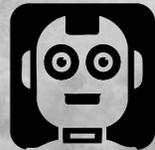


GOBS DEATH ROBOT



Par convention, les participantes à la table sont accordées au féminin et les personnages au masculin, sans présumer de leur genre. N'oubliez pas d'inclure des personnages féminins et d'autres genres dans vos aventures.

Le terme "gobelin" désigne quelqu'un de ce peuple, tandis que "Gob" fait référence aux occupants du Robot.

Illustrations par [Le Chose](#), CC0.
Icônes des lieux par [kenney.nl](#) et [Ahturin](#), CC0.

GOBS DEATH ROBOT



Ce jeu vous propose d'incarner un robot géant et conscient; et tout un groupe de frères et courageux Gobs qui l'habitent, le manœuvrent, le réparent et l'améliorent au péril de leur vie. En travaillant en symbiose, en coopérant, ils pourront peut-être trouver leur place dans un monde de Géants.

*Par Tolkraft, sur une idée de Yono PlodPemss développée par Rémi « Velvet Wombat » Gislou pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*





INTRODUCTION

Sur Garganta, la vie n'est pas facile quand on est un goblin — haut comme trois pommes — alors que vos voisins sont des géants hauts comme des arbres. On est pris de haut, vus comme des moins que rien, un *petit peuple* qui ne fait que de petites choses.

Mais ce n'est pas pour autant que ces barbares nous laissent tranquilles. Par inattention, par jeu ou par méchanceté, chaque famille de goblin a eu à connaître le deuil de la main (ou du pied, voire des dents) d'un Géant.



Il fut décidé que c'en était assez, et pour se faire remarquer, un moyen fut trouvé.

Concentré de toute l'inventivité et de toute la détermination d'un peuple à enfin se faire respecter, le Robot fut créé.

À la fois véhicule, maison, arme, émissaire ; et être conscient à part entière.

Conçu par nos cerveaux, animé par nos efforts, le Robot est notre meilleur allié pour conquérir notre liberté.

LE JEU

Dans ce jeu d'exploration et de découverte, Gobs et Robot vont ~~essayer~~ de travailler ensemble pour trouver (ou se tailler) leur place dans un monde de géants.

POUR JOUER, IL VOUS FAUT :

- ▶ 2 à 6 joueuses, dont l'une est la Maîtresse de Cérémonie (MC).
- ▶ Une poignée de D6.
- ▶ 3 bouts de papier.
- ▶ 5 exemplaires imprimés de la feuille des Gobs (p.19), 1 des Secrets (p. 21), 1 du Robot (p. 18) et 1 de la carte (p. 22).

DANS CE JEU :

- ▶ Une joueuse est la MC.
- ▶ Une joueuse incarne le Robot.
- ▶ Les autres joueuses incarnent les 12 Gobs et se les répartissent (4 de chaque spécialité).
À deux joueuses, la MC incarne tous les Gobs.

Distribuez les fiches (p. 18 à 21) et créez les personnages.



LES GOBELINS

Dans ce monde **trop grand**, les gobelins compensent leur taille **ridicule** par le nombre, la détermination et l'ingéniosité. Les efforts de tout un peuple ont payé et les voilà désormais — grâce au Robot — à taille égale avec les Géants.

Douze courageux Gobs habitent, animent, améliorent et réparent le Robot... **au péril de leur vie**. En effet, sa structure interne est brute; pleine de rouages et de pistons, de coursives et d'échelles... Les accidents, les chutes sont **légion** rares et les gobelins **sont fragiles** et risquent de **morfler**. Mais bon, ils trouveront bien un moyen d'améliorer la situation, ou au pire, de nouvelles recrues à embaucher.

TAGS

Vos Gobs n'ont pas de caractéristiques, mais des **tags**, des mots-clés qui cadrent leurs capacités, leurs compétences, leurs possessions ou leur état d'esprit. Voir les *fiches des Gobs*, p. 19.

LORS DE LEURS TESTS, LES GOBS LANCENT 2D6+TAGS (VOIR P. 10).

Les Gobs sont répartis en trois spécialités, mais sont polyvalents et se chargent ensemble des tâches communes (repas, rangement, recherche de **matériaux**...).

- ▶ Le **Scienticien** pratique le mélange de science et de magie qui anime et donne son âme au Robot. Il est spécialiste pour conseiller le Robot.
- ▶ L'**Inventeur** est spécialiste pour concevoir de nouvelles **améliorations** et fonctions pour le Robot.
- ▶ Le **Bidouilleur** est spécialiste de l'entretien, la maintenance et la **réparation** du Robot.

Un Gob qui fait un test relevant de sa spécialité bénéficie d'un **avantage** (p. 10).

SECRETS

Les Gobs, qui ont activement participé à la construction du Robot, sont au courant de quelques secrets à son sujet. Voir la *Fiche des Secrets*, p. 21.

MORFLER

Le Robot n'est encore qu'un prototype : le confort et la sécurité à bord sont minimalistes. À cause de cela, la vie des Gobs est dangereuse.

Chaque choc, chaque action un peu trop intense risque de faire **morfler** les occupants : les précipiter dans le vide, dans un rouage, ou les exposer à une rupture de canalisation d'un fluide sous pression.

- ▶ Chaque Gob qui veut **participer** à un test du Robot met sa vie en jeu et risque de **morfler**.
- ▶ Quand le Robot subit un effet adéquat, un choc violent ou une chute, chaque Gob risque de **morfler**.
- ▶ Un Gob qui change d'hexagone (voir p. 22) sans être avec le Robot fait un test de **morfler** avec le **désavantage**.

UN GOB QUI MORFLE LANCE 2D6+HAB, ET SA JOUEUSE RACONTE COMMENT

6-	Il meurt.	
7-9	Il est blessé.	
10+	Il s'en sort indemne... cette fois-ci.	

BLESSURE

Lorsqu'un Gob est **blessé**, retournez sa fiche face cachée, lancez un D6 (dit *Dé de blessure*) et placez-le dessus.



À chaque fois qu'un test est fait, diminuez de 1 la valeur de chaque *Dé de blessure*. Lorsqu'un *Dé de blessure* passe de 1 à 0, retirez-le et retournez la fiche face visible : le Gob est guéri et peut à nouveau agir et aider ses camarades.

Mais un Gob **blessé** est encore plus fragile qu'un Gob valide : lorsqu'il **morfle**, il fait son test avec un **désavantage**. S'il devait être **blessé** à nouveau, lancez un nouveau D6 sur sa fiche.



MORT

Lorsqu'un Gob **meurt**, ~~déchirez~~ effacez sa fiche.



Les autres pourront profiter d'un temps calme pour se réunir, dire quelques mots à sa mémoire et entrer ses **morceaux** restes.

La mort d'un Gob est un drame, mais c'est aussi une place qui se libère et l'occasion d'**embaucher** un **volontaire** pour remplacer le disparu.



EMBAUCHER DES VOLONTAIRES



Lorsqu'ils trouvent une communauté gobeline, les Gobs peuvent recruter des **volontaires** pour pourvoir les postes vacants.

POUR UNE COMMUNAUTÉ DONNÉE, UN SEUL GOB FAIT UN TEST D'EMBAUCHE :

- 6- Aucun goblin n'est volontaire.
- 7-9 Un goblin veut bien se joindre au Gobs.
- 10+ Deux gobelins sont intéressés.

LANCEZ 2D6 POUR CHAQUE VOLONTAIRE :

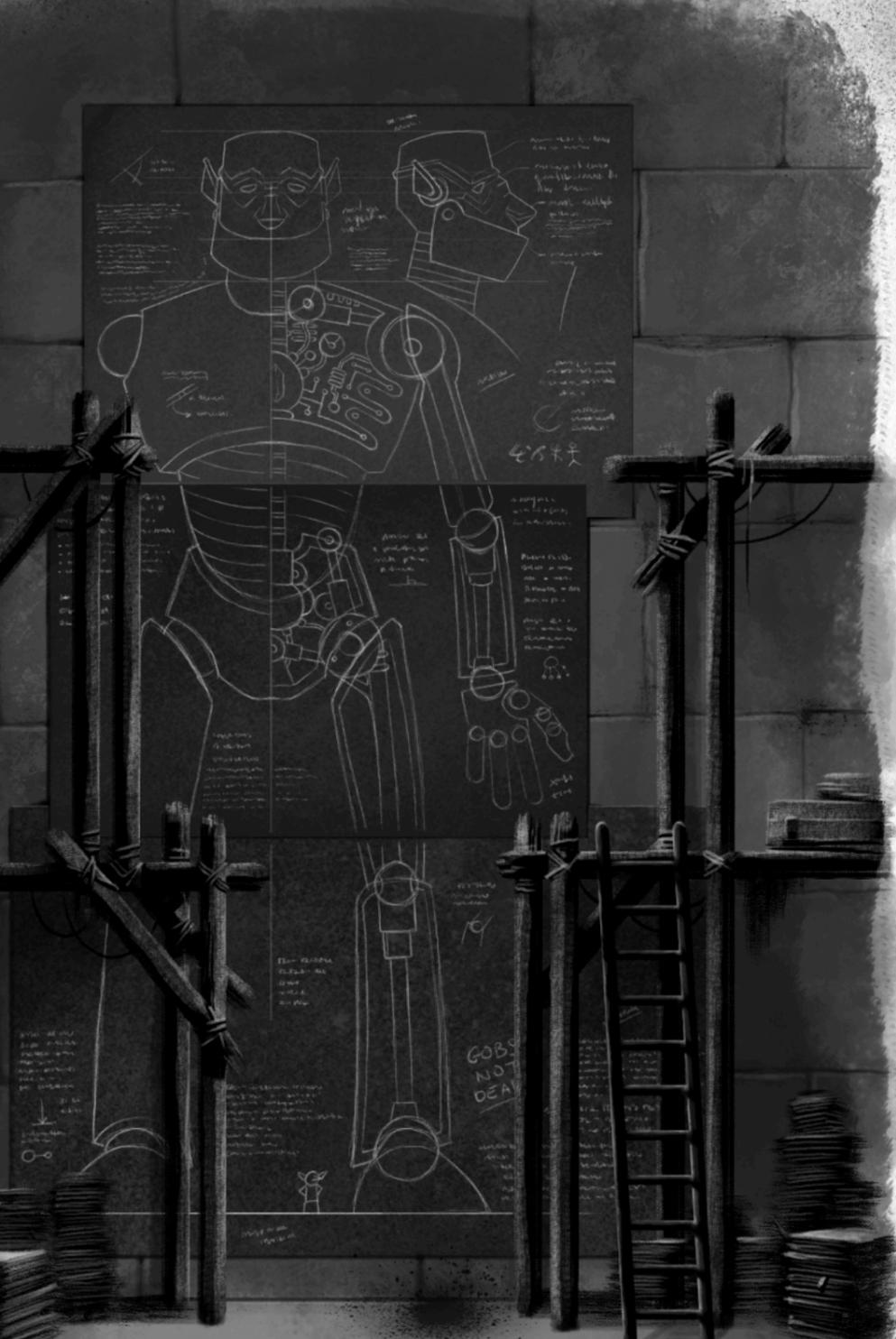
PREMIER D6

PAIR	♂
IMPAIR	♀

SECOND D6

1	Scienticien
2-3	Inventeur
4-5-6	Bidouilleur

Un **volontaire** embauché devient un Gob : créez ce personnage et donnez-le à une joueuse.



LE ROBOT

De la taille d'un Géant, ce prototype a demandé les matériaux, le travail et les efforts de toute une génération de gobelins pour être conçu. Les astucieuses créatures se sont surpassées en créant ~~un peu par hasard~~ un être aussi intelligent que grand et puissant, mais plein de questions sur ce monde qu'il découvre.

Le Robot est un être mécanique, mais conscient, avec ses propres souhaits et désirs. Il est autonome (~~bien plus qu'initialement envisagé~~), mais il a été considéré que c'était une bonne chose. Les Gobs l'assistent en lui prodiguant conseils, réparations et améliorations.

Peu après son éveil, le Robot s'est choisi une *raison d'être*; un but qu'il s'est fixé (voir p. 18) et qu'il va vouloir accomplir.

CARACTÉRISTIQUES

De nature mécanique, le Robot est défini par six **CARACtéristiques**, qui vont de -3 à +3, et qui quantifient ses capacités :

- **SAG**acité esprit, intelligence, compréhension du monde
- **SEN**sibilité empathie, compréhension des autres
- **SOL**idité force, robustesse, état physique
- **DEX**térité coordination, précision
- **MOT**ricité agilité, déplacement
- **HAB**ilité aménagements, sécurité intérieure

Cette carac du Robot concerne uniquement les Gobs, pas le monde extérieur. Elle est utilisée quand les Gobs morflent et impacte le nombre d'occupants dans le Robot : chaque point négatif en HAB supprime 2 places pour les Gobs, qui doivent donc quitter le Robot et leurs collègues.

Un Robot avec -3 en SAGacité tend vers l'idiotie, et vers le génie à +3... et une HAB à -2 ne laisse que 8 places (sur les 12 initiales) pour les Gobs à l'intérieur.

S'ABÎMER

Selon la situation (chute grave, incendie...) ou le résultat de tests, le Robot peut s'**abîmer**.

Dans ce cas, la MC tire au D6 ou choisit la **CARAC** impactée et **baisse sa valeur de 1**. Cela réduit son efficacité future, jusqu'à ce qu'il soit **réparé...** ou mis **hors service**.

HORS SERVICE



Le Robot est **hors service** lorsque **deux de ses CARAC sont à -3**. La MC décrit son comportement et son attitude dans cette situation.

Si SAGacité et MOTricité sont à -3, le Robot a oublié comment faire fonctionner ses jambes abîmées et est donc immobilisé. Si c'est SENSibilité et DEXTérité, il agit comme une machine implacable, sans contrôle sur ses bras.

Les Gobs peuvent essayer de le **réparer**, mais certaines configurations et le manque de **matériaux** peuvent rendre la tâche compliquée, voire impossible. **Dans ce cas, les joueuses et la MC narrent alors le triste épilogue de leur histoire.**

RÉPARATIONS

Les **réparations** peuvent être faites par tous les Gobs, mais sont la spécialité des **Bidouilleurs**.

Une **réparation** réussie nécessite des **matériaux** (voir p. 9) et **redonne +1 à une CARAC précédemment abîmée**.

TEST DE RÉPARATION (2D6+TAGS)

- 6- Échec. Perdez 1 **matériau**.
- 7-9 Succès si dépense de 5 **matériaux**.
- 10+ Succès si dépense de 2 **matériaux**.

AMÉLIORATIONS



Augmenter une **CARAC** au-delà de sa valeur initiale se fait par un test d'**amélioration**, qui est la spécialité des **Inventeurs**.

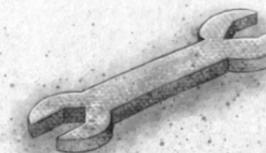
Une **amélioration** réussie nécessite des **matériaux** et **donne +1 à une CARAC déjà à son maximum**, ainsi qu'un **tag** qui est créé par la joueuse gobeline, et peut désormais être invoqué par la joueuse du Robot.

Les Gobs sont inventifs : il n'y a pas de contraintes sur les **améliorations** possibles, mais une **CARAC** ne peut dépasser +3.

Une amélioration Ailes donne par exemple +1 en MOT et un tag Je peux voler! que le Robot peut désormais invoquer lors de ses tests.

TEST D'AMÉLIORATION (2D6+TAGS)

- 6- Échec. Perdez 3 **matériaux**.
- 7-9 Succès si dépense de 10 **matériaux**.
- 10+ Succès si dépense de 6 **matériaux**.



MATÉRIAUX



Les **matériaux** sont stockés dans le Robot et regroupent tout le nécessaire pour le réparer ou l'améliorer : plaques, poutrelles, ressorts, engrenages, câbles, étoupe, isolant, cristaux, bobines... La liste est sans fin, mais les Gobs sont ingénieux et tirent toujours le meilleur parti des **matériaux** disponibles.

Le Robot débute avec 5 matériaux.

Vous trouvez des **matériaux** dans certains hexagones (si un Gob réussit un test) et pouvez tenter d'en négocier avec les communautés rencontrées.

NÉGOCIER DU MATÉRIEL

Dans chaque communauté amicale rencontrée, un Gob peut essayer de négocier du matériel.

TEST DE NÉGOCIATION DE MATÉRIEL (2D6+TAGS)

- 6- Ils n'ont rien à vous donner, mais vous indiquent l'emplacement d'une autre communauté. *Placez-la sur la carte à 3 hexagones de là.*
- 7-9 Ils vous donnent D6 **matériaux**. *Qu'espèrent-ils de vous en retour?*
- 10+ Ils sont sensibles à vos arguments et vous offrent D6+6 **matériaux**.

TESTS

Les tests du jeu gèrent aussi bien une action précise qu'une situation globale.

Qu'ils soient faits par les Gobs ou le Robot, les tests fonctionnent pareil : la joueuse lance **2D6+Bonus** et l'on compare la somme à une **table de résolution**.

- ▶ Quand on bénéficie d'un **avantage**, on lance 3D6 et la joueuse garde deux dés au choix.
- ▶ Quand on bénéficie d'un **désavantage**, on lance 3D6 et la MC garde deux dés au choix.
- ▶ **Avantage** et **désavantage** s'annulent mutuellement.

DES GOBS

Les *Bonus* aux tests des Gobs prennent la forme de *tags*, des mots-clés jugés pertinents dans une situation donnée. Il est possible d'interpréter les *tags* de façon originale, voire tordue (la MC tranche si besoin).

LES GOBS, LORSQU'ILS INTERAGISSENT AVEC L'ENVIRONNEMENT, D'AUTRES GOBELINS OU LE ROBOT, LANCENT 2D6+TAGS ET LA MC INTERPRÈTE LE RÉSULTAT, SELON LE CONTEXTE.

Gorni l'inventeur invoque ses tags Eurêka et Plan griffonné pour expliquer qu'améliorer le Robot avec un grappin pourra les aider à franchir ce rapide. Il lance 2D6+2 et se met au travail...

Un goblin qui interagit avec un géant échoue automatiquement : il n'est ni vu ni entendu.

ENTRAIDE CHEZ LES GOBS

Les Gobs peuvent s'entraider pour avoir un **avantage** sur leur test. Mais sur un 6 -, ils s'embrouillent et l'un des **participants** du test doit **quitter le Robot** (*les joueuses jouent la scène et décident qui*).

DU ROBOT

Le Robot dispose de 6 **CARACTÉRISTIQUES** (voir p. 8) et de sa propre table de résolution.

Les Gobs qui le souhaitent peuvent **participer** à ses tests (en l'aidant ou en le gênant), au risque de **morfler** (voir p. 7). Chaque **PARTICIPANT** peut invoquer un seul de ses *tags* pour apporter un modificateur de +1 ou de -1 sur le test du Robot.

Il est aisé de s'assurer un succès en faisant **participer** plein de Gobs, mais attention à ne pas pousser le Robot à l'excès (sur 12+), car il y a généralement des blessés dans ce cas !

Aider (ou saboter) la régulation de pression dans les pistons hydrauliques AR-2 et AR-6b tandis que le Robot tente de déraciner un arbre pour s'en faire un pont n'est pas sans risque ! Surtout lorsqu'on s'y met à plusieurs !

LE ROBOT LANCE 2D6+CARAC+PARTI ET LA MC CHOISIT ET INTERPRÈTE LE RÉSULTAT.



TEST...

SOMME	GÉNÉRIQUE	DE RÉPARATION	D'AMÉLIORATION	D'EMBAUCHE	DE NÉGOCIATION DE MATÉRIEL	DE MORFLER (2D6+HAB)
6-	Non, mais...	Échec, perdez 1 matériau	Échec, perdez 3 matériaux	Aucun goblin ne se porte volontaire	Rien, mais on vous indique une autre communauté	Il meurt
7-9	Oui, mais...	Succès si dépense de 5 matériaux	Succès si dépense de 10 matériaux	1 volontaire	Gagnez D6 matériaux	Il est blessé
10+	Oui et...	Succès si dépense de 2 matériaux	Succès si dépense de 6 matériaux	2 volontaires	Gagnez D6+6 matériaux	Il est indemne

4- NON, ET...

- ⇨ La MC narre l'échec...
- ⇨ et ses complications.
- ☑ Le Robot s'**abîme** et tous les Gobs **morflent**.

5-6 NON, MAIS...

- ⇨ La MC narre l'échec...
- ⇨ mais le tempère par une opportunité ou un bénéfice inattendu.
- ☑ Le Robot s'**abîme**,
- ☑ ou les **participants morflent**.

7-9 OUI, MAIS...

- ⇨ La MC narre la réussite...
- ☑ mais la tempère par un rebondissement malvenu,
- ☑ ou le Robot s'**abîme**,
- ☑ ou les **participants morflent**.

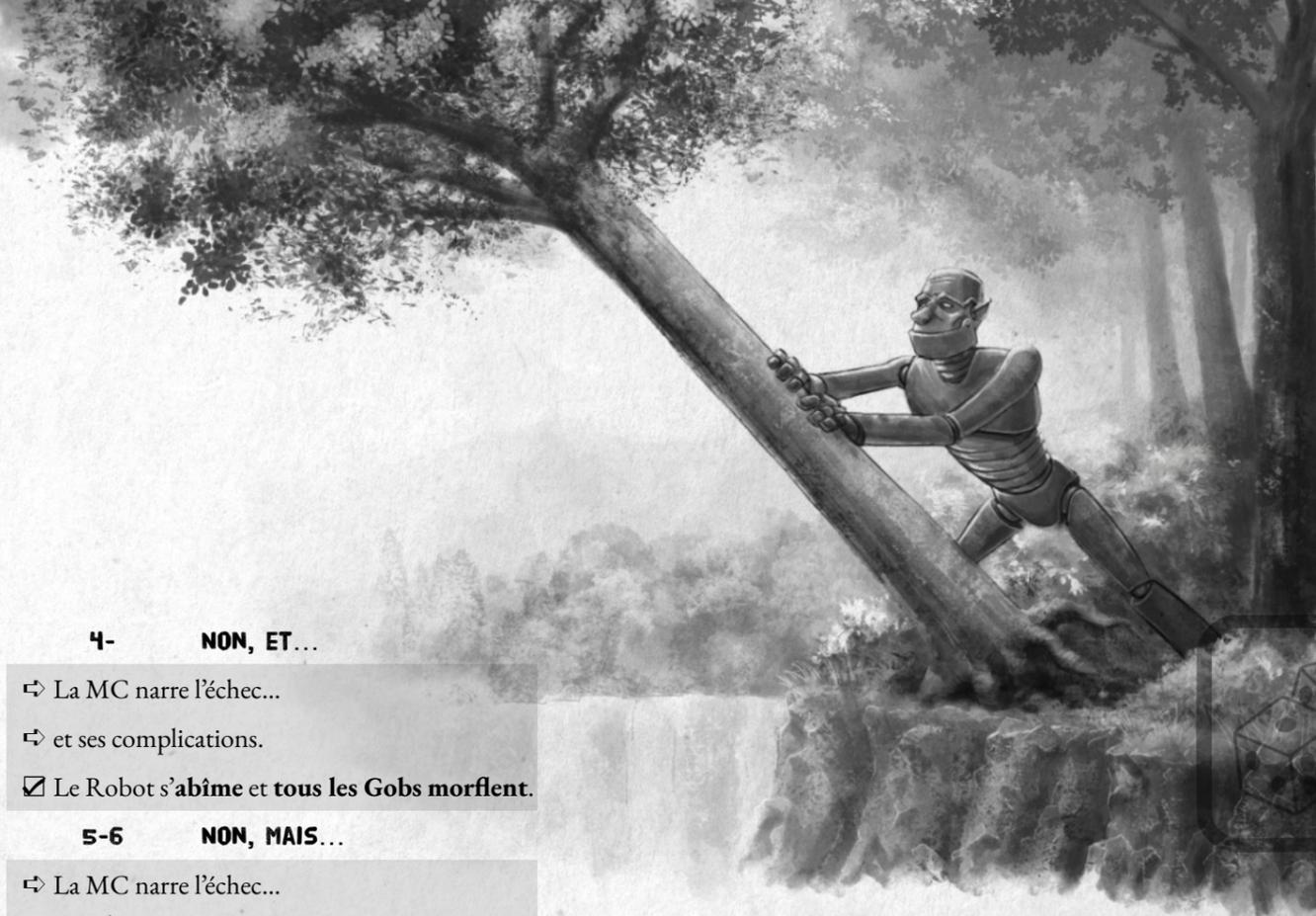
10-11 OUI, ET...

- ⇨ La MC narre la réussite...
- ⇨ et un bénéfice supplémentaire.

12+ OUI, ET... SPROTCH!

- ⇨ La MC narre la réussite...
- ⇨ et un bénéfice supplémentaire,
- ⇨ et les **participants morflent**.

⇨ : *obligatoire* ☑ : *La MC choisit une option qui s'y prête*



LE MONDE

Le monde est ~~disproportionné~~ vaste et majoritairement inconnu des gobelins qui vivent depuis toujours ~~cachés~~, en communautés isolées. Voyager est dangereux (on risque de se faire piétiner par un géant, manger par un animal...) et seuls quelques messagers et camelots courageux s'y risquent, pour maintenir un semblant de cohésion dans une société ~~écrasée par la peur~~.

Mais le Robot est l'occasion de changer la donne, d'explorer le monde ~~avec moins de~~ sans crainte, de découvrir de nouveaux alliés, de fédérer les gobelins, de négocier avec les géants pour être enfin considérés, ou de les combattre...

Pour la première fois de l'histoire gobeline, le champ des possibles s'étale devant vous.

Quelle voie emprunterez-vous ?



DÉCOUVRIR LE MONDE

Le jeu vous propose de découvrir le monde en parcourant une carte hexagonale (p. 22), remplie au fur et à mesure par des tirages sur une table à 36 entrées.

Ce ne sont que des propositions, que la tablee doit étoffer et adapter aux éléments déjà introduits dans la narration. Soyez créatives !

JAUGES

Outre leur progression géographique, le Robot et ses occupants vont également marquer le monde de leur empreinte via leurs actions, en remplissant des jauges.

En voici quelques-unes, mais la MC est libre d'en créer selon ses idées et les actions des joueuses.

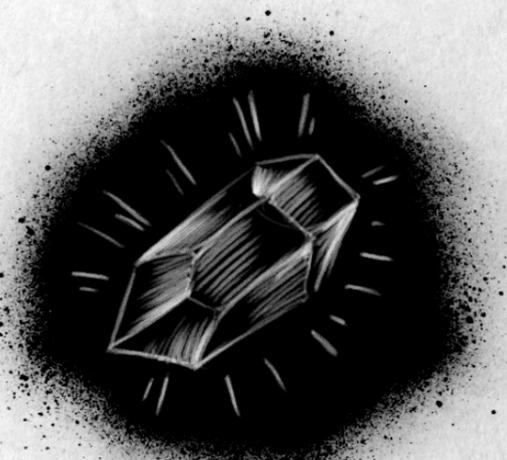
- ▶ Gobelins
- ▶ Alliés
- ▶ Géants
- ▶ Ennemis
- ▶ Environnement
- ▶ ...

La MC les tient à jour :

- ▶ De +1 point pour un succès mineur, à +9 points pour une action d'éclat.
- ▶ Les jauges peuvent baisser à la suite de revers, d'échecs, de trahisons...
- ▶ Certaines peuvent évoluer de concert.
- ▶ Tous les 10 points d'une jauge, considérez que l'univers "réagit" et propose un challenge unique aux joueuses.

Cela peut être un chef de guerre Géant qui défie le Robot, ou un conseil des dirigeants gobelins qu'il va falloir convaincre...

- ▶ **Le but du jeu est de monter une jauge à une valeur de 36** ou plus, auquel cas on considère que l'axe narratif qui y est lié est un succès majeur pour les gobelins. **La tablee raconte un épilogue.**



EXPLORATION

Placez votre communauté gobeline de départ là où vous le souhaitez.

Lancez un D66 à chaque fois que vous pénétrez dans un hexagone non défini. La MC décrit la scène, pose les questions aux joueuses, puis improvise à partir de leurs réponses.

Les tables proposent surtout des situations, pensez à y ajouter des personnages! Si vous manquez d'idées, questionnez les joueuses!

PAYSAGE (PLANTEZ LE DÉCOR)

1 Une vaste plaine herbeuse.
Quels signes de passage peut-on y voir?



2 Une forêt éparse d'arbres hauts comme le Robot. Elle occupe D6 hexagones contigus. [+1 **matériau**]
Quels sons étranges résonnent en ces lieux?



3 Une sombre forêt d'arbres si gigantesque que le Robot paraît petit en comparaison. Elle occupe D6 hexagones contigus. [+2 **matériaux**]
Quel endroit bucolique s'y niche, au sein d'une clairière?



4 Les ruines d'une cité colossale, à l'échelle des géants. [+3 **matériaux**]
Quels indices laissent deviner le sinistre sort qui a frappé l'endroit, il y a longtemps?



5 Les contreforts d'une chaîne de montagnes. Elle occupe une ligne de D6+1 hexagones contigus.
Quel est son aspect? Qu'est-ce qui rend la progression du Robot périlleuse si on s'obstine à vouloir la franchir?



6 Une étendue d'eau si vaste et profonde qu'elle semble infranchissable. Elle occupe D6+6 hexagones contigus.
Quels indices laissent penser que quelqu'un ou quelque chose a réussi la traversée?



RENCONTRES NEUTRES (DÉCRIVEZ LA SCÈNE, DEMANDEZ DES TESTS SI BESOIN)

1 Une petite communauté gobeline, installée sous terre.
Qu'est-ce qui montre qu'ils sont méfiants envers les étrangers?



2 Une communauté gobeline de quelques centaines d'individus.
Où s'est-elle installée pour être à l'abri du danger?



3 Une vaste et prospère communauté gobeline. [Vos gains de **matériaux** y sont doublés]
Où est-elle située? Qu'est-ce qui ne vous inspire pas confiance en cet endroit?



4 D6 êtres intelligents, d'une espèce inconnue. Ils font le tiers de la taille du Robot.
À quoi ressemblent-ils? Qui sont-ils? Qu'est-ce qui laisse penser qu'ils pourraient devenir des alliés?



5 Un géant (1-2 : enfant; 3-4 : adulte; 5-6 : âgé) isolé, affaibli, visiblement blessé.
Que lui est-il arrivé? Comment réagit-il en vous voyant?



6 Un géant fatigué, en train de porter une lourde charge de [2D6+6] **matériaux**.
Qu'est-ce qui montre qu'il a peur d'être dévalisé?



RENCONTRES TENDUES (DÉCRIVEZ LA SCÈNE, DEMANDEZ DES TESTS SI BESOIN)

1 Un troupeau de gros animaux quadrupèdes, munis d'une trompe. Ils arrivent à mi-cuisse du Robot.
Quels signes de nervosité montrent-ils à votre approche?



2 Un couple de géants, armés pour la chasse.
Quel équipement donne des indices sur leur gibier?



3 Un groupe de 3D6 êtres intelligents, d'une espèce inconnue. Ils font le tiers de la taille du Robot.
À quoi ressemblent-ils? Qui sont-ils? Pourquoi ont-ils l'air d'être sur la défensive?



4 Une meute de créatures étranges, à trois pattes et qui arrivent aux chevilles du Robot, vous encerclent.
À quoi ressemblent-elles? Qu'est-ce qui laisse penser qu'il s'agit de prédateurs? Qu'est-ce qui montre qu'elles sont circonspectes à votre égard?



5 Un campement de [D6+2] géants au pied d'une haute falaise. Ils ne vous ont pas encore vu.
À quoi ressemblent-ils? Qui sont-ils? Qu'est-ce qui laisse penser qu'ils pourraient devenir des alliés?



6 Tout un village d'êtres intelligents, d'une espèce inconnue, qui font le tiers de la taille du Robot. Ils poussent des cris apeurés tandis que vous approchez, et une milice se forme.
À quoi ressemblent-ils? Qui sont-ils? Que vous dit leur chef?



RENCONTRES HOSTILES (DÉCRIVEZ LA SCÈNE, EXIGEZ UN TEST)

1 Un prédateur inconnu, de la taille d'un gobelin, infiltre le Robot et attaque les Gobs un à un pour les tuer.
À quoi ressemble-t-il? Laquelle de ses particularités impose un désavantage aux Gobs?



2 Un imposant géant — qui dépasse d'une tête de Robot — entre dans une rage folle lorsqu'il vous voit.
Pourquoi a-t-il attaqué immédiatement?



3 Le sol tremble et un grand troupeau de quadrupèdes munis d'une trompe foncent sur vous, en panique. Ils arrivent à mi-cuisse du Robot.
Que fuient les créatures affolées?



4 Une meute de créatures étranges bondissent sur leurs trois pattes et attaquent le Robot.
À quoi ressemblent-elles? Quelle particularité les rend dangereuses, même pour un être de métal?



5 Une cohorte armée d'êtres intelligents, d'une espèce inconnue et faisant le tiers de la taille du Robot, se met en formation de combat.
À quoi ressemblent-ils? Qui sont-ils? Que hurle leur commandant avant de passer à l'attaque?



6 Un gang de cinq géants vous prend à partie. Leur nombre impose un **désavantage** au Robot.
Que veulent-ils? Quel élément permet d'identifier le meneur du groupe?



DÉFIS ENVIRONNEMENTAUX

(PLANTEZ LA SCÈNE, DEMANDEZ UN TEST)

1 Une large zone où les arbres semblent avoir été arrachés. Le Robot risque de s'enliser dans la terre meuble et humide.
Quel élément laisse deviner qui sont les responsables de ce désastre?



2 Une zone humide, qui devient marécageuse, et où la masse du Robot joue contre lui.
Quelle espèce inattendue et étrange peuple cet endroit? Comment réagit-elle à votre situation?



3 Une vaste friche de ronces et de lianes emmêlées. La progression est compliquée, et impose un désavantage au Robot.
Quelle odeur particulière émane de cet endroit? Qu'est-ce qu'elle vous rappelle?



4 Un-e [1 : rivière; 2 : canyon; 3 : précipice; 4 : falaise; 5 : mur; 6 : fleuve] suffisamment grand pour vous poser problème se dresse en travers de votre chemin.
Quels indices montrent que quelqu'un d'autre s'est trouvé confronté au même contretemps que vous?



5 Un plateau en altitude ou une brume dense s'est levé et occulte tous les points de repère. Vous avez l'impression d'y tourner en rond.
Quels sons inquiétants entendez-vous ici?



6 Une pente rocailleuse, sur laquelle le Robot a du mal à garder l'équilibre.
Quelles sont ces silhouettes qui semblent vous observer depuis le sommet de la crête rocheuse?



UNIQUE

(PASSEZ À LA SUIVANTE SI LA RENCONTRE A DÉJÀ ÉTÉ JOUÉE)

1 La capitale des royaumes gobelins. Vous n'en aviez entendu parler que dans des histoires. [Vos gains de **matériaux** y sont triplés]
Quel est son nom? Comment cette ville a-t-elle pu prospérer ici? Quelle menace plane sur elle?



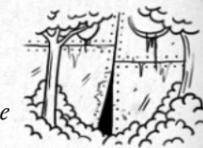
2 La capitale des géants, qui compte plusieurs milliers d'individus.
À quoi ressemble cette cité? Qui gouverne ici? En quoi ces géants diffèrent-ils de ceux que vous aviez déjà vus?



3 Une cour itinérante de plusieurs centaines d'êtres intelligents, d'une espèce inconnue. Ils font le tiers de la taille du Robot. La Reine Ehond-Oren est à leur tête.
Qui sont-ils? À quoi ressemblent-ils? Quelle est leur réaction initiale à votre égard?



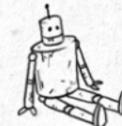
4 Une gigantesque épave rouillée, recouverte de végétation depuis des siècles. Elle est si grande que plusieurs centaines de géants pourraient y vivre. [+15 **matériaux**]
Quel type de véhicule est-ce? Quelle menace sévit ici, et expliquez qu'elle ne soit pas habitée?

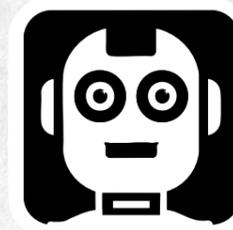
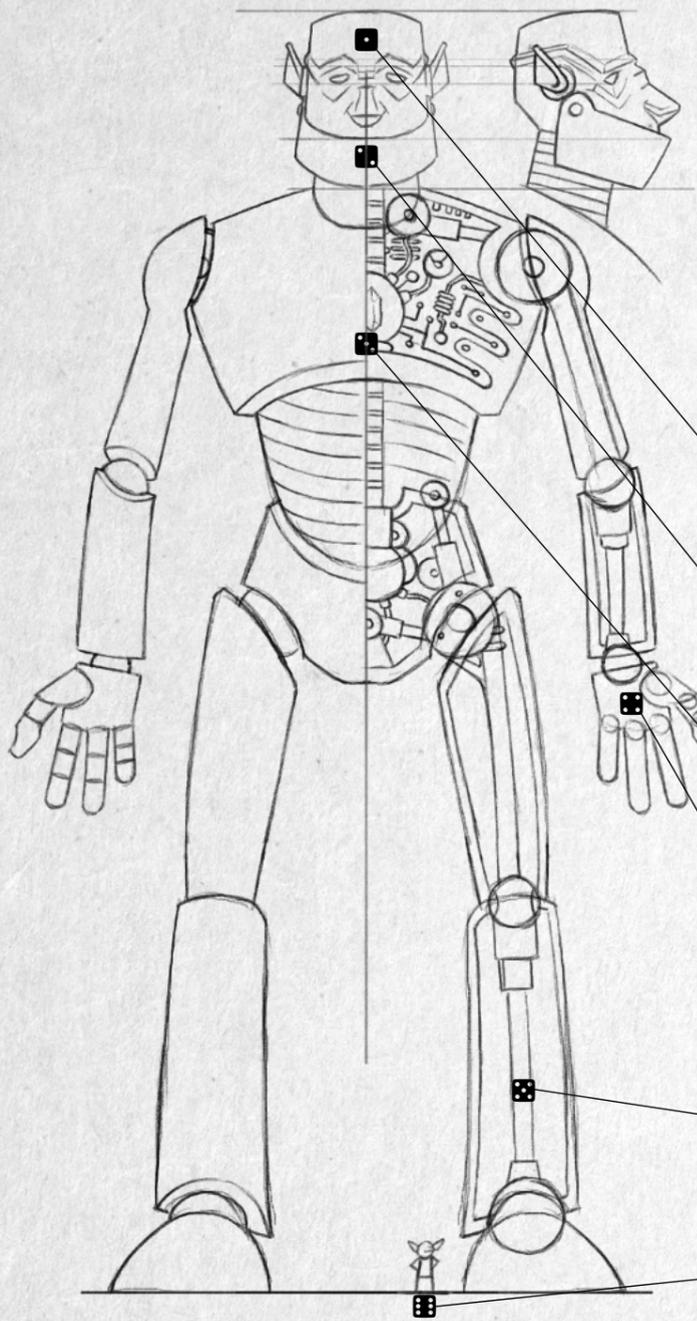


5 Une grotte — trop petite pour que le Robot y pénètre — débouche sur les ruines souterraines d'une gigantesque ville gobeline abandonnée depuis longtemps. [+10 **matériaux**]
Quels indices peuvent expliquer le départ des gobelins? Quel secret les Gobs y découvrent-ils sur leur espèce?



6 À votre grande surprise, vous découvrez un autre Robot [1-2 : rouillé; 3-4 : abandonné; 5-6 : détruit]. Sa conception et son aspect diffèrent un peu du vôtre. [+4 **matériaux**]
Y a-t-il des indices qui expliquent son origine, son sort ou sa présence ici?





NOM : _____

Le Robot est grand, fort, et curieux de tout ce qui l'entoure.

CHOISISSEZ OU INVENTEZ VOTRE RAISON D'ÊTRE :

Découvrir le monde, Aider les gobelins, Ne plus être seul, Devenir indépendant, Trouver l'amour, Éradiquer les géants...

TAGS : _____

MATÉRIAUX :



(5 initiaux)



Vos caractéristiques initiales sont à 0.

-3 -2 -1 0 +1 +2 +3

SAG
ACITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SEN
SIBILITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SOL
IDITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DEX
TÉRITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MOT
TRIGITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

HAB
ITABILITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

6 GOBS 8 GOBS 10 GOBS 12 GOBS



SCIENTIGIEN

NOM : _____
GENRE : ♂ ♀ Autre :

Entourez 2 tags liés à votre peuple et 2 tags liés à votre spécialité :

Haut comme trois pommes — J'ai un cousin qui...
— Ce qui est à toi est à moi — Allez, les gars, on s'y met! — Bougez pas, je reviens! — Marre de se faire marcher dessus — Gobelins de tous les pays, unissons-nous! — Mais non, c'est pas dangereux — Mon grand-papy m'a raconté là fois où...

— D'après la théorie de l'éther chaotique... — J'ai étudié ça quand j'étais jeune — Binocles grossissants — De ce que l'on sait de nos ancêtres... — Je dois pouvoir optimiser ça — Carnet de notes raturé — Cristaux de calibrage éthérique — Bon sang, mais c'est bien sûr! — Inventez un tag :



INVENTEUR

NOM : _____
GENRE : ♂ ♀ Autre :

Entourez 2 tags liés à votre peuple et 2 tags liés à votre spécialité :

Haut comme trois pommes — J'ai un cousin qui...
— Ce qui est à toi est à moi — Allez, les gars, on s'y met! — Bougez pas, je reviens! — Marre de se faire marcher dessus — Gobelins de tous les pays, unissons-nous! — Mais non, c'est pas dangereux — Mon grand-papy m'a raconté là fois où...

— Ça va bien se passer, reculez juste un peu — Multitool de poche — Plan griffonné — J'ai peut-être ça sur moi — Blouse à poches multiples — J'ai une idée, mais elle risque de ne pas vous plaire — J'ai juste besoin de t'emprunter ça cinq minutes — Eurêka! — Inventez un tag :



BIDOUILLEUR

NOM : _____
GENRE : ♂ ♀ Autre :

Entourez 2 tags liés à votre peuple et 2 tags liés à votre spécialité :

Haut comme trois pommes — J'ai un cousin qui...
— Ce qui est à toi est à moi — Allez, les gars, on s'y met! — Bougez pas, je reviens! — Marre de se faire marcher dessus — Gobelins de tous les pays, unissons-nous! — Mais non, c'est pas dangereux — Mon grand-papy m'a raconté là fois où...

— Mais si, ça va tenir bon, t'inquiètes pas! — Bric-à-brac de pièces détachées — Un dernier coup de clef et hop! — Oh, on va quand même pas jeter ça! — Grossé clef à molette bien solide — Salopette graisseuse mais robuste — Avec les copains, on n'est pas d'accord... — Y'a moyen que ça marche — Inventez un tag :



FICHE DES SECRETS

Voici une liste de secrets potentiels.

Au moment approprié, une joueuse Gob peut tirer, choisir ou inventer un secret et le révéler au Robot. **Seuls les deux premiers secrets qui sont révélés sont vrais**, les suivants ne sont que des mensonges.

Souvenez-vous qu'un bon secret est révélé en cours de partie, sinon il ne sert à rien.

- L'éveil à la conscience du Robot est un miracle et le génial goblin à son origine est mort. Il n'y aura jamais d'autre robot conscient.
- Le Robot n'est pas le seul en son genre. Plusieurs communautés gobelines se sont lancées dans des projets similaires.
- Le Robot a été conçu comme une arme afin de combattre et tuer les Géants [si le Robot embrasse cette vérité, il bénéficie d'un avantage lorsqu'il se bat contre un géant].
- Le Robot est conscient car son cerveau est celui d'un géant, mortellement blessé lors d'une chute et devenu amnésique. Les Gobs ont conçu un moyen de préserver l'encéphale et de l'implanter dans un corps mécanique.
- Le Robot est une bombe d'un genre nouveau, capable de raser la capitale des Géants. Trois Gobs (au hasard) connaissent chacun un des trois mots-clés nécessaires à la détonation immédiate de la bombe (sa joueuse écrit ce mot sur un bout de papier. Il ne peut être volé, mais peut être révélé à qui vous voulez).
- Le Robot a été conçu pour parcourir le monde et trouver des alliés capables d'aider les gobelins dans leur rivalité avec les Géants.



