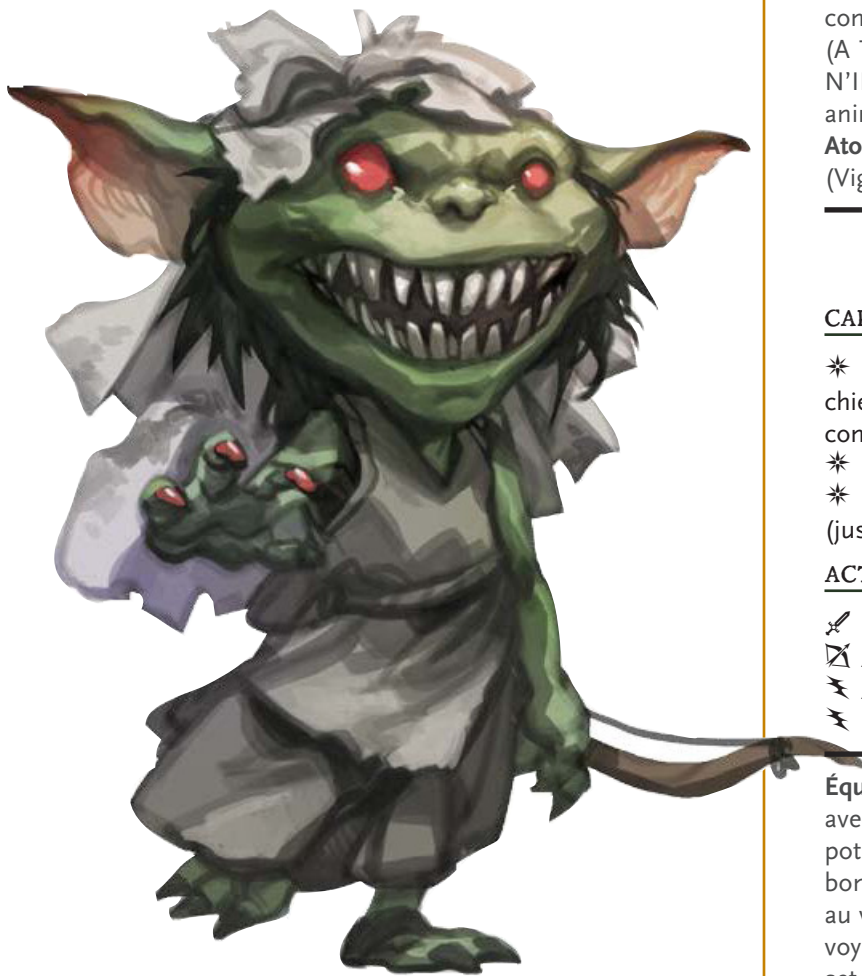


NOUS, GOBELINS !

RETA 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.



NOUVEL ATOUT : HAIT L'ODEUR DE CHIEN

Prérequis : Novice, Gobelins, Vigilance

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.

Le personnage est capable de détecter et de pister les canidés à l'odeur (y compris les chiens, chiens gobelins, loups, worgs, chiens hurleurs et autres créatures similaires, à la discrétion du MJ). Contre ces créatures, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Combat et aux dégâts.

RETA GROSSEDURE

Allure : 6

AGI d10	ÂME d6	FOR d6	INT d6	VIG d8
------------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Combat d10, Discrétion d8, Equitation d10, Perception d6+2, Tir d10.

Handicaps : Arrogant (adore prendre des risques inconsidérés pour effrayer ses ennemis), Grande gueule (A TENDANCE CRIER TOUT LE TEMPS SUR TOUT ET N'IMPORTE QUOI), Bizarrie (aime torturer de petits animaux).

Atouts : Hait l'odeur de chien, Tête en forme de ballon (Vigilance).

PARADE
7

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Hait l'odeur de chien :** peut détecter et pister les chiens à l'odeur. Bonus de +1 en Combat et aux dégâts contre les créatures canines.

* **Taille -1 :** réduit la Résistance de 1.

* **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à l'obscurité (jusqu'à 12 cases).

ACTIONS

✂ **Tranchechien :** Combat d10, 2d6

🏹 **Arc court :** Tir d10, 12/24/48, 2d6

🧪 **Adhérence :** (potion) dure une scène.

🧪 **Guérison :** (potion) soigne une Blessure.

Équipement : armure de cuir, tranchechien, arc court avec 20 flèches dans un carquois orné d'oreilles de chien, potion de *Guérison*, potion d'*Adhérence*, grenouille porte bonheur (« Spotol »), jarre de doigts de pieds d'halfelins au vinaigre juste à point (équivalent à 1 jour de ration de voyage), fourchette pour les toasts, voile de mariée, corset de dame halfeline, 6 mètres de corde avec plusieurs taupes mortes attachées, petit miroir d'argent, fiole de parfum humain (bue à moitié), crochet à viande, sachet en cuir, amorce et silex, dentier, une poche pleine de mille-pattes

LA CHANSON DE RETA

RETA COUPE ET RETA MORD !
RETA BLESSE ET RETA FRAPPE FORT !
RETA TUE ET RETA FLAGELLE !
POUR TOUT CA, Y'A PAS MIEUX QU'ELLE !

NOUS, GOBELINS !

CHUFFI LECHEPLAIE

Chuffi est un goblin 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 LÈCHEPLAIE

Allure : 6
Charisme : -2

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d12	d6	d4	d6	d8

Compétences : Combat d8, Crochetage d6+2, Discrétion d8+2, Equitation d6, Escalade d6+2, Lancer d6, Perception d6.

Handicaps : Sanguinaire (adore saigner les gens par surprise), Moche (recouvert de pustules), Bizarrerie (aime le feu et les explosions).

Atouts : Finesse, Voleur.

PARADE
6

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Taille -1 :** réduit la Résistance de 1.
- * **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à l'obscurité (jusqu'à 12 cases).

ACTIONS

- ✂ **Tranchechien :** Combat d8, 2d4.
- 🏹 **Fléchettes :** Lancer d6, 3/6/12, 2d4.
- 🦘 **Saut :** (potion) peut faire des sauts de d6 cases en tant qu'Action Gratuite durant une scène.
- 🩹 **Guérison :** (potion) soigne une Blessure.

Équipement : armure de cuir, tranchechien, 6 fléchettes, potion de *Guérison*, potion de *Saut*, grenouille porte-chance (« Grosse grenouille »), mèche de cheveux de la dame Lotty encore attachée autour d'une des pattes de son chien (le tout porté sur une lanière de cuir autour du cou de Chuffi), 3 piques à brochette métalliques, corbeau empaillé, araignée animal de compagnie (« Puevite ») enfermée dans une cage, 3 cages à bestiole de rechange, bouteille d'yeux d'alligators dans de l'eau de mer (équivalent à 1 jour de rations de voyage), poupée d'enfant dont les yeux ont été arrachés, grappin, 3 allume-feu, aiguille à coudre incurvée, outils de voleur, clochette de vache (autour du cou).

NOUVEL ATOUT : FINESSE

Prérequis : Novice, Agilité d8+

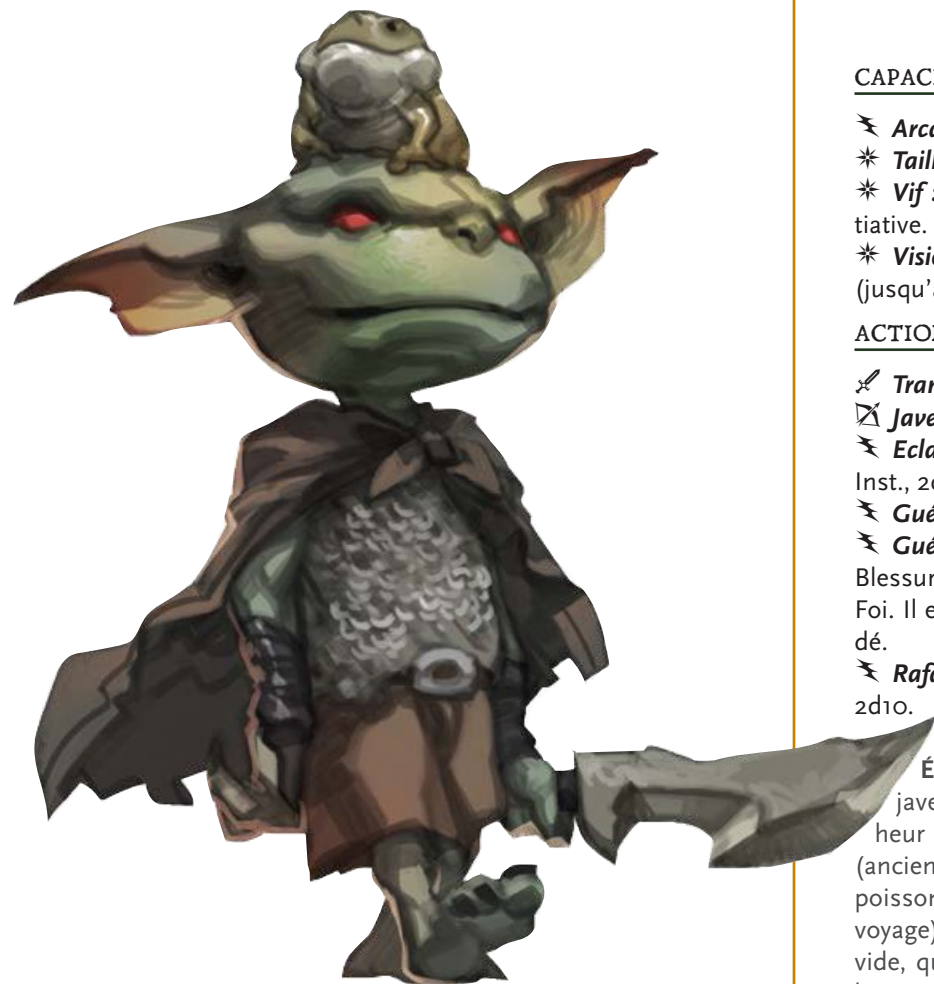
Lorsque le personnage obtient une Relance lors d'un jet de Combat, il utilise son dé d'Agilité (maximum d12) à la place du d6 de bonus. Ce bonus ne s'applique que si le personnage utilise une arme légère comme une dague ou une rapière.



NOUS, GOBELINS !

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).



LA CHANSON DE POUG

POUG DIT QU'ZARONGEL CEST LE PLUS GENIAL,
POUR CRAMER DES TRUCS ET MEME SOIGNER QUAND ON A MAL !
GRACE A ZARONGEL, POUG IL EST BENI,
ET SI JAMAIS TU RIS, TU T'MOQUES DE LUI
PARCEQU'IL EST PAS TRES DOUE POUR CHEVAUCHER,
POUG SORT SON COUTEAU ET TE L'FRA PAYER !

POUG DE ZARONGEL

Allure : 6

AGI d8	ÂME d8	FOR d6	INT d4	VIG d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Combat d6, Discrétion d8, Foi d8, Lancer d6, Perception d4, Persuasion d6, Réparation d4, Soins d6.

Handicaps : Présomptueux (surtout en combat), Serment (tuer un chien), Bizarrie (aime mettre le feu à tout et n'importe quoi).

Atouts : Arcanes (Miracles), Vif, Points de Pouvoir.

PARADE
5

RÉSISTANCE
6 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Miracles)** : Foi d8, PP15.
- * **Taille -1** : réduit la Résistance de 1.
- * **Vif** : défusse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
- * **Vision dans le noir** : ignore les malus liés à l'obscurité (jusqu'à 12 cases).

ACTIONS

- ✂ **Tranchechien** : Combat d6, 2d6.
- ✂ **Javeline** : Lancer d6, 3/6/12, 2d6.
- ✂ **Eclair** : (éclair de feu) Foi d8, portée 12/24/48, PP1-3, Inst., 2d6 (1-3) ou 3d6.
- ✂ **Guérison** : Foi d8, portée T, PP3, Inst.
- ✂ **Guérison** : (baguette) Foi d8, portée T, soigne une Blessure, la baguette est déchargée sur un 1 sur le jet de Foi. Il est impossible d'utiliser un Jeton pour relancer ce dé.
- ✂ **Rafale** : (mains brulantes) Foi d8, cône, PP2, Inst., 2d10.

Équipement : chemise de mailles, tranchechien, 2 javelines, baguette de *Guérison*, grenouille porte-bonheur (« Trouvechien »), grenouille écrasée et séchée (ancienne grenouille porte-bonheur), jarre de têtes de poisson au vinaigre (équivalent à 1 jour de rations de voyage), 6 torches, amorce et silex, salière quasiment vide, queue de cochon (en-cas), flûte en bois (avec tellement d'éclats qu'il est impossible d'en jouer très longtemps sans se blesser).

NOUS, GOBELINS !

MOGMURCHE

Mogmurche est un goblin de 10 ans complètement dérangé. Il vit avec sa compagne Remptie qui a la sale habitude de lui lécher le visage en public (même quand ils sont à l'extérieur du village). Elle pense qu'il doit être très intelligent pour savoir utiliser l'alchimie et elle adore le goût que les expériences de Mogmurche laissent sur son visage. Malgré tout, elle craint qu'un jour il se fasse exploser quand elle sera trop occupée pour le surveiller.



LA CHANSON DE MOGMURCHE

MOGMURCHE AIME LANCER DES TRUCS QUI TETENT.
C'EST BIEN PLUS AMUSANT QU'LES ARCS ET LES ARBALETES.
PARFOIS CA EXPLOSE AU MAUVAIS ENDROIT,
MAIS CEST PAS MA FAUTE QUOI QU'IL EN SOIT !

MOGMURCHE

Allure : 6

AGI d12	ÂME d4	FOR d4	INT d8	VIG d6
------------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Combat d6, Discrétion d8, Equitation d6, Lancer d12, Perception d4, Réparation d6, Soins d4, Survie d4.

Handicaps : Curieux (aime essayer des choses, même stupides), Dérangé (mentalement instable, susceptible de faire des choses débiles), Bizarrerie (aime faire exploser des machins).

Atouts : Arcanes (Alchimie), Élastique, Points de Pouvoir.

PARADE
5

RÉSISTANCE
5 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Arcanes (Alchimie) :** PP15.
- * **Élastique :** divise par deux les dégâts de chute.
- * **Taille -1 :** réduit la Résistance de 1.
- * **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à l'obscurité (jusqu'à 12 cases).

ACTIONS

- ✦ **Gourdin :** Combat d6, 2d4.
- ✦ **Bombe :** (variante d'Explosion) Lancer d12, 3/6/12, PP1, Petit Gabarit, Inst., 2d6. **Options :** Gabarit Moyen (+1PP), Grand Gabarit (+3PP), dégâts 3d6 (+2PP).
- ✦ **Guérison :** (potion) soigne une Blessure.
- ✦ **Bâton fumigène :** Lancer d12, 3/6/12, Ténèbres.

Équipement : armure de cuir, gourdin, potion de Guérison, bâton fumigène, grenouille porte-bonheur (« Emfobie »), lunettes (d'apparat), jarre de sangsues au vinaigre marinées à point (équivalent à 1 jour de ration de voyage), limace juteuse dans un petit pot (en-cas), masque facial créé à partir d'un crâne, protège-sexe métallique, chapeau de bouffon, lanterne en forme de tête de citrouille, cache-oeil noir (avec un trou percé au milieu pour pouvoir voir), botte en cuir épais (utilisée comme bourse de ceinture), livre de formules (contenant tous les extraits connus).

NOUVEL ATOUT : ÉLASTIQUE

Prérequis : Novice, Gobelin, Vigueur d6+.

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. Les dégâts de chute sont réduits de moitié.

NOUS, GOBELINS !

JAKKIT LE VENTREUR

Jakkit le Ventreur est un espèce de héros chez les Lèche-crapauds. Il est connu pour avoir tué un grand héros halfelin ayant terrorisé le village pendant trois jours interminables. En réalité le halfelin, nommé Harold est mort bêtement en se coinçant une jambe dans la fourche d'un arbre et s'est fait dévorer les tripes par des lézards des marais avant que Jakkit ne tombe sur lui. Il s'est attribué le crédit de sa mort en récupérant son équivalent et en exhibant ses entrailles au village.

Il garde depuis ce temps l'épée du halfelin, que tous les membres de la tribu appellent Harold, pensant qu'il s'agit du nom d'une arme légendaire.



🦴 JAKKIT LE VENTREUR

Allure : 8+d10

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	d4	d6	d6	d10

Compétences : Combat d6, Discrétion d8, Equitation d4, Escalade d6, Lancer d6, Perception d6, Pistage d4, Survie d6.

Handicaps : Couard, Prudent (ben oui, quand on est couard, c'est mieux...), Chimères (se prend pour un véritable héros).

Atouts : Sixième sens, Véloce.

PARADE
6

RÉSISTANCE
8 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Couard** : -2 aux tests de Terreur.
- * **Sixième sens** : jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
- * **Taille -1** : réduit la Résistance de 1.
- * **Vision dans le noir** : ignore les malus liés à l'obscurité (jusqu'à 12 cases).

ACTIONS

- 🗡️ « **Harold** » : Combat d6, 2d6.
- 🏹 **Javeline** : Lancer d6, 3/6/12, 2d6.
- 🧪 **Guérison** : (potion) soigne une Blessure.

Équipement : armure de cuir cloutée (avec des ongles et des griffes), « Harold » (épée longue brisée), couvercle de marmite (petit bouclier, Parade +1), 2 javelines, potion de **Guérison**, grenouille porte-chance (« Bave-velue »), collier de tripes séchées d'Harold, 1 sachet de crabes verts aux herbes des marais (équivalent à 1 journée de ration de voyage), 1 patte de taupe (en-cas), 1 sac à dos en cuir, 1 corde de 6m, amorces et silex, 1 sachet de 10 souris séchées accompagnées d'une sauce au sang de chèvre (équivalent à 1 journée de ration de voyage), bouteille de jus de grenouille.

LA CHANSON DE JAKKIT

JAKKIT TRAGUE, JAKKIT SE CACHE
JAKKIT CHASSE, C'EST PAS UN LACHE
L'EST RATIDE AVEC SON COUTEAU BRILLANT
FAIS PAS L' MALIN OU Y' T' LE RENT' DEDANS !