



## Brisbie

Brisbie est une gobeline heureuse et populaire. Non seulement possède-t-elle de nombreux amis mais, en plus, elle est très douée pour se convaincre elle-même de choses pas forcément vraies... comme le fait qu'elle est heureuse, ou populaire, ou encore qu'elle a de nombreux amis. Elle a passé la majorité de ses années en tant que rejeton perdue dans son imagination. Quand le regard de Brisbie se perd dans le vague, la plupart des membres de la tribu adoptent une attitude résignée et se disent « qu'il y en a toujours une comme ça dans chaque couvée ». Si elle n'était pas aussi douée en chant, Brisbie aurait très bien pu finir dans la marmite... heureusement, la garde-rejeton Tête-d'idiote a compris que c'était à son avantage d'avoir un rejeton capable de chanter et de distraire les autres enfants de temps en temps. Brisbie, quant à elle, est impatiente de quitter les cages à rejetons et de partir à l'aventure avec ses nombreux et loyaux amis. Comme ça, elle pourra découvrir le monde et chanter des chansons qui parlent d'autre chose que de la boue, des crottes de nez et du bol à nourriture.

Brisbie adore lancer des choses, ce qu'elle fait chaque fois qu'elle en a l'occasion. Elle a gagné un petit galet tout lisse dans un concours de crachat, puis elle a utilisé son galet pour gagner une ruche et, finalement, elle a utilisé sa ruche pour gagner une toute grosse pierre lisse qui assomme vraiment très bien les gobelins.

### BRISBIE

Gobeline femelle, aristocrate 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, CM

**Inît +1 ; Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +1

#### DÉFENSE

**CA** 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure +1, Dex +1, taille +1)

**pv** 5 (1d8+1)

**Réf +1, Vig +0, Vol +3**

#### ATTAQUE

**Vitesse** 6 cases

**Corps à corps** gourdin, +0 (1d4-1) ou

**Distance** caillou porte-bonheur, +2 (1d6-1)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 8, **Dex** 12, **Con** 11, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 11

**BBA** +0, **BMO** -2, **DMD** 9

**Don** Tir à bout portant

**Traits** Distraction avantageuse

**Compétences** Discrétion +9, Dressage +4, Équitation +5, Natation +3, Représentation (chant) +4 ;

**modificateurs raciaux** Discrétion +4, Équitation +4

**Langages** gobelin

**Autre équipement** armure matelassée, gourdin, caillou de lancer porte-bonheur, sac d'ailes de mouches, moustaches de rat noir (4), archet de violon brisé, gobelin d'étain bosselé, une demi pièce de cuivre (elle a mangé l'autre moitié et garde le reste pour une occasion spéciale), hochet fait à partir d'un nid de frelons, touffe de cheveux enduits de sève (fonctionne comme une sacoche immobilisante)

#### TRAIT GOBELIN

**Distraction avantageuse.** Comme la plupart des gobelins, le personnage est facilement distrait. Cependant, contrairement à la plupart des gobelins, il a l'art d'être distrait au bon moment, tout particulièrement quand il s'agit d'éviter d'avoir mal. Une fois par jour, en une action rapide, le personnage peut être momentanément distrait au cours d'un combat : il peut s'abaisser pour examiner un champignon et ainsi éviter un coup de hache, ou se rapprocher d'un arbre pour lécher son écorce et ainsi éviter une flèche, etc. Quand le personnage utilise cette capacité, il gagne un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round.

**Talent spécial pour les défis.** Brisbie possède un talent spécial qui l'aide à gagner des badges des Lèche-crapauds. Sa capacité à être distraite par des détails et son amour des bestioles qui rampent sur le sol lui octroient un bonus de +2 aux tests de Perception pour repérer les vers qui se trouvent dans sa bouche au cours du défi « Ils gigotent sur la langue ».

### La chanson de Brisbie

Brisbie, qu'est-ce qu'elle cause bien dans tous ses chants !

Pousser la chansonnette, c'est pas une pert' de temps. Mais v'nez pas mal prendre les paroles d'ses chants : Ses amis savent bien qu'dans l'fond, c'est pas méchant !

## SMUZ Ouiouichuisbienungobelin

Aucun des membres du village des Lèche-crapauds n'est prêt à reconnaître avoir donné naissance à Smuz, l'enfant goblin étrangement petit, étrangement bleu et étrangement tout ridé qui est apparu dans les cages à rejets il y a quelques mois de cela. Jusqu'ici, il ne s'est guère montré très intéressé par les passe-temps gobelins habituels comme attraper des rats ou chanter, mais il a fait preuve d'une persistance extrême qui impressionne et rend jaloux les autres rejets. Comme il est capable d'attirer la malchance et de créer diverses odeurs et des couleurs en agitant ses doigts, le reste de la tribu a fini par se dire que le sort pourrait bien réserver un destin à la fois étrange et merveilleux à ce rejeton pourtant très laid.

Quant à lui, Smuz est tout aussi perplexe que le reste de la tribu quant à la manière dont il est arrivé dans les cages à rejets. Il s'est assoupi sous un gros champignon dans les profondeurs des marais, pensant faire une bonne sieste, et s'est réveillé à côté d'une foule d'enfants gobelins agités et prompts à mordre. Il considère sa situation comme une sorte de punition, mais il apprécie également de recevoir gratuitement le gîte et le couvert. Peut-être qu'un jour, il ne sera plus un goblin mais, pour le moment, il se contente de suivre le mouvement, de profiter de la nourriture et de voir où tout cela va le mener. Et puis, si les Lèche-crapauds se rendent compte qu'il n'est pas vraiment un goblin — une hypothèse tout à fait ridicule : il est bel et bien un goblin, voyons ! —, ils pourraient décider d'arrêter de le nourrir et se mettre à le considérer comme nourriture !



### Smuz Ouiouichuisbienungobelin

« Gobelins » homme du peuple 1

Créature féérique de taille P, NM

**Init** +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 24 cases, vision nocturne ; Perception +5

### DÉFENSE

**CA** 14, contact 13, pris au dépourvu 12 (armure +1, Dex +2, taille +1)

**pv** 7 (2d6+1)

**Réf** +4, **Vig** +0, **Vol** +2

**RD** 2/fer forgé à froid

**Vulnérabilités** sensible à la lumière

### ATTAQUE

**Vitesse** 4 cases, escalade 4 cases

**Corps à corps** épingle à coudre, +3 (1d3-1/19-20)

**Attaque spéciale** haine

**Pouvoirs magiques** (NLS 1, concentration -1)

À volonté – *prestidigitation*

1/jour – *anathème* (DD 9)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 8, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 11, **Sag** 10, **Cha** 7

**BBA** +0 ; **BMO** -2 ; **DMD** 10

**Don** Attaque en finesse

**Traits** Laideron

**Compétences** Acrobaties +2 (-2 pour sauter), Bluff +3,

Discrétion +10, Escalade +11, Escamotage +10,

Perception +5, Utilisation d'objets magiques +3 ;

**Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Escamotage +4

**Langage** commun des profondeurs

**Particularité** empathie avec les vermines

**Équipement** armure matelassée, aiguille à coudre, manteau en lambeaux

### TRAIT « GOBELIN »

**Empathie avec les vermines (Ext).** Le personnage peut influencer les bestioles et les araignées en leur parlant, comme la capacité d'empathie sauvage des druides, à ceci près qu'il ne peut l'utiliser que sur les vermines. Il possède un bonus total de +4 sur ces tests. Les vermines sont normalement dépourvues d'intellect mais cette communication empathique leur donne une étincelle d'intelligence suffisante.

**Laidron.** Le personnage est laid, même pour un goblin, et pas laid dans un sens que la tribu apprécie (comme c'est le cas de ce diable de Chuffi). Le personnage suscite la pitié des autres gobelins. Une fois par jour, en une action immédiate, il peut hurler « Pas le visage » et contraindre un goblin qui l'attaque à lancer deux jets d'attaque et à utiliser le moins bon des deux résultats. Il doit déclarer qu'il utilise cette capacité avant que l'attaquant goblin ne lance les dés.

**Talent spécial pour les défis.** Smuz ne possède aucun talent particulier mais il est mu par un énorme désir de prouver qu'il est un vrai goblin — ce qui est bien sûr tout à fait le cas ! —, ce qui lui donne un coup de fouet quand la situation semble désespérée. Au cours des défis permettant d'obtenir des badges des Lèche-crapauds, à un maximum de trois reprises, il peut déclarer qu'il fait de gros efforts et gagner un bonus de chance de +1 sur son prochain jet.

### La chanson de Smuz

Smuz, s'il adore chanter,

C'est pass'que c'est un goblin.

Un goblin... c'est sûr, c'est certain...

Car il a d'grandes oreilles, des dents et... et... tout le reste !