

## Les Gobelins du Disque-Monde

*En page 252 de la précédente édition du Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde, je vous faisais part de la confusion qui régnait autour des gobelins du Disque. Terry Pratchett les évoque tantôt comme les petites créatures vicieuses des univers de fantasy classiques, tantôt comme de proches cousins des gnomes. Difficile, donc, de se faire une idée précise de ce que représente cette espèce pour la majorité des habitants du Disque. Mais le roman « Coup de Tabac » vient mettre un peu d'ordre dans le désordre. Je suis donc à même de vous proposer de jouer des gobelins.*



1 Jeune gobelin

Si les dieux ont créé les espèces du Disque-Monde, les gobelins ont sans doute été fabriqués avec les restes. Il n'existe sans doute aucune autre race sur le Disque qui dispose de si peu d'atouts. Les trolls ne sont pas très futés, mais ils disposent d'une force suffisante pour déraciner un arbre. Les gnomes sont certes petits, mais ils sont rapides et fiers. Quant aux humains, ils doivent bien avoir quelques qualités puisqu'ils se sont érigés en espèce dominante – sans doute grâce à quelques dessous de table distribués aux bonnes personnes. Mais la pire chose que l'on puisse dire à propos des gobelins, c'est qu'ils sont conscients de n'avoir rien pour eux.

Le gobelin pourrait passer pour le croisement maladroit d'un loup et d'un singe. Guère plus haut que le mètre, il s'appuie sur des jambes arquées trop petites et sur des bras malingres trop longs. Sa tête est à moitié mangée par un museau effilé surplombant

une gueule de dents pourries et jaunes et est encadrée par deux oreilles qui n'ont rien à envier aux voiles de certains navires. Les gobelins peuvent porter des cheveux et des barbes pour les plus vieux mâles, même si certaines femelles ne s'en privent pas non plus. Leur peau est pâle lorsqu'elle est propre – ce qui n'arrive pas souvent – et peut donc en temps normal revêtir toute une palette de couleurs allant du brun au vert en passant par différentes sortes de gris. Leur voix serait celle des noix que l'on écraserait du pied : un son craquant, irritant, difficilement compréhensible pour l'oreille humaine. Ils articulent pourtant des mots et sont capables d'apprendre les langues des autres races. Ils voient très bien dans le noir, mais ont tout de même besoin de lampes lorsqu'ils doivent effectuer des travaux de précision.

Les gobelins mangent ce qu'ils trouvent et dorment là où ils tombent de fatigue, pourtant, ils vivent dans des terriers souterrains odorants aménagés chichement en communautés de cent à trois cents individus. Ils sont plutôt rares dans les villes, car on a tendance à les accueillir à coups de pieds, mais certains gobelins se font accepter pour réaliser de menus travaux dans les caves des usines ou des ateliers. Car ils disposent malgré leurs gestes frustes d'un don pour les travaux manuels. En tout cas, pour ce qui est de la fabrication de pots. Chez le gobelin, tout ce qui vient du corps est un don de la nature : ils ne perdent rien et récupèrent donc cheveux, poils, rognures d'ongles, crottes de nez, cérumen et excréments pour les collectionner dans de petits pots prévus à cet effet et que l'on

appelle vases ungue. Alors qu'ils sont incapables de se tailler une hache vraiment effilée en pierre ou de se coudre des vêtements décents, ils produisent de véritables chefs-d'œuvre scintillants dans les métaux les plus purs pour y récolter leur morve.



2 Vase ungue en or

Comme on vous l'a écrit ci-dessus, les gobelins ont conscience de n'être qu'une race secondaire, si pas tertiaire. Cela leur trotte dans la tête à tel point qu'ils paraissent le plus souvent résignés, las et déconnectés de la réalité. Ils n'apprécient cependant pas plus que ça la douleur et ils savent se défendre s'ils sont attaqués, c'est juste qu'ils ne relèveront ni les insultes, ni les remarques désobligeantes, ni les traitements dégradants. Bien entendu, certains gobelins, le plus souvent à l'initiative d'un individu exceptionnellement éveillé, voire issu d'une autre espèce ou d'un croisement, se sont lancés dans le brigandage et le banditisme. Ils forment alors des bandes désorganisées et hirsutes, volent leur équipement sur leurs victimes et sont la terreur des diligences et voyageurs lancés à travers les forêts du Disque-Monde. Il y a pourtant une certaine grandeur au sein de cette race. Ceux qui les connaissent bien

savent que les gobelins, par exemple, ont une vision très poétique du monde. Comme la plupart des créatures qui vivent dans la nature, ils ont une perception du cycle de la vie très pure et qui transparaît dans les noms qu'ils se donnent : *Bruit que fait la pluie sur le sol terreux*, *Contraste entre les couleurs des pétales et l'iris*, *Eclat de la goutte sur le sol caverneux* sont autant de patronymes gobelins. Bien entendu, la plupart des gens les appelleront « salopard » ou « puanteur ». S'ils savaient.

### Les gobelins dans le jeu



3 Vieux garde goblin

Jouer un goblin devrait être réservé à un joueur expérimenté ou en tout cas plutôt porté sur l'interprétation, car le meneur de jeu devra sans doute lui en faire baver. Les gobelins ne sont bien vus nulle part, si ce n'est – et encore – au sein de leurs propres communautés. Certains taverniers refuseront de les servir et dans le meilleur des cas, ils auront droit à un peu de paille dans les écuries des auberges. Ils peuvent parler la langue commune, mais le font avec un tel accent qu'on ne les comprend pas toujours. Les gobelins ne peuvent pas exercer tous les métiers. Ils n'ont aucune prédisposition pour des études intellectuelles et font donc de piètres alchimistes, ingénieurs ou mages. On les voit mal évoluer dans les hautes sphères, et cela leur ferme donc les portes de métiers comme noble ou Assassin. Comme ils font peur aux enfants, ils peuvent faire d'excellents clowns, mais une fois de plus, la Guilde ne les accepterait sans

doute pas facilement. En gros, les carrières de bandit, de mendiant, de garde ou d'homme du guet, de mercenaire, de soldat ou de prêtre pourraient leur convenir, mais c'est celle d'homme de tribu qui semble la plus appropriée, à voir en accord avec le maître du jeu.

**Pré-requis** : pour les gobelins, il s'agit de maximum à ne pas dépasser – Corps 6, Charisme 5.

**Bonus raciaux** : Armes Blanche, Connaissance du milieu (gobelin), Survie (2), Travail du (vases unguie) (2).

### **Les gobelins en chiffres**

Les gobelins mesurent 60 cm + 6d10 et pèsent en moyenne 30 kilos +3d10. Mâles et femelles sont de même taille. L'œil novice aura d'ailleurs bien du mal à faire la différence entre les deux sexes.