

Les Gnomes Noirâtres

La Forêt des Orpailleurs située au Nord du Pays d'Estland, possède une collection de dangers qui guettent les aventuriers en quête d'un filon du précieux métal jaune. Parmi tous les dangers de cette zone boisée et marécageuse, la tribu des Gnomes Noirâtres est certainement la cause de la plupart de leurs malheurs. Pollux, le scribe de Borwo, cite à ce propos la cruauté légendaire qui anime ces créatures. Bien des mystères entourent ces malfaisants des forêts. Les rares renseignements proviennent d'Aragorn, le Roi de la légende qui parcourait à l'époque du précédent âge, ces contrées vêtues des habits de rôdeur : « ils n'attaquent qu'à minuit et aiment jouer avec leurs prisonniers... à dépèce-mouton notamment ou bien encore à écorche-vif... ». Certaines rumeurs parlent des clans guerriers qui hantent les marais à l'orée de cette forêt. Leurs sables-mouvants, surnommés les Baves du Malin, sont réputés pour abriter les corps des aventuriers et des chercheurs d'or alourdis par des poches trop grandes, emplies du précieux métal.



Les Gnomes Noirâtres sont plus petit qu'un humain et leur facilité de déplacement et de camouflage dans les bois, leurs permettent de tendre des pièges et guetter le voyageur imprudent. Parmi leurs inventions, citons les fosses emplies de fourmis géantes rouges, le pâle métallique tendue par 2 ressorts à lames et prêt à vous cha-touiller le fondement ou bien encore, la grille du désespoir (herse de crochets acérés surgissant en balancier). Ce sont autant d'amusements que ces petits plaisantins vous réservent. Surtout, ne restez pas accroché à l'un ou l'autre de leurs jouets, car le malheureux pris au piège allongerait son calvaire entre les mains expertes de ces monstres.

Les Gnomes Noirâtres (D&D 3.5)

Humanoïdes monstrueux de taille M

Dés de vie : 1d6 (5 pv) et 1d10 pour les meneurs

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +1 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : javeline, fronde, sarbacane (poison)

Attaque à outrance : dague (1d4 + poison)

Espace occupé/allonge : 1 m / 1 m

Attaques spéciales : aucune

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vol +2

Caractéristiques : For 8, Con 10, Int 12, Sag 6, Cha 6

Chef de tribu : +1d4 dans toutes les caractéristiques

Compétences : Perception olfactive +2, infravision

Dons : Pistage, camouflage

Environnement : forêts

Organisation sociale : (tribu 6d10+10 plus 1 chef de niveau 3-5)

Trésor : 1d8 po et 1d20 po pour le chef de la tribu



Combat : Les Hommes-Lézards qui hantent les marais à proximité de leur territoire, font souvent alliance avec les Gnomes Noirâtres.

Alignement : chaotique-mauvais