

PATHFINDER

MODULE

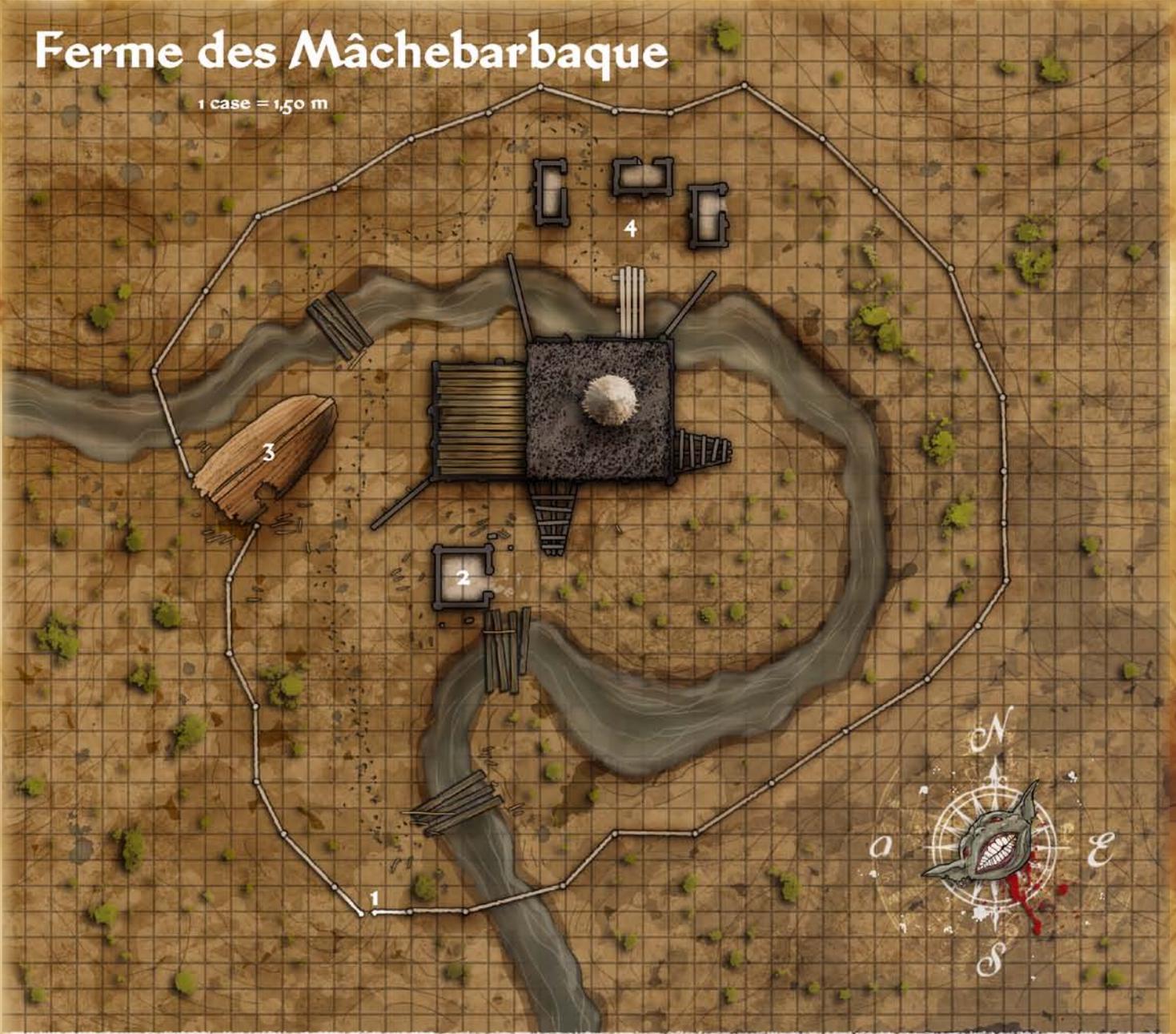
Nous,
Gobelins!

2

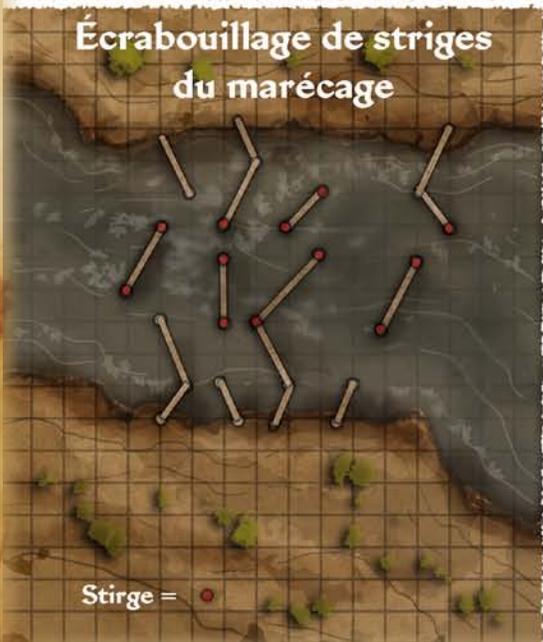


Ferme des Mâchebarbaque

1 case = 1,50 m



Écrabouillage de striges du marécage



Intérieur de la ferme



PATHFINDER[®] MODULE™

NOUS, GOBELINS ! 2

CRÉDITS

Auteur Richard Pett

Illustration de couverture Jorge Fares

Illustrations intérieures Lloyd Allan, Ian Llanas et Greg Opalinski

Rédacteur en chef James Jacobs

Éditeur en chef F. Wesley Schneider

Rédacteur adjoint James L. Sutter

Développements James Jacobs

Assistance rédactionnelle Adam Daigle, Rob McCreary,
Mark Moreland et Patrick Renie

Rédacteurs Judy Bauer, Logan Bonner,
Christopher Carey et Ryan Macklin

Développeur en chef des règles Jason Bulmahn

Équipe de développement des règles Stephen Radney-
MacFarland
et Sean K Reynolds

Directrice artistique Sarah E. Robinson

Directeur artistique adjoint Andrew Vallas

Conception graphique Sonja Morris

Spécialiste de la production Crystal Frasier

Éditeur Erik Mona

Responsable des licences Paizo Lisa Stevens

Directeur des opérations Jeffrey Alvarez

Directeur des ventes Pierce Watters

Directrice Marketing Jenny Bendel

Directeur financier Christopher Self

Gestion du personnel Kunji Sedo

Développeur technique en chef Vic Wertz

Développeur informatique en chef Gary Teter

Cartographe Mike Brock

Manager de projet Jessica Price

Remerciements spéciaux à

Au service client de Paizo et aux équipes des entrepôts et du site
Internet

Pour Black Book Éditions :

Traduction et relectures Dalvyn, Mériadec et Élentir (Pathfinder-FR)

Mise en page et relecture Damien Coltice

Cet ouvrage utilise le *Manuel des joueurs Pathfinder*, le *Manuel des joueurs, règles avancées*, le *Bestiaire 2* et le *Bestiaire 3*. Il est possible de trouver ces règles dans le Document de référence du JdR à l'adresse suivante : regles-pathfinder.fr

Cette aventure est compatible avec le système OGL et peut être utilisée avec le JdR *Pathfinder* ou l'édition 3,5 du plus vieux jeu de rôles du monde.

Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content. Les noms des personnages, des dieux, des artefacts, des lieux, les dialogues, les événements, les langages, les concepts, les illustrations sont Registered trademarks Paizo.

Pathfinder © 2013, Paizo Publishing, LLC

Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Sous licence. Black Book Éditions. 2013

Publié en PDF le 15 juin 2013 en France.



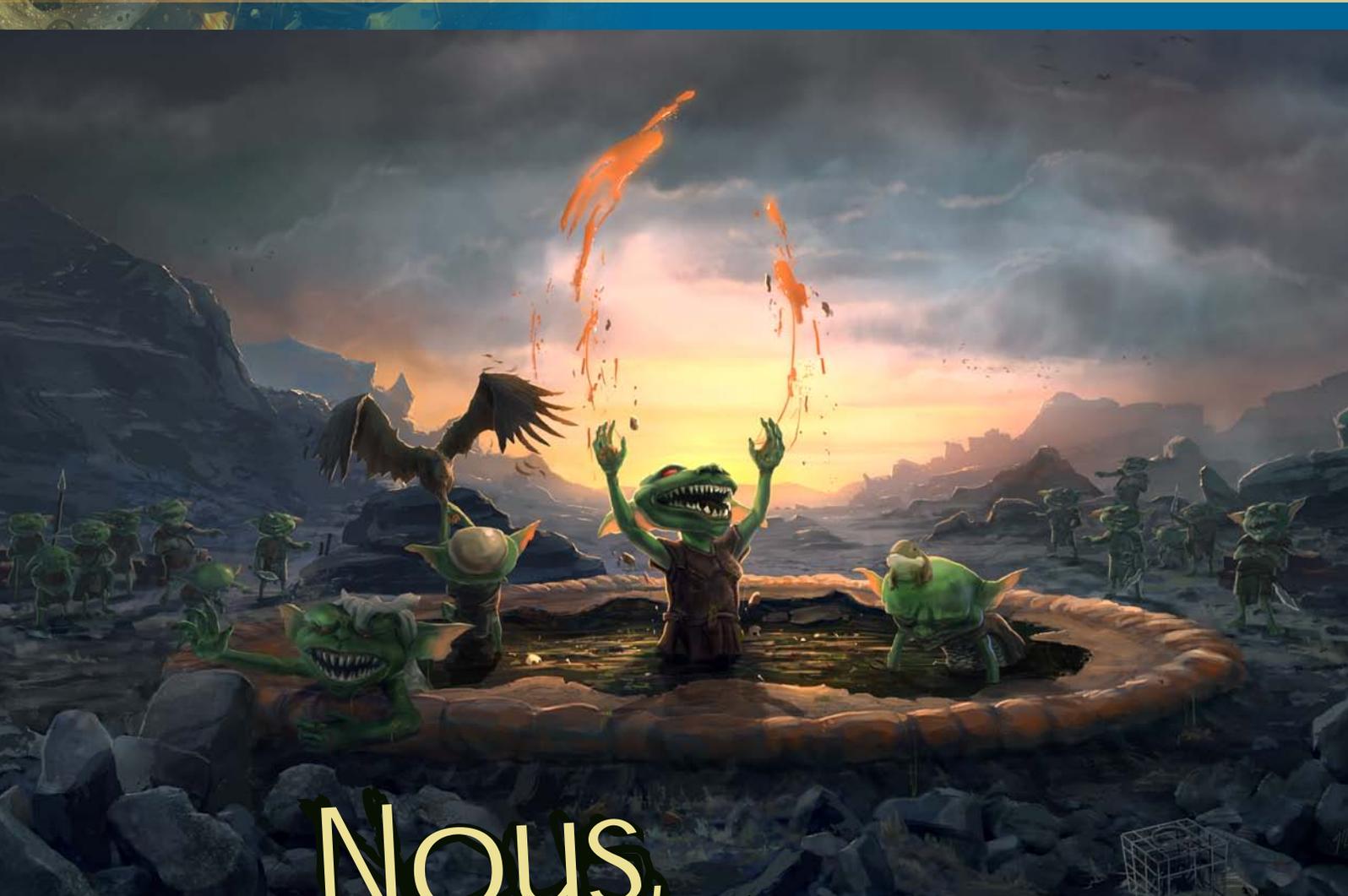
Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Black Book Éditions
14, rue Gorge de loup
69009 Lyon
www.black-book-editions.fr



Site des fans de Pathfinder :
www.pathfinder-fr.org



Nous, Gobelins ! 2

*Nous les gobelins, on écrabouille les zoziaux !
On arrache leurs pattes pis on les coupe en morceaux !
On attrape les dindes, les corbeaux et autres bestioles.
On leur r'tire leurs plumes puis hop, dans la casserole !*

*On fait rôtir les pattes, on fait bouillir les yeux.
On écrase les entrailles en pâtes délicieux.
Et pis quand on aura bien mastiqué tout ça,
On aura encore faim, c'est vous qu'on dévorera !*

Nous, Gobelins ! 2

CADRE DE L'AVENTURE

Tout se passait bien pour la tribu des Croqueurs d'oiseaux jusqu'à ce qu'un ogre emménage à quelques centaines de mètres de leur camp. Cet ogre, originaire des Aiguilles perdues de Bois-Moussu plus loin à l'est, est un druide nommé Papa Mâchebarbaque. Après avoir perdu le respect de ses pairs, il a décidé de s'exiler : malgré la présence de sa fille ogreline Guffy, Mâchebarbaque craignait que les humains de Pointesable ne viennent le traquer s'ils apprenaient qu'il ne bénéficiait plus du soutien des autres ogres. Ainsi, ils ont tous deux traversé le Plateau du Diable avant de s'établir dans une petite vallée située dans la partie est des pics de Nid-aux-corbeaux. Ils y ont construit un abri rudimentaire et se sont mis à rassembler des animaux pour se protéger. Il n'a pas fallu longtemps avant que Papa Mâchebarbaque ne croise le chemin des Croqueurs d'oiseaux, qui n'ont pas vu d'un bon œil le fait qu'un ogre s'installe aussi près de ce qu'ils estiment être leur territoire ! La colère des gobelins est devenue encore plus grande à partir du moment où le compagnon animal du druide, un sanglier violent avec l'étrange particularité de pouvoir cracher du feu de temps en temps, s'est mis à attaquer les chasseurs de la tribu des Croqueurs d'oiseaux !

Le chef Rongemoineau des Croqueurs d'oiseaux en a rapidement eu assez : courageusement, il a pris ses armes et est parti voir l'ogre pour exiger qu'il abandonne sa nouvelle demeure et ses trésors. Le chef n'est jamais revenu...

La fille de Rongemoineau, Croquecol, s'est rapidement emparée du trône de son père. Puis, elle aussi, est partie pour aller sauver son père et distribuer une paire de baffes aux ogres. Elle non plus n'est jamais revenue...

Comme Croquecol n'avait pas d'enfant pouvant prétendre au rôle de chef de la tribu, les Croqueurs d'oiseaux se sont tournés vers le porte-paroles des esprits, la Sage mère Rêchababille. Sur les conseils de cette dernière, c'est Plumelèvres, le cousin de Croquecol, qui est devenu le nouveau chef. Les Croqueurs d'oiseaux ont rapidement fait comprendre à leur nouveau chef qu'ils le dévoreraient s'il n'allait pas se venger de l'ogre et sauver les deux chefs précédents. C'est un Plumelèvres nerveux et en pleurs qui est parti entreprendre cette quête funeste. Personne n'a été vraiment surpris de constater que lui non plus n'est jamais revenu...

La Sage mère Rêchababille a maintenant un problème : aucun des Croqueurs d'oiseaux restants n'a envie de devenir chef, tout simplement parce qu'aucun d'entre eux ne désire disparaître à cause du méchant ogre. En même temps, les sangliers cracheurs de feu de Papa Mâchebarbaque deviennent de plus en plus embêtants. Et le territoire des Croqueurs d'oiseaux est aujourd'hui réduit à une minuscule parcelle bien loin de la gloire d'antan. Rêchababille désespère de ne trouver aucun goblin prêt à assumer le rôle de chef. Tôt ou tard, Papa Mâchebarbaque se rendra compte que les gobelins n'ont plus la volonté de résister, et il viendra dans leur grotte pour les dévorer ou pire !

Mais ce que la Sage mère Rêchababille ne sait pas, c'est qu'un nouveau groupe de héros gobelins est sur le point d'arriver sur le plateau où vivent les Croqueurs d'oiseaux.

À PROPOS DE CETTE AVENTURE

Nous, gobelins ! 2 est une aventure à part qui vise un double objectif : offrir l'occasion aux joueurs d'incarner des gobelins pendant une séance de jeu et servir de suite à l'aventure du Free RPG Day 2011, *Nous, gobelins !* Ce module est prévu pour quatre personnages gobelins de niveau 4. Vos joueurs peuvent choisir leur personnage parmi les quatre prêtirés présentés à la fin de ce PDF ou bien créer leurs propres personnages gobelins en utilisant les règles présentées dans le **Manuel des races** (disponible) s'ils désirent avoir plus de choix.

Cette aventure se déroule sur la côte varisienne, à l'est de la ville de Pointesable, dans une région de collines et de pics escarpés appelée Nid-du-corbeau. Même si ce module est la suite de l'aventure, *Nous, gobelins !*, il n'est pas nécessaire de la connaître pour pouvoir le jouer.

Résumé de l'aventure

En revenant chez eux, les héros de la tribu des Lèche-crapauds trouvent leur tribu décimée par des aventuriers humains. N'ayant plus de maison, ils décident de se rendre dans la région la plus proche où les gobelins sont les bienvenus, Nid-du-Corbeau, qui est occupé par les Croqueurs d'oiseaux. En arrivant sur place, les héros découvrent que les Croqueurs d'oiseaux ont bien des problèmes : des cochons cracheurs de feu, un ogre, et une pénurie de chefs ont laissé la tribu dans un sale état.

Après avoir passé un certain nombre d'épreuves visant à les tester, les héros gobelins partent combattre l'ogre et ses sangliers magiques. Ils affrontent Papa Mâchebarbaque et ses sbires monstrueux au sein de sa petite ferme et, s'ils remportent la victoire, ils reviennent vers les Croqueurs d'oiseaux non seulement en tant que héros mais aussi en tant que chefs de tribu !

1^{re} PARTIE : LE RASSEMBLEMENT DES CROQUEURS D'OISEAUX

Lisez ou paraphrasez le texte suivant pour lancer vos joueurs dans l'aventure :

Vous êtes les héros de la tribu des Lèche-crapauds, des légendes vivantes qui ont triomphé de la terrible goblin cannibale Vorka et ont récupéré de nombreux feux d'artifice dans son repaire. Votre tribu a pu accomplir de grandes choses grâce à ces feux d'artifice, mais un jour, alors que vous étiez partis à la recherche d'autres feux d'artifice, des aventuriers sont venus dans les marais et ont décimé votre tribu. Quand vous êtes revenus chez vous, vous n'avez trouvé que des ruines.

Désormais sans domicile, vous avez décidé de rendre visite à la tribu voisine de gobelins la plus proche, les Croqueurs d'oiseaux. Ils vous permettront peut-être de rejoindre leurs rangs ! Cependant, maintenant que vous êtes arrivés sur le territoire des Croqueurs d'oiseaux, quelque chose cloche... Vous trouvez les Croqueurs d'oiseaux étrangement nerveux et apeurés, tous agglutinés autour de l'entrée de leur caverne. Ils ne tentent même pas de défendre

leur territoire. Et voilà qu'une vieille gobeline couverte de rides avec des yeux exorbités sort de la foule en se dandinant et s'approche de vous. De toute évidence, il doit s'agir d'une sorte de chamane ; peut-être même est-elle la chef de la tribu ? C'est certainement elle qui pourra vous dire si vous pouvez les rejoindre ou pas !

La Sage mère Rêchebaille

Le territoire des Croqueurs d'oiseaux comprenait autrefois de nombreuses grottes et toutes les collines qui les surplombaient, mais les actions de Papa Mâchebarbaque et de ses sangliers cracheurs de feu ont contraint les Croqueurs d'oiseaux à se retrancher dans cette unique caverne. Et, même si celle-ci est belle et spacieuse, il n'empêche que la situation ennuie les gobelins. Les constantes disputes concernant les endroits où chacun peut dormir et manger commencent à leur échauffer les nerfs. Pour les Croqueurs d'oiseaux, l'arrivée des PJ gobelins est bien plus qu'une distraction qui tombe bien : c'est un nouvel espoir.

La vieille gobeline toute ridée qui s'approche des PJ est la Sage mère Rêchebaille (gobeline femelle, NM, adepte 3). En ce moment, c'est ce qui se rapproche le plus d'un chef pour les Croqueurs d'oiseaux. Ses yeux semblent prêts à jaillir hors de son visage ridé et elle se tient toute courbée lorsqu'elle marche, prenant appui sur un bout de bois tordu décoré de queues de chiots et d'oreilles de cheval. Pour les grandes occasions (l'arrivée des héros gobelins en est une), elle porte une robe miteuse en peau de chien tenue par une ceinture en corde où pendent quelques pattes de chien, deux fers à cheval, une strige morte de taille effrayante et la tête réduite (et truffée d'herbes aromatiques) d'une mite à la peau bleu clair.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux PJ lorsque Rêchebaille les accueille.

« Eh bien, eh bien, qu'avons-nous ici ? Des Lèche-crapauds, d'après ce que je vois... et même des orphelins, d'après ce que j'ai entendu, n'est-ce pas ? Je suppose que vous cherchez un nouvel endroit où vivre ? Ça pourrait être votre jour de chance, parce que nous avons besoin de sang neuf ! Les chefs de notre tribu n'ont pas été de très bons chefs récemment. Nous avons eu des problèmes avec un ogre et ses sangliers cracheurs de feu, voyez-vous. Et tous les gobelins capables de tuer les sangliers et de chasser l'ogre... ou de chasser les sangliers et de tuer l'ogre... ou... quelque chose comme ça... eh bien, tous ceux-là seront non seulement les bienvenus sur le territoire des Croqueurs d'oiseaux, mais ils seront nommés chefs, tous autant qu'ils sont ! »

À ces mots, des cris de joie et des chansons éclatent tout à coup parmi les Croqueurs d'oiseaux rassemblés. Des gobelins impatients et excités déferlent hors de la caverne pour accueillir leurs sauveurs.

Mais, tout à coup, ils s'immobilisent lorsque la vieille femme hurle pour réclamer le silence. Alors que les gobelins n'osent plus bouger le petit doigt, elle continue d'une voix plus calme.

« Mais nous devons vérifier que vous avez bien tout ce qu'il faut pour devenir des chefs. Après tout, vous pourriez simplement avoir eu de la chance. Non, non... avant que nous ne vous acceptions comme sauveurs et avant même que vous n'ayez l'occasion d'affronter Papa Mâchebarbaque et son cochon... je déclare que nous allons organiser un Rassemblement des chefs ! »



Sage mère Rêchebaille

Les gobelins laissent à nouveau éclater des cris de joie, et chacun des PJ gobelins sait pourquoi : les Rassemblements des chefs sont des festivals de jeux et d'audace qui durent une journée entière, une tradition au sein des tribus locales lorsqu'il est nécessaire de choisir un nouveau chef. Les gobelins qui désirent accéder à ce rôle doivent subir une série d'épreuves au cours du Rassemblement et, s'ils en sortent vivants et gagnants, ils bénéficient du respect et du soutien du reste de la tribu.

La Sage mère Rêchebaille donne sèchement des ordres aux Croqueurs d'oiseaux et ceux-ci s'éloignent pour commencer à organiser le Rassemblement. Elle se présente ensuite aux PJ et les invite à venir s'asseoir dans la caverne et à réchauffer leurs pieds auprès du feu.

Rêchebaille inspire un mélange de terreur et d'amour au sein de la tribu des Croqueurs d'oiseaux. La rumeur dit qu'elle aurait fait cracher des crapauds épineux à un guerrier qui l'avait offensée, et qu'elle aurait mis le feu à un chef de tribu qui avait osé l'interrompre. Une histoire raconte même comment elle aurait forcé un goblin qui avait tenté d'amener le mauvais œil sur la tribu à écrire le mot « respirer », après quoi le goblin avait vite oublié comment respirer et était mort sur le coup ! Si on le leur demande, les Croqueurs d'oiseaux confirment à quel point elle est merveilleuse et ô combien les nouveaux chefs feraient bien de l'écouter pour éviter les ennuis.

Un jour de repos

Les PJ peuvent passer un jour et une nuit pour se reposer et se préparer au Rassemblement du lendemain. La plupart des Croqueurs d'oiseaux occupent cette journée en organisant le Rassemblement (et, pour des gobelins, ils sont particulièrement discrets quant aux types d'épreuves et tests d'audace qu'ils réservent aux PJ).

Au soir, un grand festin est organisé autour du feu de camp le plus important de la caverne. Celui-ci consiste principalement en des plats préparés à partir de volatiles : soupe de mouettes, quiscals rôties à l'excès, poudings aux yeux de corbeaux, vautours farcis, moineaux épicés accompagnés de maïs grillé et becs-qui-grincent ne représentent qu'une petite partie des mets

NOUS GOBELINS ! 2

souvent surprenants que les gobelins présentent aux PJ au cours de la soirée. Le festin donne également aux PJ l'opportunité de parler aux Croqueurs d'oiseaux et d'en apprendre un peu plus sur ce qui se passe dans la région.

Quand il commence à faire nuit, la Sage Mère amène la célèbre Couronne croquante de la tribu des Croqueurs d'oiseaux, une couronne composée de crânes et d'os d'oiseaux, de plumes et de brindilles. Elle dépose la Couronne croquante près du feu de camp puis proclame que, le lendemain, les Croqueurs d'oiseaux auront un nouveau chef, et que celui-ci sera *enfin* capable de chasser ce sale ogre Mâchebarbaque hors de Nid-du-corbeau. Elle indique ensuite que toutes les personnes qui parviendront à prouver leur valeur le lendemain pendant le Rassemblement pourront non seulement porter la Couronne croquante, mais auront également accès au coffre au trésor du chef. Cette annonce déclenche une série de « ooooo » et de « aaah » parmi l'assemblée.

Si les PJ posent des questions au sujet des chefs précédents, les gobelins tentent rapidement de changer de sujet. Les PJ doivent réussir un test de Diplomatie ou d'Intimidation de DD 13 pour inciter les gobelins à leur révéler la vérité. Les gobelins craignent que les PJ ne les abandonnent s'ils venaient à découvrir que leurs trois derniers chefs ont disparu et sont présumés morts, tués par Papa Mâchebarbaque et ses sangliers. Hors, même si les PJ ne sont là que depuis peu de temps, ils représentent leur seul espoir. Aucun Croqueur d'oiseaux ne veut être celui qui est responsable du départ des héros !

Le Rassemblement des chefs

Le jour suivant l'arrivée des PJ dans la tribu des Croqueurs d'oiseaux, les gobelins sont prêts, voire même impatients, d'ouvrir le Rassemblement. Les candidats chefs (c'est-à-dire les candidats au Rassemblement) doivent entreprendre trois épreuves d'audace. Le gagnant est le goblin qui a obtenu le plus de points au total. Plusieurs PJ gobelins peuvent participer aux épreuves s'ils le désirent. Vous pouvez également faire participer d'autres gobelins de la tribu des Croqueurs d'oiseaux, mais cette aventure suppose que seuls les PJ sont intéressés par le poste de chef de tribu.

Première épreuve : le tir au pigeon aveugle

La première épreuve se déroule dans une vallée au sud de la grotte des Croqueurs d'oiseaux. Les candidats sont conduits au centre de la vallée, avec un bandeau sur les yeux, et on leur donne un arc court et trois flèches chacun (chaque participant reçoit des flèches décorées de plumes de couleurs différentes de manière à pouvoir identifier qui a tiré chacune des flèches). Les Croqueurs d'oiseaux grimpent dans des arbres ou s'assoient sur les pierres qui bordent la vallée alors que la Sage mère Rêchebaille explique les règles aux participants.

Elle va ouvrir trois cages de mouettes pendant la minute qui suit le début de l'épreuve, et les gobelins aveuglés devront abattre autant de mouettes que possible. Lors du premier envol, les mouettes valent chacune 2 points ; celles du second envol valent 4 points ; et celles du troisième envol, 6 points. Les envois se

dérouleront chaque fois un peu plus loin, de sorte que les envois suivants seront plus difficiles à repérer.

Cette épreuve se base plus sur la chance que sur la précision du tir. Lorsqu'elle commence, le silence s'abat sur la vallée pendant quelques rounds (un silence relatif, interrompu de temps en temps par les bruits des gobelins), puis la première cage est ouverte. La Sage mère Rêchebaille se jette rapidement au sol et chacun des participants doit effectuer un test de Perception pour repérer le son produit par l'envol des mouettes paniquées, puis effectuer un jet d'attaque pour en toucher une. Un tireur aveuglé doit réussir un test de Perception DD 8 pour parvenir à cibler une mouette lors du premier envol (il ne s'agit pas d'un test de Perception opposé, ce qui fait que l'état aveuglé ne modifie pas le DD), mais la chose devient de plus en plus difficile pour les deux envois suivants : il faut réussir un test de Perception DD 11 pour le second envol, et DD 14 pour le troisième. Lorsqu'un goblin parvient à cibler une mouette, il peut effectuer un jet d'attaque normal pour la toucher (CA 14, 50% de chances d'échec) et remporter le nombre de points correspondant.

Si un goblin rate une mouette, la flèche atterrit tôt ou tard quelque part... Lancez 1d20 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer où cela se produit. Notez qu'il est possible de gagner des points supplémentaires même en cas d'attaque ratée !

TIRS RATÉS

d20	Résultat
1—10	Le tir est particulièrement mauvais ; il ne résulte en rien d'autre que des insultes et des sifflements.
11—15	La flèche retombe juste à côté d'un goblin, ce qui déclenche de nombreux cris dans la foule.
16—18	Le tir touche un des gobelins du public, ce qui produit un cri et de nombreux rires (le participant gagne 1 point).
19	Le tir touche l'un des participants (déterminé aléatoirement ; la flèche cause 1d4 points de dégâts et le participant gagne 3 points).
20	C'est un tir miraculeux ! La flèche pourrait toucher trois mouettes, ou encore atteindre un tout autre oiseau qui passait par là par hasard, ou peut-être embrocher une mouette et venir l'accrocher sur un goblin du public. Soyez créatif ! Quel que soit le résultat, la Sage mère Rêchebaille est si contente qu'elle accorde 10 points au participant !

Deuxième épreuve : Écrabouillage de striges des marécages

La seconde épreuve se déroule plus loin à l'ouest, à un endroit où une vallée d'altitude particulièrement peu élevée cède peu à peu la place à un marécage gorgé d'eau croupie. Les Croqueurs d'oiseaux ont autrefois tenté d'y bâtir quelques huttes montées sur pilotis, mais ils ont dû abandonner le projet, laissant derrière eux un arrangement chaotique de poteaux branlants à moitié enfoncés dans le sol marécageux. Les gobelins ont placé plusieurs planches de bois en travers de certains de ces poteaux pour former des pontons étroits situés à quelques trois mètres du sol.

Pour cette épreuve, tous les participants commencent au bord sud du marécage et sont équipés de grandes bottes de taille humaine (ce qui ne facilite pas la marche). Une strige est attachée à une ficelle de 1,50 mètres accrochée au sommet de chacun des poteaux rouges. Le but de l'épreuve est de tuer autant de striges que possible (de préférence en les écrasant avec les bottes, ce qui fonctionne comme une attaque à mains nues, mais les règles n'imposent aucune restriction sur la méthode utilisée) sans toutefois tomber dans le marécage en contrebas.

L'épreuve commence quand la Sage mère Rêchebaille lance une pierre-tonnerre. À partir de ce moment-là, vous devrez gérer l'épreuve comme un combat : les participants devront effectuer un jet d'initiative avant d'aller écraser des striges. Les gobelins qui tomberont seront disqualifiés.

Bottes humaines. Les bottes que les gobelins portent sont trop grandes pour eux ; elles réduisent la vitesse de déplacement de leur porteur d'1 case (1,50 mètres). De plus, les gobelins subissent un malus de -2 aux tests d'Acrobaties lorsqu'ils portent ces bottes.

Planches et poteaux. Les planches et les poteaux mesurent 30 cm de largeur/diamètre et sont un peu branlants. Il faut réussir un test d'Acrobaties DD 7 pour pouvoir se déplacer le long d'une planche ; le goblin tombe s'il obtient une valeur inférieure ou égale à 5 sur son dé.

Striges. Il y a un total de 12 striges attachées aux poteaux. Chaque strige peut attaquer tous les gobelins qui se présentent à moins de 1,50 mètres de son poteau. Tuer une strige rapporte 2 points. Une fois que les 12 striges sont mortes, l'épreuve se termine.

Chute. Il n'y a que 3 mètres de dénivellation entre les planches (ou les poteaux) et le sol boueux. Ceux qui tombent sont disqualifiés et ne peuvent plus gagner de points au cours de cette épreuve.

Le dernier goblin en lice. L'épreuve prend automatiquement fin lorsqu'un seul goblin reste sur les planches et les poteaux. Ce goblin gagne alors 5 points.

STRIGES (12)

FP 1/2

XP 200 chacune

pv 5 chacune (voir la page 266 du *Bestiaire*)

Épreuve finale : Tarte aux volatiles

Pour la dernière épreuve, la Sage mère Rêchebaille ramène les candidats vers la grotte des Croqueurs d'oiseaux. En se rapprochant de leur destination, ils peuvent percevoir une odeur nauséabonde de viande passée et de lait caillé qui devient de plus en plus forte. Cette puanteur provient de l'horrible « tarte » qui a été cuisinée dans un creux en forme de bol de 3 mètres de diamètre creusée dans la roche. Le « bol » ne fait qu'une cinquantaine de centimètres de profondeur, mais il est rempli d'un mélange pâteux nauséabond et quasiment à ébullition de vieux lait, de boue, d'eau des marais, d'herbes écrasées et d'oiseaux

morts. La surface est recouverte d'une croûte de pâte feuilletée qui, contre toute attente, semble bizarrement délicieuse. Plusieurs chaudrons remplis du même mélange se trouvent près de là, ainsi qu'un certain nombre de grands entonnoirs métalliques et cabossés.

La Sage mère Rêchebaille explique que la tarte aux volatiles géante n'est pas encore cuite et que les candidats chefs seront tous ligotés et placés à l'intérieur de celle-ci. Pour cette épreuve, les gobelins pourront emporter avec eux leur armement et leur équipement. Le premier goblin qui parvient à sortir de la tarte gagne 10 points ; le second obtient 5 points ; et le troisième, 3 points. Les autres participants ne remportent aucun point.

Pour compliquer un peu les choses, quatre aigles royaux accompagneront les gobelins à l'intérieur de la tarte. Comme leurs ailes ont été immobilisées, ces aigles ne seront pas capables de voler, mais ils sont bien vivants et plutôt mécontents du sort que les gobelins leur ont réservé. Tuer un aigle rapporte un bonus de 5 points, ce qui signifie qu'un goblin qui reste dans la tarte et sort en dernier peut tout de même gagner finalement plus de points que les autres s'il tue suffisamment d'aigles.

Une fois les règles exposées, les participants sont placés autour du bord de la tarte et on leur ligote les poignets et les chevilles ensemble. Au moment où la Sage mère Rêchebaille utilise sa dernière pierre-tonnerre, les participants sont poussés dans la tarte et doivent lancer un jet d'initiative pour déterminer l'ordre dans lequel ils vont agir pour cette épreuve.

Pour ce « combat », vous pouvez supposer qu'aucun déplacement n'est nécessaire : la tarte ne fait que 3 mètres de diamètre, ce qui fait que, quel que soit l'endroit où un PJ se trouve (dans la tarte), il est adjacent à tous les ennemis qu'il pourrait vouloir attaquer. Tous les participants, ainsi que les quatre aigles, sont considérés comme serrés dans un passage étroit (pénalité de -4 aux jets d'attaque et à la CA) vu le manque d'espace. Les aigles s'agitent violemment et dans tous les sens.

Se libérer. Les participants sont considérés « en lutte » tant que leurs mains et leurs pieds sont liés. Un test de Force DD 18 ou un test d'Évasion DD 22 permet de se libérer de ces liens ; dans les deux cas, il s'agit d'une action simple. Une fois libre, un goblin peut en libérer un autre en une action simple (réussite automatique).

La tarte. La farce de la tarte est plutôt chaude. De plus, alors même que les participants s'y débattent, les gobelins ajoutent du mélange bouillant en déversant les chaudrons dans les entonnoirs. Chaque round, les créatures qui se trouvent dans la tarte doivent réussir un jet de Vigueur (DD 10) pour éviter de subir 1 point de dégâts de feu. Si un aigle meurt « cuit », il ne rapporte aucun point aux participants.

AIGLES ROYAUX (4)

FP 1/2

XP 200 chacun

pv 5 chacun (voir la page 9 du *Bestiaire*)



NOUS GOBELINS ! 2

Un nouveau chef

À la fin de la dernière épreuve, additionnez les points de chacun des gobelins. Celui qui décroche le plus haut score devient le nouveau chef des Croqueurs d'oiseaux ! L'heureux élu peut choisir d'autres participants à la rencontre comme sous-chefs. Comme l'avait promis la Sage mère Rêchebaille, le chef peut porter la Couronne croquante. Il s'agit d'un couvre-chef non magique qui octroie tout de même un bonus de +2 aux tests d'Intimidation contre tous les Croqueurs d'oiseaux. En plus de cela, le nouveau chef et ses éventuels sous-chefs reçoivent le droit de piller le coffre aux trésors de la tribu.

Pendant le reste de la soirée, les Croqueurs d'oiseaux sont d'humeur joyeuse : ils ont un nouveau chef, après tout ! Durant ce temps, le chef et les sous-chefs sont les personnages-phares des célébrations gobelines. Certains de leurs sujets se prosternent devant eux et humidifient leurs pieds en les embrassant (et aussi à cause de leurs nez qui coulent) ; d'autres hurlent, pleurent de joie, leur amènent de la nourriture en offrande ou leur font des propositions plus salaces. Les gobelins se succèdent devant les chefs pour tenter de les impressionner : certains jonglent avec des hermines vivantes, foncent tête baissée contre des souches d'arbre ou encore mettent le feu à diverses choses (parfois même à eux-mêmes).

Comme les gobelins ont tendance à accepter les ordres, les chefs ont quasiment un pouvoir absolu sur leurs sujets. Le festin en leur honneur pourrait donc se transformer en une longue occasion de *roleplay*, avec plusieurs plats servis, des jeux et des épreuves en fonction des désirs des joueurs. Donnez-leur l'occasion de profiter du pouvoir qu'ils viennent d'acquérir tant qu'ils en ont envie, jusqu'à ce que la nuit se termine et que le soleil se lève. À ce moment-là, les Croqueurs d'oiseaux attendent de leurs chefs qu'ils partent s'occuper de Papa Mâchebarbaque et de ses cochons cracheurs de feu.

Trésor. Il s'avère que les Croqueurs d'oiseaux possèdent une assez vaste réserve de trésors. Le grand coffre sale renferme plusieurs objets que les PJ peuvent utiliser. En plus de pièces de monnaie diverses, d'objets d'arts, de trophées, de bocaux de piments, de cailloux brillants, de morceaux d'armure bosselés, de tranche-chiens brisés et de morceaux d'oiseaux à divers stades de décomposition (le tout équivalent à 840 pièces d'or), on peut y trouver les objets intéressants suivants : quatre *potions de soins modérés*, une *potion de résistance au feu*, une *baguette de restauration partielle* (9 charges), un *tranche-chien de feu +1*, une *cape d'elfe* de taille P, une *bille de force*, un *collier à boules de feu* (type I) et 5 doses de *colle universelle*.

Récompense. Si l'un des PJ devient le nouveau chef des Croqueurs d'oiseaux, le groupe des PJ reçoit 3 200 XP.

2° PARTIE : LA FERME DES MÂCHEBARBAQUE

Les Croqueurs d'oiseaux s'attendent à ce que leur nouveau chef parte dès le lendemain pour affronter l'ogre connu sous le nom de Papa Mâchebarbaque et espèrent que ce dernier sera vaincu ou chassé. Chaque fois que les PJ retardent leur départ, leur nouvelle tribu devient de plus en plus mécontente et nerveuse. S'ils n'agissent pas assez vite, ils pourraient bien avoir une

émeute sur les bras ! Il n'y a pas la place dans ce livret pour décrire cette émeute, donc pour le bien-être du MJ, espérons donc que les PJ décident de partir tôt ou tard à la chasse à l'ogre.

La Sage mère Rêchebaille a quelques conseils à donner aux PJ avant leur départ. Elle les met en garde contre les cochons cracheurs de feu et Papa Mâchebarbaque qui frappe fort. Elle les informe aussi qu'il lance d'effrayants sorts basés sur la nature, qu'il possède une méchante fille accompagnée d'une belette plus grande qu'un cheval, et qu'il pourrait bien y avoir d'autres monstres qui vivent dans la ferme. Elle donne aux PJ une carte approximative de la région indiquant le chemin vers la ferme de Papa Mâchebarbaque avant de leur souhaiter bon vent tout en leur faisant bien comprendre (ou en leur disant explicitement) qu'ils n'ont pas intérêt à revenir chez les Croqueurs d'oiseaux avant d'avoir terminé leur tâche.

Le voyage vers la ferme

La ferme des Mâchebarbaque se trouve à un bon kilomètre du village des Croqueurs d'oiseaux. À vol d'oiseau, c'est une distance relativement courte, mais à pied, à travers les rocheuses, il faut une bonne heure pour atteindre la ferme. La carte de la Sage mère Rêchebaille, tout approximative qu'elle soit, est suffisamment claire pour que les PJ atteignent la demeure de l'ogre, mais le trajet n'est pas de tout repos.

Créature. Après quelque 45 minutes de voyage, les PJ sont suffisamment proches de la ferme pour attirer l'attention du compagnon animal de Papa Mâchebarbaque, Cochonnet. Cette créature est un gigantesque sanglier qui a non seulement un très mauvais caractère et une armure de cuir, mais aussi l'entraîne-ment nécessaire pour cracher du feu grâce à une version modifiée de l'*élixir de souffle enflammé*, que Papa Mâchebarbaque a baptisé *gourde du rôti enflammé* (voir page 13 pour plus de détails).

Vous pouvez faire jouer cette rencontre sur une carte Flip-Mat vierge si vous le désirez. Vous pouvez supposer qu'elle se déroule dans une vallée relativement large avec peu d'herbes. Cochonnet se cache dans un plant de myrtilles lorsque les PJ s'approchent ; positionnez les PJ au milieu du Flip-Mat et le plant de myrtilles sur le bord. Les PJ peuvent effectuer un test de Perception pour apercevoir le sanglier ; en cas d'échec, ce dernier bénéficie d'un round de surprise. Le sanglier avale une *gourde de rôti enflammé* au cours de son premier round de combat puis charge les gobelins.

COCHONNET

Sanglier, compagnon animal

Animal de taille M, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; **Perception** +6

DÉFENSE

CA 20, **contact** 10, **pris au dépourvu** 20 (armure +2, naturelle +8)

pv 38 (4d8+20)

Réf +4, **Vig** +8, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 8 cases (12 m)

Corps-à-corps défenses +7 (1d8+6)

Attaques spéciales férocité

TACTIQUE

Avant le combat. Cochonnet a été entraîné à avaler une *gourde de rôc enflammé* en cas de problèmes (ou d'arrivée de gobelins).

Pendant le combat. Cochonnet fonce au combat pour cracher du feu sur les gobelins. Il avale une nouvelle gourde et crache à nouveau du feu tous les 1d4 rounds. Entre temps, il choisit une cible au hasard et attaque.

Moral. Cochonnet tente de fuir vers la ferme des Mâchebarbaque s'il est réduit à ou sous 0 point de vie.

STATISTIQUES

For 18, Dex 11, Con 18, Int 2, Sag 13, Cha 4

BBA +3 ; BMO +7 ; DMD 17 (21 contre le croc-en-jambe)

Dons Robustesse, Volonté de fer

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Particularités tours (attaque, cherche, crache du feu, défense, fouiller, garder, pas bouger, viens)

Équipement de combat *gourdes de rôc enflammé* (3) ; **Autre équipement** barde de cuir

L'arrivée à la ferme

C'est au milieu d'une vallée marécageuse délimitée par deux élévations relativement basses que se dresse la ferme des Mâchebarbaque, entourée d'une clôture de bois en piteux état et d'un sol boueux. Un ruisseau aux eaux vaseuses se fraye un chemin à travers la ferme d'apparence modeste. Au centre de la zone clôturée se trouve une maison supportée par trois grosses poutres, elles-mêmes maintenues en place par deux épais contreforts. Le bâtiment repose sur de nombreux troncs d'arbre faisant à la fois office de pilotis et de barreaux transformant l'espace situé au niveau de la boue, en-dessous de l'édifice, en une sorte de cage. Au nord de la maison, on peut voir quelques cages à poules sales et, à l'ouest, un bateau renversé appuyé contre la barrière et transformé en un abri de fortune. Au sud du bâtiment principal se dresse une grange et, au sud et à l'est de celle-ci, quelques parterres jardinés où ne semblent pousser que de la boue et des mauvaises herbes.

Les habitants de la ferme des Mâchebarbaque sont l'ogre druide Papa Mâchebarbaque, sa fille ogreline Guffy et leurs nombreux animaux effrayants. Lorsque les PJ aperçoivent l'endroit, indiquez-leur qu'il n'y a qu'une seule ouverture dans la clôture, mais que celle-ci semble peu solide et qu'elle ne ferait pas long feu face à un goblin déterminé.

1. Le portail d'entrée

Un unique portail en piteux état permet l'accès à l'intérieur de la zone protégée par la clôture. Celui-ci est surmonté d'une arche faite

de branches brisées et d'os blanchis à laquelle pend une pancarte en bois présentant des mots écrits avec ce qui semble être du sang. Trois têtes de gobelins dévorées par les vers se dressent au sommet de pieux plantés dans le sol sur la gauche du portail. Une seconde pancarte est adossée à ces pieux, juste en-dessous des têtes.

Les deux pancartes sont rédigées en commun. Celle qui pend à l'arche indique « Les intrus sront dévorer ! » alors que celle qui est proche des trois têtes de gobelins (des têtes qui appartenaient autrefois aux trois chefs des Croqueurs d'oiseaux qui ont précédé les PJ) menace « Vous les gob bon miam miam ! Envoyé zen dautr ! »

Le portail s'ouvre facilement. La clôture s'élève sur une hauteur tournant autour de 3 mètres mais elle n'est pas très solide. Un PJ peut la traverser en l'escaladant (test d'Escalade DD 5) ou en se frayant un passage à travers elle (Évasion DD 12).

La ferme est habitée par l'ogre druide Papa Mâchebarbaque, sa fille ogreline Guffy et leurs nombreux animaux. Les deux premiers passent la plupart de leur temps dans la maison (Papa dans la zone 8 et Guffy, dans la zone 7). Chaque jour, à la nuit tombante, Guffy sort pour « s'occuper des cultures » (cela se limite à écraser les mauvaises herbes et à arracher quelques plantes au hasard) et pour « nourrir les poulets » (ce qui revient à passer entre 10 et 20 minutes à les pourchasser après leur avoir lancé quelques détritres pour les inciter à sortir de leurs cages). Trois heures avant l'aurore, Papa Mâchebarbaque sort et va chasser sur le Plateau du Diable pour ramener de la nourriture ; il revient une heure après le lever du soleil. À part cela, les deux occupants des lieux ne prêtent guère attention à ce qui se passe dehors, ce qui donne aux PJ de nombreuses occasions pour pénétrer discrètement dans la ferme.

Cependant, si Cochonnet a échappé aux PJ et est revenu ici, Papa et Guffy scrutent tous les deux les environs, observant à travers les fissures des murs de leurs chambres.

2. La grange envahie par les herbes

Ce bâtiment peu solide semble avoir servi de grange autrefois, mais ses murs qui s'affaissent peu à peu ont été pris d'assaut par la végétation.

C'est ici que Papa Mâchebarbaque a réalisé la plupart de ses recherches magiques pour cultiver les composantes dont il a besoin pour les *gourdes de rôc enflammé*. Comme il maîtrise désormais parfaitement le processus, il a laissé pousser librement les racines et les plantes en question, mais ces dernières ont poussé plus rapidement qu'il ne l'avait prévu.

Trésor. Un test de Perception réussi contre un DD 20 révèle trois *gourdes de rôc enflammé* oubliées parmi l'enchevêtrement végétal qui a envahi cette grange.



Nord le Coineur

NOUS GOBELINS! 2

3. La prison de Nord le Couineur

Un bateau retourné, apparemment une vieille barge conçue pour la navigation sur rivière, repose dans la boue à cet endroit. La proue de l'embarcation a été intégrée dans la clôture lors de sa construction et un gros trou a été percé dans le flanc sud pour permettre d'accéder à l'espace sombre protégé par la coque.

Créature. C'est Papa Mâchebarbaque qui a ramené la barque jusqu'ici ; il s'agit d'une histoire mêlant danger et aventure, mais qui n'a guère d'importance pour le moment. Ce qui est plus important, c'est qu'il utilise cette barge retournée comme abri pour ses cochons, y compris son compagnon animal Cochonnet (qui, s'il a échappé aux PJ plus tôt, est venu se reposer ici en attendant que ses blessures guérissent). L'abri à cochons est également occupé par deux autres animaux, une truie énorme appelée Princesse Crépitante et un cochon maussade, déprimé et particulièrement sale appelé Nord le Couineur.

Princesse Crépitante est une truie massivement obèse et fainéante qui occupe le plus clair de ses journées à manger et à dormir vautrée près de l'entrée de l'abri (bloquant celle-ci). Il en faut déjà beaucoup pour qu'elle se lève mais une attaque à son encontre ou un goblin tentant de se frayer un passage vers l'intérieur malgré elle suffit à la faire réagir. Tout comme Cochonnet, Princesse Crépitante a été entraînée à avaler des *gourdes de rôts enflammés*, ce qu'elle fait dès qu'un combat commence.

Nord le Couineur est la dernière prise de Papa Mâchebarbaque. Un test de Sagesse DD 15 permet aux PJ de reconnaître en ce cochon d'apparence pouilleuse la terrible bête sauvage qui vivait autrefois avec eux dans le village des Lèche-crapauds, mais qui s'est échappée quelques semaines plus tôt. Nord le Couineur s'est sali pendant sa fuite et sa capture par Papa Mâchebarbaque. Ce dernier l'a engraisé en vue de se faire un festin de jambon et de pieds de cochon. Même si les PJ ne reconnaissent pas Nord le Couineur, ce dernier, lui, se rappelle d'eux... et il démontre ô combien son sobriquet est mérité : tout excité, il grouine bruyamment tout en tirant sur sa chaîne dans une vaine tentative de rejoindre les gobelins. Tout compte fait, il a changé d'avis : il préfère être le jouet d'une tribu de gobelins que le souper d'un ogre !

PRINCESSE CRÉPITANTE

FP 2

XP 600

Sanglier (voir la page 253 du *Bestiaire*)

pv 18

NORD LE COUINEUR

FP 1/3

XP 135

Cochon (voir la page 116 du *Bestiaire* 3)

pv 6

Trésor. Princesse Crépitante a deux *gourdes de rôts enflammés* montées sur une corde autour de son cou.

Parmi la nourriture mâchonnée qu'on peut trouver dans et autour de l'abri à cochons, on peut trouver quelques objets non comestibles.

Un test de Perception de DD 20 permet aux PJ de repérer une *potion de frou* dans une flasque de fer rouillée, une *arbalète légère +1* de taille P avec quelques marques de dents de cochons sur le manche, et un étui à parchemins en bronze contenant un *parchemin de sphère de feu*.

Développement. Nord le Couineur n'est pas vraiment un combattant dangereux, mais il est très bruyant. S'il accompagne les PJ, ils subissent un malus de -4 à tous les jets de Discrétion lorsqu'il se trouve près d'eux. Un test de Dressage DD 15 ou un test d'empathie sauvage suffit à le calmer et à le rendre silencieux pendant 10 minutes. S'il suit les gobelins, il fera de son mieux pour les aider au combat. De plus, comme sa haine de Papa Mâchebarbaque est intense, il bénéficie automatiquement des effets du sort de *rage* tant qu'il se trouve à 6 cases (9 mètres) ou moins de l'ogre et que celui-ci est toujours vivant.

Récompense. Si Nord le Couineur survit à l'aventure et qu'il retourne chez les Croqueurs d'oiseaux avec les PJ, ces derniers gagnent 1 200 XP.

4. Les cages à poules (FP 2)

Trois cages à poules en piteux état reposent sur le sol boueux à cet endroit. Les caquètements nerveux de plusieurs poules qui y ont trouvé refuge s'entendent à la ronde.

Les cages à poules sont sales. L'accès à l'intérieur s'effectue via de petites ouvertures utilisables seulement par des créatures de taille P ou moins. Les parois des cages sont pourries (solidité 2, 5 pv, briser DD 13). Toute tentative pour pénétrer dans une cage à poules ou pour détruire une paroi entraîne la fuite d'une demi-douzaine de poules qui se mettent à brailler à qui mieux mieux, ce qui alerte non seulement les occupants de la maison mais également la créature qui passe la plupart de son temps à ronfler à côté de la cage à poules centrale.

Créatures. Un rottweiler particulièrement sauvage et imposant vit ici. Le chien n'a pas de nom : il est arrivé un beau jour dans la ferme et, quand les ogres lui ont jeté en pâture un corps de goblin décapité, il a décidé de rester quelques jours. Il passe la plupart de son temps à dormir mais, si quelque chose le réveille, il attaque et poursuit férocelement les gobelins (son met de prédilection) jusqu'à sa ou leur mort.

ROTTWEILER VIOLENT

FP 2

XP 600

Chien de selle évolué (voir les pages 42 et 295 du *Bestiaire*)

pv 17

Trésor. Profondément enfouis dans la boue et la paille en décomposition de la cage à poules centrale se cachent six œufs qui se trouvent visiblement à cet endroit depuis un bon bout de temps et qui peuvent être trouvés avec un test de Perception réussi contre un DD 14. Si un de ces œufs est lancé, il crée une puanteur horrible de 2 cases (3 mètres) de rayon qui contraint toutes les créatures situées dans cette zone de réussir un jet de Vigueur DD 10

pour éviter de devenir nauséux pendant 1 minute. En cas de jet de Vigueur réussi, la créature est seulement nauséuse pendant 1 round. La puanteur reste en place pendant 1d6 rounds. Les œufs peuvent être utilisés comme des armes à lancer.

5. L'enclot de l'ours-hibou (FP 4)

Le grand espace situé sous la maison a été rempli de paille, de branches et de mauvaises herbes déracinées. Quelque chose de gros s'est fabriqué un nid ici. On discerne une trappe dans le plafond.

La paille fait quelque 2,40 mètres de profondeur et est remplie de poussières. Les plupart des activités violentes (comme un combat) suffisent à projeter cette poussière dans les airs, ce qui offre un camouflage à toutes les créatures situées sous la maison, comme s'il s'agissait d'un sort de *brume de dissimulation* durant 1d6 rounds (l'effet commence le round suivant le début du combat). La distance entre le sol boueux et le bas de la maison est de 2,70 mètres, juste assez pour la créature qui vit ici. La trappe située en hauteur n'est pas verrouillée mais rien ne permet d'y accéder facilement. Elle mène à la zone 6 située juste au-dessus.

Créatures. Papa a récemment attiré dans cette zone un ours-hibou particulièrement morose. Il a bien pris soin de nourrir et d'abreuver la créature au tempérament rageur mais, même si elle ne l'attaque pas, elle ne le considère pas encore comme un allié. L'ours-hibou attaque tout ce qui pénètre dans son antre tout en poussant

un « MNARRRRRR ! » guttural qui traduit son impatience, mais il ne poursuit ses ennemis que pendant 1d4 rounds avant de revenir ici. Chaque fois qu'il entre ou sort de cette zone, il doit se serrer pour passer entre les piliers qui supportent la maison.

OURS-HIBOU MOROSE

FP 4

XP 1 200

pv 47 (voir la page 236 du *Bestiaire*)

Trésor. L'ours-hibou morose a récemment pondu six œufs. On laisse au lecteur le soin d'imaginer la destruction qu'une tribu de gobelins pourrait semer avec six ours-hiboux récemment éclos.

6. Salle de séjour (FP 2)

Une rampe fortement inclinée surplombe la rivière et mène à l'entrée de cette salle. La porte est gonflée par l'humidité ; un test de Force de DD 16 est nécessaire pour l'ouvrir.

Le sol de cette pièce crasseuse est fait de simples planches ; à travers les nombreux interstices, on peut apercevoir un espace sombre situé sous le bâtiment. Un amas de paille et de fourrures s'entasse dans la partie sud et une grande trappe se situe pile au milieu de la pièce. À l'ouest, une porte mal ajustée pend, de travers, accrochée à un unique gond.

Le seul occupant de cette pièce est l'animal de compagnie de Guffy, un furet appelé Pointu et mesurant quasiment 2 mètres de long. L'animal est féroce et loyal à l'ogreline et, s'il l'entend crier, il accourt immédiatement à son aide. L'inverse est également vrai : si elle entend des bruits de combat provenant de cette pièce, Guffy sort précipitamment de sa chambre pour participer au combat.

POINTU

(FP 2)

XP 600

Furet géant (variante de la belette géante ; voir la page 82 de la *route pour l'aventure numéro 67*)

Animal de taille M, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; **Perception** +8

DÉFENSE

CA 15, **contact** 14, **pris au dépourvu** 11 (Dex +4, naturelle +1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 8 cases (12 m), **escalade** 4 cases (6 m)

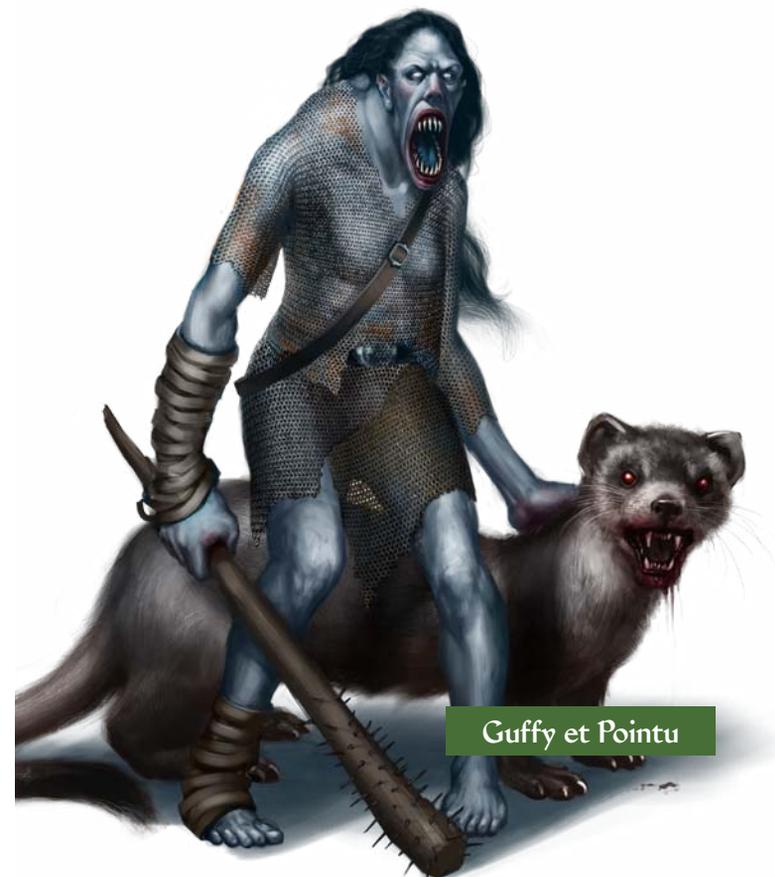
Corps à corps morsure, +2 (1d6 et saignement) et 2 griffes, +2 (1d4)

Attaques spéciales saignement (1d3)

TACTIQUE

Pendant le combat Pointu attaque le goblin le plus proche mais, si Guffy participe au combat, il se concentre sur l'ennemi pris pour cible par sa maîtresse.

Moral Pointu fuit pour aller rejoindre Guffy s'il est amené en dessous de 6 points de vie mais, si elle est présente, il combat jusqu'à la mort.



Guffy et Pointu

NOUS Gobelins! 2

STATISTIQUES

For 11, **Dex** 19, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +2 ; **BMO** +2 ; **DMD** 16

Dons Discret, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +10, Escalade +8, Évasion +7, Perception +8, Survie +0 (+6 pour pister à l'odorat)

7. La chambre de Guffy (FP 2)

Une énorme table tâchée de sang se dresse au centre de cette cuisine crasseuse et, au sud, s'entassent une pile de fourrures rassemblées pour former une sorte de matelas. Cet endroit empest la viande pourrie ; l'origine de cette puanteur est une série de réalisations taxidermiques de piètre qualité éparpillées ici et là, qui comprend entre autre des cochons partiellement empaillés, des oiseaux, des lynx, et même un corps de goblin avec une touffe de paille ensanglantée jaillissant de son cou, là où une tête aurait dû se trouver.

Créatures. C'est ici que vit Guffy, la fille de Papa Mâchebarbaque. Elle utilise cette pièce pour préparer les repas pour son père et pour elle-même et pour s'adonner à son hobby, la taxidermie (un passe-temps pour lequel son talent est loin d'égaliser son enthousiasme). Elle espère trouver un goblin tout frais un de ces jours, pour pouvoir le tuer et utiliser sa tête pour terminer le goblin décapité sur lequel elle travaille en ce moment.

GUFFY (FP 4)

XP 600

Ogreline femelle, guerrier 2 (voir la page 208 du *Bestiaire* 2)

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 17

(armure +4, Dex +1, naturelle +3)

pv 25

Corps à corps morgenstern de maître, +8 (1d8+5) et morsure, +2 (1d4+2)

TACTIQUE

Pendant le combat Guffy concentre toutes ses attaques sur un seul goblin à la fois, de préférence celui qui possède la plus grosse tête (il s'agit de Réta si vous utilisez les personnages prêtirés)

Moral Si elle est amenée en-dessous de 10 points de vie, Guffy fuit vers l'extérieur puis fonce vers le toit de cette pièce pour demander à son père de l'aider, dans la zone 8.

STATISTIQUES

Équipement de combat *gourde de rôl enflammé* ; **Équipement** chemise de maille, morgenstern de maître

Trésor. Le corps de goblin sans tête est en fait celui du chef Rongemoineau. Son corps porte encore son *armure de cuir clouté d'ombre* +1.

8. La chambre de Papa (FP 5)

Cette chambre possède deux entrées. Papa préfère utiliser la plus basse, qu'on atteint en grimpant sur le toit de la zone 7 en venant de l'ouest (cela nécessite un test d'escalade de DD 5) puis

en passant à travers le trou qui perce le mur ouest de la zone 8. On peut également y accéder via la coupole au-dessus (zone 9) en utilisant une trappe située dans le plafond, mais il n'y a ni échelle ni escalier pour faciliter la descente.

Ce qui frappe surtout en entrant dans cette pièce, c'est l'énorme lit qui l'occupe, même si celui-ci se réduit à une sorte de nid composé de vieux matelas, de paille et de boue. Les puces qui pullulent sur ce « lit » sont visibles à plusieurs mètres de distance. Une large ouverture dans le mur ouest mène vers le toit de la partie inférieure de la maison. Une unique trappe perce le plafond.

Créatures. Papa passe la plupart de ses journées à dormir. Il est particulièrement grincheux lorsqu'on le réveille, et sa fille le sait bien. Ainsi, s'il se rend compte qu'on se bat quelque part sur sa ferme, il se pourrait qu'il aille jeter un coup d'œil à travers les interstices des murs de piètre qualité qui entourent sa chambre et qu'il se contente d'observer le combat mais il y a peu de chances pour qu'il quitte sa tanière à moins d'une urgence (par exemple, si les gobelins mettent le feu à sa maison).

Papa a toujours été un ogre plutôt chétif, moins fort que les autres. C'est sans doute pour cela qu'il s'est mis à vénérer la nature, afin de compenser sa faiblesse par de la magie. Son arme préférée n'est même pas de la bonne taille pour un ogre : il s'agit d'une *lance de feu* +1 qu'il a récupérée sur le corps d'un druide humain qu'il a croisé et tué dans le Bois-Moussu quelques jours avant qu'il ne quitte cet endroit pour venir s'établir dans cette région.

Papa porte une armure de peaux construite à partir du cuir de plusieurs cougars chatoyants et d'un crâne d'élan converti en un masque et un casque destinés à lui donner une apparence plus féroce. Quant à savoir si le fait qu'un des bois manque rend son faciès plus ou moins féroce... ça dépend vraiment des préférences...

PAPA MÂCHEBARBAQUE (FP 5)

XP 1 600

Ogre, druide 4 (voir la page 230 du *Bestiaire*)

Humanoïde (géant) de taille G, NM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m), vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 19, contact 10, pris au dépourvu 18

(armure +4, Dex +1, naturelle +5, taille -1)

pv 56 (8d8+20)

Réf +3, **Vig** +10, **Vol** +8 ; +4 contre les effets des fées et ceux qui ciblent les plantes

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps *lance de feu* +1 de taille M, +8/+3 (1d8+7)/x3 et 1d6 feu)

Espace 2 cases (3 m) ; **Allonge** 2 cases (3 m)

Attaques spéciales forme animale (1/jour)

Sorts de druide préparés (NLS 4 ; concentration +7)

2^e — *nuée grouillante*, *résistance aux énergies*, *sphère enflammée* (DD 15)

1^{er} — *charme-animal* (DD 14), *communication avec les animaux*, *flammes*, *soins légers*

o (à volonté) — *assistance divine*, *illumination* (DD 13), *réparation*, *résistance*

TACTIQUE

Avant le combat Une fois qu'il se rend compte que le combat est inévitable et que les intrus sont des gobelins, Papa lance *résistance aux énergies* (feu) sur lui : il sait que, là où il y a des gobelins, il y a bien souvent aussi du feu. Il lance également *communication avec les animaux* de manière à pouvoir donner des ordres aux animaux qui se trouveraient à proximité et qui pourraient rejoindre le combat.

Pendant le combat Papa commence le combat en lançant *nuée grouillante* puis il lance *sphère enflammée* sur les gobelins avant d'utiliser le corps à corps à partir du troisième round de combat. S'il a affaire à des attaquants à distance, il lance *flammes*. Si Nord le Couineur attaque, Papa utilise *charme-animal* pour le retourner contre les gobelins.

Moral Papa Mâchebarbaque utilise forme animale pour se transformer en chauve-souris géante et pour fuir vers le Bois-Moussu s'il est amené en-dessous de 13 points de vie.



Papa Mâchebarbaque

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 9, **Sag** 16, **Cha** 8

BBA +6 ; **BMO** +11 ; **DMD** 22

Dons Création d'objets merveilleux, Magie de guerre, Science de l'initiative, Talent (Dressage)

Compétences Art de la magie +6, Connaissances (nature) +8, Dressage +9, Escalade +6, Perception +8, Survie +5

Langues druidique, géant

Particularités absence de trace, déplacement facilité, empathie sauvage +3, pacte avec la nature (compagnon animal), sens de la nature

Équipement de combat *baguette de soins modérés* (11 charges), *gourdes de rôl enflammé* (3) ; **Autre équipement** armure de peau, *lance de feu* +1 de taille M.

Trésor. Parmi les objets entassés qui forment le lit de Papa Mâchebarbaque se trouvent éparpillés, 275 pièces d'or, six *gourdes de rôl enflammé*, une cage contenant un glouton (celui-ci porte encore autour du cou une *amulette d'armure naturelle* +1), un sac de paille dans lequel une aiguille en or (valant 100 po) est enfouie, et un gros corbie sanguinaire chauve empaillé grossièrement (un cadeau de Guffy).

9. La coupole (FP 2)

Un dôme circulaire avec un toit partiellement affaissé surplombe la maison. Son sol est recouvert de fientes d'oiseaux.

Les fientes d'oiseaux masquent une trappe qui permet d'accéder à la zone 8. Un test de Perception DD 15 est nécessaire pour la remarquer.

Créatures. Un couple d'urubus à tête rouge irascibles vit dans la coupole. Les deux oiseaux traitent Papa Mâchebarbaque amicalement, avant tout parce que ce dernier a l'habitude de laisser derrière lui un sillage d'entrailles et de sang lorsqu'il revient de ses chasses sur le Plateau du Diable en ramenant des chèvres sauvages, des gobelins, des geckos géants ou quelques autres proies. Les urubus observent avidement tout combat qui se déroule dans la région mais ils ne passent à l'attaque que si des créatures tentent de s'introduire dans leur nid. Si les PJ sont contraints de battre en retraite à un moment donné, lorsqu'ils reviennent, les urubus sont occupés à picorer les carcasses résultant de leur premier assaut. Dans ce cas de figure, les deux oiseaux défendent féroceement leur repas.

URUBUS À TÊTE ROUGE (2)

FP 1

XP 400 chacun

Vautours évolués (voir les pages 276 et 286 du *Bestiaire* 3)

pv 8 chacun

Nous, Gobelins ! 2

CONCLUSION DE L'AVENTURE

Les PJ ne doivent pas nécessairement tuer Papa Mâchebarbaque pour rentrer victorieux : s'ils parviennent à le chasser, lui et Guffy, et à les contraindre à battre en retraite vers Bois-Moussu, cela compte également comme une victoire aux yeux des Croqueurs d'oiseaux. Naturellement, dans ce cas de figure, Papa Mâchebarbaque et Guffy pourraient bien revenir un jour ou l'autre pour se venger de ceux qui leur ont causé du tort mais les gobelins, eux, s'intéressent plus à la victoire du moment qu'aux répercussions dans le futur.

Après être rentrés victorieux, les PJ gobelins pourraient bien s'intéresser à leur nouveau rôle de dirigeants de la tribu des Croqueurs d'oiseaux. Les Croqueurs d'oiseaux considéraient déjà les PJ comme des héros après leurs performances lors des épreuves d'audace mais le fait qu'ils sont revenus victorieux de la ferme des Mâchebarbaque scelle leur rôle dans l'histoire en tant que plus grands gobelins de tous les temps, tout spécialement s'ils ramènent des *gourdes de rôts enflammés* et qu'ils les partagent avec le reste de la tribu !

GOURDE DE RÔT ENFLAMMÉ

Prix 250 po

Aura invocation (faible)

NLS 4

Emplacement aucun

Poids —

Il s'agit d'une version mineure de l'*élixir de souffle enflammé*. Une *gourde de rôts enflammés* peut être bue comme un élixir normal ou, dans le cas d'un utilisateur avec une bouche suffisamment grande et une absence totale de bonnes manières, être avalée tout rond en une bouchée. Un utilisateur qui consomme la gourde peut produire immédiatement un rôts de feu qui inflige 2d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées dans une zone correspondant à un cône de 3 cases (4,50 mètres). Un jet de Réflexes DD 12 permet de diviser les dégâts par deux. Si l'utilisateur choisit de ne pas utiliser son rôts enflammé immédiatement, il peut patienter jusqu'à une heure pour l'utiliser ; une fois ce temps écoulé, l'effet se dissipe.

CONSTRUCTION

Création d'objets merveilleux, *mains brûlantes* ou *flammes*

Prix 125 po

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Les trois pages suivantes présentent quatre héros gobelins prétirés qui peuvent être utilisés comme PJ pour cette aventure. Les joueurs qui connaissent *Nous, Gobelins !* reconnaîtront ces quatre petits gobelins effrayants et fripons, car il s'agit des mêmes héros que ceux qui ont mis la main sur des feux d'artifice pour les Lèche-crapauds au cours de cette aventure. Ils sont devenus un peu plus puissants depuis lors : chacun d'eux est désormais un personnage de niveau 3 et possède un meilleur équipement qu'avant.

Réta Grossedure

Réta adore torturer des petits animaux inoffensifs. La plupart du temps, elle a les poches remplies de ce genre de créatures, au cas où elle s'ennuierait. Elle trouve que c'est difficile de ne pas hurler quand elle parle et elle aime prendre des risques lors des combats pour effrayer ses ennemis.

La destruction des Lèche-crapauds a rendu Réta très mécontente : il était clair que le chef Tranche-caroncule n'en avait plus pour très longtemps à vivre et Réta désirait vraiment très fort devenir chef de la tribu. Mais c'est carrément impossible d'être chef s'il n'y a aucun goblin prêt à vous lécher les bottes ! Ceci dit... peut-être une nouvelle chance s'offre-t-elle à elle, dans la tribu des Croqueurs d'oiseaux.

RÉTA GROSSEDURE

Gobeline guerrière 3 (voir la page 162 du *Bestiaire*)

Humanoïde (gobolinoïde) de taille P, NM

Init +3 ; Sens vision dans le noir 12 cases (18 m) ; Perception +10

DÉFENSE

CA 20, contact 14, pris au dépourvu 17

(armure +6, Dex +3, taille +1)

pv 30 (3d10+9)

Réf +4, Vig +5, Vol +2 ; +1 contre la peur

Capacités défensives courage +1

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps tranche-chien de maître, +8 (1d4+1/19-20)

Distance arc court de maître, +8 (1d4/x3)

STATISTIQUES

For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 6

BBA +3 ; BMO +3 ; DMD 16

Dons Attaque en finesse, Hait l'odeur de chien, Talent (Perception), Tir à bout portant,



PATHFINDER

MODULE

Compétences Discrétion +10, Équitation+9, Perception +10

Langues gobelin

Équipement de combat *flèches de feu* +1 (8), *flèches tueuses d'animaux* +1 (5) ; **Autre équipement** arc court de maître avec 7 flèches, cuirasse, tranche-chien de maître, amorce et silex, besace en cuir, bocal de doigts de pieds d'halfelins au vinaigre marinés à souhait (équivalent à 1 jour de ration de voyage), carquois garni d'oreilles de chiens, corset de dame halfeline, corde avec plusieurs taupes mortes attachées (6 m), crapaud porte-bonheur (« Spotol »), crochet à viande, dentier, flacon de parfum humain (bu à moitié), fourchette de dégustation, petit miroir en argent, poche pleine de mille-pattes, voile de mariée.

TRAIT

Tête en forme de ballon. La tête du personnage est particulièrement grande, même selon les standards gobelins. Il gagne un bonus de +1 aux tests de Perception et Perception est toujours une compétence de classe pour lui. Il subit une pénalité de -8 aux tests d'Évasion lorsqu'il s'agit de faire passer sa tête dans un endroit étroit.

Don : Hait l'odeur de chien

Contrairement à de nombreux gobelins, le personnage n'a pas vraiment peur des chiens. Il connaît leur odeur et cette odeur le met en colère. Très en colère.

Conditions. Gobelin, Talent (Perception).

Avantage. Le personnage gagne la capacité d'odorat, mais seulement contre les canidés (y compris les chiens, chiens gobelins, loups, worgs, chiens hurleurs et autres créatures similaires, à la discrétion du MJ). Contre ces créatures, le personnage gagne un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et un bonus de moral de +2 aux dégâts par arme.



Chuffi Lècheplaie

Chuffi est un gobelin sadique et horrible. Il adore s'approcher discrètement de ses ennemis pour ensuite les poignarder. S'il en a l'occasion, il aime aussi allumer des feux. Chuffi prend vraiment son pied en allumant des feux, presque autant qu'en causant de grosses explosions. Chuffi s'est récemment pris d'intérêt pour les poisons mais, après s'être accidentellement empoisonné à sept reprises, il a fait preuve d'une sagesse inhabituelle et a pris une décision : le moment venu, il laisserait à son ami Mogmurche le soin d'appliquer le poison sur ses carreaux d'arbalètes, parce que Mogmurche est bien meilleur que lui pour ce genre de tâche.

Ce qui étonne Chuffi, c'est qu'il ait fallu autant de temps aux habitants de Pointesable avant qu'ils ne détruisent les Lèche-crapauds. Les Croqueurs d'oiseaux vivent plus près de Pointesable mais, eux, ils sont bien plus discrets que les Lèche-crapauds. Pour Chuffi, cela signifie qu'il pourra se rendre discrètement à Pointesable de temps en temps afin de récupérer les trésors et autres machins utiles dont les humains se débarrassent sans que ces derniers ne s'intéressent de trop près à lui.

CHUFFI LÈCHEPLAIE

Gobelin roublard 3 (voir la page 162 du *Bestiaire*)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m) ; Perception +7

DÉFENSE

CA 20, contact 16, pris au dépourvu 15

(armure +4, Dex +4, esquive +1, taille +1)

pv 26 (3d8+9)

Réf +7, **Vig** +3, **Vol** +2 ; +1 contre les pièges

Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +1

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps tranche-chien de maître, +8 (1d4-1/19-20)

Distance arbalète de poing, +7 (1d3/19-20)

Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 19, **Con** 14, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +2 ; **BMO** +0 ; **DMD** 15

Dons Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +10, Bluff +4, Connaissances (local) +7, Discrétion +18, Équitation +11, Escamotage +10, Évasion +10, Perception +7, Sabotage +10

Langues commun, gobelin

Particularités talents de roublard (astuce de combat), recherche des pièges +1

Équipement de combat *potion*

de soins modérés, potion

d'invisibilité, venin d'araignée

de taille M (5 doses) ;

Autre équipement

arbalète de poing avec

10 carreaux, *armure de*

cuir clouté +1, épée courte de maître,

bocal contenant des yeux d'alligators

dans de l'eau de mer (équivalent à

1 jour de ration de voyage), poupée

d'enfants dont les yeux ont été arrachés,

clochette de vache (portée autour du

cou), aiguille à coudre pliée, grappin,

crapaud porte-bonheur (« Grosse grenouille »),

mèche de cheveux nouée autour d'une

patte de chien (montée sur

un collier de cuir qu'il porte

autour du cou), 3 piques à



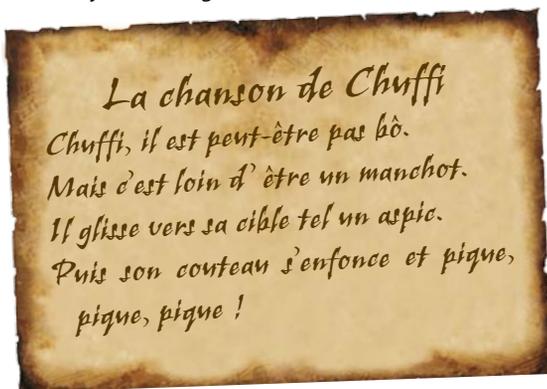
NOUS, GOBELINS ! 2

brochette métalliques, araignée animal de compagnie (« Puevite ») dans une cage en fil de fer, outils de voleur, 3 cages pour insectes, corbeau empaillé, 3 allume-feu.

TRAIT

Couvert de pustules. Le visage du personnage est recouvert de vilains boutons et de furoncles purulents qui ont tendance à éclater au mauvais moment. Tout cela le rend particulièrement laid, mais cela signifie aussi qu'il est habitué aux situations inconfortables.

Chaque fois qu'il est sujet à un effet qui peut le rendre fiévreux, le personnage peut effectuer deux jets de sauvegarde pour tenter de l'éviter (lorsque l'effet autorise un jet de sauvegarde). Il utilise le meilleur des deux résultats comme son véritable jet de sauvegarde.



Poug de Zarongel

Poug est un effrayant petit prêtre du dieu goblin Zarongel, le dieu sacré du massacre des chiens, du feu et du très-saint combat monté. Mais Poug n'est pas très bon au combat monté, un fait pas si secret que ça qui est source de honte pour lui. C'est pour cela qu'il concentre toute son énergie sur les autres enseignements sacrés de son dieu : tuer des chiens (même s'il n'en a pas encore tué un seul, il espère que cela va changer un jour) et allumer des feux (pour ça, Poug est plutôt doué).

Les autres Lèche-crapauds ne manquent pas vraiment à Poug : ils n'avaient pas l'air de le prendre au sérieux quand il prêchait la bonne parole. Mais, avec les Croqueurs d'oiseaux, ça pourrait bien se passer différemment ! Poug se sent tout joyeux à l'idée d'une nouvelle congrégation de gobelins à qui enseigner les meilleures manières de tuer des chiens et de faire tout cramer !

POUG DE ZARONGEL

Gobelin prêtre 1 (voir la page 162 du *Bestiaire*)
Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM
Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m) ; **Perception** +2

DÉFENSE

CA 17, **contact** 13, pris au dépourvu 15
(armure +4, **Dex** +2, taille +1)

pv 23 (3d8+6)

Réf +6, **Vig** +5, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée courte, +3 (1d4/19-20)

Distance javeline, +5 (1d4)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative 4/jour
(DD 12, 2d6)

Pouvoirs de domaine (NLS 3 ; concentration +5)

À volonté — *communication avec les animaux* (6 rounds/jour)
5/jour — *trait de feu* (1d6+1 de feu)

Sorts de prêtre préparés (NLS 3 ; concentration +5)

2^e — *arme spirituelle, immobilisation d'animal*^D (DD 14), *soins modérés*

1^{er} — *bouclier de la foi, faveur divine, mains brûlantes*^D (DD 14),
soins légers

0 (à volonté) — *assistance divine, détection de la magie, saignement* (DD 12), *stabilisation*

D sorts de domaine ; **Domaines** faune, feu

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sag** 15, **Cha** 12

BBA +2 ; **BMO** +1 ; **DMD** 13

Dons Réflexes surhumains, Sciences de l'initiative

Compétences Art de la magie +3, Discrétion +9, Équitation +5

Langues gobelin

Équipement de combat *baguette de soins légers* (24 charges), *baguette de boules de feu* (3 charges), *baguette de cacophonie* (14 charges) ; **Autre équipement** chemise de maille, javeline, épée courte, *cape de résistance* +1, amorce et silex, bocal de têtes de poisson au vinaigre (équivalent à 1 jour de ration de voyage), crapaud porte-bonheur appelé « Trouvechien », queue de cochon (en-cas), salière quasiment vide, grenouille écrasée desséchée (ancienne grenouille porte-bonheur), 6 torches, flute de bois (avec tellement d'éclats qu'il est impossible d'en jouer sans se blesser).

TRAIT

Courage goblin. Le personnage a une propension inquiétante à être trop sûr de lui au combat.

Lorsqu'il affronte un ennemi

qui est plus grand que lui

et qu'aucun de ses

alliés ne se trouve

sur une case

adjacente à

la sienne,

sa posture,

son côté

bravache

et les

insultes

qu'il profère

lui donnent un

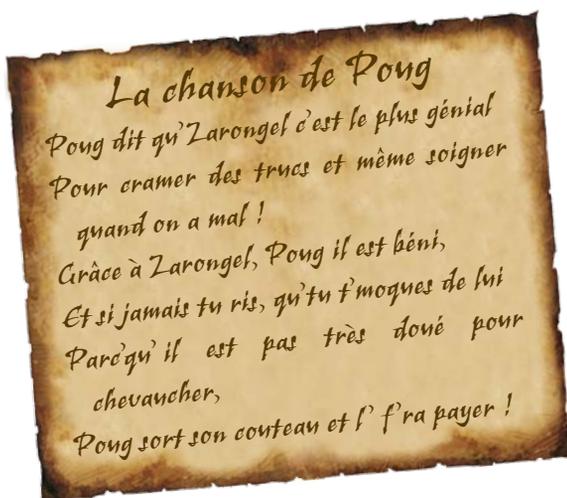
bonus de trait de

+1 aux jets d'attaque

avec les armes de corps à corps sans

allonge.





Mogmurche

Mogmurche est un goblin de 10 ans complètement dérangé. Il vivait autrefois avec sa compagne Remptie, mais elle n'a pas survécu à la destruction de la tribu des Lèche-crapauds (au grand soulagement de Mogmurche). Depuis qu'elle n'est plus là pour se plaindre constamment de la dangerosité des expérimentations alchimiques de Mogmurche, celui-ci a pu s'adonner beaucoup plus librement à son passe-temps et faire exploser de nombreuses choses !

En fait, Mogmurche peste souvent contre le fait que la destruction des Lèche-crapauds n'a pas été causée par lui. Depuis toujours, il avait espéré que c'était l'une de ses bombes qui clouerait le bec à tous ces idiots jacasseurs. Aujourd'hui qu'ils ont tous disparu, Mogmurche ressent comme un étrange trou dans son estomac. Ça ne peut quand même pas être la solitude ? Non, il doit s'agir de la perte d'un si grand nombre de gobelins... auxquels il ne pourra jamais plus mettre le feu lui-même. Mais peut-être pourra-t-il trouver de nouvelles victimes... euh, de nouveaux amis... chez les Croqueurs d'oiseaux ?

MOGMURCHE

Gobelin alchimiste 1 (voir les pages 162 du *Bestiaire* et 26 du *Manuel des Joueurs : Règles avancées*)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +4 ; Sens vision dans le noir 12 cases (18 m) ; Perception +5

DÉFENSE

CA 20, contact 17, pris au dépourvu 15

(armure +2, bouclier +1, Dex +4, esquive +1, parade +1, taille +1)

pv 23 (3d8+6)

Réf +7, Vig +6, Vol +0 ; +2 contre le poison

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps gourdin, +2 (1d4-1)

Distance bombe, +8 (2d6+2 de feu)

Attaques spéciales bombes 5/jour (2d6+2 de feu, DD 13)

Extraits d'alchimiste préparés (NLS 3)

1^{er} — bouclier, repli expéditif, soins légers (2)

Autres extraits connus coup au but, détection des morts-vivants, rapetissement, saut

STATISTIQUES

For 8, Dex 18, Con 13, Int 15, Sag 8, Cha 10

BBA +2 ; BMO +0 ; DMD 15

Dons Esquive, Lancer improvisé, Préparation de potions, Vigueur surhumaine

Compétences Artisanat (alchimie) +8, Connaissances (nature) +8, Discrétion +15, Équitation +9, Escamotage +8, Perception +5, Premiers secours +3, Survie +5

Langues commun, gobelin, varisien

Particularités Alchimie (artisanat +3, identification des potions), découvertes (bombes précises [2 cases], mutagène [+4/-2, +2 d'armure naturelle, 30 minutes], utilisation du poison, alchimie rapide)

Équipement de combat *potion de peau d'écorce*, *potions de soins légers* (3), *potions d'identification* (3), *potion de lévitation*, acide (4), feu grégeois (4), pierre-tonnerre ; Autre armure de cuir, targe de maître, gourdin, anneau de protection +1, cache-œil noir (avec un trou percé au milieu pour pouvoir voir), livre de formules (contient tous les extraits connus décrits sous la forme d'esquisses et de dessins parce que les mots ça fait peur), jarre de sangsues au vinaigre (équivalent à 1 jour de ration de voyage), chaussure en cuir épais (utilisée comme bourse pendue à sa ceinture), chapeau de bouffon, limace juteuse conservée dans un petit pot (en-cas), crapaud porte-bonheur « Emfbie », protège-sexe métallique, lanterne en forme de tête de citrouille, masque facial créé à partir d'un crâne, lunettes (d'apparat).

TRAIT

Élastique. Les os, la chair et la peau du personnage sont un peu plus élastiques que chez la plupart des gobelins. Ainsi, quand il tombe, il a tendance à rebondir un peu mieux que la moyenne. Chaque fois qu'il subit des dégâts à cause d'une chute, les premiers 1d6 points de dégâts létaux infligés par la chute sont automatiquement convertis en dégâts non létaux. Il gagne également un bonus de +2 à tous les jets de Réflexes dont le but est d'éviter une chute imprévue.





Vous, bouffe, encore !

Module Pathfinder NOUS, GOBELINS ! 2

Les Lèche-crapauds, autrefois la plus grande et la plus crainte des tribus gobelines des marais de Souche-salée, ont été vaincu par des aventuriers humains ! Tout ce qu'il reste d'eux, c'est quatre « héros » gobelins : Réta Grosseure la guerrière, Chuffi Lècheplaie le roublard, Poug le prêtre de Zarongel et Mogmurche l'alchimiste. Comme ils n'ont plus de chez eux et qu'ils s'ennuient, ils ont quitté les marais pour aller rejoindre la tribu gobeline voisine, les Croqueurs d'oiseaux.

La bonne nouvelle, c'est que les Croqueurs d'oiseaux sont prêts à accueillir les héros gobelins dans leurs rangs.

La très bonne nouvelle, c'est que les Croqueurs d'oiseaux ont déjà entendu parler de ces quatre héros et qu'ils veulent que l'un d'eux devienne leur nouveau chef !

La mauvaise nouvelle, c'est que, avant de pouvoir rejoindre leur nouvelle tribu, les gobelins devront se soumettre à toute une série d'épreuves dangereuses et humiliantes. Très dangereuses et très humiliantes.

La très mauvaise nouvelle, c'est que les derniers chefs des Croqueurs d'oiseaux n'ont pas fait long feu : ils ont été tués par un sanglier cracheur de feu qui sert de compagnon à un ogre qui veut s'approprier le territoire de la tribu !

Les quatre héros de la tribu disparue des Lèche-crapauds parviendront-ils à sauver les Croqueurs d'oiseaux et à devenir leurs nouveaux chefs ?

Nous aussi, Gobelins ! est une aventure prévue pour quatre personnages gobelins de niveau 3, écrite pour le jeu de rôle Pathfinder et compatible avec l'édition 3.5 du plus vieux jeu de rôle du monde. L'aventure se déroule près de la ville côtière de Pointesable, dans le monde de campagne de Pathfinder, et sert de suite à *Nous, Gobelins !*, la célèbre aventure créée par Paizo à l'occasion du Free RPG Day 2011.

