

NOUS, GOBELINS!

GRETCHA

Gretcha est une gobeline ayant adopté un jeune louveteau nommé Ghorg. Il a grandi, et lui sert maintenant de monture, ainsi que de loyal compagnon au combat.

GRETCHA

Gobeline Cavalier 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +3; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18m); Perception 0

DÉFENSES

CA 17, contact 14, dépourvu 13 (armure +2, bouclier +1, Dex +3, taille +1)

pv 13 (1d10+3)

Réf +3, **Vig** +3, **Vol** 0

ATTAQUES

VD 6 cases (9m)

Corps à corps lance +4 (1d6+1/x3)

lance (en charge), +6 (2d6+2/x3)

coupe-jarret (épée longue), +3 (1d6+1/19-20)

Attaques spéciales coup précis +1d6, défi +1 att/dégâts contre 1 ennemi menacé seul (1/jour)



CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 8, **Sag** 10, **Cha** 12

BBA +1 ; **BMO** +1 ; **DMD** 14

Dons Arme de prédilection (lance), coup précis

Trait Élastique

Compétences Bluff +5, Dressage +5, Équitation +11 ;

Modificateurs raciaux +4 Discrétion, +4 Équitation

Langues gobelin

ÉQUIPEMENTS

Équipement de combat potion de coup au but, potion de soins légers

Autre équipement armure de cuir, coupe-jarret, lance, petit bouclier rond, 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, bouteille de jus de grenouille.

GHORG (LOUP)

Animal de taille M, N

Init +2; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSES

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUES

VD 10 cases (15m)

Corps à corps morsure +2 (1d6+1 et croc en jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1 ; **BMO** +2 ; **DMD** 14 (18 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6, Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** Survie +4 pour pister à l'odorat

Trait gobelin : 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.