/sabotage (Int).

Particularités de classe. Toutes les particularités suivantes sont des particularités de classe des ni-

veaux de substitution de barbare goblin.

Épaississement du cuir (Ext). Un barbare prenant le premier niveau de substitution raciale abandonne une partie de sa mobilité habituelle (il perd Déplacement facilité), au profit d'une défense plus efficace contre les armes de ses ennemis. Sa peau se durcit à force de scarifications rituelles et lui confère une amélioration de +2 de son bonus d'armure naturelle à la classe d'armure. Cette amélioration se cumule avec une armure naturelle existante (un personnage n'étant pas doté d'armure naturelle a un bonus d'armure naturelle de +0), mais pas avec un bonus d'altération magique.

Maîtrise des pièges (Ext). Un barbare goblin prenant le troisième niveau de substitution raciale devient un expert en pose de pièges pour attraper le gibier ou affaiblir ses adversaires. Il perd le sens des pièges et toute amélioration future de cette particularité, mais bénéficie à la place d'un bonus de +1 à tous ses jets d'Artisanat (pièges) ainsi qu'au DD du jet de Fouille pour repérer un piège posé par le barbare goblin, celui de Désamorçage/Sabotage pour le désamorcer et du jet de Réflexes pour éviter ou limiter les dégâts si le piège est déclenché. A chaque fois que le sens des pièges aurait dû être amélioré, le bonus de maîtrise des pièges augmente de +1.

Science de la prise en tenaille (Ext). Un barbare goblin prenant le cinquième niveau de substitution raciale a l'habitude de combattre en surnombre et sait comment en tirer avantage. Il renonce au pouvoir d'esquive instinctive supérieure, et obtient à la place un bonus de +4 (au lieu de +2 en temps normal) aux jets d'attaque lorsqu'il prend un ennemi en tenaille. L'allié participant à la prise en tenaille ne bénéficie pas de ce bonus.

INVOCATEUR GOBELIN

Les invocateurs gobelins sont de puissants conjurateurs dont les effets magiques et les créatures aservies sont parmi les armes les plus redoutables. En choisissant cette substitution raciale, ils renoncent à une partie de leur puissance magique en échange

BARBARE GOBELIN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Épaississement du cuir, illettrisme, rage (1/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Maîtrise des pièges (+1)
5	+5	+1	+4	+1	Science de la prise en tenaille

de pouvoirs de convocation renforcés. Les invocateurs gobelins peuvent choisir trois niveaux de substitution raciale : un au premier niveau, un au cinquième niveau et le dernier au dixième.

Prérequis. Pour prendre un niveau de substitution d'invocateur goblin, le personnage doit être un goblin sur le point de prendre son premier, cinquième ou dixième niveau de magicien spécialisé dans l'école des invocations.

Compétences de classe. Les invocateurs gobelins ont la liste de compétences de classe de l'invocateur commun plus deux parmi Bluff (Cha), Diplomatie (Cha) et Intimidation (Cha).

Particularités de classe. Toutes les particularités suivantes sont des particularités de classe des niveaux de substitution d'invocateur goblin.

Maîtrise des invocations (Ext). Un invocateur goblin prenant le premier niveau de substitution raciale renonce à s'occuper d'un familier en échange d'une plus grande affinité avec les créatures qu'il invoque par magie. Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les jets de compétences et de caractéristiques effectuées dans le cadre d'un sort d'invocation. Les créatures qu'il convoque restent également 1 round de plus que la normale + 1 round tous les 5 niveaux au-delà du premier (2 rounds au niveau 6, 3 rounds au niveau 11, etc...).

Durabilité renforcée (Ext). Un invocateur prenant le cinquième niveau de substitution raciale apprend à rendre les créatures qu'il invoque plus résistantes aux coups, mais également au bannissement magique. Ces dernières bénéficient d'une amélioration de +2 de leur armure naturelle et d'un bonus de +2 pour résister à toutes les formes de renvoi (*dissipation de la magie* incluse). Un invocateur prenant ce niveau perd l'habituel don supplémentaire des mages de niveau 5.

Efficacité des invocations accrue (Ext). Un invocateur goblin prenant le dixième niveau de substitution raciale passe facilement les défenses contre la magie des créatures les plus puissantes lorsqu'il utilise ses sortilèges favoris. Il perd l'habituel don supplémentaire des mages de niveau 10,

mais bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à passer la résistance à la magie d'une cible lorsqu'il lance un sort de l'école des invocations. Ce bonus est cumulable avec celui des dons Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieure.

RÔDEUR GOBELIN

Les rôdeurs gobelins sont fréquents parmi les gobelins communs, développant une affinité particulière avec les créatures magiques et un certain talent pour l'équitation. Les rôdeurs gobelins peuvent choisir trois niveaux de substitution raciale : un au premier niveau, un au troisième niveau et le dernier au quatrième.

Prérequis. Pour prendre un niveau de substitution de rôdeur goblin, le personnage doit être un goblin sur le point de prendre son premier, troisième ou quatrième niveau de rôdeur.

Compétences de classe. Les rôdeurs gobelins ont la liste de compétences de classe du rôdeur commun plus Désamorçage/sabotage (Int).

Particularités de classe. Toutes les particularités suivantes sont des particularités de classe des niveaux de substitution de rôdeur goblin.

Empathie sauvage (Ext). Un rôdeur goblin prenant le premier niveau de substitution raciale est capable d'utiliser l'aptitude de classe d'empathie sauvage (voir la description du rôdeur dans le MdJ) plus efficacement avec les créatures magiques qu'avec les animaux. Il ne bénéficie d'aucun malus quand il se sert de ce pouvoir pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2, mais subit un malus de -4 sur son test pour influencer un animal normal. Il ajoute par ailleurs son modificateur de Sagesse à son jet à la place de son modificateur de Charisme.

Science de l'initiative. Un rôdeur goblin prenant le troisième niveau de substitution raciale est plus réactif que la moyenne, mais moins résistant. Il perd le bénéfice du don Endurance et gagne le don Science de l'initiative.

INVOCATEUR GOBELIN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Maîtrise des invocations, écrire de parchemins
5	+2	+1	+1	+4	Durabilité renforcée
10	+5	+3	+3	+7	Efficacité des invocations accrue



Cavalier sauvage (Ext). Un rôdeur goblin prenant le quatrième niveau de substitution raciale renonce à attirer un compagnon animal pour renforcer son aptitude à combattre monté sur toutes sortes de créatures surnaturelles. Au niveau 4, il bénéficie du don Combat monté et d'un bonus de +2 à tous ses tests d'Equitation et de Dressage en rapport avec les créatures magiques. Une créature magique montée par un rôdeur goblin bénéficie d'un bonus égal à tous ses jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. Au niveau 6, toute créature magique montée par un rôdeur goblin bénéficie du don Course (ou voit l'efficacité de ce dernier doubler si elle le possède déjà) et le bonus aux tests passe à +4. Au niveau 12, le rôdeur goblin et sa monture bénéficient tous deux d'un bonus de +2 aux dégâts des armes lorsqu'il chevauche une créature magique et le bonus aux tests passe à +6. Au niveau 18, le rôdeur goblin bénéficie d'un don supplémentaire pour lequel Combat monté est un prérequis. De plus, le bonus aux tests passe à +8, et ses aptitudes de classe déplacement facilité, camouflage et discrétion totale s'appliquent également à sa monture, si celle-ci est une créature magique.

Voici une liste des classes de prestige fréquemment empruntées par les gobelins, ainsi que l'abréviation du manuel d'où elles sont tirées, en exposant : assassin^{GdM}, thaumaturge^{GdM}, cavalier des steppes^{CA}, combattant de rue^{CA}, exécutant du noctechant^{CA}, fouilleur de donjon^{CA}, maître créateur^{CA}, maître des bêtes^{CA}, maître des formes multiples^{CA}, seigneur des animaux^{CA}, silence du noctechant^{CA}, traqueur des cimes^{CA}, voleur-acrobate^{CA}, fanatique de la flamme noire^{CD}, piller de temples d'Olidammara^{CD}, saccaqueur tellurique^{CD}, bellimorphe^{CM}, berserker frénétique^{CM}, chasseur sombre^{CM}, combattant de la nature^{CM}, lame invisible^{CM}, lanceur virtuose^{CM}, ravageur implacable^{CM}, acolyte de la peau^{CP}, aliéniste^{CP}, mage du sang^{CP}, maître des effigies^{CP}.

Dans Eberron, les classes des prestige suivantes sont également appropriées : alchemist savant^{MoE}, renegade mastermaker^{MoE}, eplorateur audacieux^{EU}.

RÔDEUR GOBELIN

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Empathie sauvage*, 1er ennemi juré, Pistage
3	+3	+3	+3	+1	Science de l'initiative
4	+4	+4	+4	+1	Cavalier sauvage

Voici enfin une nouvelle classe de prestige, le chevauteur de worg.

CHEVAUTEUR DE WORG

Dans les marais fétides des marches des ombres, ou dans les plaines battues par le vent des mers du Dargûn, les gobelins n'ont pas la vie facile. Tantôt chassés par les barbares, tantôt opprimés par les hobgobelins, ils n'ont d'autre choix que de courber l'échine. Une petite élite, cependant, parvient à se hisser littéralement au-dessus de la masse, les cavaliers d'élite de la plus petite race gobelinoïde : les chevauteurs de worgs. Ceux parmi leurs meilleurs combattants se montrant digne de la confiance de ces créatures magiques obtiennent parfois l'immense privilège de se voir choisir par un worg dont la meute est alliée à la tribu pour être son cavalier pendant la bataille.

Le worg et son chevauteur apprennent à ne faire qu'un, pour redoubler de férocité au combat. Le goblin n'a pas à dompter ni à enseigner des tours à sa créature, car elle est souvent déjà d'une intelligence redoutable. En revanche, ils doivent apprendre à travailler ensemble et à exécuter des manœuvres complexes pour prendre l'avantage sur les autres cavaliers, souvent plus grands et plus lourdement armés sur le champ de bataille.

Les PNJ chevauteurs de worgs se rencontrent principalement dans le Dargûn, où cette élite est considérée avec un certain respect et s'entraîne régulièrement pour la guerre. Il leur arrive même parfois de franchir la frontière avec les terres du deuil pour s'offrir un peu d'action.

Dés de vie : d10.

Prérequis

Pour devenir chevauteur de worg, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : goblin.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Dressage, degré de maîtrise de 9 en Equitation, de-

gré de maîtrise de 3 en Intimidation.

Dons : Combat monté

Spécial : Le personnage doit avoir établi un lien amical avec un worg dont la meute est alliée à sa tribu en temps normal.

Compétences de classe

Les compétences de classe du chevaucheur de worg (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe de prestige de chevaucheur de worg :

Armes et armures. Un chevaucheur de worg ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Bonus à l'équitation. Un chevaucheur de worg bénéficie d'un bonus d'aptitude sur les tests d'Equitation égal à son niveau de classe.

Worg. Un chevaucheur se lie avec un worg en particulier avec lequel il bénéficie d'un certain nombre d'avantages au cours de son avancement dans cette classe de prestige. Les niveaux de chevaucheurs de worg se cumulent avec ceux de druide (ou la moitié des niveaux de rôdeur) pour déterminer les pouvoirs de ce compagnon animal hors norme.

Charge agile (Ext). Un chevaucheur de worg de niveau 2 peut faire charger sa monture à travers un terrain difficile ou des cases occupées par des alliés à condition de réussir un test d'Equitation (DD 15).

Maîtrise du combat monté (Ext). A partir du niveau 4, un chevaucheur de worg peut effectuer une attaque à outrance même si sa monture s'est déplacée de l'équivalent d'une action de mouvement. Le chevaucheur de worg ne peut combiner cette

aptitude avec une charge.

Virage serré (Ext). Par une action libre, un chevaucheur de worg peut forcer sa monture à effectuer un virage pendant une course ou une charge, à condition de réussir un test d'Equitation de DD 25. (La monture doit tout de même parcourir au moins 3 mètres en ligne droite avant d'attaquer à la fin d'une charge.) Un seul virage peut être effectué par round et il ne peut dépasser 90°. Si le personnage rate son test d'Equitation, la monture parcourt encore 3 mètres en ligne droite puis s'arrête et perd le reste de ses actions pour le round.

Fouille

Les règles de compétences concernant les pièges pour Donjons et Dragons sont relativement limitées, dans le sens où ce sont principalement les PJ qui se retrouvent affectés par des pièges posés par des monstres. Toutefois, les gobelins sont passés maîtres dans l'art de fabriquer, de poser et de dissimuler les pièges. La fabrication de pièges se gère avec la compétence Artisanat (pièges), tandis que leur pose s'effectue avec Désamorçage/sabotage. Le fonctionnement étendu de ces deux compétences est proposé dans la suite.

ARTISANAT (PIÈGES)

Le coût de fabrication d'un piège dépend de plusieurs choses. Financièrement, il faut obtenir les différents composants. A savoir, il faut généralement du bois ou du métal, parfois de la pierre, souvent de la corde ou des tendons. Dans le cas de pièges à pointes, de fosses, de pièges à loup, ou autres pièces rudimentaires, ces éléments, assez aisés à trouver pour un moindre prix, suffisent amplement. Dans d'autres cas, comme les pièges acides ou à base de feu grégeois, il faut également se procurer les composants alchimiques, ce qui peut

CHEVAUCHEUR DE WORG

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Bonus à l'équitation, Worg
2	+2	+3	+0	+0	Charge agile
3	+3	+3	+1	+1	Don supplémentaire
4	+4	+4	+1	+1	Maîtrise du combat monté
5	+5	+4	+1	+1	Virage serré



induire un coût autrement plus substantiel au piège final. Une fois tous les composants réunis (le coût étant laissé à l'appréciation du MD en se basant sur la valeur des composants du MdJ), il reste la phase d'assemblage.

On considère que l'assemblage d'un piège n'est pas dangereux et peut s'effectuer à l'aide de la compétence Artisanat (pièges). Le fabricant commence par travailler les différents éléments, le cas échéant, avant de les assembler. Le DD du jet d'Artisanat nécessaire pour former les pièces d'un piège simple est de 10, tandis que le DD d'assemblage de ces pièces est de 15. Si le personnage possède un schéma du piège, le DD d'assemblage est diminué de 2. En cas d'un résultat inférieur à 5 sur l'un des deux jets, le piège comporte une malfaçon et ne se déclenchera pas (même en cas de fausse manœuvre voir plus loin). Il est possible de faire 10 pour ces deux jets.

Une fois le piège terminé, il faut encore le mettre en place. L'armement d'un piège assemblé est effectué à l'aide d'un jet de Désamorçage sabotage, avec les DD indiqués dans le Guide du Maître. Il est impossible de faire 10 sur un tel jet, et en cas de résultat inférieur à 10, le poseur de piège effectue une fausse manœuvre et l'engin se déclenche accidentellement. Dans certains cas, cela n'est pas préjudiciable, dans d'autres, cela peut être mortel, selon les précautions prises par le poseur et à la discrétion du MD.

Enfin, le piège peut être camouflé, mais les règles de fouille des pièges supposent un DD constant opposé au jet de Fouille du personnage. On peut cependant considérer que ce DD n'est valide que s'il est atteint par un jet de Discrétion du poseur (assorti des modificateurs de taille et autres accordés par le MJ). En deçà, c'est le résultat du jet qui sert de DD, mais

le poseur est alors conscient que son camouflage manque de finesse.

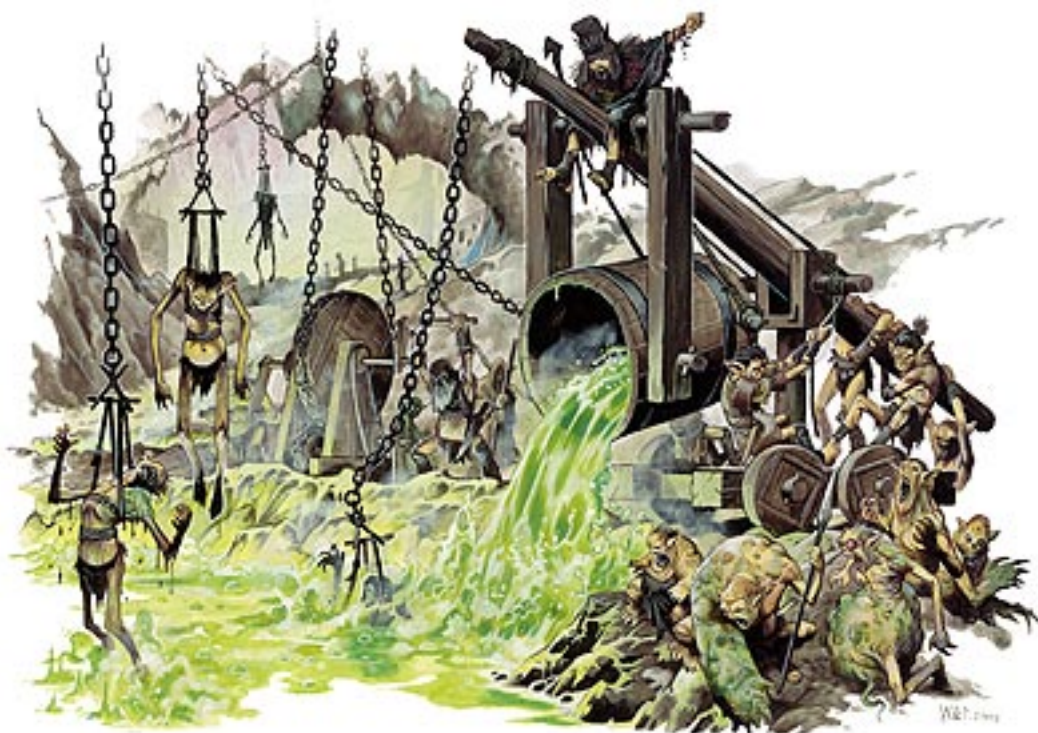
Les gobelins apprécient particulièrement les dons suivants : Amélioration des créatures convoquées^{MdJ}, Autonome^{MdJ}, Combat monté^{MdJ}, Attaque au galop^{MdJ}, Charge dévastatrice^{MdJ}, Piétinement^{MdJ}, Tir monté^{MdJ}, Discret^{MdJ}, Esquive^{MdJ}, Souplesse du serpent^{MdJ}, Attaque éclair^{MdJ}, Fraternité animale^{MdJ}, Pistage^{MdJ}, Science de l'initiative^{MdJ}, Extension de durée^{MdJ}, Agilité du singe^{CA}, Lien naturel^{CA}, Prospection tactile^{CA}, Touche-à-tout^{CA}, Combat en nuée^{CM}, Familier supérieur (worg)^{CM}, Lutteuse habile^{CM}, Science du tir monté^{CM}, Vitesse^{CM}, Extension de durée soudaine^{CP}.

Dans Eberron, on retrouve également le don suivant : Filth eater^{SCT}. Voici enfin deux dons supplémentaires :

TRAPPEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de créer, d'armer et de dissimuler des pièges avec adresse.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Artisanat (pièges) et Désamorçage/sabotage, ainsi qu'à ses tests de Discrétion pour dissimuler un piège.



SCIENCE DU COMBAT EN NUÉE

[GÉNÉRAL]

Le personnage et ses alliés qui possèdent ce don sont encore plus efficaces lorsqu'ils affrontent un même adversaire à plusieurs. Ils peuvent également se battre dos à dos pour se couvrir l'un l'autre.

Conditions. Taille P, Dex 13, Combat en nuée, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le bonus conféré par l'utilisation du don Combat en nuée n'est plus limité par la valeur de Dextérité du personnage. De plus, lorsque deux personnages possédant ce don occupent la même case, ils gagnent chacun un bonus moral de +2 à la CA et aux jets de Réflexes et ne peuvent plus être pris en tenaille.

Utilisation d'objets magiques

Les gobelins n'ont pas d'équipement traditionnel propre à leur culture. Mis à part les pièges qu'ils fabriquent avec une certaine science, ils n'ont aucun équipement particulier dont ils soient les propres inventeurs. A la manière des charognards, ils préfèrent récupérer de l'équipement sur leurs ennemis tombés au combat, et parfois s'en inspirer pour leurs propres créations. En matière d'armes, les gobelins apprécient les haches et les gourdins, qu'ils savent reproduire plus facilement que les épées ou autres armes complexes. En matière d'armures, ils préfèrent le cuir et les peaux de bêtes aux lourds clibanions et autres harnois qui handicapent sérieusement leur furtivité.

Les gobelins n'ont pas non plus souvent recours à des objets magiques créés par leurs soins. Toutefois, certains lanceurs de sorts de talent se montrent capables d'imiter avec une certaine réussite les créations d'incantateurs de races plus civilisées. Lorsqu'ils créent des armes magiques, les lanceurs de sorts gobelins apprécient les propriétés *acérée*, *précision mortelle* et *tueuse d'humains*. Lorsqu'ils créent des armures magiques, ils y ajoutent les propriétés *ombre*, *graisseuse* et *déplacement furtif*. Ils créent souvent des potions de soins et autres effets de guérison, ainsi que parfois des baguettes d'invocation pour renforcer leurs capacités magiques. En revanche, ils créent rarement d'anneaux, de sceptres ou de bâtons magiques, trop chers et trop complexes.

Parmi les objets merveilleux, les lanceurs de sorts gobelins favorisent ceux qui viennent améliorer les compétences de leurs ouailles, comme les *bottes d'elfe* (rebaptisées *bottes de goblin*) et leurs capes. Ils apprécient également les objets peu chers à effet unique, comme les élixirs ou la *poudre de dissimulation des traces*. Enfin, ils ont, comme les orques, une tradition chamanique les amenant à enchanter davantage des petits objets de la nature, des *gri-gris* (voir l'aide de jeu sur ce site) pour leur conférer des avantages mineurs. Ces objets magiques, relativement moins puissants, sont principalement utilisés par les druides, prêtres ou sorciers de niveau assez faible qui apprécient avant tout leur faible coût.

Connaissance (mystères)

De la même façon que les gobelins sont pauvres en objets magiques propres à leur culture, les sorts inventés par leurs magiciens sont relativement rares également. Quant à leurs druides et prêtres, ils se contentent d'utiliser ce que la nature ou leur divinité tutélaire met à leur disposition. Toutefois, les gobelins des marais, les plus intelligents et les plus inventifs, ont parfois mis au point des sortilèges pouvant s'avérer utiles pour leur commerce. Mais la plupart du temps, ils se contentent de reproduire ce qui existe déjà, parfois avec brio et parfois même en l'améliorant.

Parmi les sortilèges (de bas niveau) préférés de leurs druides, on notera en particulier : *purification de nourriture et d'eau*^{MdJ}, *réparation*^{MdJ}, *communication avec les animaux*^{MdJ}, *enchevêtrement*^{MdJ}, *morsure magique*^{MdJ}, *passage sans traces*^{MdJ}, *grâce féline*^{MdJ}, *pattes d'araignée*^{MdJ}, *collet*^{MdJ}, *contagion*^{MdJ}, *croissance d'épines*^{MdJ}, *morsure magique suprême*^{MdJ}, *camouflage*^{CD} et *toile de ronces*^{CD}.

Les druides gobelins d'Eberon apprécient également : *leap into animal*^{IMoE}.

Parmi les sortilèges préférés de leurs prêtres, on remarquera : *purification de nourriture et d'eau*^{MdJ}, *anathème*^{MdJ}, *frayeur*^{MdJ}, *ralentissement du poison*^{MdJ}, *réparation intégrale*^{MdJ}, *contagion*^{MdJ}, *création de nourriture et d'eau*^{MdJ}, *façonnage de la pierre*^{MdJ}, *malédiction*^{MdJ}, *prière*^{MdJ}, *malédiction de la malchance*^{CD}, *précision bénie*^{CD} et *toile de ronces*^{CD}.



Les mages gobelins ont une préférence pour les sortilèges suivants : *prestidigitation*^{MDJ}, *coup au but*^{MDJ}, *sommeil*^{MDJ}, *frayeur*^{MDJ}, *image miroir*^{MDJ}, *effroi*^{MDJ}, *pattes d'araignée*^{MDJ}, *rage*^{MDJ}, *sommeil profond*^{MDJ}, *sphère d'invisibilité*^{MDJ}, *rapidité*^{MDJ}, *poing de pierre*^{CP}, *poigne tellurienne*^{CP} et *poigne de pierre*^{CP}.

Les magiciens d'Eberon utilisent également : *thaumartisanat*^{EU} et *legion's magic weapon*^{MoE}. Enfin, voici un sortilège parmi les rares créés exclusivement par des magiciens gobelins :

PIÈGE À MÂCHOIRES

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : un piège à loup tout simple, éventuellement assorti d'une chaîne ou d'une corde

Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de donner à un simple piège à mâchoires la puissance et la ténacité d'un piège magique redoutable. Le sortilège doit être lancé

directement sur un piège à loup fonctionnel, mais pas nécessairement armé. Une fois l'incantation achevée, le piège est armé et se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un personnage doté de l'aptitude Recherche des pièges peut y parvenir, sur un test de Détection ou de Fouille, DD 22). La limite pondérale pour laquelle le piège se déclenche est décidée au moment où le sort est jeté.

Lorsqu'une créature marche ensuite dans la case du piège à mâchoires, ce dernier se referme. Le piège inflige alors 1d6 points de dégâts tranchants et réduit la vitesse de sa victime de moitié jusqu'à ce qu'elle parvienne à enlever le piège et reçoive un jet de Premiers secours réussi contre un DD 22. Le piège peut être fixé à un rocher ou un arbre si une chaîne ou une corde sont disponibles, ce qui a pour effet d'immobiliser la victime en sus des dégâts.

Le piège à mâchoires est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 22 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le piège a 10 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le piège se casse, ce qui a pour effet de mettre fin au sort.

Composante matérielle : le piège.

SOURCES

Le goblin forestin est issu du *Manuel des Monstres III* et le Bleu est présenté parmi les monstres du *Grand Manuel des Psioniques*. La description des gobelins 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 *Eberron – Univers*. Enfin, le descriptif du culte de Maglubiyet est issue de *Les dieux des monstres*. 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
EU : Eberron – Univers
GdM : Guide du Maître
GMdP : Grand Manuel des Psioniques
MdJ : Manuel des Joueurs
MM : Manuel des Monstres I
MM3 : Manuel des Monstres III
MoE : Magic of Eberron
SCT : Sharn, City of Towers

Merci aux relecteurs du Scriptorium, en particulier Elladan et Thanatos pour leurs corrections. Merci également à Mörkhduell pour les cartes, et à Davyn et Gungnir pour leurs informations et le résumé sur le culte de Maglubiyet.

