



ANNEXE : LA TRIBU LIBRE DES PETITS-POA

GÉNÉRALITÉS HISTORIQUES

Pendant la Grande Errance, à la recherche d'une nouvelle terre pour s'installer, le groupe de plus en plus important d'Ange Eternème fut pris à parti par de nombreuses menaces, notamment humanoïdes.

Ces menaces furent traitées, hélas, la plupart du temps par le sang, jusqu'à ce qu'Ange annonce qu'il avait eu une vision dans ses rêves ; une vision claire qu'un monde exclusivement violent n'était pas la voix à suivre dans leur démarche de Tolérance.

"Oui il fallait se défendre, mais seulement se défendre lors qu'il n'y a pas d'autre moyen d'arriver à un compromis" affirma-t-il dès lors. Si quelques tribus humanoïdes continuèrent leurs escarmouches à leur dépend, d'autres tribus commencèrent à se poser des questions quant à ces nouveaux arrivants qui préféraient le "vivre ensemble" au goût du sang.

Une petite tribu de gobelins dans les Paluds arriva même à la conclusion qu'il valait mieux vivre en "bonne entente" avec les nouveaux arrivants que ne plus vivre du tout.

Après d'âpres discussions avec la nouvelle nation naissante, cette petite tribu de gobelins nommés les "Petits Poa" arriva à un accord. La nouvelle nation lui accordait les mêmes droits qu'à ses autres citoyens et en contre parti la tribu veillait à s'intégrer dans la nouvelle nation de son propre chef.

Les premiers temps furent durs, les rancunes encore tenaces car personne ne voulait faire confiance à une tribu de gobelins, chacun redoutant la trahison à plus ou moins brèves échéances.

Pourtant le Pari fut tenu grâce notamment au soutien inconditionnel d'Ange qui croyait à ses visions et aux Anciens de la tribu des Petits Poa qui avaient conscience qu'un changement était nécessaire pour leurs survies.

Il fallut presque une centaine d'années pour que la preuve par les faits fasse changer les mentalités.

Oui, l'on pouvait vivre en harmonie et en bonne intelligence avec d'autres, considérés jusqu'alors comme malfaisants si chacun faisait un effort vis-à-vis de l'autre. Ainsi naquit la première Tribu Libre ; la première d'une longue liste.

LOCALISATION

La tribu des Petits Poa est une tribu libre qui vit à proximité d'Eternème dans les paluds plus au Sud.

La tribu partage de grandes huttes humides dans les Paluds pour manger et dormir. Les trésors et objets appartiennent à la communauté entière, et le chef et ses sous-chefs veillent dessus. Seuls les chefs / Anciens ont des quartiers privés avec des meubles autre qu'usuels.

Le village se situe sur une petite île au milieu des Paluds. Cette île est comme une excroissance herbeuse au milieu des marais au Sud d'Eternème. C'est ici que les Petits Poa ont choisi de s'installer depuis presque dix siècles.

Composé d'un peu plus de 40 huttes, maisons et cabanes en tout genre, pour un peu moins de 200 gobelins, le village des Petits Poa abrite presque tous les gobelins des Paluds.

Le village se concentre principalement autour de ses habitations, disposées en groupes serrés et généralement entourées de rues de dalles de pierre faisant office de rue.

Aussi aberrant que cela puisse être possible, le village des Petit Poa est un vrai village niché dans les marais avec tout ce que cela compte d'institutions et de commerces divers et variés.

Tout autour de l'île, se trouve les différents élevages de la communauté. Ici on y trouve des poissons (anguilles, poisson-chats, carpes, ...), mais aussi des élevages plus rare comme celui des écrevisses, des batraciens ou des gastéropodes (escargots pour l'export et limaces des marais dont les Petits Poa raffolent).

On trouve aussi des élevage plus locaux comme ceux de rats, de serpents ou de grenouilles.

Les quelques très rares champs sont cultivés pour la consommation personnel et si la récolte est vraiment bonne pour la vente en ville.

On y cultive du riz, de la salicorne, de la moutarde noire, de la soude et chaque foyer a son petit lopin de terre pour y faire son potager.

Il n'est pas rare que ce dernier serve aussi pour cultiver des herbes médicinales qui seront vendues sur le marché d'Eternème : angélique, badiane, bardane, orties, etc. sont monnaie courantes.

Il existe quelques "industries" dans le village : un tanneur de cuir, un brasseur de bière des marais et même un forgeron qui peine à la tâche dans un environnement difficile pour ses œuvres.

La plupart des gobelins gagnent leur vie, au village, du commerce du bois (coupe, charbonnage) et par l'aide à la communauté, les autres sont employés sur les dock à Eternème ou comme chiffonnier, métier, où ils excellent.

MORPHOLOGIE

Ces gobelins-là sont différents de leurs cousins d'autres pays ou d'autres mondes. Leurs différences ne sont pas en termes de physique, mais bien plus dans leur tempérament, relations et société.

Les gobelins de la tribu libre des Petits Poa sont de petits humanoïdes qui atteignent environ 1,20 m au maximum pour les plus costauds et les plus grands.

Les Petits Poa ont un visage aplati, un nez épaté, des oreilles pointues, une large bouche et de petites dents pointues. Leur front est très incliné vers l'arrière et leurs yeux sont étonnamment ternes et vitreux. Ils marchent droit mais leur bras pendants presque jusqu'à leurs genoux.

Leur couleur de peau va du jaune au rouge sombre, en passant par toutes les nuances de carmin, car chez eux, tous les Petits Poa sont rouges. La plupart du temps, tous les membres d'une tribu ont la même couleur de peau.

Leurs yeux mats et perçants vont du rouge vif au jaune éteint avec pour de rares exception, souvent pour les chamans et les prêtre en devenir des vert émeraude ou des bleus profonds.

Ils portent des vêtements de cuir sombre, préférant les couleurs ternes car moins salissantes.

Leur langage est guttural et plus aigu que celui des humains. Certains gobelins sont également capables de parler kobold, orque ou hobgobelin.

Les gobelins Petits Poa ont une espérance de vie avoisinant les 60 ans du fait de leur conditions de vie mais aussi du fait qu'ils fassent partie d'une tribu Libre reconnue.

Certains d'entre eux vivent plus vieux car ils se sont implantés en ville dans de meilleures conditions, mais cela reste rare.

PHILOSOPHIE DE VIE

Ils évitent la confrontation directe si possible, lui préférant la relative sécurité offerte par la discussion et la diplomatie. Les anciens de la tribu ayant force de loi dans leur parole, ils sont vénéérés comme les garants de la sécurité de la tribu.

Le droit de propriété n'existe pas chez les Petits Poa, et il n'est pas rare chez eux qu'invités quelque part ils repartent avec le bien d'autrui pensant tout naturellement qu'il lui appartient parce qu'il est tombé dans sa main ou sa poche, ou pensant rendre un service car l'objet est du plus mauvais effet chez son possesseur originel.

Pour un Petit Poa, la seule richesse qui compte c'est l'approbation de la tribu et la reconnaissance des autres dans leur travail, aussi petit ou insignifiant soit-il.

Les Petits Poa ne prennent aucun plaisir à tuer, mais ils le font pour manger quand c'est nécessaire ou pour se protéger. Ils mangent peu, le plus souvent du riz ou ce qu'ils trouvent dans les Paluds ou dans les égouts c'est à dire n'importe quoi de comestibles : les rats, serpents, déchets alimentaires forment la base de leur régime hors du riz et de ce qu'ils cultivent dans les marais. Si la nourriture se fait rare, ils mangeront même de la charogne.

SOCIABILISATION

Sédentaires, la tribu a pris fait et cause pour l'Etat Eternien et envoie ses enfants apprendre à lire et à écrire dans les écoles de la république : certains ont même fait des carrières dans l'administration, on peut citer par exemple "Herr", le médecin légiste de la ville d'Eternème.

Ces petits humanoïdes qui partout ailleurs sont connus pour être malfaisants ou au moins une nuisance sans conséquence sont considérés en Eternie comme l'une des premières tribus libres du pays.

Les Petits Poa se sont adaptés à la culture Eternienne, et sont souvent devenus des membres d'une tribu acceptée voir acceptable et à ce titre et malgré leurs défauts sont respectés.

Le seul accroc à leur "bonne réputation" c'est leur proportion à avoir une idée très parcellaire de la propriété.

Ils ne montent en ville que certains jours sombres et nuageux pour vendre leurs pêches d'écrevisses, vers de pêches, palourdes d'eaux douces, riz et achètent en contre parti ce qui pourrait leur manquer comme de la farine de blé (bien qu'ils fassent leur propre farine avec le riz), du sucre...



GOBELIN

Tribu libre des Petits-Poa

Climat/Terrain	tous, marais d'Eternème
Fréquence	peu commun
Organisation	tribu
Cycle actif	tous
Régime	omnivore
Intelligence	de faible à génie (3-18)
Trésor	K (C)
Alignement	tous possible
Nombre	1-6(marais), 200 (village)
Classe d'armure	6 (10)
Déplacement	6
Dés de vie	1
Point de vie	7
TACO	20
Nb d'attaques	1 (arme)
Dégâts/attaque	selon arme
Attaques spéciales	sans
Défenses spéciales	sans
Résistance à la magie	sans
Taille	P (1,20 m)
Moral	moyen (10)
Valeur en PX	25

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6

Sens Infravision 10m

Langages Gobelin, Commun (*Lingua Eternia*)

Capacités spéciales

Infravision limitée: les gobelins Petits Pao se sont habitués à leur conditions de vie dans les Marais au sud d'Eternème.

Ils ont perdu leur faiblesse et sensibilité au soleil. En contrepartie, et depuis qu'ils vivent dans les marais, leur infravision n'est plus aussi bonne et se limite maintenant à 10 pas tout au plus.

Opportuniste : ils utilisent les armes de n'importe quel type mais préfèrent celles qui peuvent aussi considérer comme des outils, comme les épieux, les tridents et certains marteaux et masses.

Ils ont souvent une dague comme arme d'appoint, souvenir de leur conscription.

Ils portent la plupart du temps une armure de cuir, bien qu'ils revêtent parfois une cotte de mailles si le danger arrive au niveau du village et qu'ils sont sûr de rester "au sec".

La tactique et la stratégie des gobelins sont on ne peut plus simplistes : Ils évitent l'affrontement.

S'ils n'ont pas le choix, ils privilégieront les actions de guérilla et s'arrangeront pour tendre une embuscade à leurs adversaires, conscient qu'ils ne sont pas en mesure de faire face de front la plupart du temps.

Les Petits Poa partagent les Paluds avec une tribu de troglodytes du clan des Ecailles Brillantes. Les relations sont cordiales car ils ne se marchent pas sur les plates-bandes. Néanmoins les troglodytes ont tendance à être très condescendants avec les Petits Poa qu'ils prennent pour quantité négligeable.

Ils entretiennent de très bonnes relations de voisinage et sont même devenu ami avec le Gardien du Marais qui les estime comme de bon garant de l'écologie du marais.

Ceux qui doivent côtoyer les autres races et notamment les humains ou faire leur conscription apprennent l'art du Bain, même si il leur arrive de manger le savon...

Dans le village, une cabane sort un peu du lot, elle semble plus propre que les autres, mieux entretenue et même fleurie. Chaque jour un gobelin du village se charge de passer un coup de balai, s'arroser les plantes, etc. Cette cabane est particulière pour les Petits Poa ; elle demeure propre car elle sert de lieu de passage pour le Gardien quand il vient voir les Petits Poa.

La tribu est très fière de cette marque de respect pour le Gardien, qui de son côté apprécie le geste.

PRÉCARITÉ

Ils occupent une niche sociale et le travail que personne d'autre ne voudrait faire.

La plupart des membres de la tribu travaillent soit dans les Paluds comme cultivateur, éleveur, pêcheur ou passeur soit au port comme marin, docker, éboueur ou chiffonnier pour le compte de la guilde des égoutiers le plus souvent comme éboueur ou nettoyeur d'égouts.

D'aucun pourrait avancer qu'ils vivent même dans une certaine précarité de l'emploi et ont une vie difficile. Mais les Petits Poa ne le voit pas ainsi. Pour eux, ils font un travail utile et ils sont payés pour cela. Certes leurs conditions de vie ne sont pas des plus riches, mais la richesse n'est pas une notion qui les transcende, tout comme celle concernant la propriété.

En cela les Petits Poa, même pour les humains de la ville, sont mieux perçus que la plupart des tribus libres. Bien sûr voir un Petit Poa à sa porte c'est synonyme de perte d'un objet ou deux, tout le monde le sait, les Petits Poa et la propriété ça fait deux, mais tout le monde s'en accomode car grâce à eux tout le monde vit mieux.

Les gobelins de la tribu libre des Petits Poa sont imprégnés par l'odeur des marais et des paluds, et pour ceux en ville de celles de déchets ou du port, due surtout au manque d'hygiène et à un métier très salissant.

Ils ne mangent pas beaucoup mais de tout, du rat au serpent en passant par ce qu'ils pourraient trouver de moins ragoutant.

Ils se sont néanmoins civilisés et ne font plus dans la chair humanoïde.

En période de disette, ils peuvent même se tourner vers la charogne, bien que cela leur répugne, d'autant plus que le marais leur accorde tout ce qu'ils veulent en termes de nourriture.

VIE DANS LA TRIBU

Les femmes de la tribu ont presque les mêmes droits que les mâles, ce qui est rare dans la société gobeline. Si elles n'apprennent jamais à se battre (hors des compétences acquises pendant la conscription), elles sont les garantes de l'équilibre du clan et souvent des maîtresses femmes leur en demeure. Surtout ne pas croire que Leur rôle est de servir les mâles et de s'occuper des jeunes...

La tribu est dotée d'une hiérarchie stricte, et chaque gobelin connaît sa place exacte. C'est en se battant pour une vie meilleure et en respectant leurs aînés qu'ils s'élèvent socialement, et les gobelins se battent constamment pour améliorer leur sort.

La tribu partage de grandes huttes humides dans les Paluds pour manger et pour travailler. Les trésors et objets issus du travail collectif appartiennent à la communauté entière, et tous veillent dessus.

Les gobelines représentent 60% de la tribu, et il y a autant d'enfants que d'adultes dans le village. Les petits ne sont capables de se défendre en cas de combat, homme comme femme défendront leurs enfants comme n'importe quel parent.

Les anciens obligent les plus jeunes à faire la conscription, et les mères gobelines veillent à ce que les Anciens soit écoutés parce que :

- tout le monde la fait dans la tribu,
- respecter les Anciens c'est une obligation,
- surtout la tribu respecte sa parole donnée et sa volonté d'être une Tribu Libre respectée. Cela ne va pas sans quelques désagréments compte tenu de la proportion à la cleptomanie et à une notion de la propriété qui est toute propre à la tribu d'ailleurs.

PERSONNALITÉS

Tante Beurk (P5, vénère Aya; NB)

Personnalité attachante du village, Tante Beurk est considérée comme la gobeline dont tous les membres du village se disent proches.

Elle est depuis de très longues années l'institutrice dévolue et dévouée à la marmaille du village ; autant dire que la discipline est stricte et que les leçons sont bien apprises.

Elle fait, aussi, office de référente, de confidente, de sage, d'ancienne, de tata gâteau voire gâteuse mais aussi de personne qu'il ne vaut mieux ne pas contredire voir mieux qu'il faut craindre car ses colères sont légendaires.

Bouff (G1; CN)

Ce gobelin est un peu... plus lent que le reste de sa tribu, mais il est grand, fort et facile à commander. Le seul problème c'est qu'il mange comme trois.

Rouille (Pal1, vénère Gardien; LB)

Habillé de la tête aux pieds d'une armure et d'une épée courte rouillées trouvé dans un dépotoir. Il est persuadé d'avoir un destin honorable au point d'adhérer à des concepts comme la chevalerie.

Vert (D1, vénère Aya; N)

Vêtu seulement d'un pagne en cuir, ce gobelin vit seul dans le palud au plus près du Gardien. Il se considère comme son plus proche élève et a appris les secrets des druides. Sa forme est mince et presque... écailleuse.

Garlic (G5; LN)

L'un des patriarches du clan Petit Poa, il a dirigé la tribu dans les marais toute sa vie. Il a construit son clan sur la sagesse et la relation avec les autres. Son souci ? Son haleine comme le laisse supposer son nom.

Papillon (B1;CB)

Cette jolie gobeline timide travaille sur les docks d'Eternème comme chiffonnière et se targue d'être la petite amie de Slug. Ce dernier lui a "trouvé" une vieille harpe rouillée à laquelle il manque quelques cordes.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, elle s'est montrée très douée dans son utilisation, sortant des notes claires comme s'il s'agissait d'un instrument de haute qualité. Elle est capable de jouer n'importe quelle chanson entendue juste de mémoire.

Slug (P2, vénère Malouin/V2 (profil chiffonnier); CB)

Jeune, un peu fou-fou, guère connu pour son intelligence, mais pour sa sagesse simplette mais efficace ainsi que pour son grand cœur.

Il est l'un des derniers gobelins à avoir été touché par la grâce de la Foi des 7 et prie maintenant Malouin avec assiduité.

Actuellement, il se trouve en Neshjra où ses envies de voyages et d'aventures ont conduit ses pas.

Sbrad & Spit

(G1/V1 (profil chiffonnier); CN) Ces frères et sœurs sont l'équivalent gobelin de préadolescents. Ils ne sont pas armés. Ils sont souvent en train de jouer de mauvais tour à tous et chacun, mais ne sont pas foncièrement méchants, pas plus qu'un pré ado moyen disons.

Hips (G3; N)

Seul tavernier du coin. Il cultive en marge de village, du houblon et récolte de la tourbe.

Son but ? brasser la meilleure bière et Eau-de-vie de la région. Il a déjà participé à plusieurs concours et s'en tire toujours honorablement.

C'est un merveilleux cuisinier pour les standards gobelins, et même humain. Mieux vaut par contre ne pas demander ce qu'on a dans son assiette.

Bague et Etui (V3 vénère Masque en secret; CM/CN)
Ces deux gobelins sont de véritables piliers de comptoir.

S'attirer leur amitié peut s'avérer efficaces, puisqu'ils furent dans leur jeunesse un duo de voleur expérimentés qui ont encore des contacts en villes.

Oncle Sourire (M1; CN)
Ce gobelin âgé portant constamment une robe verte, bien trop grande pour lui, constellée de pièces de tissus roses et ocres. C'est aussi l'un des Anciens du Village.

Il est un peu sénile et les autres gobelins du village l'évite autant que possible et quand ils n'ont pas le choix, font tout pour ne pas le vexer.

Il s'appuie toujours sur un long bâton sculpté d'un visage souriant qu'il utilise comme bâton de marche.

Pour une raison quelconque, surtout quand il se met en colère ou qu'on lui manque de respect, il agite son bâton sous le nez de son "agresseur".

Malheureusement pour ce dernier, le bâton d'Oncle Sourire est un bâton de boule de feu mineure (1d6 de dégâts, 3f/jour) dont le mot de commande est "Respect", le seul mot en commun sur lequel il ne bute jamais, de sorte que sa victime sourit avant qu'elle ne soit brûlée vive.

Il parle un commun très haché et sourit simplement largement la plupart du temps chaque fois qu'il parle dans une autre langue que le Gobelin.

Britney (B3; NB)
Jolie gobeline, même pour les standards d'autres races, c'est une extravertie qui aime écrire et jouer des pièces de théâtre.

Malheureusement pour elle même si les Petits Poa sont assez progressistes, le théâtre n'est pas une forme d'art très respectée au village.

Elle se produit donc dans la rue à Eternème faute de mieux et rêve de se développer et de se produire dans d'autres parties du monde, mais elle craint le racisme violent des gens envers les gobelins.

Boss (P2; NB)
Elle occupe deux emplois à plein temps comme femme de ménage dans une auberge du port d'Eternème du matin jusqu'au midi et en soirée elle est de service à la taverne de Hips. Elle ne ménage pas ses efforts pour s'en sortir.

C'est une travailleuse honnête, mais elle est souvent soupçonnée de la part des clients en raison de sa race (les préjugés ont encore la vie dure parfois).

Bien que le travail soit fatigant et souvent ingrat, Boss, qui est veuve, fait de son mieux pour que son jeune fils vive correctement et puisse plus tard étudier.

En secret elle a eu une révélation et vénère Aya dont elle est devenue une des prêtresses grâce à Tante Beurk.

Ratz (G2; N)
Eleveur de rats de père en fils dans la tribu. Ses bestioles font le délice de la tribu et d'autres ethnies qui viennent de loin pour passer commande.

Il passe plus de temps avec ses rats qu'avec quiconque et a commencé à prendre des manières semblables à ceux des rats, comme les contractions du nez.

Rebelle (V1; CN)
Une jeune activiste gobeline. Intelligente, diplomate et charismatique, elle veut "libérer" les jeunes de la tribu du diktat des anciens.

Elle a un public dévoué qui grandit de jour en jour. Bizarrement, elle perd tous ses moyens dès que Tante Beurk passe le bout de son nez dans la pièce.

Herr (M5; LN)
C'est l'image du gobelin de la tribu qui a réussi. Très tôt son intelligence fut décelée par Tante Beurk qui l'a poussé à poursuivre ses études et les a même financés de sa poche.

Herr, est devenu un mage de la science reconnu dont la spécialité est la médecine légale, poste qu'il occupe dans le guet d'Eternème depuis quelques années maintenant. Son intégration a été tellement parfaite qu'il a dû adopter un nom "humain" pour pouvoir exercer correctement sans préjugés. En ville il est le docteur Franck "Herr" Stein.