

# Gobelins en guerre

Traduction du jeu [Goblin at War](#) par [Caitlynn Belle](#)

Illustration par [Silver-Lunne](#)



Pour 2 joueurs

Vous êtes tous les deux les seuls gobelins dans un campement de reconnaissance, scrutant la frontière sud à la recherche d'ennemis. Les journées sont longues, vos familles vous manquent, vous pensez à la mort et au fait qu'ici vous êtes de la chair à canon pour les races plus grandes que vous.

Normalement vous ne parlez pas de vos sentiments, pas plus que vous ne montrez vos émotions - sauf de la colère - car les autres orcs et gobelins vous insulteraient et vous bateraient. Sans doute à mort.

Votre seul échappatoire : un bain de sang.

Et en attendant ? De l'ennui, vos pensées et le soleil couchant.

Créez vos gobelins : donnez leur des noms, une description, déclarez un fait à propos des gobelins. Vous êtes lugubres, énervés, effrayés et tristes. Pourquoi ?

Le jeu consiste à discuter pour tuer l'ennui. Ou aller chasser ou explorer, mais toujours en restant près du campement.

A tour de rôle, tu racontes la scène ou tu t'exprimes par la bouche de ton gobelin (vous pouvez considérer qu'une conversation à deux compte pour un seul "tour"). A chaque tour, lance un d6. Si tu obtiens un 6, ton jet est un succès et tu peux parler de tes sentiments ou partager un geste platonique ou de l'intimité. Tu bâtis une amitié.

Si tu obtiens n'importe quel autre résultat, ajoute un bref fait à propos du décor, ou des gobelins ou sur ton histoire personnelle.

Lorsque chaque joueur a obtenu un 6, désormais vous obtenez des succès sur 5 ou 6. Puis lorsque vous obtenez tous les deux 5 ou 6, les succès se sont sur 4, 5 ou 6. Etc ..

Lorsque vous en êtes à obtenir des succès sur tous les chiffres sauf 1 et 2, chaque joueur lance le dé une dernière fois. Si vous obtenez tous les deux un succès, vous vivez un instant magique et révélez l'un et l'autre l'amitié et le réconfort que vous ressentez à être ensemble. Ca n'a pas à être forcément romantique .. juste cela fait du bien d'avoir quelqu'un qui te comprend.

Si un échec est obtenu sur ce dernier jet, l'un de vos gobelins rejette l'autre, et vous rentrez au campement en silence. Fin.