



Quelque chose d'ancien. Quelque chose de neuf...

Quand j'ai commencé à travailler sur *Pathfinder*, j'ai été immédiatement excité et accablé à l'idée de participer à la création d'un nouveau monde flambant neuf. Accablé plus qu'excité, d'ailleurs. Et je m'en suis vraiment rendu compte quand j'ai réalisé que nous étions totalement livrés à nous mêmes. Il n'y a pas grand chose dans le SRD, vous voyez, pas grand chose à propos des monstres et encore moins d'informations sur leur organisation sociale, leurs croyances et leurs objectifs. Pour les monstres de *Pathfinder*, j'ai dû me débrouiller. À partir de rien. Et c'est avant tout pour cela que j'ai choisi de commencer par les gobelins.

De tous les monstres classiques du jeu, je crois que les gobelins sont ceux que l'on ignore le plus. Bien sûr, il arrive de temps à autre que l'on croise une aventure sympa avec des gobelins, mais il n'y en a pas autant qu'avec des orques ou des kobolds. Ou des hobgobelins d'ailleurs !

Dès le début, j'avais quelques idées sur la manière dont je voulais que nos gobelins se comportent. Je voulais qu'ils soient féroces, cruels et effrayants, que ce soit des petites bêtes capables de vous submerger en un instant et de vous dévorer tout aussi vite. Mais je voulais aussi qu'ils soient marrants, idiots et comiques. Le film *Gremlins* m'a sûrement inspiré, tout comme *Stitch* de *Lilo & Stitch*, mais j'ai aussi trouvé l'inspiration dans les vieilles histoires mythologiques de gobelins. Des histoires qui, bien qu'elles soient souvent macabres et effrayantes, ont tendance à être assez drôles également.

Avant d'aller plus loin toutefois, il fallait que je sache à quoi ils ressemblaient. Je savais qu'ils seraient en couverture de *Pathfinder* #1, et nous avons donc décidé de commander l'illustration (en plus de quelques croquis supplémentaires) à Wayne Reynolds en avance. Voici donc une copie de la commande que je lui ai transmise :

« On voit une rue dans un petit village, au coucher du soleil. La rue est pavée et bordée de bâtiments portant des pancartes qui pendent au-dessus des portes ouvertes. L'une d'elle montre un nain grassouillet en train de manger une cuisse de poulet et une autre une pixie montant un chat. L'illustration est centrée sur plusieurs gobelins à l'air vicieux, brandissant des épées aux lames courbes, perforées et dentelées. Les gobelins sont en plein pillage de la ville, cassant les fenêtres et chassant les paysans, tout en lançant des torches dans les bâtiments. Ils montent



des « chiens gobelins » effrayants, semblables à des lévriers, avec une tête mi-chien, mi-rat et de longues oreilles. Leurs pattes avant ressemblent à celles d'un rat et rappellent désagréablement des mains humaines.

La scène principale montre un gros chien-rat clouant un guerrier humain au sol. Son cavalier goblin tient sa lance levée au dessus de sa tête, prêt à transpercer l'humain qui tente d'empêcher le chien-rat de lui déchirer la gorge. Les autres gobelins, montés sur des chiens en arrière plan, sèment le chaos. Les chiens-rats sont tous aussi grands qu'un poney.

Les gobelins, eux, ressemblent à de petits humanoïdes (d'environ 90 centimètres) avec de grandes oreilles de chauve-souris, des crocs, une peau jaunâtre et des ongles cassés. Ils ont de grands yeux rouges et un tout petit nez. Il faut qu'ils aient l'air à la fois cool et effrayant. Leur armure est un patchwork de morceaux de cuir, renforcés d'ossements divers. De nombreux fétiches, faits de plumes et de petits crânes d'animaux, pendent de leurs armes et de leurs armures. »

C'est à peu près ça. À l'évidence, nous avons décidé de supprimer les chiens-rats (les futurs chiens gobelins) et les victimes humaines pour se concentrer sur les gobelins. Et ça c'est avéré être une bonne idée.

J'ai discuté de ces gobelins avec Wayne à la Gencon (et je me suis retrouvé en train de lui acheter l'original de la



commande ci-jointe) et j'ai trouvé que la forme de la tête des gobelins avait une origine particulièrement amusante. Apparemment, si vous prenez une éponge de bain ronde et que vous la pressez entre vos mains, le large pli qui s'étire au milieu ressemble à un sourire de goblin. Quoiqu'il en soit, quand les croquis des gobelins originaux (reproduits ici) arrivèrent, tous les membres de Paizo en tombèrent amoureux. Sarah Robinson, notre extraordinaire conceptrice graphique, se mit à les imaginer se cachant chez elle et l'appelant, dans un murmure sinistre. Wes Schneider voulut tout de suite des gobelins à mettre sur ses étagères.

Quant à moi, ce qui me frappa le plus, c'est le fait qu'ils aient l'air de tellement s'amuser à piller la ville et j'écrivis donc plus tard dans la soirée une petite chanson gobeline pour la première aventure de *Pathfinder*, *Les Offrandes calcinées*, accompagnée d'une liste de dix particularités de ces petits monstres. Et c'est comme ça que nous nous sommes approprié les gobelins.

Pourtant, les monstres de Golarion ne se limitent pas aux gobelins et, aussi cools soient-ils, ils ne servent qu'à la première aventure. Les goules, les ogres, les lamies, les dragons et les trolls ont tous eu un rôle dans les premiers *Pathfinder* tandis que dans la série de modules *GameMastery*, nous avons utilisé des kobolds, des hommes-lézards, toutes sortes de fées, des momies... et la liste s'allonge encore. Mais malheureusement, nous n'avons pas pu en faire grand-chose, sorti du cadre de l'aventure.

Et c'est là que ce livre intervient.

Bestiaire, Les classiques revus et corrigés présente en détails dix des monstres les plus connus de l'histoire du jeu. Notre

but n'étaient pas de les réinventer, mais de les redécouvrir : dans la plupart des cas, ces monstres viennent de la mythologie du monde réel et telle fut la première étape de nos recherches sur ces monstres. Tous ont aussi fait partie de chacune des éditions du jeu. Nous sommes donc revenus à notre première édition bien aimée du *Manuel des Monstres* et nous avons farfouillé dans la description de chaque monstre à la recherche de morceaux choisis (Saviez-vous que les gnolls vivent rarement plus de 35 ans ? Ou que les noms classiques de tribus de gnolls incluent les Suceurs de moelle, les Tueurs lents et les Briseurs de crânes ?) Nous avons remonté leur piste jusqu'à l'édition actuelle et fait de notre mieux pour intégrer toutes ces informations. Notre but était de comprendre ce qui rendait ces monstres assez populaires pour avoir été les pierres angulaires du jeu pendant 30 ans, tout en se débarrassant des clichés ou de leurs aspects ennuyeux. La tâche était terrifiante, mais l'un de nos auteurs releva le défi.

Il y a quelques informations croustillantes dispersées ça et là à propos des arbalètes doubles des minotaures, des dons des gobelours, des machines bizarres des kobolds et autres, mais le plus gros de ce livre est juste là pour servir d'assaisonnement. Nous avons même inclus des citations de certains habitants de Golarion, des gens qui doivent vivre au quotidien avec ces monstres. À travers leurs mots, on peut se rendre compte de ce que serait la vie s'il fallait s'inquiéter à propos des gobelins qui risquent de se glisser dans votre cour pour voler vos déchets (et qui risquent peut-être aussi de revenir la nuit suivante pour vous tuer à l'aide de ce qu'ils auront fabriqué avec ces mêmes déchets) ou s'il fallait prévoir les longs voyages de façon

à ce qu'ils coïncident avec les dates connues des rassemblements d'ogres pour qu'il y ait moins de risques que ces brutes ignobles se terrent dans les bois au bord de la route, prêtes à tendre une embuscade aux voyageurs. C'est marrant de lire des choses sur ce monde, mais je ne suis pas sûr que je voudrais y vivre.

Quoi que, à la vérité, l'idée de prendre le contrôle d'une tribu gobeline et de régner comme un dieu vivant a bien quelque chose d'attirant non ?



James

James Jacob
Rédacteur en chef
james.jacob@paizo.com