

Le GOBELIN INGÉNIEUR (niveau 3 avec 320 XP)

Étape 1 : Définissez le sexe et le nom de votre personnage !

Étape 2 : Vous pouvez choisir trois compétences optionnelles, que ce soit dans la fiche du gobelin ou dans celle de l'ingénieur

L'ingénieur gobelin est né dans une petite caverne avec d'autres gobelins, près de Chnafon. Son penchant naturel pour les expériences dangereuses lui a valu de se faire virer du clan après quelques années d'âge adulte. Alors qu'il errait autour de la caverne, il a été recruté par Reizax, qui passait justement par là et qui est capable de parler le gobelin. Enfin, il avait un nouvel ami ! Enfin jusqu'à ce qu'il comprenne finalement ce qu'était un employeur... Dans le donjon il s'occupe en particulier de la maintenance et de l'installation des pièges, ainsi que de la fabrication d'un gros dirigeable avec des collègues.

Au niveau de l'équipement, ce gobelin possède une cotte rembourrée qui le protège un peu des explosions (torse et manches), un casque assez hideux pris sur un aventurier mort et une superbe arme à poudre trouvée dans un cagibi du donjon. Il faut se méfier de cette arme... Elle est dangereuse aussi bien pour les ennemis que pour l'ingénieur lui-même !

PROTECTIONS :

- Gros casque volé, PR1, CHA-1 (Rup. 1-3)
- Cotte Birvouli (à manches), PR2 (Rup. 1-3)
- TOTAL SCORE PR : 3

ARMEMENT :

- Marteau à long manche brikolodi : 1D+4 PI, AT+1, PRD-2 (Rup. 1-3)
- Arme à poudre : Groupok-Laï (voir fiche associée, page suivante) — cette arme peut fonctionner avec des petits clous, mais aussi avec d'autres projectiles de récupération (gravier, grenaille...)

MUNITIONS ET CONSOMMABLES :

- 60 petits clous (assez pour trois coups)
- 4 doses de poudre noire (assez pour 8 coups)

ÉQUIPEMENT :

- Besace de cuir ignifugé, gourde 1 litre, couverture de base, 50 mètres de ficelle, canif, petit marteau, lime, burin, clé à molette, 2 rations de nourriture séchée pour le voyage
- Fiole d'acide de Zormak (usage unique) : à projeter sur une cible (Épreuve AD), cause 2D+5 PI et détruit l'armure de la cible à hauteur de 4 PR
- Fiole aveuglante (usage unique) : à projeter devant des cibles (Épreuve AD), cause un malus de AT/PRD/AD-3 pendant 3 assauts

SPÉCIAL :

- Vous voyez très bien dans le noir et vous flairez facilement le danger, ne l'oubliez pas ! Et vous n'aimez pas du tout la magie, ne l'oubliez pas non plus...
- Votre arme à poudre ne fonctionne pas toujours, lisez bien sa fiche jusqu'au bout. Elle est très longue à recharger, aussi d'une manière générale vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par combat — choisissez judicieusement votre moment !

Fiches importantes à part : Fiche d'origine gobelin et fiche de métier ingénieur

GROUPOK-LAI

Typiquement gobeline, une arme à canon long évasé, à munitions variables, à chargement par le canon.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 2 et plus, AD supérieure à 10

◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

◆ **Portée utile** : 20 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+10 / à 3-10 m 1D+8 / à 11-20 m 1D+6

◆ **+Spécial** : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 10 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 20 petits clous OU une poignée de gravier

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou double 2, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un autre double, l'arme explose ! Le tireur perd une main, un œil et encaisse 2D+4 P.I., les cibles à 2 mètres ou moins encaissent 1D+2 P.I.

◆ **Prix indicatif** : 350 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans la région sud-est de Fangh
