

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 3 (Ordre de la cockatrice)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

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

DÉFENSES

CA 23, contact 14, dépourvu 19 (armure +7, bouclier +2, Dex +3, taille +1)

pv 27 (3d10+6)

Réf +4 (+2 en cas de chute imprévue), **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUES

VD 4 cases (6m) (mais se déplace généralement sur Ghorg)

Corps à corps lance +7 (1d6+1/x3)

ou lance (en [Charge de cavalerie](#)), +11 (2d6+2/x3)

ou coupe-jarret (épée longue), +6 (1d6+1/19-20)

Attaques spéciales

Coup précis +1d6 aux dégâts en prise en tenaille.

Défi +3 aux attaques et dégâts contre un ennemi menacé seul (1/jour).

Fanfaron (Ext). Gretcha peut utiliser une action simple pour vanter ses propres prouesses et exploits au combat. Elle reçoit le don [Démonstration](#) comme don supplémentaire. Elle n'a pas besoin de tenir une arme en main pour l'utiliser. Elle gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque au corps à corps contre les créatures démoralisées.



CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +3 ; **BMO** +3 ; **DMD** 16

Dons [Arme de prédilection](#) (lance), [Combat monté](#), [Coup précis](#)^B, [Démonstration](#)^B

Trait Élastique

Compétences Bluff +7, Dressage +7, Équitation +13 ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion, +4 Équitation

Langues gobelin

ÉQUIPEMENTS

Équipement de combat cuirasse +1, lance de cavalerie de maître, coupe-jarret (épée longue), potion de coup au but, potion de soins modérés (2d8+3).

Autre équipement coupe-jarret, lance, en acier de maître, 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 +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSES

CA 17, contact 13, dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +4)

pv 19 (3d8+6)

Réf +6 (esquive totale), **Vig** +5, **Vol** +2

Capacités défensives [Esquive totale](#)

ATTAQUES

VD 10 cases (15m)

Corps à corps morsure +5 (1d6+2 et croc en jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 16, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +2 ; **BMO** +4 ; **DMD** 17 (21 contre croc-en-jambe)

Dons [Arme de prédilection](#) (morsure), [Talent](#) (Perception)

Compétences Discrétion +7, Perception +8, Survie +2 (+6 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.