

WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY



LES NAINS SOUS LA MONTAGNE



GUERRIER

Nain

En temps de guerre, les chefs de clan appellent à la mobilisation tous les Nains en âge de se battre pour former ensemble des régiments. La plupart des personnes qui répondent à l'appel aux armes sont des artisans en quelque sorte-sculpteurs sur pierre, brasseurs, menuisiers, etc. Mais une fois qu'ils ont enfilé leur mailles bien forgées, mis leur casque d'acier et brandi une hache, ils laissent derrière eux le travail de l'artisan, transformant cette même nature laborieuse en leur autre vocation: la guerre. Ces guerriers intransigeants sont issus de l'un des nombreux clans. Au combat, ces guerriers sont souvent placés au tout premier rang. Déterminés et arrogants à parts égales, les guerriers nains sont les plus inébranlables des combattants du Vieux Monde.

Un Nain à longue barbe est le guerrier le plus ancien et le plus expérimenté d'un groupe de Nains, comme en témoigne la longueur de leur barbes. Celles-ci leur assurent le respect des autres Nains, à qui

SCHÉMA DE PROGRESSION GUERRIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+	+	☠				⚔	🛡

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✚ Barbu — Cuivre 3

Compétences: Athlétisme, Résistance à l'alcool, Esquive, Résistance, Divertissement (Raillerie), Pari, Ragot, Mêlée (Base)

Talents: Noctambule, Obstiné, Cœur Vaillant, Guerrier Né

Possessions: Casque, Arme à une Main, Veste de Cuir

⚔ Guerrier — Argent 1

Compétences: Escalade, Calme, Intimidation, Langage (Bataille), Mêlée (À Deux Mains ou Parade), Projectile (Arbalète, Poudre Noire ou Lancé)

Talents: Frappe Précise, Mâchoire d'Acier, Haine (Choix), Coup Puissant

Possessions: Cotte de Maille, Grande Arme ou Bouclier, Un Fût de Bière Naine

☠ Longbarbe — Argent 4

Compétences: Charisme, Intuition, Savoir (Histoire des Nains), Interprétation (Râler)

Talents: Ergoteur, Volonté de Fer, Présence Imposante, savoir-Vivre (Nains)

Possessions: Une Vieille Barbe Touchant le Sol, Une Nostalgie d'Antan, Une Source Infinie d'Excuses pour Râler

🛡 Thane — Or 2

Compétences: Commandement, Savoir (Guerre)

Talents: Maîtrise du Combat, Assaut Féroce, Exaltent, Seigneur de Guerre

Possessions: un Casque Ailé, Chef de Clan

"Ils sont prêts à s'opposer à tout ce qu'ils veulent; pas un dragon ni un grand démon n'oserait lever un sourcil, et périr le soldat qui a pensé à sauver sa propre vie avant de protéger ses proches".

- Durgrim Redmane, Le Marteau

"Bien sûr, si je n'étais pas un marteau, je serais avec les longues barbes de nos jours. Cette barbe dit que je suis vieux, et cela signifie que je sais ce qui est le mieux, c'est pourquoi vous allez écouter mes conseils, vous pourrez alors devenir de véritables nains et transmettre vos conseils à la génération suivante. Souvenez-vous, un Nain n'est pas plus grand que sa barbe".

- Durgrim Redmane, Le Marteau

l'on a appris, à juste titre, à toujours respecter leurs aînés. Les barbes longues ont participé à plus de guerres, battu plus d'ennemis et enduré plus d'épreuves que n'importe quel jeune Nain ne pourrait l'imaginer. Elles se plaignent constamment du fait que les gobelins d'aujourd'hui sont beaucoup plus petits et plus faibles qu'autrefois, et que rien n'est aussi bien fait qu'à leur époque. Aucun jeune Nain n'oserait discuter avec eux, car ils ont en effet l'expérience et la barbe pour le prouver. Au combat, les longbarbes sont capables de démontrer leurs compétences gagnées au fil du temps, faisant preuve de mépris pour les moindres revers de fortune qui jetteraient dans la confusion les guerriers moins expérimentés.





BRISE-BOUCLIER

Nain

Le chaos et les incursions de Peaux-Vertes ont poussé de nombreux nains dans les Montagnes de la Bordure du Monde, au-dessus des villes. Pour protéger les villes fortifiées qui leur restent, les Nains ont formé des soldats d'élite spécialisés dans les combats souterrains. Ils sont les "Brise-Boucliers", des guerriers courageux qui cherchent à endiguer la vague du mal et à protéger leur peuple. Les jeunes Nains de l'Empire deviennent souvent des Brise-Boucliers pour prouver leur courage et leur solidarité avec les habitants de la montagne.

Les Brise-Fer nains sont parmi les plus lourdement marqués par les ennemis des Nains. Vêtus de la tête aux pieds de superbes armures de Gronuil ou d'armes runiques, ces guerriers sont considérés par beaucoup comme l'élite de l'élite. De nombreux bastions nains ont des tunnels profonds que les Nains ont depuis longtemps abandonnés

SCHÉMA DE PROGRESSION BRISE-BOUCLIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		⚔	+	☠				+	🛡

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔ Gardien des Mines — Argent 1

Compétences: Athlétisme, Résistance à l'alcool, Escalade, Calme, Esquive, Résistance, Perception, Mêlée (Base)

Talents: Sens Aiguisé (Ouïe), Combattant en Espace Clos, Infatigable, Guerrier Né

Possessions: Cotte de Maille, Arme à Une Main, Lanterne

⚔ Brise-Bouclier — Argent 3

Compétences: Divertissement (Conteur), Pari, Ragot, Langage (Bataille), Savoir (Monde Souterrain), Projectile (Poudre Noire)

Talents: Coud-a-Coude, Haine (Peaux vertes ou Skavens), Porte-Bouclier, Inébranlable

Possessions: Casque, grand Bouclier

☠ Brise-Fer — Argent 5

Compétences: Intimidation, Intuition, Savoir (Bataille), Projectile (Ingénierie)

Talents: Vigilant, Volonté de Fer, Mâchoire d'Acier, Robustes

Possessions: Armure en Gronmil Complète

🛡 Barbe de Fer — Or 1

Compétences: Commandement, Savoir (Guerre)

Talents: Combat Instinctif, Endurci, Exaltant. Déterminé

Possessions: Un Objet Runique, Une Unité de Brise(Fer

"Dans les mines, cela peut être un travail dangereux. Pas aussi dangereux qu'avant, mais c'est pour cela que nos ancêtres ont créé les Brise-fer. De la tête aux pieds, dans la meilleure armure gromril, ce serait un courageux goblin, troll ou ratman qui ferait face à un Brise-Fer et ne se ferait pas suivre. Et même si le toit s'effondrait, même si un bon toit de Nain ne le ferait pas, les tunnels de Gobelins sont un travail de mauvaise qualité, car neuf fois par jour, il grimpeait à nouveau, se dépoussiérait et retournait au combat, pas comme vous, les jeunes..."

-Durgrim Redmane, le Marteau

Ces tunnels sont devenus la demeure de toutes sortes de monstres tels que les Gobelins de la Nuit, Troll, Skaven et bien d'autres horreurs.

Là où les vieux chantiers abandonnés rejoignent les niveaux habités, les Nains ont aménagé des passages et construit des portes, mais même ainsi, ils doivent constamment être à l'affût l'intrusion par le bas. Les Brise-fer gardent ces anciens passages et protègent la forteresse contre les attaques. Ils passent une grande partie de leur temps sous terre, dans les parties les plus profondes et les moins visitées de la forteresse. En raison de l'extrême dangerosité de leurs tâches, ils portent de lourdes armures de gromril gravées de runes.





MINEUR

Nain

Même les plus petites Bastion des Nains sont peuplées d'un bon nombre de mineurs. En tant que peuple souterrain, les Nains ont toujours besoin d'experts pour creuser dans le roc, et cela, ajouté à l'insatiable soif d'or de la race, explique que toutes les habitations de montagne soient criblées de puits profonds creusés à la recherche de métaux précieux et de pierres précieuses, beaucoup de métiers des Nains étant dépendants d'un approvisionnement régulier de ces deux types de matériaux. Grâce à leur carrure puissante, les nains sont parfaitement adaptés à l'exploitation minière. Leur force et leur endurance leur permettent de manier inlassablement la pioche, le marteau et la pelle.

Les mineurs sont extrêmement habiles dans l'art d'utiliser la poudre noire pour dynamiter les dépôts minéraux - inutile de dire que cette méthode de destruction peut être utile dans un endroit restreint pendant les batailles et les sièges. Leur prospecteur peut utiliser une foreuse à vapeur à la place - un

SCHEMA DE PROGRESSION MINEUR

CC	CT	F	E	I	Agj	Dex	Int	FM	Soc
⚔		+	+			☠		+	🛡

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔ Racleur — Cuivre 3

Compétences: Résistance à l'Alcool, Calme. Résistance, Intuition, Savoir Montagne), Mêlée (À Deux Mains), Survie, Perception

Talents: Doigts de Fée, Bon Marcheur (Rocailleux), Costaud, Persévérant

Possessions: Pioche, Pelle, Calotte de Cuir

⚔ Mineur — Cuivre 5

Compétences: Escalade, Évaluation, Pari, Mêlée (Base), Signes Secrets (Mineurs), Métier (Explosives)

Talents: Infatigable, Coup Puissant, Très Fort, Inébranlable

Possessions: Lampe Dervish, Huile de Lampe, Casque de Mineur

☠ Tunnelier — Argent 2

Compétences: Ragot, Savoir (Géologie), Discrétion (Souterrain), Métier (Ingénieur)

Talent: Bricoleur, Frappe Précise, Maître Artisan (Explosifs), Rat d'Égout

Possessions: Outils de Métier (Explosives, Ingénieur)

🛡 Prospecteur — Argent 4

Compétences: Charisme, Commandement

Talents: Déterminé, Ergoteur, Escroquer, Sixième Sens

Possessions: Une Equipe de Mineur

"Certains d'entre vous travaillent dans les mines ? Bien ! Les mines, c'est un vrai travail de nain, rien de tout cela n'a de sens pour Grungni, c'est juste de la bonne pierre et du métal, c'est un travail de mineur. Les gars, vous savez manier un piolet, j'en suis sûr, que ce soit pour une pièce d'or ou à la tête d'un maudit Elfe".

- Durgrim Redmane, Le Marteau

équipement de minage qui est également utile sur le champ de bataille. Un petit moteur à vapeur, généralement alimenté à l'alcool, est utilisé pour faire plonger la foreuse avec une telle force qu'il peut percer la roche et annihiler avec facilité.

Les mineurs ont une grande connaissance des tunnels souterrains et, s'il n'y a pas déjà une route souterraine facilement accessible vers le flanc ou l'arrière vulnérable d'un ennemi, les mineurs en feront une ! Peu d'ennemies réagissent de manière adéquate à la cohue des lourdes bottes qui se trouvent derrière eux, et beaucoup de batailles désespérées ont été gagnées par les mineurs. Menés par un prospecteur (le membre le plus expérimenté de l'équipage), les mineurs peuvent faire des ravages dans les plans de bataille d'un ennemi.





RANGERS

Nain

Les Ranger sont les yeux et les oreilles à longue portée de la plupart des colonies naines. Ils patrouillent loin de la sécurité de bastion et passent souvent de longues périodes dans la nature, surveillant les nombreux ennemis des Nains et traquant les bêtes dangereuses. Ce sont eux qui explorent les vallées cachées, traversent les sections effondrées du Sous-Monde et escaladent les parois des falaises à la recherche de nouveaux chemins. Les Ranger traquent et éliminent les monstres solitaires ou tendent des embuscades aux petits groupes de Gobelins, mais lorsqu'ils affrontent de plus grandes créatures ou des ennemis en mouvement, les Ranger envoient des signaux aux avant-postes les plus proches pour les alerter du danger qui les menace.

Si tous les bastions sont reconnaissants pour ces services, cela ne signifie pas pour autant que les Ranger sont bien respectés. Les Ranger sont un groupe d'errants, qui se déplacent souvent d'un bastion à l'autre. Après avoir survécu pendant des mois dans la nature, loin des sentiers battus,

SCHÉMA DE PROGRESSION RANGERS

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	+		+	+	+		☠	🛡	

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔ Montagnard — Cuivre 3

Compétences: Athlétisme, Escalade. Résistance à l'Alcool, Résistance, Savoir (Montagne), Survie, Perception, Projectile (Arbalète)

Talents: Orientation, Vivacité, Bon Marcheur (Rocheuses), Bonnes Jambes.

Possessions: Arbalète, Grappin et Corde (10m), Bottes Robustes et Manteau

⚔ Ranger — Argent 1

Compétences: Calme, Guérison, Mêlée (Base). Signes Secrets (Ranger), Discrétion (Rural), Pistage.

Talents: Vigilant, Tireur de Précision, Rechargement Rapide, Nomade

Possessions: Arme à une Main, Piège

☠ Ranger Aguerrie — Argent 2

Compétences: Intuition, Mêlée (à Deux Mains), Projectile (Lancé), Piégeage

Talents: Sens Aiguisé (Choix), Grimpeur, Voyageur Aguerri, Tir Sûr

Possessions: Trophée Exotique

🛡 Ranger de Bugman — Argent 3

Compétences: Intimidation, Savoir (Ennemis Nains)

Talents: Haine (Peaux-Verte), Tir Rapide, Présence Imposante, Frappe Réactive

Possessions: La Confiance de Josef Bugman, un Fût de Bugman XXX

"Il y a quelque chose de bizarre chez un Nain qui aime être à la surface toute la journée, chasser et autres. Dans le temps, nous ne serions pas montés plus d'une heure au-dessus de la surface si nous n'avions pas été obligés. Tout ce soleil et cet air sont mauvais pour la santé, vous savez, et il y a plein de Ranger disparus qui ne reviendront jamais. Bien sûr, certains disent qu'ils ont été touchés par le soleil et qu'ils sont partis, d'autres pensent que les Trolls et les Minerais les ont eus. Qui suis-je pour dire cela ?"

-Durgiim Redmane, Le Marteau

ils sont, au mieux, fatigués par le temps et les voyages qu'ils ont effectués. La plupart les considèrent comme des clans d'exclus, désespérés de gagner leur place dans un Bastion. Parfois, c'est le cas, mais il arrive tout aussi souvent que les Ranger se considèrent comme une race de nains indépendants, de petits groupe issus de clans respectables qui se sentent plus à l'aise sur les flancs des montagnes. Contrairement à la plupart des membres de leur famille, ils campent à la belle étoile, passant d'un campement à l'autre. Avec les esprits libres, il n'est pas étonnant que tant de Nains se méfient des Ranger, les croyant généralement un peu malsains pour avoir respiré autant d'air et s'être exposés si souvent au soleil.





INGÉNIEUR

Nain

Les ingénieurs nains sont des membres hautement qualifiés de l'illustre guilde des ingénieurs. Ils sont reconnus dans le monde entier comme des maîtres inégalés de la science, des gadgets et de la technologie. Si un nain montre une aptitude particulière pour les machines, il peut bénéficier d'un apprentissage au sein de la guilde des ingénieurs, dont le rôle est de fournir au nain un accès aux dernières avancées technologiques. La plupart des ingénieurs passent une grande partie de leur temps à réparer des composants cassés et à maudire le travail bâclé de l'ingénieur qui l'a construit en premier. Ils sont également responsables de la création de plans ou de schémas pour les nouvelles technologies potentielles. Si la Guilde estime qu'un concept est suffisamment valable, elle finance le Nain avec tout l'équipement, les matériaux et l'aide nécessaires. La plupart des inventions ne prennent jamais leur envol, mais d'autres, comme le légendaire Gyrocoptère, le font littéralement.

La guilde des ingénieurs est l'une des plus importantes, des plus populaires et des plus secrètes de toutes les guildes d'artisans des nains, dont le but est de fournir au royaume éternel les derniers progrès technologiques et de magnifiques machines.

SCHÉMA DE PROGRESSION INGÉNIEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	+	☠		⚔		+	+	🛡	

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔ Apprentie Ingénieur — Cuivre 4

Compétences: Résistance à l'Alcool, Calme, Résistance, Marchandage, Savoir (Science), Perception, Projectile (Poudre Noir), Métier (Ingénieur)

⚔ Ingénieur — Argent 3

Compétences: Conduite (Choix), Langage (Guilde des Ingénieurs), Mêleé (Base), Navigation, Projectile (Ingénierie), Recherche

Talents: Tir Précis, Artisan (Ingénieur), Savoir-Vivre (Guilde), Prévoyant

Possessions: Arme à Poudre Noire, Outils d'Ingénieur, Licence de la Guilde des Ingénieurs

☠ Maître Ingénieur — Argent 5

Compétences: Esquive, Intuition, Signes secrets (Guilde), Piégeage

Talents: Tir Mortel, Tireur d'Élite, Travailleur Qualifier (Ingénieur), Tireur Embusqué

Possessions: Atelier d'Ingénieurs

🛡 Ingénieur de la Guilde des Longue Barbe — Or 1

Compétences: Intimidation, Savoir (Histoire)

Talents: Ergoteur, Savoir-Vivre (Nains), Savant (Ingénierie), Inébranlable

Possessions: Une Vieille Barbe qui Touche le Sol, Un Fervent Désire de Progrès, Une Forte Méfiance de l'Inconnu

"Je me souviens que mon arrière grand-père m'a raconté le jour où la Guilde des ingénieurs a découvert la poudre noire. Maintenant, je ne suis pas du genre à rabaisser la Guilde des ingénieurs, même si ce n'est qu'une bande de fous dangereux, mais il y a des Nains parmi eux qui vous feront croire que l'invention de la poudre noire était tout à fait intentionnelle. Pourtant, ces ingénieurs peuvent fabriquer un canon de 900 livres et ils savent comment ils fonctionnent comme personne d'autre. Vous voulez tirer sur un Gobelin à un kilomètre de là, demandez à un ingénieur de tirer pour vous, et il vous demandera quel œil vous voulez toucher".

-Durgrim Redmane, Longue Barbe

Cette illustre institution se trouve dans les grands ateliers de Zhufbar, situés sur les rives de l'immense lac connu sous le nom d'Eau Noire. C'est de là que la guilde enseigne régulièrement aux nouveaux ingénieurs nains et à ceux qui aspirent à le devenir les bases des mathématiques et de l'ingénierie standard.

La plupart de leurs inventions sont pratiques : des pompes pour évacuer l'eau des mines, des moteurs pour remonter les cages en acier dans les puits verticaux et les puits de mine, des appareils de forage motorisés pour pénétrer dans le monde souterrain. Depuis ses débuts, la guilde des ingénieurs a également développé des machines de combat, des moteurs de guerre pour faire des ravages sur leurs ennemis. Malgré de nombreuses percées technologiques, c'est une guilde conservatrice, qui croit que les méthodes éprouvées sont les meilleures. L'innovation est laissée de côté, et les apprentis apprennent que "les nouvelles idées mènent aux problèmes".

Naturellement, certains jeunes s'opposent à cet état d'esprit et bricolent des inventions farfelues. La plupart, comme le moteur à vapeur d'alcool, se terminent mal, mais quelques-unes sont acceptées à contrecœur. La tension entre la création et la tradition a poussé de nombreux visionnaires à quitter la guilde. Pour ces quelques ingénieurs, l'exil est souvent l'enclume sur laquelle se forgent toutes les inventions fantastiques.





PORTERUNE

Nain

L'Ankor d'Undgiin, un réseau de tunnels élaborés qui s'étendait autrefois sur toute la longueur des Montagnes de la Bordure du Monde, permet de relier les Nains à l'est de l'Empire. La communication entre les bastions est assurée par des Porte-runnes - de jeunes nains spécialement formés qui transportent des messages d'un bastion à l'autre. Au cours des derniers siècles, alors que de plus en plus de Nains sont tombés aux mains des Gobelins et que de plus en plus de tunnels ont été détruits, le travail des Porte-runnes devient de plus en plus difficile. Ils sont obligés d'emprunter des routes plus sinueuses, et même celles-ci sont pleines de dangers lorsque les ennemis les découvrent. Souvent, les porte-runnes doivent quitter complètement les tunnels et traverser des montagnes et des vallées à la surface. Les porte-runnes spécialisés dans les longues distances sont parfois utilisés pour transporter des messages entre les communautés naines de l'Empire et celles des Montagnes.

SCHÉMA DE PROGRESSION PORTERUNE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚔			+	+	+		🛡️	💀	

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔ Jeune Rapide — Cuivre 3

Compétences: Athlétisme, Escalade, Esquive, Résistance, Ragot, Mêlée (Poings), Perception, Natation.

Talents: Fuite !, Véloce, Sprinter, Pas de Cotes

Possessions: Bonnes Chaussures, Étui à Parchemin

⚔ Porterunes — Argent 1

Compétences: Calme, Savoir (Undgrin Anker), Mêlée (Base), Survie, Projectile (Arbalète), Discrétion (Undergrollnd)

Talents: Combattant en Espace Clos, Orientation, Voyageur Aguerri, Réflexes Foudroyant

Possessions: Arme à une Main., Veste en Cuir. Trousse de Voyage

💀 Porteur d'Ordre — Argent 3

Compétences: Corruption, Charme, Résistance à l'Alcool, Intuition

Talents: Sens Aiguisé (Oûie), Vigilant, Flairer les Ennuis, Rat d'Égout

Possessions: une Corne

🛡️ Porteur de Secret — Argent 5

Compétences: Divertissement (Théâtrale), Signes Secrets (Undgrin Anker)

Talents: Chat de Gouttière, Identité Secrète Filature, Sixième Sens

Possessions: Un Manteau Noir. Une Carte de l'Undgrin Anker Connu

Humpf, les jeunes sont toujours en chasse de nos jours ...

-Durgrim Redmane, Le Marteau

Les porte-runnes doivent être rapides et discrets s'ils veulent s'acquitter de leur mission. Ce sont des voyageurs expérimentés, qui, bien que solitaires, refusent rarement la compagnie d'autres aventuriers afin de se protéger des nombreux dangers qui se trouvent sur leur chemin (tant qu'ils ne ralentissent pas).

Certains messages nécessitent une attention particulière en raison de leur importance stratégique. Les ordres militaires, ou les messages diplomatiques qui ne doivent jamais tomber entre les mains de l'ennemi, ne peuvent être confiés qu'aux experts les plus audacieux des porterunes pour qu'ils se glissent entre les lignes ennemies. Les ordres militaires, ou les messages diplomatiques qui ne doivent jamais tomber entre les mains de l'ennemi, ne peuvent être confiés qu'aux experts les plus audacieux des porte-runnes pour qu'ils se glissent entre les lignes ennemies.

D'autres messages sont encore plus sensibles. Les missives destinées aux chefs d'autres nations, ou les secrets des nains, connus seulement des seigneurs et des rois et lorsqu'aucun œil plus noble que celui du destinataire ne doit connaître l'existence d'un tel lien, seuls les nains ayant des années de loyaux services et maîtrisant leur art seront jugés fiables pour un tel fardeau.





FORGERUNES

Nain

Les Forgerunes travaillent les sorts avec leur marteau, liant les Vents de la Magie en de puissantes runes. Ils sont méfiants et protègent jalousement les secrets de leurs enclumes et de leurs marteaux, en gardant le savoir qui leur permet de fabriquer des objets magiques - armes, armures, anneaux et talismans - plus puissants que ceux fabriqués par toute autre race mortelle sur la planète. L'ancienne guilde des Forgerunes est l'une des institutions les plus anciennes et les plus respectées de tout Karaz Anker. Selon la légende, ses origines remontent à l'époque de Grungni, le grand dieu ancêtre des mines, maître de la forge et seigneur des runes. La guilde des Forgerunes prétend descendre du fils de Grungni. Pour cette raison, ils se désignent parfois eux-mêmes comme le Clan de Morgrim, bien qu'ils ne soient pas le seul clan à revendiquer une descendance de Grungni ou de ses nombreux fils.

Le nombre de Forgerunes n'est pas très important, et ceux qui restent sont liés les uns aux autres, souvent de manière très éloignée. Chacun perpétue les traditions de sa famille directe, apprenant à mélanger la magie et le métal grâce aux puissantes runes de pouvoir. Les Forgerunes sont des individus anciens et puissants.

SCHÉMA DE PROGRESSION FORGERUNES

CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc
		+				+		+	

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

† Apprentie Forgerunes — Cuivre 3

Compétences: Art (Gravure), Résistance, Langage (Aldrhlln), Savoir (Runes), Perception, Recherche, Fabrication de Runes, Métier (Forgeron)

Talents: Imperturbable, Travailleur Qualifié (Forgeron), Lire/Ecrire, Rune (Mineur)

Possessions: Outil de Forgeron, Outil de Forgerunes, Carnet de Notes

⚔ Forgerunes — Argent 4

Compétences: Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base), Savoir (Histoire)

Talents: Savoir-Vivre (Nains), Runes (Commune), Doigts de Fée, Coup Puissant

Possessions: Un Objet Runique

👁 Maître Forgerunes — Or 1

Compétences: Intimidation, Intuition, Savoir (Choix), Mêlée (Deux Mains)

Talents: Volonté de Fer, Maître Artisan (Forgeron), Menaçant, Runes (Majeur)

Possessions: 3 Objets Runiques, Forge Personnel

🛡 Seigneur Runique — Or 3

Compétences: Commandement, Savoir (Choix)

Talents: Magnum Opus, Effrayant, Rune (Personnel), Tour des Souvenirs

Possessions: 5 Objets Runiques, La Place d'un Seigneur Runique mort

" Les Forgeron de Runes que vous voyez sont devenus rares, et la magie aussi. Les seigneurs des runes, les vénérables qui ont plus de cinq cents ans de service, pourraient fabriquer de véritables runes de nos jours..."

-Durgrim Redmane, Le Marteau

Au moins, ils auront mis fin à des centaines d'années de dur apprentissage sous l'œil exigeant et la main impitoyable de leur aïeul. Les anciens Forgerunes auront survécu à des centaines d'années de labeur supplémentaire, à des siècles de battage de runes à partir de métal chaud et à des décennies de recherche de vieux secrets dans les profondeurs des bastions nains perdus. En tant que survivant, il est difficile d'imaginer un Nain plus dur ou plus grincheux.

Nouveaux Talents: Rune

Mineur: Vous apprenez un certain nombre de runes mineures jusqu'à votre Bonus d'intelligence et 50 px par rune au-delà de ce seuil.

Commune: Vous apprenez deux runes communes et pouvez en apprendre plus, jusqu'à votre Bonus de Force Mental, pour 50 px chacune. 100xp par rune au-delà

Rune Majeure: Vous pouvez apprendre une Rune Majeure par achat dans ce Talent

Personnel: vous pouvez créer votre propre rune unique



LA MAGIE DES RUNES

"Aucun vrai Nain n'a de fougue avec ce genre de magie sauvage, oh non ! Dans l'ancien temps, notre ancêtre a compris les dangers d'utiliser les forces de la magie sous sa forme brute, et ils savaient ce qu'il fallait faire. Ils ont créé des runes, des runes puissantes pour capturer la magie, et non la laisser flotter au gré des circonstances, là où elle ne pouvait pas faire de mal. A l'époque, tout était couvert de runes, ce qui n'est plus le cas aujourd'hui où elles sont rares et spéciales. J'ai même eu une lampe à runes et un manteau de runes, mais plus aucun Forgeron de Runes n'est capable de les fabriquer."

-Durgrim Redmane, Le Marteau

PRÉPARER UNE RUNE

Choix de la Durabilité: Une Rune peut être Temporaire ou Permanente.

Temporaire: Un Forgerune ne peut emprisonner dans une rune qu'une quantité limitée de magie, qui, à l'activation, s'efface d'elle-même lorsque l'enchantement prend effet. Faire un Test Simple Prolongé, lors de l'écriture d'une rune temporaire, cela prendra une heure. L'activation de la rune se fait en une seule action Gratuite, à moins qu'il n'en soit autrement, en plaçant la main et en disant son nom en khazalid. Une fois que les effets s'estompent, la rune s'efface comme si elle n'avait jamais été gravée.

Permanente: Pour que les effets d'une rune durent indéfiniment, le travail du Forgerune exige des semaines de travail acharné, et une maîtrise sans faille de son art. Faire un Test Simple Prolongé, lors de l'écriture d'une Rune permanente, cela prendra une journée et avec une Difficulté Complexe (-10). Les effets, sauf exception, seront pris en compte sans qu'il soit nécessaire de les activer.

Rune Majeure: Les runes majeure sont des œuvres ancestrales et d'une finesse incroyable, issues de rituels de difficultés et d'un coût incomparable aux autres runes dites commune. Un objet frappé par une rune majeure ne peut porter aucune autre rune en même temps. De plus, son écriture se fera avec une Difficulté supplémentaire de -10 à tous les Tests.

Ingrédients: En plus des outils nécessaires au Forgeron, l'étape de d'incrustation nécessite une gamme d'ingrédients plus ou moins rares, selon l'effet recherché. Griffes de griffon en poudre pour une rune offensive, sang de troll pour refroidir les métaux brûlants ou écaille de dragon forger une Rune d'armure, la liste n'est pas exhaustive et varie d'un Forgeron à l'autre. Chaque Rune nécessite un coût d'ingrédient égal à la moitié de la difficulté de l'étape d'incrustation, en Argent pour une Rune Temporaire, en Or pour une Rune Permanente. Au cours de l'aventure, vous pouvez utiliser votre imagination pour collecter des ingrédients ici et là, et il reviendra au MJ de déterminer pour quelles runes ils seront utilisables, et quelle réduction du coût des ingrédients peut être effectuée en fonction de la rareté.

L'ÉCRITURE D'UNE RUNE

- 1. Inscription:** Le Forgerune doit démontrer ses compétences d'artisan exceptionnel pour graver avec des outils, la rune dans laquelle il va emprisonner la magie nécessaire à son fonctionnement. Il devra faire preuve de la plus grande méticulosité car, comme dans une prison mal gardée, le moindre défaut permettrait à la magie de s'échapper, voire de détruire l'objet. Si vous réussissez le Test d'**Art (Gravure)** sur la dextérité, vous pouvez passer à l'étape suivante, sinon vous devrez recommencer. En cas de succès critique, la gravure est si parfaite que vous pouvez annuler les effets d'un échec critique dans les étapes suivantes. En cas d'échec critique, vous ne remarquez pas les défauts énumérés, et l'arme sera brisée au premier échec de l'étape suivante.
- 2. Renforcement:** Une fois que la rune est gravée, elle doit être dotée d'un pouvoir magique. Le Forgeron utilise des chants et accomplit des rituels très précis selon l'enseignement qu'il a reçu pour cette rune. Goutte à goutte, la magie canalisée par les ingrédients et les chants anciens est frappée et emprisonnée dans la rune gravée, jusqu'à obtenir progressivement le pouvoir et la forme attendue. Il s'agit d'un Test Étendu de la Compétence *Fabrication de Runes* sur la **Force Mental**, avec un nombre de **DR** à atteindre indiqué dans la description de la rune en question pour cette phase. En cas de succès critique, il faut doubler les **DR** obtenus sur ce lancer. En cas d'échec critique, perdre les **DR** obtenues sur ce jet. Si vous obtenez un nombre d'échecs critiques égal à votre Bonus de **Dextérité**, la magie est mal maîtrisée et est libérée, brisant l'objet.
- 3. Fixation:** Après le tumulte et la lutte pour emprisonner la magie dans la rune, le Forgeron doit la sceller en méditant et en récitant des chansons et des mots dans l'ancienne langue des maîtres des runes, le tout dans le calme total. Il s'agit d'un Test Étendu *Langage (Aldrithun)* sur l'**Intelligence**, avec un nombre de **DR** à atteindre indiqué dans la description de la Rune en question pour cette phase.

REGLES DE RUNE

- Aucun objet ne peut recevoir plus de trois runes. Les Runes multiple sont séparées les une des autres Nul ne peut forger un artefact capable de contenir une telle puissance. Les forgerunes appellent cela **Règle de Trois**.
- Les runes d'armes ne peuvent être gravées que sur des armes (qui plus est, des armes de base), les runes d'armures que sur des armures de plate, et les runes de talismans uniquement sur des talismans (nous y reviendrons). Les forgerunes appellent cela **Règle des Formes**.

- Il ne peut y avoir plus d'un objet portant la même de runes dans le groupe. Par exemple, vous ne pouvez pas avoir deux armes runiques avec la Rune de Rapidité, la Rune de Feu, ou plus. Cette restriction s'applique à l'usage d'une rune seule, vous ne pouvez pas avoir dans votre groupe deux personnages dont l'armure est gravée d'une simple Rune de Fer, par exemple. Les Forgerunes n'aiment pas répéter la laborieuse création d'objets runiques, et en dehors de leur apprentissage, ils ne copient pas le travail de leurs confrères. Les Forgerunes appellent cela la **Règle de Fierté**.
- Aucune rune majeure ne peut être utilisée plus d'une fois par arme, et il ne peut pas y avoir plus d'une rune majeure sur un objet. Les runes majeures sont si puissantes qu'elles ne peuvent se combiner sur un même objets. Les Forgerunes les qualifient de **Runes Jalouses**.
- Les runes peuvent se combiner à votre guise pour produire des effets variés ou cumulés. Par exemple, vous pouvez graver sur une arme la **Rune Majeure de Rapidité** (Donne la Qualité Rapide), la **Rune de Frappe** (+ 10 en CC) et la **Rune de Fureur** (+ 1 Attaque). À l'exception des runes majeures, les runes peuvent se cumuler en plusieurs exemplaires, auquel cas leurs règles propres spécifient si les effets s'additionnent ou se combinent en un nouveau pouvoir. Le **DR** nécessaire monte proportionnellement au nombre de rune grave, une Rune **DR** 5 deux fois monte à 10 et trois fois monte à 15.

RUNES D'ARMES MAJEUR



Rune Majeure de Rapidité

DR 10

L'Arme portant une rune de rapidité gagne la *Qualité Rapide*.



Rune Majeure de Vol

DR 13

L'Arme portant cette rune peut être lancée comme une arme de Distance. Elle touche automatiquement si elle fait sur les unités du lancer un 9 ou un multiple de 10 (10, 19, 29 ...), mais compter comme un DR +0. Calculer les dégâts comme d'habitude. Après cela l'arme revient dans la main du lanceur.



Rune Majeure

Dracocide

DR 16

Contre un dragon ou un dragon du Chaos, une arme marquée de la Rune Majeure Dracocide réussit toujours à toucher sur un 9 ou un multiple de 10 sur les unités du lancer (DR+0). De plus l'arme est considérée comme Percutante et Dévastatrice contre ces mêmes cibles.



Rune Majeure Brisante

DR 20

Si une arme est gravée de la rune brisante, et qui frappe un adversaire portant une arme magique lancer 1D10, sur un 6+ l'arme de l'adversaire est détruite et compte comme une arme improvisée. Si l'adversaire a une arme dans chaque main lancer 1D10 pour savoir laquelle est affectée.



Rune Majeure d'Alaric le Fou

DR 25

Une arme gravée de la rune d'Alaric le Fou infligeant des dégâts qui ne peut être réduite ni par l'Endurance, ni par l'Armure.



Rune Majeure de Skalf Marteau Noir

DR 30

L'arme gravée de cette rune touche toujours un adversaire ne portant pas d'armure magique sur un 9 ou un multiple de 10 sur les unités du lancer (ne compter par l'Endurance pour la réduction des Dégâts). De plus si l'adversaire porte une armure magique lancer 1D10, sur un 6+ l'armure ne le protège pas.

RUNES D'ARMES COMMUNE



Rune de Désarroi
DR 10/20/40

Une arme marquer de cette rune donne au porteur le Trait de Créature *Peur* (2).

Deux rune donne au porteur le trait de Créature *Terreur* (2)

Trois rune donne au porteur le trait de Créature *Terreur* (3) et un Pénalité de -10 a tout teste de FM de la cible.



Rune de Fureur
DR 13/ 25/50

Une arme frapper de une rune de Fureur donne a son porteur +1 Attaque Gratuite sur la même cible, si la première attaque touche

Deux rune donne +1 attaque Gratuite sur la même cible, si la première attaque touche., plus le Talent *Frénésie*.

Trois Rune donne +1 attaque Gratuite sur la même cible, si la première attaque touche. et le Talent *Frénésie* , de plus si le porteur touche la cible avec l'attaque supplémentaire il gagne une attaque sur cette même cible pour un maximum de trois attaques.



Rune Tranchante
DR 8/20/30

Une arme gravée d'une Rune tranchante gagne la Qualité *Pénétrante*.

Deux Rune Tranchante donne a l'arme la Qualité *Pénétrante* et +10 en **Force** a sons porteur

Trois Rune Tranchante donne a l'arme la Qualité *Pénétrante* et la Règle : *Frappe Mortelle*, de plus le porteur gagne +10 en **Force**.



Rune de Rancune
DR 20

Une arme gravée d'une Rune de Rancune donne au porteur le Talent *Haine* (Choix), chaque Rune de Rancune peut avoir un choix différent.

Si le porteur ce retrouve au corps à corps contre la cible de ça *Haine* il gagne + 10 a ça Capacité de Combat, de plus il peut relancer sont Test Oppose une fois par cible de ça *Haine*.



Rune de Lenteur
DR 18/22/40

Une arme gravée de une Rune de Lenteur fera perdre a la cible toucher 1d10/2 de sont résultat d'Initiative de combat pour le reste de l'affrontement.

Deux Runes de Lenteur fera perdre a la cible 1d10 d'Initiative de combat.

Trois Runes de Lenteur obligera la cible a toujours frapper en dernier, quelque soit son Initiative de combat.



Rune de Courage
10

Une arme frapper de la Rune du Courage donne au porteur +10 pour les Tests Étendue contre la *Peur*, mai pas contre la *Terreur*.

RUNES D'ARMES MINEUR



Rune Rapide

DR 5

L'arme gravé de cette rune donne a sont porteur un Bonus de +10 a son Initiative. Chaque runes supplémentaire ajoute un Bonus de +3 a l'Initiative.



Rune de Parade

DR 7

Une arme portant une Rune de Parade inflige un malus de - 10 aux jets pour tous les adversaires qui attaquent le porteur au corps a corps. Les multiples de cette rune n'ont pas d'autre effet.



Rune de Force

DR 8/15

Une arme gravée d'une Rune de Force double la Force de son porteur au corps à corps contre les ennemis dont l'Endurance est supérieure ou égale a 5. Une arme gravée de deux Runes de Force accord l'effet précédent, et ajoute la règle Spéciale Frappe Mortelle contre les ennemis dont l'Endurance est supérieure ou égale a 5 au corps a corps.

Une troisième Rune de Force n'a pas d'autre effet.



Rune Démonicide

DR 8/15/32

Une arme frappée d'une Rune Démonicide reçoit un bonus de + 10 pour toucher . Contre un Démons du Chaos.

Une arme frappée de deux Runes Démonicides reçoit un bonus de + 10 pour toucher et gagne la règle spéciale Frappe Mortelle, contre un Démons du Chaos.

Une arme avec trois Runes Démonicides a un bonus de + 10 pour toucher et pour blesser, et gagne la règle spéciale Frappe Mortelle, contre un Démons du Chaos.



Rune de Frappe

DR 5/13/22

Une arme avec une Rune de Frappe confère a son porteur un bonus de + 10 en Capacité de Combat.

Une arme avec deux Runes de Frappe confère a son porteur un bonus de + 10 en Capacité de Combat et lui permet de relancer les jets rates au corps a corps.

Une arme avec trois Runes de Frappe confère a son porteur une Capacité de Combat de +20 et lui permet et de relancer les jets rates au corps a corps.



Rune de Feu

DR 8/15/25

Une arme frappé de une Rune de Feu fait 1 Etat *En Flamme* a un ennemie toucher (l'État ne peut pas ce cumulé).

Une arme frappé de deux Runes de Feu fait un 2 Etats *En Flamme* (l'État ne peut pas ce cumulé) et donne le Trait de Créature *Souffle* de dégât (4).

Une arme frappée de trois Runes de Feu fait 3 Etats *En Flamme* (l'État ne peut pas ce cumulé), le Trait de Créature *Souffle* dégât (5) et la règle Spéciale **Frappe Mortelle**.

RUNES D'ARMURE MAJEUR



Rune Majeur de Préservation DR 10

Confère au porteur une protection contre le coup critique, lancer 2 D100 et conserver le plus petit.

Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



Rune Majeur de Robustesse DR 18/25/30

Une armure gravée de cette rune donne à son porteur +10 en **Endurance**.

Deux runes de Robustesse donnent à leur porteur +10 en **Endurance** et le trait de Créature *Protection* (8+)

Une armure gravée de trois runes de Robustesse confère à son porteur +10 en **Endurance** et le trait de Créature *Protection* (6+), et s'il perd 1 B suite à une attaque ayant la règle Frappe Mortelle, jetez ID10. Sur 6+, il ne perd que 1 B quel que soit le nombre de B qu'il aurait dû perdre normalement. Sur un résultat de 1,2,3,4,5, il perd ses Blessures normalement.



Rune Majeur de Fer DR 15/22/33

Une armure gravée d'une rune de Fer accorde +10 Points Blessures à son porteur.

Une armure gravée de deux runes de Fer accorde +10 Points Blessures et +10 en Endurance à son porteur.

Une armure gravée de trois runes de Fer accorde +10 Points de Blessures, +10 en E et le Trait de Créature *Régénération*



Rune Majeure d'inflexibilité DR 50

Le porteur d'une armure grave de cette rune a une Endurance de 99. Cette rune ne peut être combinée avec aucune autre rune d'armure.

RUNES D'ARMURE COMMUNE



Rune de Sanctuaire DR 9/15/25

Une armure frappée d'une Rune de Sanctuaire donne au porteur le Trait de Créature *Résistance à la Magie* (1).

Deux Runes de Sanctuaire donne au porteur le Trait de Créature *Résistance à la Magie* (2).

Trois Rune de Sanctuaire donne au porteur le Trait de Créature *Résistance à la Magie* (3)



Rune de Stoïcisme DR 8

Une armure frappée de la Rune de Stoïcisme donne au porteur le Talent *Persévérant*.



Rune de Bataille DR 10/20/50

Une armure gravée d'une Rune de Bataille confère +1DR au résultat finale d'un Test Opposé au corps à corps.

Deux Runes de Bataille confère +2 DR au résultat finale d'un Test Opposé au corps à corps.

Trois Runes de Bataille confère +3 DR au résultat finale d'un Test Opposé au corps à corps.



Rune des Ancêtres DR 10

Une Armure gravée de la Rune des Ancêtres donne au porteur et à tout les allies Nain sur une Zone de 5 Mètres +1 DR au résultat d'un Test Étendu lié à leur FM.

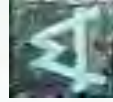
RUNES D'ARMURE MINEUR



Rune de Pierre DR 5

Une Rune de Pierre gravée sur une pièce d'Armure lui donne +1PA

Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet. La rune de Pierre est une exception à la Règle de Fierté, ce qui signifie que plusieurs personnages ont le droit de porter une armure de plate gravée d'une rune de Pierre.



Rune d'Impact DR 8

Confère au porteur le talent Coup Puissant (1). Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



Rune de Protection DR 10

Une armure gravez d'une rune de Protection donne le trait de Créature *Protection* (8+) contre les Tir et les Projectile Magique. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.



Rune de Gromril DR 15

Confère au porteur 1 PA à tout c'est Localisations. Graver plusieurs de ces runes n'a aucun effet.

RUNES DE TALISEMANS MAJEUR



Rune Majeur d'invulnérabilité DR 10/18/22

Une rune donne le Trait de Créature *Protection* (8+). Deux runes donne le Trait de Créature *Protection* (6+). Trois runes donne le Trait de Créature *Protection* (4+).



Rune Majeur d'Insulte DR 13

Chaque fois que le porteur subie 1 Blessure, son adversaire subie des Blessures égale à Bonus de Force du porteur +7. Graver plusieurs fois cette rune na aucun effet.



Rune Majeur Tueuse de Sort DR 18/25

Lorsqu'un sort est lancé, le porteur de cette rune peut le dissiper automatiquement. Cette rune ne peut pas arrêter un sort lancé avec un Critique, et ne peut pas servir à dissiper un sort en jeu, sauf au moment de son lancement.

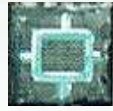
Une seconde rune Tueuse de Sort garde l'effet précédent mais en plus, une fois le sort dissipe, lancez 1D10: sur 6+, le sort ennemi est oublié par le sorcier, qui ne peut donc plus le lancer pour le restant de la partie. Une troisième rune Tueuse de Sort n'a aucun effet.

RUNES DE TALISEMANS COMMUNE



Rune de Strollaz
DR 10

Une Talisman Donne au porteur et a tout les allies Nains dans une Zone de 5 Mètres le Talent *Coude-à-Coude*.



Rune de Grungni
DR 15

Un Talisman gravée de la Rune de Grungni Donne a sont porteur une Immunité au Projectile naturel.



Rune de Groth le Borgne
DR 18

Un Talisman frapper de la Rune de Groth le Borgne confère au porteur et a tout ces allies dans une Zone de 3 Mètres le Talent *Persévérant*.

RUNES DE TALISEMANS MINEUR



Rune de Fournaise
DR 5

Le porteur a le trait de Créature Protection (8+) Contre les dégâts caussent des Etats *En Flamme*. Graver une seconde rune na aucun effet.



Rune de Chance
DR 8

Le porteur peut relancer un dé pour tout les Tests Simple ou Opposé. Graver une seconde rune na aucun effet.



Rune de Passage
DR 10

Le porteur de la rune de Passage peut ce Téléporter au corps à corps sur n'importe cible en ligne de vue. Graver une seconde rune na aucun effet.

LE KAHZALID, LA LANGUE DES NAINS

A or I	Y	Kar	M	1 Ong	I	9	Nuk	⊞	
Ak	Ɔ	L or Ul	⊞	2 Tuk	II	10	Don	⊞+	
Az	▷	M	H	3 Dwe	III	12	Duz	⊞+	
B	⊞	N	H	4 Fut	IIII	20	Skor	⊞+	
D	Y	Ng	Λ	5 Sak	⊞	100	Kantuz	⊞	
Dr or Tr	⊞	O	H	6 Siz	⊞	144	Groz (signifie également "gros" au sens général du terme)	⊞	
E	⊞	R	R	7 Set	⊞				
F or V	⊞	T	+	8 Odro	⊞				
G	⊞	Th	⊞						
H	1	W or U	Y						
K or Kh	K	Z or Zh	S						
								1000 Milluz	⊞

