

pour s'adapter à la physionomie des centaures, l'aspect obtenu peut paraître étrange). Les centaures peuvent porter des gants ou des objets de même type sur leurs bras comme le ferait n'importe quel humanoïde. Ils restent cependant limités à l'utilisation d'une paire de bottes, d'une paire de gants et ainsi de suite, malgré la présence d'une paire de membres de plus.

Les centaures ne peuvent porter d'armure humanoïde, mais ont la possibilité de mettre des bardes magiques. Les bardes coûtent quatre fois plus cher qu'une armure humanoïde de même type, mais leur passage au stade de maître ou leur altération magique reviennent au même prix. Ainsi, une *barde de cuir clouté +1* reviendrait à 1000 po pour ce qui est de la partie magique, plus 150 po pour le travail de maître auxquelles s'ajoutent 100 po, qui représentent le quadruple du prix normal d'une armure de cuir cloutée, pour un total de 1250 po.

Religion

Les centaures ne sont pas très pieux. La plupart de leurs guides religieux sont des druides qui font également office de chefs de tribu. Quand les centaures daignent choisir une divinité tutélaire, ils se tournent presque systématiquement vers Sylvanus. Ils partagent l'amour du Chêne Père pour les forêts sauvages et les magnifiques arbres de Faerûn et n'ont pas peur, comme lui, d'affronter ceux qui s'en prennent aux bois. Plus rarement, il arrive que des centaures orientent leur foi vers des membres du panthéon elfique, tels qu'Angharradh, Rillifane Rallathil ou Solonor Thelandira.

Relations avec les autres races

Les centaures ne voient pas d'objection à partager leur territoire avec des elfes. On peut même dire de ces deux races qu'elles sont bienveillantes l'une envers l'autre. Mais les centaures n'ont pas les mêmes dispositions vis-à-vis des autres races. Ils tolèrent les halfelins et les gnomes, qui se montrent rarement menaçants à leur égard et sont bien connus pour leur respect profond et durable pour la nature. Ils n'ont que faire des humains et des nains, et quand de tels individus pénètrent sur leurs terres, il leur est poliment, mais fermement, demandé de quitter les lieux.

Les orques, les koboldes et les gobelinoïdes ne jouissent pas d'une place de choix dans le cœur des centaures. De fait, la plupart des centaures ne s'embêteront même pas à parlementer avec ces races et les attaqueront à vue.

Équipement

Les centaures aiment se servir d'arcs longs composites, de lances d'arçon lourdes et de massues. Ils portent également des bardes spécialement ajustées pour eux qui sont en fait une combinaison entre des armures classiques pour humanoïdes et des bardes pour chevaux. Ces protections reviennent quatre fois plus cher que des armures normales pour humanoïde de taille M et pèsent deux fois plus lourd.

Les bardes intermédiaires et lourdes réduisent la vitesse de déplacement des centaures à 10,50 mètres. Un centaure qui porte une barde lourde ne peut se déplacer qu'au triple de sa vitesse de déplacement normale lorsqu'il effectue une course, au lieu du quadruple. Enfiler ou ôter une barde de centaure prend cinq fois plus de temps que nécessaire pour une armure humanoïde équivalente (voir la Table 7-7 : enfiler ou ôter son armure, page 123 du *Manuel des Joueurs*).

ANIMAUX FAMILIERS ET DOMESTIQUES

Les centaures n'élèvent pas d'animaux domestiques à des fins alimentaires ou comme bêtes de somme. Ils se montrent bienveillants avec toutes sortes d'animaux des bois, mais ne cherchent généralement pas à les domestiquer.

Les gobelinoïdes

Régions : Anauroch, Chult, Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, mer de Lune, le Nord, Vaasie, le Vaste.

Ajustement de niveau : variable (voir plus bas).

Les gobelinoïdes constituent un groupe de races humanoïdes composé de quatre sous-races différentes que l'on trouve à Faerûn : les gobelins, les hobgobelins et les relativement récents gobelins de Dekanter. Ces créatures sont suffisamment proches au niveau social ainsi que par leur conception de la vie pour représenter un groupe. Elles sont aussi apparentées par leur langue et leur culture.

Les gobelins sont les plus petits du groupe. Ils ne mesurent qu'à peu près 1,20 mètre et pèsent environ 30 kg. Comme tous les gobelinoïdes, ils présentent des faces aplaties, des nez épatés, des oreilles pointues, de larges bouches et des crocs acérés. Leurs bras pendent pratiquement jusqu'aux genoux. La coloration de leur peau va du jaune au rouge, en passant par l'orange, et les membres d'une même tribu partagent en général une pigmentation similaire. Ils portent des vêtements de cuir noir, souvent très sales en raison de leur désintérêt total pour l'hygiène.

Les hobgobelins sont beaucoup plus grands, puisqu'ils atteignent généralement 1,95 mètre de haut et pèsent jusqu'à 135 kg. Leur peau poilue est plutôt sombre et varie du brun rouge au gris. Leurs yeux sont jaunâtres ou brun foncé et leurs dents sont puissantes et jaunes. Ils aiment se parer de vêtements criards, souvent rouges sur du cuir noir. Ils entretiennent leurs armes et les nettoient, mais ne prennent pas le même soin de leur propre personne.

Les gobelours sont les plus imposants des gobelinoïdes, mesurant 2,10 mètres de haut et atteignant souvent les 150 kg. Leur peau a souvent un aspect jaunâtre, allant du brunâtre au jaune moutarde. Leur crinière raide va du brun au rouge brique. Leurs yeux sont blanc vert avec des pupilles cramoisies et leurs oreilles sont plus triangulaires que celles de leurs petits cousins.

Les gobelins de Dekanter furent créés dans les mines de Dekanter, à partir de gobelins normaux, par l'alhoon (liche illithid) connue sous le nom de seigneur des animaux. Ils sont plus grands que la race dont ils sont issus, mesurant de 1,20 à 1,50 mètre. Leur peau coriace est rouge orangé et des crinières de poils noirs et épais leur tombent sur les épaules et au-delà. Leur tête est enfoncée dans un coup épais et puissant et ils arborent une corne au bout de leur museau allongé, qui rappelle celle des rhinocéros.

Quelle qu'en soit la sous-race, les gobelinoïdes sont toujours des brutes dans l'âme. Ils s'en prennent aux créatures plus petites qu'eux dès qu'ils le peuvent et tournent les talons pour s'enfuir quand ils se trouvent en face d'un adversaire supérieur. En raison de leur taille réduite, les gobelins préfèrent tendre des embuscades et exploitent les plus viles astuces pour tenter de prendre l'avantage au combat. Bien qu'ils fassent preuve d'une grande ruse tactique, leurs grands cousins, les hobgobelins et les gobelours, préfèrent généralement l'approche plus directe qui consiste par exemple à envoyer les troupes de base à l'avant dès qu'ils perçoivent un danger.

Les gobelins de Dekanter sont par comparaison plus agressifs et téméraires. Ils n'ont jamais rencontré un ennemi qu'ils n'aient eu envie d'empaler sur leur corne. Ils sont suffisamment malins pour ne pas charger tête baissée un adversaire de toute évidence supérieur, mais ils refusent rarement le combat en prenant la fuite.

Les gobelinoïdes ont tous des vies courtes. La plupart connaissent une fin violente bien avant d'atteindre un âge avancé. Ils sont obligés d'assurer leurs fonctions d'adultes dès l'âge de 10 ans et vivent rarement au-delà de 40 ans, même si l'on connaît quelques cas d'individus chanceux ou malins qui ont atteint les 60 ans.

Les gobelinoïdes ont la même espérance de vie et les mêmes classes d'âge que les demi-orques.

vision du monde

La vie au sein d'une communauté gobelinoïde ne vaut pas cher. Il y a toujours une bonne douzaine d'individus qui n'attendent que de vous faire

tomber, prêts à vous remplacer au moindre faux pas. Les chefs gobelinoïdes gouvernent avec une impitoyable agressivité, n'hésitant pas à tyranniser tous ceux qui se mettent en travers de leur route et à abattre ceux qui se montrent assez inconscients pour les défier. Les gobelinoïdes cherchent en permanence à se doubler les uns les autres, le coup de poignard dans le dos de leur prédécesseur demeurant l'une de leurs tactiques favorites.

Il va de soi que les gobelins n'ont pas la force ni la férocité requises pour s'imposer sur les hobgobelins. De la même manière, les hobgobelins restent souvent à la merci de gobelours. Les différences de taille entre ces races sont trop importantes pour être ignorées. Il peut arriver qu'une bande de gobelinoïdes défavorisés par leur stature se forme pour l'emporter sur un de leurs grands cousins, mais cela aboutit plus souvent à des trahisons mutuelles en faveur du grand gobelinoïde. En imaginant qu'ils réussissent dans leur entreprise, les petits gobelinoïdes finiront presque toujours par tomber dans le piège des sempiternelles disputes tendant à définir qui doit devenir le nouveau chef, et un congénère du gros gobelinoïde arrivera alors au milieu de la scène pour mettre un terme à la discussion en abattant ceux qui oseront revendiquer l'autorité.

Les gobelins de Dekanter, de leur côté, n'existent que pour servir leur créateur, le seigneur des animaux. Ils restent la terreur des mines de Dekanter, essentiellement en raison de la ruse dont l'alhoon fait preuve dans sa manière de les diriger. Au départ, ces créatures ne servaient qu'à garder le domaine du seigneur des animaux. Mais aujourd'hui, ils ont commencé à se disperser un peu partout, ce qui peut laisser penser que l'alhoon a des projets d'envergure.

La plupart des gobelinoïdes qui entreprennent des vies d'aventuriers le font pour s'éloigner de leur clan. Certains le font par simple instinct de survie, persuadés qu'ils se feraient tuer si jamais ils restaient. D'autres estiment que s'ils peuvent acquérir une véritable puissance en ce vaste monde, ils pourront revenir dans leur terre natale et prendre les rênes.

PERSONNAGES GOBELINOÏDES

Le roublard est la classe de prédilection des gobelins, car ils comptent davantage sur leur ruse que sur leurs muscles. Ceux qui sont plus orientés vers le combat se multiclassent parfois en guerriers/roublards. On trouve également parfois des prêtres au sein de leurs tribus, ceux-ci évoluant en marge de la hiérarchie des coups.

Les hobgobelins comptent sur leurs prouesses physiques pour intimider leurs ennemis tout comme leurs amis, c'est pourquoi le guerrier est leur classe de prédilection. Les plus malins d'entre eux se multiclassent en guerriers/roublards.

Le roublard est également la classe de prédilection des gobelours, car la perfidie est au moins aussi importante que leur puissance martiale dans la clé de leur succès. De nombreux gobelours se multiclassent en guerriers/roublards et quelques autres, plus rares, servent leur clan en tant que prêtres.

Les gobelins de Dekanter restent fondamentalement des machines à tuer, c'est pourquoi le barbare est leur classe de prédilection. La force et la sauvagerie sont, dans leur esprit, trop décisives au combat pour qu'ils puissent entreprendre des carrières moins tournées vers l'action pure.

société des gobelinoïdes

Il est particulièrement difficile de grandir au sein d'une société gobelinoïde. Le simple fait de survivre jusqu'à l'âge adulte demande à la fois de la chance, une organisation minutieuse et une agressivité impitoyable. La règle d'or chez les gobelins est de faire aux autres ce que l'on n'aimerait pas qu'ils nous fassent avant qu'ils en aient l'occasion.

Les enfants gobelinoïdes adoptent rapidement la loi du plus fort, reproduisant en cela celle de la société de leurs parents. Les plus grands et les plus âgés s'en prennent aux plus petits, aiguisant par là les manières tyranniques

Illustration de Vince Locke



Gobelin, hobgobelin, gobelours et gobelin de Dekanter