

Notes sur les gobelins vivant de la région de Sandpoint

par Shalelu Andosana, ranger



Les gobelins en 10 points

Mon mentor me répétait souvent qu'il y avait 10 choses à retenir au sujet des gobelins. C'est donc naturellement en citant ces 10 faits que je vais commencer ces notes.

1. Ils haïssent les chevaux. Bien que certains gobelins parviennent à maîtriser des montures, ils craignent et haïssent les chevaux. Sans doute parce que ceux-ci ont tendance à écraser les gobelins qui les approchent.

2. Ils haïssent les chiens. Bien qu'ils élèvent et utilisent parfois comme montures d'horribles créatures à tête de rat qu'on appelle généralement « chiens gobelins », les gobelins haïssent les (vrais) chiens presque autant que les chevaux. Et ces sentiments sont mutuels : si un chien aboie sans raison apparente, il y a une bonne chance qu'il aie repéré un gobelin apeuré caché à proximité.

3. Les gobelins fouillent les débris. Les fosses à débris, les caniveaux, les égouts, ... partout où on peut trouver des restes et des

débris, on peut également trouver des gobelins. Ces créatures sont étrangement douées pour fabriquer des armes et des pièces d'armures à partir de débris et prennent un malin plaisir à tuer leurs ennemis avec ce qu'ils ont jeté.

4. Les gobelins adorent chanter. Malheureusement, bien que les paroles de leurs chansons soient parfois entraînantes, les mélodies sont souvent effrayantes, et horribles à entendre, surtout lorsqu'ils les interprètent de leurs voix criardes.

5. Les gobelins sont sournois. Un gobelin excité ou fâché fait beaucoup de bruit en jacassant des menaces et en montrant les crocs, mais peut devenir silencieux en une fraction de seconde. Ceci, combiné avec leur petite taille, les rend redoutablement doués pour se cacher là où on ne les attend pas : dans des piles de bois



Un chien gobelin

de chauffage, dans des barriques d'eau de pluie, sous des troncs d'arbres tombés, dans les poulaiïler, dans les fours, ...

6. Les gobelins sont quelque peu débiles. Ne fût-ce que le fait qu'ils considèrent des emplacements tels que des fours comme de bonnes cachettes révèle leur incapacité à penser complètement leurs plans et à envisager les conséquences (même les plus évidentes). À cette limitation s'ajoute le fait qu'ils sont aisément distraits par les choses brillantes ou les animaux plus petits qu'eux (qu'ils considèrent comme repas potentiels).

7. Les gobelins sont très voraces. S'il dispose d'assez de vivres, un gobelin prendra douze repas par jour. La plupart des tribus gobelines ne possèdent pas suffisamment de nourriture pour faire face à de tels appétits, ce qui explique pourquoi les gobelins se lancent constamment dans des raids.



Gobelin moyen (large tête)

8. Les gobelins aiment le feu. Brûler des choses est l'un des passe-temps favoris des gobelins, bien qu'ils évitent généralement d'allumer des feux dans leurs propres demeures (ce qui est plutôt une bonne chose vu qu'ils habitent généralement dans fourrés de chardons et dorment sur des lits de feuilles et herbes séchées). Mais donnez une torche à un gobelin qui se trouve à proximité de la maison d'un autre, et vous aurez un gros problème sur les bras.

9. Les gobelins se retrouvent coincés facilement. Ils ont des corps plutôt minces mais de très larges têtes. Ils habitent dans des terriers exigus. Parfois trop exigus.

10. Les gobelins pensent qu'en écrivant, vous perdez votre âme. Les murs des demeures gobelines et les ruines des villes que les gobelins ont pillées sont couverts de dessins contant leurs exploits. Ils n'utilisent jamais l'écriture cependant, car ça porte malheur. Selon eux, l'écriture vole les mots hors de votre tête et vous ne pouvez jamais les récupérer.

Les armes des gobelins

Les gobelins des environs de Sandpoint utilisent le plus souvent des armes spécifiques appelées coupe-chien et coupe-cheval (d'après l'usage qu'ils en font le plus souvent).

Un coupe-chien est constitué d'une lame de métal usagé attachée à une poignée. La lame est percée de trous pour l'alléger et rendre son maniement plus facile pour des bras faibles de gobelins. C'est l'arme de la plupart des combattants gobelins.

Les commandos gobelins - c'est ainsi que les guerriers élités se nomment eux-mêmes - sont plus souvent équipés de petites hallebardes, appelées coupe-cheval.



Coupe-chien

Ces armes sont, pour la plupart, construites par les gobelins eux-mêmes, à partir de pièces récupérées lors de raids ou prélevées dans les décharges. Souvent de piètre qualité, ces armes se brisent facilement en

combat. Des combattants avisés se muniraient sans aucun doute d'armes de rechange, mais c'est là un raisonnement trop poussé pour les gobelins. Ils n'est donc pas rares qu'ils se retrouvent à mains nues face à leurs ennemis.

Les chants gobelins

Les chants gobelins semblent avoir plusieurs fonctions. La première de ces fonctions, et la plus évidente pour tous ceux qui ont déjà combattu un groupe organisé de gobelins, consiste à donner de la vigueur et encourager les combattants. Les chanteurs de guerre gobelins entonnent leurs marches tout en restant un peu en retrait, derrière les combattants.

Les chants gobelins semblent également être utilisés comme aides-mémoires pour certaines tâches. Certains chants indiquent comment poser des pièges, d'autres expliquent comment cuisiner certaines carcasses. Il s'agit là plus de « modes d'emploi » pour des tâches communes plutôt que de traités historiques. Les gobelins semblent ne faire que peu de cas de leur passé et les rares traces qu'ils en gardent sont sous la forme de dessins et de peintures grossières.

Chant de guerre gobelin

Les gob' mastiquent, les gob' mordent,
Les gob' coupent, les gob' hachent !
Taillent dans le chien et coupent le ch' val.
Les gob' mangent et prennent de force !

Les gob' courent et les gob' sautent.
Les gob' tranchent et les gob' frappent.
Brûlent la peau et tapent la tête,
Les gob' sont là, les autr' sont cuits !

Poursuis l'hébé, attrape le chiot,
Tape-lui la tête pour qu'il la ferme.
Os à casser, chair à bouillir,
Nous sommes les gob', les autr' sont nos repas !

Chant du gobelin en raid

Bouffez jusqu'à qu'vot' panse soit pleine
 Mangez les corps qu'les gob' ont tués!
 Fouillez les poches, prenez le tout!
 Les gob' n'en ont jamais assez!

Brûlez les maisons,
 Pénétrez, fouillez!
 Là où les femelles
 Essaient de s'cacher!

Et si les f'melles s'rebiffent,
 Mettez l'trésor dans un sac.
 Les gob' disparaissent dans la nuit.
 Stupides femelles, les gob' r'viendront!

Chant gobelin du cheval

Puant d'sa bouche et méchant des pieds,
 Ils écrasent les gob' dans la boue!
 Des grosses dents carrées, ils mordent, ils mordent!
 Ils frappent et tuent les gob'!

N'essayez pas d'se combattre face-à-face,
 Oho! Comme les gob' aiment pas les ch'vaux!
 Chut! En silence dans l'écurie
 On les voit si grands, ils ne voient pas les gob'

Tire sa queue et tord son cou. Ah! Il crache et crie de douleur!
 Cours, cours, vite, dehors! Emmenez-le loin, loin, au loin.

Il ne voit pas la falaise la nuit.
 Tombe et les gob' mangent jusqu'à midi!
 Miam la chair a bon goût.
 Oho! Comme les gob' aiment les chevaux.

Chant du constructeur de coupe-chien

Les gob' combattent avec une arme,
C'est comme ça qu'ils effraient les chiens.
Une lame rouillée fera l'affaire,
Pour piquer, couper leur peau, pis les tuer.

Les gob' creusent dans les crasses,
Pour trouver une lame pas trop petite.
Dans le tas d'crasses on creuse, on creuse,
On n'en ressort qu'avec la lame !

Une lame rouillée pour couper leur peau.
Plonge-la profond dans leur côté.
Regarde tout le sang qu'on voit couler ! Bien !
C'est nous qui l'a fait, avec nos' nouveau coupe-chien !

Chant du poseur de pièges

Quand il fait noir et qu'les grands-pieds dorment,
Les gob' s'avancent dans l'ombre, chut !
Là où on voit les traces de bottes et de ch' val,
C'est là qu'on creuse dans le sol tout mou.

Attention avec la terre dessus,
Mets-la d' côté pour pas qu'elle retombe.
Creuse profond, moitié de comme tu es grand,
Pour que les bottes des grands-pieds tombe dedans !
Plante donc les piques dans l'fond du trou,
Pour qu'leurs vilains pieds soient tout percés !

Mets-y des brindilles pour porter la terre,
Pour bien cacher l'houlot des gob'
Si c'est tout plat en pleine lumière,
Les humains tomb'ront, les gob' vaincront !

Les tribus gobelins des environs de Sandpoint

Il existe cinq principales tribus gobelines dans la région de Sandpoint, souvent déchirées par des disputes internes ou des guerres de clans. Ces conflits assurent une relative tranquillité aux habitants : ils empêchent les gobelins de s'unir et de représenter une réelle menace.

Il est plutôt rare pour un gobelin de vivre suffisamment longtemps pour acquérir une certaine notoriété. Les quelques-uns qui parviennent à être reconnus en tant que « héros » par l'une ou l'autre des tribus ont certainement grandement mérité ce prestige.

La tribu des Ecraseurs d'Oiseaux

La tribu gobeline la plus proche de Sandpoint est celle des Ecraseurs d'Oiseaux, qui vit dans des grottes situées sur le bord ouest du Plateau du Diable. Traditionnellement, il s'agit d'une des tribus les plus paisibles. Ils tirent leur nom des nombreux nids qu'on peut trouver à

proximité de leurs grottes. C'est là également leur principale source de nourriture.

La tribu des Lèche-Grenouilles

Plus au sud, la tribu des Lèche-Grenouilles habite le Marais des Souches marines. Ces gobelins ont pour coutume de lécher le dos de grenouilles des marais avant d'entrer en combat. Ces grenouilles sécrètent une sorte de drogue qui semble rendre les gobelins plus résistants et moins peureux pour quelques heures. D'après mes observations, cette substance aurait également un effet secondaire d'affaiblissement qui n'apparaîtrait que plus tard, ainsi qu'un effet d'accoutumance. Ces gobelins sont d'excellents nageurs.

Dorka est un gobelin solitaire du Marais des Souches Marines connu pour sa propension à dévorer d'autres gobelins. Il a principalement la réputation de « héros » au sein des quatre autres tribus ... qui vivent suffisamment loin de ces marais pour ne pas avoir à souffrir pour combler la faim de l'ermite gobelin.

La tribu des Sept Dents

À l'est, on trouve la tribu gobeline des Sept Dents, dans le Bois de Shank. Ces gobelins subsistent en pillant régulièrement (et discrètement) les débris de la décharge de Sand point et en construisant armes et armures à partir des restes trouvés.

Pendant de nombreuses années, les gobelins des Sept Dents ont considéré Koruvus comme leur champion. C'était un gobelin réputé pour son mauvais caractère et pour son bien le plus précieux : une épée longue magique dérobée à un humain (que Koruvus garde précieusement même si l'arme est trop grande pour lui). Koruvus aurait disparu il y a de cela plusieurs mois, après avoir trouvé une « cachette secrète » dans une grotte le long des falaises. Les gobelins des Sept Dents restent convaincus que Koruvus monte la garde dans cette cachette, en tant que fantôme, prêt à tuer tout qui viendrait à y pénétrer.

Les gobelins du Bois de la Mousse

Encore plus loin à l'est, on trouve les gobelins du Bois de la Mousse.

Il s'agit là sans aucun doute de la tribu la plus grande, mais aussi la plus déchirée par des luttes intestines. De temps en temps, les gobelins du Bois de la Mousse mènent des raids contre les fermes au sud-ouest.

Gugmut le Grand est un gobelin tout particulièrement grand et puissant de la tribu du Bois de la Mousse. Selon ses pairs, il serait né d'une mère hobgobeline et d'un sanglier sauvage et posséderait l'intelligence de la première et la force du second.

Les gobelins du Sommet du Chardon

Enfin, les gobelins du Sommet du Chardon vivent le long de la côte au nord du Bois aux Orties, au sommet d'une petite île vaguement ressemblante à une tête décapitée (et appelée le Sommet du Chardon). Il s'agit là sans doute du repaire de gobelins le plus sûr et le plus facile à défendre de la région (ce qui cause de nombreuses jalousies au sein des quatre autres clans de gobelins). Le héros et chef actuel des gobelins du Sommet du Chardon est un certain Ripnugget, connu pour le gecko

géant qui lui sert de monture.

Bruthazmus le gobelours

Bien que ne faisant pas partie à proprement parler des gobelins, il convient de citer ici Bruthazmus, un gobelours qui vit dans le nord du Bois aux Orties mais visite fréquemment les cinq tribus pour troquer les biens qu'il vole aux caravanes marchandes. Ce gobelours nourrit une haine particulièrement féroce envers les elfes; je l'ai d'ailleurs combattu à de nombreuses reprises.



Le chef Ripnugget

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)
basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo
traduite en français par Black Book Editions

