

La Malédiction de l'Héritage du Clan

Scénario pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr. & Timothy Eccles

Traduit par 'Captain Bug'

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	2
<i>CONTEXTE.....</i>	<i>2</i>
<i>PROLOGUE.....</i>	<i>2</i>
AVENTURE	3
<i>SUR LA ROUTE.....</i>	<i>3</i>
<i>ARRIVEE A NULN.....</i>	<i>4</i>
<i>A LA RECHERCHE DE HERR SCHWINDLER.....</i>	<i>6</i>
<i>PROTEGER ET SERVIR (CEUX QUI ONT LES MOYENS).....</i>	<i>6</i>
<i>IL Y A QUELQU'UN A LA MAISON ?.....</i>	<i>7</i>
<i>QU'AVONS-NOUS ICI ?.....</i>	<i>8</i>
<i>LE COLLECTIONNEUR ELFE.....</i>	<i>8</i>
<i>UN VISAGE FAMILIER ?.....</i>	<i>10</i>
<i>RENDRE VISITE A LA GUILDE.....</i>	<i>11</i>
<i>LES CHASSEURS.....</i>	<i>12</i>
<i>LES RUES DE SAN FRAN... NULN.....</i>	<i>13</i>
<i>PRESQUE AU BOUT.....</i>	<i>14</i>
<i>IMPITOYABLE.....</i>	<i>16</i>
<i>EPILOGUE.....</i>	<i>17</i>
PERSONNAGES.....	18
<i>Craneg Tourneterre :.....</i>	<i>18</i>
<i>Durak Porte-Rancune :.....</i>	<i>20</i>
<i>Morek Contetornade :.....</i>	<i>22</i>
<i>Tomak Maindefér :.....</i>	<i>24</i>
<i>Brondi Mortierdepierre :.....</i>	<i>26</i>
<i>Sunni Taillebois :.....</i>	<i>28</i>

Introduction

Les joueurs commencent ce scénario sur la route de Nuln, à plusieurs heures de voyage au nord de la cité-état impériale. Leur tâche est assez simple, du moins le croient-ils. Les personnages comptent proposer leurs services au marchand Hals Schwindler, en échange du marteau de guerre magique qu'il a acheté à l'ancien de leur clan.

“**La Malédiction de l'Héritage du Clan**” est prévu pour des personnages nains dans leur première carrière. Au moins un des personnages doit posséder des compétences de soin. Ce scénario est prévu pour être une aventure indépendante, et se déroule juste avant les événements (quelques jours en fait) décrits dans “**Mort sur le Reik**”.

Contexte.

En entendant des rumeurs mentionnant la présence d'or dans la région des Crêtes Noires, au sud de la ville impériale de Grissenwald, votre clan, le clan Grundstok, a suivi votre chef, Gorim Grandmarteau depuis la forteresse naine de Karak Norn dans les Montagnes Grises. Depuis 27 ans le clan a travaillé dur dans les mines des Crêtes Noires, à la recherche d'or. Malheureusement, le clan n'a trouvé que du charbon, qui a été vendu aux habitants de Grissenwald.

Il y a deux ans et demi, les mines ont commencé à s'épuiser, tout comme les ressources du clan. C'est alors qu'une humaine nommée Etelka Herzen a proposé d'acheter la concession du clan. Gorim Grandmarteau accepta son offre et, comme prévu dans l'accord, le clan bâtit une demeure pour Etelka. Le clan s'installa ensuite à l'extérieur de la muraille sud de Grissenwald (le conseil municipal prétendit qu'il n'y avait pas de place dans l'enceinte des murs pour un aussi grand clan de nains) et nomma la communauté “Khazid Slumbol”.

Avec le temps, la fortune du clan commença à baisser dangereusement. Le clan en arriva finalement à croire qu'il y avait vraiment de l'or dans la mine des Crêtes Noires, et que l'humaine avait utilisé sa magie pour tromper le clan et lui voler sa concession. Avant que le clan ne puisse agir, un sujet plus urgent se présenta. Afin de d'éviter l'endettement général, Gorim fut obligé de vendre son marteau de guerre runique “Grobidoreng” (“Fracasseur de Gobelins”) à un marchand humain nommé Hals Schwindler. Gorim distribua ensuite l'argent à chacun des membres du clan. Certains choisirent de quitter Grissenwald et de retourner dans les Montagnes Grises, tandis que d'autres décidèrent de voler de leurs propres ailes. Seule une petite partie d'entre vous décida de rester là avec Gorim.

Seuls les anciens du clan (comme Gorim) savent que le Maître Forgeron des Runes Duronk l'Ingénieur forgea Grobidoreng pour le clan Grundstok pendant l'Age impérial des Trois Empereurs. D'abord Duronk ajouta les runes de Frappe (CC+20) et de Puissance (un coup de F10 par jour) au marteau. Ensuite, conformément à ses propres traditions, Duronk ajouta une rune spéciale : qui maudissait tous ceux qui possédaient le marteau – en dehors des membres du clan pour lequel il avait été forgé – avec de la malchance. La nature de la malédiction diffère selon les circonstances de la possession. Gorim n'avait pas réalisé que la rune spéciale se manifesterait si le marteau était librement donné à un autre. Par conséquent, il n'a pas mentionné cela au marchand humain (surtout de crainte que cela ne fasse chuter la valeur du marteau de guerre).

En plus de sa valeur en tant qu'héritage, Grobidoreng possède une grande histoire avec le clan Grundstok. Son premier possesseur, Malek l'Intrépide, utilisa le marteau de guerre runique avec un grand succès contre le raid d'une bande d'archers elfiques le long des contreforts de l'ouest des Montagnes Grises en 1642 C.I.. Bardin Ceinturedefer brandit Grobidoreng contre les elfes dans une autre escarmouche en 1722. Des bandits humains le long du col Montdidier reçurent ses coups vers la fin des années 1880. Enfin, le père de Gorim, Thungrim, prit le marteau de guerre avec lui quand le clan Grundstok se joignit à l'armée de Magnus le Pieux en 2303.

Prologue.

Quelques-uns d'entre vous ont décidé de monter une expédition ensemble avec un autre but en tête : le retour honorable de Grobidoreng à Gorim. Le plan était simplement de proposer les services collectifs de l'expédition pendant 5 ans en échange du marteau de guerre. Avec vos compétences et votre force, vous avez le sentiment que l'affaire est plus qu'honorable.

Comme vous connaissez le nom du marchand itinérant, vous et vos compagnons avez facilement appris sa destination à la capitainerie de Grissenwald (moyennant quelque rétribution). Le prix du billet pour Nuln, cependant, était une autre affaire. A 4 Co par tête, le tarif s'apparentait à du grand banditisme. Ainsi, l'expédition décida que les deux jours (environ) de marche vers Nuln, valaient la peine étant donné l'honorabilité de l'objectif.

Aventure

Sur la route.

Vous venez juste de quitter le village de Mattersheim, après avoir fait passer un déjeuné tardif avec de la bière humaine légère. C'est votre second jour de voyage depuis votre départ de Grissenwald. La route du sud vers Nuln est défoncée par le passage des chariots, mais vous avez remarqué qu'elle est rarement empruntée par les voyageurs. Le voyage sur les fleuves de l'Empire, y compris le puissant Reik sur votre droite, est plus sûr que sur ses routes. La Grande Forêt, dans les limites ouest de laquelle vous voyagez actuellement, est parait-il infestée de bandits, gobelins, et pire. Bien que soucieux, vous n'êtes pas exagérément inquiet. Vous êtes six, forts, et d'après ce qu'on vous a dit, la cité de Nuln n'est qu'à trois heures de marche.

Si les aventuriers sont intelligents, ils devraient être sur leur garde pendant qu'ils marchent dans les bois. Sinon, ils devraient être totalement surpris, et quasiment leur rentrer dedans, quand ils croiseront un groupe de pèlerins se dirigeant vers le nord. Des aventuriers attentifs devraient avoir droit à un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10) avant de franchir le virage.

Un groupe de cinq pèlerins se dirige dans la direction dont vous venez. Ils ont des capuches et sont vêtus de longues robes. Chacun d'entre eux porte un gros médaillon ayant la forme d'un marteau autour du cou, ce qui les identifie comme fidèles de Sigmar, le dieu protecteur de l'Empire. Vous n'êtes pas surpris de voir que chacun des pèlerins porte une épée sur lui. Les temps sont durs après tout.

Le pèlerin de devant tient un livre relié de cuir dans ses mains. Il se racle la gorge et dit doucement, « Pardonnez-vous, frères aînés. Nous aimerions prendre un peu de votre temps, si vous nous le permettez. Par hasard auriez-vous vu un sanctuaire en bord de route au cours de vos pérégrinations ? Nous sommes de pauvres pèlerins d'Averheim, et nous voyageons vers Altdorf pour aller prier dans la Grande Cathédrale de Notre Seigneur Sigmar. Nous avons fait le vœu de nous arrêter pour prier dans tous les sanctuaires le long du chemin, ainsi que d'en prendre soin, comme nos prêtres nous l'ont demandé. Pourriez-vous aussi vous délester d'une ou deux pièces ? »

Les "pèlerins" ne sont pas vraiment ce qu'ils prétendent. En fait, ce sont des bandits incliné à dépouiller les imprudents et ceux qui sont facilement intimidés. Si les PJ ont des armes dégainés, Wolmar Grünwald et ses hommes jouent leurs rôles à la perfection, et continuent (bien qu'ils puissent s'arrêter assez longtemps pour voir si les PJ leur donne une ou deux pièces). Si les aventuriers ne sont pas préparés et inattentifs (comme n'importe qui fouillant dans sa bourse pour faire une donation), les bandits dégainent leurs armes et tentent de dépouiller les PJ de leur argent et autres objets de valeur. Si les PJ résistent, les bandits combattent jusqu'à ce que le combat tourne en leur défaveur, et à ce moment ils fuient dans la forêt.

Il est possible que les PJ capturent un ou deux bandits. Si c'est le cas, ils peuvent soit attendre que les Patrouilleurs Ruraux apparaissent, soit marcher vers Nuln avec les prisonniers. Dans les deux cas, un groupe de six Patrouilleurs Ruraux arrive depuis la direction de Nuln. Ils sont à la recherche de cette même bande de hors-la-loi depuis qu'ils ont dépouillé un jeune noble de Nuln quelques heures auparavant. Avec leur description, les bandits capturés n'ont aucune chance de convaincre les Patrouilleurs Ruraux qu'ils sont des pèlerins, et non des bandits. Pour illustrer la justice impériale, les bandits sont pendus sur place.

Wolmar Grünwald, (Chef Rebelle).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	42	4	3	9	44	2	32	33	32	44	34	32

Compétences : Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possession : Epée, robes marron et gilet de cuir (0/1 PA corps) en dessous, médaillon en forme de marteau, et bourse (2d6+5 Co, 2d6 pistoles, 4d6 sous).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Bandits, (Hors-la-loi).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	38	3	3	8	42	1	30	28	27	41	29	29

Compétences : Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possession : Epée, robes marron et gilet de cuir (0/1 PA corps) en dessous, médaillon en forme de marteau, et bourse (2d6+2 Co, 2d6 pistoles, 4d6 sous).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Patrouilleurs Ruraux typique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	43	4	3	8	42	1	31	43	31	32	33	31

Compétences : Equitation.

Possession : Epée, chemise de maille (1 PA corps), bouclier (1 PA partout), arbalète (32/64/300 FE4) et 20 carreaux, cheval sellé et harnaché, corde (10m), et bourse (3d6+4 pistoles, 2d6 sous).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Arrivée à Nuln.

En approchant de la cité, vous êtes impressionné par la taille même de Nuln. C'est de loin la plus grande cité que vous n'avez jamais vue, plus grande même que votre ancienne demeure de Karak Norm. En fin d'après-midi, vous arrivez devant les imposantes portes de Nuln. Celles-ci se dressent sur 5 mètres de haut et 5 mètres de large. La maçonnerie des portes d'entrée est de toute évidence de facture naine. Une file d'autres voyageurs, hommes d'armes et chariots conduit vers les portes. Vous remarquez que chaque groupe passe quelques instants à la porte avant de poursuivre, alors qu'un certain nombre de chariots sont rabattus à l'extérieur et déchargés par un groupe d'hommes qui attendent.

Pendant que vous attendez dans la queue, une altercation semble éclater vers l'avant, entre un conducteur de chariot et deux hommes appartenant au groupe déchargeant les autres chariots. Le conducteur semble être un nain.

Si les personnages ignorent l'accrochage, le problème se résout tandis que le groupe passe à travers les portes, et entre dans la cité. Continuez avec le sujet du péage.

Si les personnages avancent pour s'impliquer ou pour observer l'évènement, le MJ devra noter qu'ils ont perdu leur place dans la file. La situation est la suivante : du fait d'un vieil accord municipal, tous les chariots dépassant une certaine taille sont déchargés à l'extérieur de la cité par des membres de la guilde des routiers, et leur cargaison placée dans un entrepôt de douane attenant aux murs d'enceinte de la cité. Les chariots et animaux y sont aussi stationnés dans un caravansérail. Le but était de permettre à la porte et aux rues d'être bâties dans une largeur limitée pour des raisons défensives, tout en atténuant la gêne pour les marchands. Cependant, au fil des années, c'est devenu l'occasion d'un travail monopolistique pour les routiers.

Le marchand nain (Harek Vendloin) se plaint parce que son chariot est assez petit pour passer dans la porte, et devrait être autorisé à entrer dans la cité. Le représentant de la guilde des routiers le lui a refusé, déclarant que ce n'est pas le cas. Le marchand nain exige alors de voir la personne responsable. Après une attente de quelques minutes, la personne appropriée apparaît, et il apparaît que c'est lui-même un nain (Wolfram Piedterril). Le marchand en appel au maître de guilde nain, en se fondant sur son clan et sa famille ; le maître de guilde l'expédie sans ménagement. Le marchand menace alors de considérer cela comme digne de rancune. Les PJ devraient être au courant du sérieux de l'affaire, mais le maître de guilde ne semble pas impressionné, et le marchand, avec une malédiction, autorise ses marchandises à être déchargées. Autorisez les PJ à faire des tests d'**Ecoute** pour saisir les noms de chacun des nains.

Il n'y a pas grand-chose que les PJ puissent faire au cours de cette scène, mais ils devraient réaliser qu'ils ne seront pas en mesure de retourner les nains de la ville simplement en se basant sur leur race. Les nains expatriés vivant dans l'Empire sont trop humains pour comprendre leur propre notion de l'honneur. Si les PJ se sont brouillés avec la guilde à l'issue de cette rencontre, ils s'en mordent les doigts plus tard dans cette aventure.

Bien que Nuln ne soit pas la plus grande cite de l'Empire, elle est assez exaltante pour abasourdir et troubler des personnages ruraux. Comme les portes sont le point d'entrée dans la cité, c'est aussi là que certains habitants cherchent à tirer partie de telles sensations.

Comme dans toutes les cités du Vieux Monde, Nuln fait payer une taxe d'entrée pour rembourser les frais généraux de l'entretien et de la sécurité dans la ville. Tous les individus doivent payer 1 pistole d'argent (1 Co entière s'ils sont montés) au péage situé juste à l'intérieur de la porte principale. Un fonctionnaire de la cité tient le péage, associé à trois gardes de la porte, et il peut appeler des gardes supplémentaires dans la tour adjacente (10 hommes), si nécessaire. Comme la taxe n'est pas excessive, il n'est pas vraiment nécessaire de verser des pots de vin, et tous les fonctionnaires sont relativement honnêtes.

Ernst Zollwärter, Péager (Collecteur d'impôt).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	30	3	3	8	41	1	32	31	42	41	30	28

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Calcul Mental ; Législation ; Numismatique.

Possession : Epée, veste de cuir (0/1 PA corps/bras), matériel d'écriture, abaque, et coffre (1d3 Co, 4d6 pistoles, 6d6+4 sous).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Morten, Thomas, et Leif, Gardes de la porte.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences : Arme de Spécialisation : deux mains ; Coups Assommants ; Coups Puissants.

Possession : Chemise de maille (1 PA corps), épée, et hallebarde (D+2, I-10).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Le MJ devrait noter quelle monnaie les PJ proposent pour payer les droits de douane. S'ils de la monnaie originaire d'ailleurs, le péager regardera la pièce, et les PJ, et leur demandera s'ils essayent d'être drôle. Si les PJ utilisent leurs propres pièces, elles ont été frappées à Wissenburg, pas à Nuln. Si les aventuriers ont d'une manière ou d'une autre des pièces des pèlerins, il y a 75% de chance qu'une pièce en particulier ait été frappée à Nuln (certaines proviennent d'Averheim, Pfeildorf, ou Wissenburg).

C'est le bon moment pour plumer les joueurs (pour le bien des coffres de la cité, qui a encore plus besoin de leur argent), et de les initier aux règles locales sur l'argent. Comme dans toutes les provinces et cités majeures dans l'Empire, Nuln n'accepte officiellement que la monnaie frappée localement. La monnaie d'ailleurs est assujettie à une taxe locale de 10% par les marchands locaux (en théorie), ou peut être échangée auprès d'un hôtel des monnaies ou usurier agréé contre une taxe de 5%. Vous devriez noter que c'est aussi quasiment le rôle du péager, car la ville a vendu le monopole sur les revenus des portes à un échangeur de monnaies local, qui semble aider à aplanir les choses, et change l'argent au taux officiel. Il indiquera aussi aux PJ la direction des guides officiels.

En entrant dans la cité, les PJ sont loin d'être tranquilles, et ils seront assaillis par un certain nombre de gamins des rues et camelots. En particulier, la plupart des tavernes et auberges payent des camelots pour attirer les clients, et ils rivalisent avec un assortiment vendeurs de rue et de mendiants pour attirer l'attention des nouveaux-venus. Qui plus est, ils seront aussi remarqués par des guetteurs de la guilde des voleurs locale, qui gardent un œil sur qui entre dans la cité. Il est peu probable qu'ils agissent ici, mais la présence des PJ aura été notée. Le MJ devrait tenter décrire la masse de gens grouillant ici, d'une façon colorée et dynamique. Quelques suggestions implicites au sujet de personnages louches ou bizarres devraient suffire à donner le bon ton, et gentiment commencer la fête sur la route vers la paranoïa.

Contre la muraille se trouve une autre petite baraque, annonçant des guides officiels. C'est un autre monopole vendu par la cité, et pour 1 Co par jour, les PJ peuvent engager un gamin des rues local qui les guidera. Bien qu'onéreux, ce service est valable, et il est organisé par le culte de Shallya. Ils utilisent les revenus pour leurs œuvres, et s'assurent que les guides soient nourris, vêtus, et éduqués. Il appartient à l'usurier qui possède le monopole de la porte, sur injonction de sa femme, qui passe le plus clair de son temps à organiser des événements caritatifs pour le culte. Une initiée du culte de Shallya s'en occupe.

Il s'agit évidemment d'une aide au MJ, afin de faciliter l'accès des PJ aux différentes zones de la cité, et de taxer un peu plus leurs bourses. C'est purement de la triche afin d'aider à faire jouer l'aventure dans le temps imparti, et cela s'avèrera utile pour des personnages souhaitant résoudre le puzzle contenu dans ce scénario. Cependant, les personnages avarés peuvent tout à fait continuer sans aide.

Reiner Klein, Guide urbain typique et gamin des rues.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	29	3	3	5	32	1	33	28	29	27	26	32

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Urbain ; Langage Secret : jargon des voleurs ; Mendicité ; Pictographie : voleur.

Possession : Vêtements loqueteux (avec des pièces), et bourse (1d6+2 sous).

Alignement : Neutre (Shallya)

A la recherche de Herr Schwindler.

Herr Schwindler est un homme connu par ici comme un excentrique qui vend des marchandises inhabituelles et ésotériques. Si les PJ se renseignent sur Schwindler auprès d'un guide engagé, ils seront alors conduits directement à sa résidence. Demander à quelqu'un circulant autour de la porte entraînera des réponses orientées de façon à encourager la visite de l'endroit que l'individu est payé pour promouvoir. Ils auront plus de succès auprès du collecteur de taxe de la porte. En tant que collecteur de taxes nulnois, il connaîtra les marchands de la cité, et si les PJ ont été polis, ils auront une réponse favorable en réussissant un test de **Soc**+10 (avec les modificateurs appropriés).

Une dernière possibilité consiste à continuer dans la cité, et à poser des questions à un marchand ou commerçant à l'intérieur. Un tel individu demandera aux PJ ce qu'ils lui veulent. Tout ce qui pourra être interprété de près ou de loin comme une menace vis-à-vis de Herr Schwindler suscitera une réponse de l'ordre de « *j'ai pas vu depuis un moment* » ou « *pas la moindre idée de l'endroit où il se trouve* ». Des PJ se renseignant devront réussir un test de **Soc** (avec tous les modificateurs appropriés) afin d'obtenir l'adresse de Schwindler chez un marchand.

Hermann Vertreter, Commerçant typique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	30	3	3	7	33	1	32	31	44	33	32	44

Compétences : Commerce ; Evaluation ; Numismatique.

Possession : Epée, gilet de cuir (0/1 PA corps), et bourse (2d6 Co, 3d6 pistoles, 2d6 sous).

Alignement : Neutre (Handrich)

Protéger et Servir (ceux qui ont les moyens).

Alors que vous êtes en route pour aller chez Herr Schwindler, vous remarquez que vous entrez dans un meilleur quartier de la cité. L'architecture est de grande qualité, et bien entretenue, et vous remarquez des signes d'artisanat nain.

Cependant, les nains ne sont pas un spectacle courant dans le quartier Turmhügel, quelle que soit l'heure de la journée. Les habitants de ce quartier préfèrent que ceux qu'ils côtoient des classes inférieures soient maintenus à distance d'eux, et qu'ils demeurent dans leurs propres quartiers. Dans ce but ils attendent, et payent pour, la protection adéquate.

Avant d'arriver, les PJ seront interceptés par une patrouille locale de la garde. Son chef interrogera poliment (en soi, rien que cela devrait suffire à inquiéter les PJ) n'importe quel nain sur la raison pour laquelle il se trouve dans les alentours. Toute réponse sera considérée de façon suspicieuse, mais les gardes sont généralement tolérants, heureux d'être dans ce quartier tranquille, et se retiendront de faire quoi que ce soit de plus jusqu'à ce qu'un crime soit commis.

Si l'un des PJ répond de façon revêche aux gardes, ils peuvent s'attendre à une amende immédiate de 1 Co. Au pire, il y a aussi une chance que les gardes de la patrouille décident qu'une bonne correction est indiquée. Le MJ devrait peser avec soin le niveau de punition dont il gratifiera un PJ grossier.

S'ils ont engagé un guide, n'hésitez pas à l'utiliser pour avertir les PJ du danger dans lequel ils se mettent, et du tact dont ils doivent faire preuve.

Sergent de la garde de Turmhügel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	3	9	44	2	32	35	29	39	32	39

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants.

Possession : Epée, matraque, et chemise de maille (1 PA corps).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Garde de Turmhügel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants.

Possession : Matraque, lanterne et piquet. Veste en cuir (0/1 PA corps), 25% de chance d'avoir une chemise de maille (1 PA corps)

Alignement : Neutre (Sigmar)

Il y a quelqu'un à la maison ?

Vous continuez sur ce que vous étiez en train de faire dès que vous en avez terminé avec la garde. Vous finissez par trouver la maison citadine à étage et peinte en bleu clair de Herr Schwindler. La porte de devant est fermée, et un mot est accroché à la poignée. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont fermées, et les rideaux tirés. Un treillage couvert de lierre se trouve sur la gauche de la porte, et il conduit à une fenêtre légèrement ouverte à l'étage supérieur.

Les PJ se rapprochant de la porte fermée peuvent lire le mot (pour ceux qui possèdent la compétence *Alphabétisation*) :

« *Eloignez-vous. Patient très malade.* » - Herr Doktor Holzzapfel.

Les PJ ont deux possibilités. S'ils ont engagé un guide, ils peuvent être conduits chez le Doktor Holzzapfel, et en réussissant un test de **Soc**, ils peuvent le convaincre de les autoriser à entrer avec une clé de rechange qu'on lui a confié pour soigner le marchand.

Leur autre possibilité est d'entrer de force d'une manière ou d'une autre. Si les aventuriers décident d'agir de cette façon, ils souhaiteront probablement remercier le guide pour ses services, et le renvoyer. Inutile d'avoir des témoins pour observer ce qu'ils vont faire ensuite. Ils constateront que la porte est verrouillée (*Diff.* 10). En étudiant les alentours, les PJ découvriront une seule autre entrée : la fenêtre ouverte de l'étage supérieur. Le treillage à côté offre un moyen de l'atteindre, mais sa conception n'est pas aussi robuste que ce qu'un nain pourrait espérer. Un modificateur de -10 s'applique aux tests de **Dex** à toute tentative d'escalader le treillage (ceux qui possèdent la compétence *Escalade* grimpent sans difficultés).

Quelle que soit la façon dont ils entrent, les PJ découvriront Hals Schwindler souffrant dans une chambre à l'étage. Brulant de fièvre ces derniers jours, le Hals alité est affaibli par la *Fièvre Expectorante Galopante* (comme cela peut être diagnostiqué par toute personne possédant la compétence *Pathologie* en réussissant un test d'**Int**). N'étant plus contagieux, Hals salut les nains, et se présente. Si le Doktor est avec eux, il marmonnera un sabir médical, donnera au marchand un remède, et partira après avoir laissé sa note.

Quand les PJ présentent leur proposition ou se renseignent sur Grobidoreng, Hals les informe qu'il a vendu le marteau de guerre à un acheteur pour une belle somme (qu'il refusera de divulguer quelles que soient les circonstances). Au départ, Hals ne veut pas nommer l'acheteur car « *c'est mauvais pour les affaires* ». Un peu de persuasion (que ce soit par un pot de vin ou la menace de douleur physique) l'aidera à comprendre le sérieux de la quête des PJ. Une offre minimale de 5 Co permet aux PJ de faire un test de **Corruption** (+10 pour chaque couronne supplémentaire proposée au-dessus du minimum), ainsi que tout autre modificateur approprié). Un échec signifie que le pot de vin était trop faible, tandis qu'un succès permet d'obtenir le nom de Sirillan Marrasendil, et une adresse (le 12 Moorland Strasse, dans le quartier Schlossfels). Un test d'**Int** pourrait être nécessaire pour que les PJ reconnaissent le nom comme étant elfique.

Les PJ menaçant Hals doivent réussir un test de **Cd** +10 pour intimider suffisamment Hals pour obtenir l'information ci-dessus. Un test raté entraînera des appels à l'aide de Hals (qui a 40% de chance d'alerter une patrouille de la garde dans les 1d6+6 rounds, à moins qu'il ne soit arrêté).

Hals Schwindler, Marchand (ex-Commerçant).

Description : Un magouilleur attiré par l'inhabituel, il a un certain talent pour évaluer la valeur d'un objet rare. Il aime aussi payer le strict minimum pour obtenir un objet, et le vendre à des "collectionneurs" pour un joli bénéfice. Hals est un intermédiaire peu scrupuleux, et il n'a aucun scrupule à tirer profit des moins fortunés.

Taille : 1,72m

Poids : 82 Kg

Cheveux : Blonds

Yeux : Bleus

Age : 32 ans

Alignement : Neutre (Handrich)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	4	4	9	52	1	42	60	65	56	52	55

Compétences : Alphabétisation (reikspiel et tiléen) ; Baratin ; Calcul Mental ; Commerce ; Equitation ; Evaluation ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Etrangère : Tiléen ; Numismatique ; Sens de la Magie.

Possession : Vêtements luxueux, maison de ville, et bourse (4d6+6 Co, 4d6 pistoles).

Doktor Fritz Holzzapfel, Médecin (ex-Etudiant, ex-Etudiant en Médecine).

Description : Le Doktor Holzzapfel est un médecin impérial typique, pourvoyant aux besoins de ceux qui ont de l'argent : il fait payer plus que la valeur de ses services. Malgré tout, il se soucie de ses patients, et ne les laissera pas s'agiter excessivement.

Taille : 1,72m

Poids : 87 Kg

Cheveux : Châtain, dégarnis

Yeux : Bleus

Age : 42 ans

Alignement : Neutre (Véréna)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	31	4	4	9	41	1	63	55	67	56	53	44

Compétences : Alphabétisation ; Chirurgie ; Connaissance des Parchemins ; Fabrication de Drogues ; Histoire ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Traumatologie.

Possession : Epée, sac noir avec instruments médicaux, et bourse (4d6 Co, 3d6 pistoles).

Qu'avons-nous ici ?

En quittant la demeure du marchand, vous remarquez un groupe de cinq humie s'approchant de vous. Ils sont tous les cinq vêtus simplement, et portent bien visible un brassard à leur bras gauche. Vous pouvez discerner une sorte de symbole sur le brassard.

Les PJ sont abordés par une autre patrouille de la garde, ou du moins le pensent-ils. En fait, ils ont été abordés par la milice de la guilde marchande locale, une quasi-garde mise en place par les marchands pour protéger leur propriétés de la racaille (comme les PJ). Les miliciens sont vêtus de la manière typique des classes inférieures, mais chacun d'eux porte un brassard visible, brodé du symbole de la guilde locale.

Ces gens sont surtout des brutes, et ils agiront de deux façons. S'ils répondent à des appels à l'aide de Herr Schwindler, ou de gens rapportant avoir vu des nains grimper jusqu'à la fenêtre par le lierre, les PJ ne pourront pas faire grand-chose d'autre que courir et combattre pour se frayer un chemin. La milice ne les pourchassera pas loin. Si les PJ quittent simplement la maison, ils peuvent alors éviter cela, soit en réussissant un test de **Bluff** (+10) en affirmant qu'ils sont des marchands ici pour affaire avec Herr Schwindler ; soit en réussissant un test de **Commandement** (+10) pour intimider ces individus assez lents d'esprit afin qu'ils les autorises à continuer leurs affaires tout à fait légitimes dans le coin. Des PJ pleins de ressources pourraient facilement se créer d'autres solutions.

En tant que MJ, vous devriez adapter l'attitude de la milice à celle des PJ. Un bon rôleplay permettra de se sortir de n'importe quel problème ; le but est d'introduire un autre aspect de la vie de la cité aux PJ. Si les nains ont à combattre la milice, la garde aura tendance à ne pas chercher particulièrement assidument les coupables, car les gardes n'apprécient pas les miliciens, qu'ils considèrent comme des obstacles à leur travail. Cependant, s'il y a un mort, il y aura une enquête.

Milicien de la Guilde des Marchands, Garde du Corps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	4	3	7	27	1	32	27	21	29	24	28

Compétences : Armes de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement.

Possession : Matraque, couteau (I+10, D-2, Prd -20), coup de poing (CC-10, D-1), Veste en cuir (0/1 PA corps/bras).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Le collectionneur elfe.

Dans cette partie de Nuln (le quartier Schlossfels), personne n'a entendu parler de Sirillan Marrasendil. L'adresse est une autre affaire, et n'importe quel collecteur d'impôt ou commerçant sera en mesure de donner les indications, en échange d'une modeste rétribution (disons, environ 5 pistoles).

En suivant les instructions, vous vous retrouvez dans un quartier de la haute classe, dans la partie ouest de Nuln. Le 12 Moorland Strasse est une maison citadine immaculée de couleur crème, à deux étages. Un mur entoure la cour sur la droite et l'arrière de la maison. Alors que vous vous approchez de la porte de devant, vous remarquez qu'elle est légèrement entrebâillée.

Fraper n'apporte aucune réponse, pas plus que des appels. En fait, la maison est étrangement calme, en comparaison du bourdonnement de vis à l'extérieur.

En explorant les lieux, les aventuriers trouvent un salon, une cuisine, et une salle à manger au rez-de-chaussée. Tout à cet étage est propre bien rangé, tout comme à celui du dessus, où les aventuriers trouvent deux chambres. La plus petite des deux contient un lit bas, une penderie, une commode, et quelques tables. Si les aventuriers fouillent la pièce, ils ne trouvent rien de plus que les vêtements d'une femme petite, potelet (une petite naine, peut-être ?). La plus grande pièce est bien plus éloquente, avec des meubles de style et un lit à baldaquin. Tout ici sent l'elfe. En particulier les vêtements vivement colorés, et les divers bocaux de couleur contenant des huiles, crèmes, et poudres parfumés.

L'étage supérieur est différent. Il est constitué d'une seule pièce, qui est de toute évidence un bureau et une bibliothèque. C'est aussi la pagaille, parce que les livres sont éparpillés partout. En travers de la pièce se trouve un bureau, avec un livre ouvert dessus. Le fauteuil à haut dossier est tourné vers la fenêtre derrière le bureau. En approchant du bureau, les PJ remarquent que quelqu'un s'y trouve assis. S'annoncer n'apporte pas de réponse, pas plus que lancer des menaces. Sirillan Marrasendil n'y est plus sensible, étant donné qu'il a été étranglé. En vérifiant le corps, les aventuriers découvrent qu'il est encore assez chaud. Un test d'**Int** réussi permettra de conclure que l'elfe a été tué au maximum 15 minutes avant. Qui plus est, sous les ongles assez longs de l'elfe se trouve du sang et des morceaux de peau. De toute évidence, avoir griffé la peau de son agresseur n'a pas été suffisant pour empêcher Sirillan de mourir.

Si les aventuriers regardent par la fenêtre, ils remarqueront une femme vêtue d'un manteau capuchonné gris, avec de grandes bottes noires observant la fenêtre depuis la ruelle adjacente (à l'opposé du côté du jardin). L'humaine blonde lève les yeux, sourie, et part rapidement en tournant à l'angle d'un bâtiment à côté. En réussissant un test d'**Observation** +10 (*Acuité Visuelle* apporte un +10 supplémentaire), les PJ remarquent un grand balluchon dans les bras de la femme. Un second test d'**Observation** +10 réussi permet au PJ de remarquer de profondes griffures sur la joue droite de la femme.

Les PJ cherchant le marteau de guerre ne trouvent rien. Ils trouveront deux autres "choses" intéressantes dans la pièce. En réussissant un test de **Fouille** sur la bibliothèque en face de la fenêtre, les aventuriers remarqueront une petite vitrine (environ 30 cm de haut, sur 60 de large et 15 de profondeur) derrière une rangée de livres. La vitrine contient une collection de doigts de diverses formes et tailles, avec une sorte légende écrite en langue elfique.

Un test de **Fouille** réussi sur le bureau permet de trouver dans l'un des tiroirs une note indiquant ceci :

« Votre remboursement est très en retard. De nouvelles excuses ne sont plus acceptables. Notre encaisseur passera dans les prochains jours pour mettre vos comptes à jours. »

"WP"

Le livre ouvert sur le bureau est surmonté d'une feuille libre, avec le passage suivant écrit d'une façon très élégante :

« Très chère Jeanette Marie, »

« Le marteau de guerre obtenu auprès du marchand l'Altdorf, Hals Schwindler, s'est avéré être une bonne affaire. La puissance rayonne des runes naines inscrites dessus au cours de sa forge. Comme on pouvait s'y attendre de la part de cette race entêtée, deux des runes sont identiques à celles décrites dans nos archives du dernier millénaire. La première d'entre elle est nommée, dans leur langue rustre "Stokkard", et elle permet au porteur de frapper une fois par jour avec une force incroyable. L'autre est connu sous le nom "Zhurstok", et améliore la compétence du porteur. »

« C'est la troisième rune qui assure le mystère. Aucune des runes que j'ai étudiées à Har Ganeth ne me permet de dévoiler la nature de celle-ci. Comme tu le sais bien, j'adore les mystère. Je ne peux pas croire qu'il me faille plus de deux semaines avant de l'avoir dénoué. Alors, nous pourrions à nouveau être ensemble à Marienbourg, à »

Les aventuriers peuvent remarquer que la lettre se termine brutalement. Un PJ réussissant un test d'**Int** en conclut que l'elfe a du entendre quelque chose ayant entraîné une sorte d'inquiétude, mais pas assez pour qu'il ait le temps de plier et ranger le papier. Vraisemblablement, il a entendu un bruit fait par son assassin, qui était toujours capable de submerger l'elfe à présent mort.

Avant que les PJ ne puissent rien faire d'autre, ils entendent ce qui suit, crié d'en-dessous :

« Hello ! Herr Marrasendil ! C'est moi, Gabi. Je reviens du marché. Donnez-moi quelques minutes et j'vous prépare vite fait un repas. Commencez donc à sortir vot' nez des bouquins et descendez. »

L'avertissement de Gabi devrait alerter les aventuriers sur le fait qu'ils doivent rapidement quitter les lieux. S'ils ne le font pas dans les 1d6+2 minutes, Gabi montera et les trouvera dans la pièce avec l'elfe mort. Sa seule conclusion ne sera pas à l'avantage des PJ. Bien entendu, les nains ne sont pas connus pour être un peuple furtif, par conséquent leurs chances de s'échapper sans être repérés ne sont pas très bonnes. Le moment où les aventuriers sont liés à l'elfe mort dépend largement de leurs actions entreprises après le départ de la maison, et des interactions résultantes avec la gouvernante halfling.

Même si les aventuriers échappent à l'attention de Gabi, ou trouvent un moyen de la réduire au silence, il n'y a aucune garantie que leur entrée dans la maison (et encore moins leur sortie) n'aie pas été vue. Les nains en groupe ne sont pas un spectacle courant dans les quartiers de la haute société de la plupart des villes de l'Empire. Ainsi, beaucoup de voisins fouineurs peuvent avoir remarqué leur présence et les avoir observé. Cependant, comme beaucoup de maisons dans les villes du Vieux Monde, à l'arrière de la maison se trouve un potager permettant de faire pousser des compléments alimentaires – en particulier des herbes aromatiques. Cependant, comme le collectionneur était un homme relativement opulent, il a planté dans une partie de son jardin des massifs d'arbustes et de petits arbres. Cela devrait donner aux PJ une chance de se dissimuler, et d'amortir un peu l'atterrissage de quelqu'un tombant des fenêtres.

Il est suggéré de faire faire au groupe un test de Risque normal, pour découvrir s'ils ont été vus, avec les modificateurs adaptés que le MJ jugera bons. Utiliser le jardin comme chemin de fuite mérite un bonus de +10, et les personnages qui se mettent vraiment dans le bain en rampant méritent un bonus de +20.

Gabrielle "Gabi" Claquecognac, Herboriste.

Description : Gabi est au service de Sirillan Marrasendil depuis cinq ans. Elle est habituée à ses manières studieuses et nombreuses absences du fait de ses voyages à travers le Vieux Monde. Malgré toutes les mondanités et l'âge de son maître, Sirillan est comme un enfant capricieux pour Gabi. Elle est très protectrice vis-à-vis de l'elfe, et ne sera pas très aimable avec tous ceux qui lui font du mal. Elle n'a pas non plus la moindre connaissance de sa collection de doigts, ni de son association avec des gens qui envoient des menaces ou ce genre de choses.

Taille : 1,02m
Cheveux : Châtain
Age : 34 ans

Poids : 48 Kg
Yeux : Noisette
Alignement : Neutre (Esmeralda)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	29	3	2	6	59	1	51	20	45	27	45	44

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Identification des Plantes ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Hermétique : Druidique ; Pathologie ; Traumatologie.

Possession : Pilon et mortier, besace avec plantes séchées, et bourse (1d6 Co, 3d6 pistoles).

Un visage familier ?

Comme il se fait tard, et qu'ils sont certainement assoiffés, les aventuriers nains vont devoir trouver un endroit sûr, où ils pourront discuter de la situation et faire le point sur ce qu'ils savent. Un test d'**Int** réussi permet de leur suggérer qu'ils seraient plus en sécurité au bord du fleuve, là où différents peuples et races se mêlent. Cet endroit fournit aussi (pour ceux qui ont de l'argent) des moyens de transport immédiatement accessible pour remonter ou descendre le Reik. Une alternative est le quartier nain dans le quartier Schwarzrauch, sur la rive sud du fleuve Aver, près de l'endroit où ses eaux se jettent dans celles du Reik. Si les aventuriers choisissent cette destination, ils devront quand même passer par le port de Nuln.

Tandis que les PJ discutent de leurs problèmes, ou marchent vers leur destination, ils remarquent un nain devant eux, avec un bandage ensanglanté autour de la tête. Ils le reconnaissent comme étant celui de l'incident à la porte, celui qui était responsable du déchargement (Wolfram Piedterril)

La foule semble se masser autour de vous, tandis que vous vous frayez un chemin sur la route. En général les gens s'écartent de votre chemin avec un regard interrogateur, mais leur taille relative en fait un spectacle bizarre. Vous commencez aussi à vous sentir irrité, car vous semblez attirer l'attention pour une raison inconnue. Devant, vous remarquez un autre nain se dirigeant vers vous. C'est le nain de la porte d'entrée, qui était le chef des porteurs de la Guilde des routiers.

Le groupe n'a pas à s'inquiéter. C'est simplement que ce sont des nains, et qu'une telle assemblée de membres de leur race en dehors de leur quartier est inhabituelle. Un point dont ils devront se souvenir.

Ce qui suit suppose qu'ils se sont séparés en bons termes avec lui.

Le routier nain vous aperçoit devant lui. « Salutation frères, » vous dit-il.

S'il ne l'a pas fait lors de la précédente rencontre, le nain se présente comme étant Wolfram Piedterril. Le routier explique alors qu'il s'est fait attaquer par deux voyous, qui pensaient qu'il était impliqué dans le meurtre d'un elfe. Wolfram sait qu'ils étaient employés par la guilde des marchands, et il se rend vers sa propre guilde pour déposer une plainte formelle. Il avertit le groupe, de crainte qu'ils ne soient aussi assaillis par méprise. Sa propre attaque résultait d'une certaine remarque anti-elfe que Wolfram admet avoir fait dans un lieu public, le Rat et le Perroquet, près des docks. Il peut dire au groupe que les deux ont fini de fouiller la zone des docks, et qu'ils se rendent dans un autre quartier.

Si leur précédente rencontre avec le routier nain ne s'est pas passée de façon favorable, la description suivante est alors plus appropriée :

Le routier nain vous aperçoit devant lui. « Par la pioche sanglante de Grungni, ma journée est de pire en pire, » vous dit-il. « J'espère que vous êtes là pour d'autres raisons que pour me harceler. »

La situation ci-dessus peut être redressée si les PJ s'excusent pour leur ignorance des circonstances entourant la rencontre aux portes de la ville. Cela donnera au routier une raison de se présenter et d'expliquer ce qui lui est arrivé (voir ci-dessus).

S'ils possèdent la note du bureau de Sirillan, il y a une possibilité que les PJ demandent au routier s'il est le W.P. qui a envoyé la lettre à l'elfe malchanceux. Wolfram les regarde bien en face, et dément catégoriquement connaître l'elfe. S'ils lui demandent poliment, Wolfram dit que le seul "W.P." qu'il connaît est Wilhelm Pforten, un membre mineur de la guilde des marchands, que la rumeur lie à la famille criminelle Valentina.

S'ils lui demandent, Wolfram donne aux PJ les indications pour se rendre au bâtiment de la guilde des marchands, sur la Feierplatz, juste au sud de la zone des docks. Il fera remarquer que la guilde des marchands ne leur accordera vraisemblablement pas tout simplement une audience avec l'un de ses membres, et qu'elle va certainement fermer très bientôt. Elle n'a pas les mêmes horaires d'ouverture efficace que la guilde des routiers...

Rendre visite à la guilde.

Suivre les indications de Wolfram vers le bâtiment de la guilde des marchands est assez facile. Les gens sur la Feierplatz rentrent chez eux ou vont à la taverne à cette heure tardive de la journée. Vous vous précipitez sur les escaliers menant à la porte principale du bâtiment. Un vieil homme à lunette, transportant un certain nombre de livres, sort du bâtiment et se tourne vers les portes avec une clé à la main. Vous réalisez qu'il est sur le point de fermer pour la nuit.

Heironymus Andernach est l'archiviste de la guilde des marchands. Il est responsable de superviser le travail de dix scribes, s'assurant que les registres de la guilde sont méticuleusement entretenus, et fréquemment mis à jour. L'archiviste vient juste de terminer une période de travail de douze heures, et attend avec impatience de pouvoir prendre une ou deux boissons relaxantes à la taverne d'à côté, "la Queue de l'Âne".

Toute tentative de la part des PJ pour contraindre Heironymus à ouvrir les portes afin d'obtenir des informations sur l'un des membres de la guilde est vouée à l'échec. La menace physique est inutile car l'archiviste ne peut pas concevoir que quelqu'un ne mette à exécution ses menaces simplement pour obtenir des informations de cette nature. Cependant, comme indiqué plus bas, les PJ ont d'autres options disponibles.

Il y a deux façons pour les PJ d'obtenir des informations sur Wilhelm Pforten : ils peuvent soit corrompre Heironymus, soit lui délier la langue en lui payant à boire. L'archiviste n'acceptera pas de pot de vin inférieur à 5 Co pour le dérangement. Un modificateur de +10 peut être ajouté au test de **Corruption** des PJ pour chaque couronne au-delà des 5 premières, pour déterminer s'ils réussissent à convaincre Heironymus de répondre à leurs questions sur Wilhelm. En réalité, payer à boire à l'archiviste est bien moins onéreux. Heironymus deviendra bavard après sa quatrième pinte de bière.

De plus, ceux qui possèdent la compétence *Alphabétisation* peuvent faire un test d'**Observation** pour lire les titres des livres qu'il transporte. Il s'agit apparemment de textes quelconques sur l'agriculture. Cependant, quand il est interrogé, il devient très évident que Heironymus n'y connaît absolument rien en agriculture, et si on ne lui rappelle pas qu'il a les textes, il expliquera dédaigneusement qu'il ne porte aucun intérêt à un tel sujet. En fait les livres sont des textes hérétiques à propos de la secte Magnæran du culte de Sigmar, pour laquelle il a un intérêt universitaire. Pour les nains, il s'agit simplement de textes religieux humains, mais Heironymus deviendra beaucoup plus flexible s'il pense qu'il pourrait se faire prendre. Le MJ devrait noter que ces enseignements ne sont en aucune façon chaotique, simplement en contradiction avec les enseignements orthodoxes sigmarites. Cependant, pour les autorités, il n'y a pas beaucoup de différences, par conséquent Heironymus essaiera de se dépêtrer des PJ aussi rapidement que possible.

La seule chose qui le poussera à se taire est si les PJ ont fait des commentaires impliquant qu'ils vont faire du mal à Wilhelm. Ce n'est pas que Heironymus a la moindre affection pour le marchand (ce n'est pas le cas), mais il ne veut pas être lié au moindre acte de violence, en particulier un meurtre.

Heironymus sait que Wilhelm a un talent dérisoire pour ce qui est de sa profession, et une patience limitée pour gagner de la richesse et de l'influence. Bien qu'il n'en soit pas certain, Heironymus ne serait pas surpris d'apprendre son lien supposé avec la famille criminelle des Valentina. Wilhelm a toujours agit comme s'il savait ce qui se passait, et qu'il croyait en avoir le total contrôle. Heironymus est assez certain qu'il n'existe pas d'affaire trop véreuse ou immorale pour attirer l'attention de Wilhelm.

Si on lui demande l'adresse de Wilhelm Pforten, Heironymus détourne le regard, comme s'il se demandait s'il doit fournir l'information. C'est un stratagème pour avoir une autre boisson gratuite, ou quelques couronnes d'or pour le dérangement. Quand il a reçu sa rémunération, l'archiviste donne les indications pour se rendre à la 13 Vogelhaus Weg, dans le quartier Niederfluss.

[*Note au MJ* : Si les PJ parviennent d'une façon ou d'une autre à totalement rater cette rencontre, il devrait être possible pour leur guide shallyen (en supposant qu'ils en aient un) de finir par découvrir l'adresse. Cependant, ce n'est pas le genre d'information qu'on trouve facilement, et les nains devraient être pénalisés en ajoutant 3d6 Co de pots de vins au contact véreux adéquat, que leur guide trouvera.]

Heironymus Andernach, Scribe (ex-Etudiant).

Description : Heironymus est l'archiviste de la guilde des marchands de Nuln depuis 20 ans. Cet emploi a prélevé son du sur ses yeux, et il porte d'épaisses lunettes pour compenser. Par opposition, l'esprit de Heironymus est resté affûté, et c'est un trésor de commérages et balivernes. C'est un client régulier de la taverne de "la Queue de l'Âne" à côté, où il prend généralement quelques verres (et parfois un dîner) après la fin de ses journées de travail de douze heures.

Taille : 1,70m
Cheveux : Gris et fins
Age : 62 ans

Poids : 62 Kg
Yeux : Bleus
Alignement : Neutre (Véréna)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	26	25	3	3	7	39	1	33	42	39	31	44	46

Compétences : Alphabétisation ; Endurance à l'Alcool (expiré) ; Langage Secret : Classique, Guilde (marchand) ; Langue Hermétique : Magikane.

Possession : Lunettes épaisses, matériel d'écriture, et bourse (1d6 Co, 2d6 pistoles, 2d6 sous).

Les chasseurs.

Vous partez de la taverne de "la Queue de l'Âne", en espérant que votre quête est sur le point de se terminer. Vous naviguez à travers les rues de Nuln vers le quartier Niederfluss. La progression est lente, car vous avez besoin de vous arrêter de temps à autre pour vous assurer que vous n'avez pas dévié du chemin indiqué par Herr Andernach.

Tout PJ réussissant un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive +10, Sixième Sens +10*) des bruits légers sent qu'ils sont suivis. Les PJ réussissant le test repèrent deux humains tapis dans les ombres en réussissant ensuite un test d'**Observation** -10 (la compétence *Acuité Visuelle* annule la pénalité). Tous les autres PJ subiront un modificateur de -20 à leur test d'**Observation**.

A moins que les aventuriers ne provoquent les deux chasseurs de prime, les humains se contentent de les suivre pendant un moment. Dans ce cas, la provocation serait une sorte de défi ouvert, ou une menace dirigée à leur rencontre. Les deux humains n'ont pas encore déterminé si les PJ sont les suspects recherchés pour le meurtre de l'elfe. Sans autre piste, les aventuriers semblent être les candidats les plus probables.

Karl Ostwald et Thom Horn travaillent ensemble à l'occasion, pour ramener des bandes de bandits, mais leur association a toujours été dictée par les circonstances. Les deux hommes se détestent généralement l'un l'autre, et ferait tout leur possible pour surpasser l'autre. Cependant, les temps sont durs pour les deux dernièrement, et quand chacun d'eux a été abordé (séparément) avec la perspective de gagner un acompte pour agir en tant que force de l'ordre privée, ils ont tous les deux accepté. L'argent leur permet de passer outre leur aversion réciproque (tout juste). Ils sont au courant de l'existence des PJ depuis leur première querelle avec la milice de la guilde des marchands, et les considèrent comme une piste évidente. Pour ce qui concerne les autres faits, ils en savent autant que la garde. Ce qui inclus le fait d'avoir été aperçu par les voisins et Gabi.

Karl Ostwald, Chasseur de Primes (ex-Spadassin).

Description : Un homme rude pour une vie rude. Karl aime brutaliser les gens qu'il considère comme faible et faciles à intimider. Malheureusement, les grâces sociales de Karl sont inexistantes. Sa personnalité abrasive blesse à la fois ses amis (le peu qu'il a) et ses ennemis. En fait, beaucoup de ceux qui connaissent Karl ne serait pas désolé de le voir disparaître.

Taille : 1,85m
Cheveux : Châtain clair
Age : 34 ans

Poids : 85 Kg
Yeux : Marrons
Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	41	5	3	8	41	2	34	31	30	55	31	34

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Filature ; Pistage.

Possession : Chemise de maille (1PA corps), épée, arbalète (32/64/300, FE4, 1 rd pour tirer, 1 rd pour charger) avec 20 carreaux, corde, filet, 1d4 paires de menottes, et bourse (1d6 Co, 2d6 pistoles).

Thom Horn, Chasseur de Primes (ex-Gladiateur).

Description : Thom est très déterminé à avoir son homme, même s'il doit d'abord tabasser le malheureux jusqu'à en faire une pulpe sanguinolente. Au moins, Thom ramène la cible en vie. Quand il n'est pas "sur un boulot", la personnalité sérieuse de Thom laisse libre cours à quelqu'un de responsable et jovial.

Taille : 1,80m
Cheveux : Noirs
Age : 28 ans

Poids : 80 Kg
Yeux : Bleus
Alignement : Neutre (Ulric)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	41	4	4	8	41	1	40	29	31	46	32	29

Compétences : Arme de Spécialisation : poing, articulé, lasso, filet, parade, deux mains ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Esquive ; Filature ; Pistage.

Possession : Chemise de maille (1PA corps), épée, arbalète (32/64/300, FE4, 1 rd pour tirer, 1 rd pour charger) avec 20 carreaux, corde, filet, 1d4 paires de menottes, et bourse (1d6 Co, 2d6 pistoles).

Les rues de San Fran... Nuln.

La soirée arrive alors que vous avancez le long des rues en direction de votre destination. De toute façon, ça ne vous dérange pas ; les yeux des nains sont bien adaptés à l'obscurité. Cependant, il est évident que les humains ne l'apprécient pas, car les rues sont de plus en plus désertes. Avec votre vision nocturne, vous pouvez discerner une silhouette solitaire descendant la rue vers vous. C'est une femme blonde, bien armée, et se déplaçant avec assurance. Les humains semblent tous assez minables pour vous, mais vous pouvez respecter quelqu'un qui est de toute évidence aussi fonctionnellement très efficace. And il y a quelque chose d'autre... Vous êtes assez proches avant qu'elle ne soit consciente de votre présence dans l'obscurité, et elle s'arrête brutalement. Elle semble tout à coup changer d'avis sur la direction de sa destination, et se déplace vers la gauche. Cependant, le mouvement brusque sur les pavés irréguliers (pathétique travail humain) fait qu'elle semble se tordre la cheville, et elle émet un faible gémissement de douleur.

En supposant que les chasseurs de primes suivent toujours le groupe, lisez ce qui suit. Autrement, le MJ devrait immédiatement jouer une rencontre entre les nains et Christina.

Cependant, avant que vous ne puissiez agir, les deux humains qui vous suivaient s'avancent. « Alors, Christina Koch », dit l'un. « Ça va valoir beaucoup d'argent. Tu devrais choisir de meilleurs compagnons. Ces imbéciles incompetents nous ont conduits directement sur toi. » La femme lance un regard dédaigneux à celui qui parle. « Oswald, » dit-elle, « n'essaye pas de m'embrouiller. Vous ne serez pas assez nombreux, toi et tes mercenaires pour m'attraper. » Sur ce, elle lance un couteau dissimulé sur l'humain Oswald, tandis que les deux hommes lèvent leurs arbalètes.

Le MJ devra arranger le combat selon l'état des PJ, et avec le combat ultérieur à l'esprit. Il devrait être clair pour les nains que les deux camps pensent qu'ils sont alliés avec leur adversaire, et ils doivent décider de ce qu'ils font.

Christina cherche simplement à s'enfuir, mais elle est handicapée par sa cheville tordue. Elle sera prête à promettre n'importe quoi dans ce but, et remplira sa part du marché. Elle a son propre sens de l'honneur. Les PJ pourront découvrir qu'elle représente une source de renseignements utiles, s'ils arrivent à marchander tout ça, car c'est elle qui a pris l'héritage, et fait preuve depuis d'une malchance continuelle. Ça n'a pas été un boulot rentable, et elle veut simplement mettre fin à ses pertes. Christina possède aussi les informations suivantes, qu'elle est prête à donner contre le bon prix :

- Elle admet avoir tué Sirillan et pris le marteau,
- Elle la rendu à Pforten, dont elle pensait que c'était la propriété,
- Elle savait que Pforten rencontrait un nain, qui arrivait quand elle partait.

Les chasseurs de prime s'intéressent à la récompense pour la résolution du meurtre, mais aussi à la prime qu'il y a sur la tête de Christina. Il y a aussi une affaire personnelle pour Oswald. Les nains sont largement hors de sujet, bien qu'ils puissent rapporter une récompense supplémentaire. On peut compter sur les chasseurs de prime pour négocier quand il s'agit de leurs intérêts, et que cela peut leur attirer des ennuis. Ils connaissent les informations suivantes :

- Koch est un tueur à gage,
- Pforten est lié au Valentina.

Bien entendu, même si les PJ négocient et discutent, ils sont au milieu d'un combat. Au moins l'une des arbalètes tirera sur les PJ, car les chasseurs de prime les considèrent comme les alliés de Christina – au moins au départ. Ne soyez pas trop durs sur le temps que prendront les PJ à prendre une décision. Lors d'une partie en Convention, ils ne se connaîtront pas, et avec un peu de clémence sur le temps, ce combat peut être une rencontre assez enrichissante, et utile pour comprendre le scénario.

Un dernier point. Leur guide décidera qu'il n'est pas assez payé pour ça, et partira précipitamment pour ne jamais réapparaître. Bien qu'ils n'en soient pas conscients, il y a aussi beaucoup de temps avant qu'une patrouille n'arrive. Pforten vit dans une zone relativement pauvre de Nuln, et s'y rendre fait passer les PJ par des zones encore pire, et la garde ne vient que quand elle sait que tout est calme.

Christina Koch, Assassin (ex-Chasseur de Prime).

Description : Christina Koch est une fidèle servante d'Handrich, dont les affaires consistent à tuer des gens. Elle est extrêmement honnête et respectera scrupuleusement les termes d'un contrat – et s'attend à ce que ses clients fassent de même. Au mieux sa moralité est nulle, mais elle se considère comme extrêmement morale, car elle est franche et digne de confiance. Elle n'est pas particulièrement belle en elle-même, mais sa physionomie traditionnelle Unberogen et son niveau de forme physique la rendent plaisante à voir pour la plupart des impériaux masculins – jusqu'à ce qu'ils la regardent dans les yeux. Personne ne peut soutenir le regard de cette tueuse froide au regard d'acier. Qui plus est, elle porte généralement des vêtements qui dissimulent sa carrure, afin d'être moins reconnaissable. Christina est aussi consciente que l'âge joue contre elle. Elle a bâti une carrière sur son physique, et elle ne sait que trop bien que grimper des canalisations est une affaire de jeunes. Bien qu'elle ne réalise pas que sa malchance soit liée à la rune de malchance de l'héritage, ce boulot lui a montré qu'il était temps qu'elle commence à prévoir son avenir.

Taille : 1,68m

Poids : 62 Kg

Cheveux : Blonds

Yeux : Bleus

Age : 32 ans

Alignement : Neutre (Handrich)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	52	4	5	10	54	3	49	41	53	52	44	40

Compétences : Adresse au Tir ; Arme de Spécialisation : poing, articulé, lasso, filet, lancer, deux mains ; Camouflage Rural & Urbain ; Coups Puissants ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Escalade ; Filature ; Pistage ; Préparation de Poisons.

Possession : Chemise de maille (1PA corps), épée, garrot, dague (I+10, D-2, Prd -20), 4 couteaux de lancer (4/8/20, FE T), et bourse (2d6 Guilders, 4d6 Co, 4d6 pistoles).

Note : Ignorez l'entorse à la cheville pour le combat ; elle ne sert qu'à expliquer son incapacité à juste s'enfuir.

Presque au bout.

Vous avez survécu à l'affrontement confus entre les humains. De toute évidence, l'ensemble de cette race a du être touché par le Chaos ! Au moins, Herr Andernach s'est avéré être fiable. Ses indications vous ont conduits vers ce que vous espérez être l'endroit où vous trouverez l'héritage du clan. Vous espérez assurément que son actuel propriétaire est un homme raisonnable... pour son propre bien. Le soleil s'est couché depuis longtemps quand vous tournez à l'angle et voyez votre destination. La maison à deux niveaux possède un jardin entouré d'un mur sur sa gauche. La construction de la maison est de plus mauvaise qualité que les demeures humaines typique, ce qui n'est pas surprenant étant donné la réputation moins qu'enviable de son résident.

Tandis que vous approchez de la maison de Pforten, vous remarquez deux gardes devant la porte. Leur tenue, y compris des brassards en évidence, sont similaires à ceux de la milice que vous avez rencontré dans le quartier où vivait le marchand, Hals Schwindler.

Les gardes remplissent à peine ce rôle. De loin, les PJ peuvent voir que les deux humains s'ennuient et ne sont pas très attentifs. Si les PJ ne font rien d'autre qu'observer à distance, il faudra 1d6+4 tour aux gardes à l'esprit lent pour réaliser que les PJ les observent. Pris au dépourvu, les gardes sont mécontents de l'intrusion, et intiment aux PJ de « se barrer ailleurs ».

Si les PJ décident d'aller à la porte de devant, lisez-leur le texte ci-dessous :

Alors que vous approchez de la porte de devant, les deux humains vous regardent de façon menaçante. L'un d'entre eux dit, « par les dents de Sigmar, encore des nabots. Vous d'avez être là pour appuyer votre chef, hein ? Ne tentez rien d'amusant. On n'aimerait pas devoir vous fesser avec votre propre barbe. »

Si les PJ arrivent dans un sale état à la suite de la rencontre précédente entre les chasseurs de primes et l'assassin, les gardes seront confiants dans leur capacité à s'occuper des aventuriers. Les deux gardes de l'autre côté de la porte forme une assurance supplémentaire au cas où la paire extérieur aurait mal évalué ses capacités à s'opposer aux PJ. Si les aventuriers arrivent en bonne état physique pour se battre, les gardes sont plus nerveux, et ils laissent tomber leurs bravades.

Les PJ devraient être capable de **Bluffer** (modificateur de +20 si les aventuriers n'ont pris au pire que des dommages mineurs lors de la rencontre qu'il vienne de subir) pour passer les gardes. S'ils essayent d'intimider les gardes, ils devront réussir un test de **Cd** (+20 s'ils sont en bon état pour un combat). En dernier recours, les aventuriers peuvent combattre pour forcer le passage par la porte de devant.

Ils peuvent aussi décider de contourner le problème et la porte de devant d'un même mouvement. L'attention des gardes est telle que des PJ à l'esprit vif devraient être capables de se diriger tranquillement vers le mur sans être vus en réussissant un test de **Discrétion** +20. Les murs sont suffisamment rongés pour fournir des prises à toute personne tentant de les escalader. Les PJ doivent réussir un test de **Dex** +20 pour atteindre le jardin de l'autre côté. Les PJ disposant de la compétence *Escalade* peuvent grimper facilement. Ces PJ peuvent même aider leurs camarades à escalader le mur, ce qui ajoute un bonus supplémentaire de +10 au test du grimpeur.

Si les PJ parviennent à atteindre le jardin sans être repérés, lisez-leur le texte suivant :

Vous entrez dans un jardin entouré de murs, engorgé de mauvaises herbes. Un grand arbre domine le jardin mal entretenu, et dissimule des fenêtres de la maison. Une fontaine brisée gît sous une fenêtre latérale de l'étage supérieur. Une unique porte à l'arrière de la maison vous sépare de l'intérieur.

Si les aventuriers ont été repérés, ajoutez ce qui suit à la description :

Dès que le dernier d'entre vous franchit le mur, une alarme est déclenchée. Vous devez rapidement décider si vous attendez que la garde arrive, fuyez, ou continuez tout droit vers le marteau de guerre.

Un test d'**Int** devrait être autorisé aux aventuriers s'ils décident de fuir sans réfléchir aux ramifications. Un succès signifie que les PJ réalisent qu'ils pourraient ne plus jamais se retrouver aussi près du marteau s'ils s'enfuient maintenant, étant donné les circonstances de la mort du collectionneur elfe (là où il y a deux chasseurs de primes, ils pourraient y en avoir d'autres). S'ils choisissent tout de même de fuir, alors les lâches méritent ce qui leur arrive.

Les aventuriers devraient en conclure qu'ils n'ont rien à gagner à attendre car (1) ils pourraient bien avoir à se frotter à la garde en plus des gardes et (2) le marchand avec le marteau de guerre pourrait fuir. Il n'y a qu'un seul choix : avancer.

Au cas où les PJ essayent la porte de derrière, ils s'aperçoivent qu'elle n'est pas verrouillée. S'ils entrent, lisez-leur le texte suivant :

Vous entrez dans une cuisine assez négligée, avec une salle à manger adjacente. Si le marchand humain a le moindre serviteur, ils sont soit incompetents, soit ils viennent très rarement. Une porte permet de sortir de la pièce sur le côté opposé.

Si les aventuriers s'arrêtent pour écouter (ce qui n'est pas bon si l'alarme a été déclenchée), autorisez-leur un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10) pour les bruits normaux, afin d'entendre les gardes se plaindre. Si l'alarme a été déclenchée, les gardes se préparent désespérément à faire face aux aventuriers. Au cas où les aventuriers entrent dans la maison sans se faire repérer, les gardes ronchonneront sur leur ennui et leur mauvaise solde.

Les PJ peuvent entrer dans le hall d'entrée principal du rez-de-chaussée soit par la porte de devant, soit par la zone de la cuisine. Lisez-leur ce qui suit après qu'ils aient bluffés, intimidés, ou combattus les gardes pour passer :

Vous êtes entré dans la partie principale du rez-de-chaussée. Devant la porte principale se trouvent des escaliers montant à l'étage supérieur. Sur la gauche des escaliers, depuis la porte principale, se trouve le couloir conduisant aux chambres de derrière. Il y a deux portes simples situées en face de l'escalier. Vous entendez des bruits provenant de l'étage supérieur.

Si les aventuriers se frayent un chemin dans la maison en luttant, les bruits sont des raclements, tandis que le nain et l'humain se cache en haut. Si les aventuriers sont entrés en bluffant ou en intimidant, ils entendront une conversation (négociation) allant et venant.

Les PJ peuvent décider d'explorer le rez-de-chaussée avant de monter. Cela pourrait sembler étrange, mais les joueurs sont des gens étranges. Si nécessaire, la première des deux portes donne sur un salon, et la seconde sur une chambre.

Milicien de la guilde des marchands, Garde du Corps.

Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	4	3	7	27	1	32	27	21	29	24	28

Compétences : Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement.

Possession : Gourdin, couteau (I+10, D-2, Prd-20), coup de poing (CC-10, D-1), veste de cuir (0/1PA corps et bras).

Impitoyable.

Si les aventuriers grimpent les escaliers, lisez ce qui suit :

Vous débouchez en haut des escaliers à l'étage. Un couloir enveloppe les escaliers sur la gauche. Une porte vous fait directement face, et il y en a deux autres le long du couloir. La première de ces deux portes est légèrement entrebâillée.

A nouveau, les PJ peuvent décider d'explorer les deux portes fermées d'abord. Cette activité devrait être découragée si possible, car les aventuriers devraient rester concentrer sur leur tâche. S'il n'y a aucun moyen d'éviter de satisfaire les caprices des joueurs, alors la porte en face du sommet de l'escalier est la chambre principale, et la plus éloignée est un placard.

La porte centrale mène à un bureau. S'ils ont réussi à entrer dans la maison sans combat, c'est de cette pièce qu'ils entendent deux voix négociant une affaire. S'ils ont du combattre pour entrer, il n'y a aucun bruit dans cette pièce.

En poussant la porte, vous vous retrouvez dans un bureau avec une grosse table occupant son centre. Plusieurs étagères sont alignées le long du mur le plus proche, avec quelques tapisseries de mauvaise facture sur les murs adjacents. Celle sur votre gauche montre une scène de chasse, tandis que celle de droite représente un marché de village. La grande fenêtre derrière le bureau est légèrement ouverte, avec ses lourds rideaux tirés sur le côté.

Si les PJ ont atteint ce niveau sans effrayer les deux à l'intérieur, ils surprendront Wilhelm Pforten et Harek Vendloin (le marchand nain de l'incident aux portes de la ville, un peu plus tôt). Le marteau de guerre est enveloppé de tissus, tandis que Wilhelm et Harek négocient un prix. Si les PJ ont combattu pour arriver ici, les deux marchands se cachent derrière les rideaux. Les deux sortiront de leur cachette quand ils réaliseront que les PJ ne sont pas des assassins.

Après la surprise initiale, Wilhelm retrouve ses esprits suffisamment longtemps pour ordonner aux aventuriers de sortir de sa maison. Le fait que les PJ puissent être armés ne comptera guerre, car Wilhelm menacera d'appeler la garde pour arrêter les intrus. De plus, Harek est hérisé par l'interruption des négociations provoquée par l'entrée des PJ.

Les deux choix évident pour les aventuriers sont soit de négocier la récupération du marteau de guerre, soit de la prendre par la force. Dans le premier cas, les PJ doivent gérer deux problèmes. Tout d'abord, ils vont devoir persuader Harek de ne pas surenchérir sur l'héritage du clan. Demander au marchand nain de se désister pour le bien des prétentions de leur clan sur leur héritage n'est pas suffisant pour l'empêcher de tenter d'acquérir le marteau de guerre runique. Les PJ devront avoir recours à la menace (promesse) de considérer les actions déshonorantes d'Harek comme un motif de rancune. Le PJ qui fera appel à la rancune doit réussir un test de **Cd** avec les modificateurs suivants pour persuader le marchand nain de mettre un terme à sa tentative :

- +5 pour chaque compatriote qui soutient la menace de rancune,
- Diminué de la différence, si le marchand à un **Cd** supérieur.

Si le test de **Cd** échoue, Harek raille le PJ pour être coincé dans "les vieilles traditions" et augmente son enchère pour le marteau de guerre. Les aventuriers pourraient bien avoir à combattre le marchand nain pour le forcer à renoncer à sa tentative d'obtenir l'héritage du clan. Un test de **Cd** réussi fait se retirer Harek de la vente, et partir pour laisser les PJ et Wilhelm négocier (Harek a compris la détermination des PJ, et en a conclu que son intérêt se trouve ailleurs).

Les menaces de rancune ne fonctionnent que rarement sur les humains, car le concept d'honneur est perdu pour la Jeune Race. Malgré tout, les PJ sont venus pour proposer leurs services à celui qui possède le marteau de guerre, en échange de sa récupération. Malheureusement, l'idée d'avoir des nains avec lui, pire encore à son service, est repoussante pour le marchand humain. Le PJ faisant l'offre doit réussir un test de **Soc** -30 (*Commerce* +10) pour convaincre un Wilhelm Pforten réticent à accepter leurs termes. Un succès dans cette voie est, pour le moins, très improbable.

Les aventuriers devront plus vraisemblablement devoir avoir recours à la force pour récupérer leur marteau de guerre. Ils n'ont pas assez d'argent à eux tous pour ne serait-ce qu'envisager de contrer la dernière offre d'Harek. La promesse de payer plus tard ne fonctionnera pas avec Wilhelm. Etant donné sa propre tendance à mentir aux autres, Herr Pforten ne fait confiance à personne pour négocier honnêtement. Les PJ devront montrer l'argent pour acheter le marteau de guerre maintenant, ou ils peuvent l'oublier.

Les aventuriers peuvent choisir de tuer purement et simplement Wilhelm Pforten. Ou ils peuvent essayer d'arracher le marteau runique au marchand humain. S'ils font cela, la lutte pour récupérer l'héritage du clan amène les combattants près de la fenêtre. Là, la *Rune Maîtresse de Malchance* de Duronk fait effet, faisant en sorte que Wilhelm Pforten lâche prise sur le marteau tandis qu'il fait un faux pas, et tombe par la fenêtre. Le hurlement de Wilhelm est rapidement arrêté, tandis que son corps s'empale sur la fontaine brisée en-dessous.

Si les gardes sont restés au rez-de-chaussée, les aventuriers pourraient bien avoir à combattre pour sortir de la maison avant que la garde n'arrive. Une autre option est de rapidement s'échapper par la porte de derrière et le jardin, avant que quelqu'un n'arrive en réponse au hurlement de Wilhelm. L'heure tardive et le voisinage violent devrait donner aux PJ une bonne longueur d'avance pour fuir Nuln avant que la justice impériale ne puisse les pendre pour meurtre.

Harek Vendloin, Marchand (ex-Colporteur, ex-Commerçant).

Description : Harek va loin et fait dans la variété pour ce qui concerne l'exercice de son métier. Il aime se considérer comme un collectionneur, et cherchera à obtenir des objets d'artisanat nain, que ses frères ont négligemment laissé tomber entre les mains des humains. Comme n'importe quel nain, Harek a l'œil aiguisé pour reconnaître la qualité d'un travail. Cependant, il s'abaissera à largement sous-évaluer la qualité afin de s'assurer un prix inférieur. Ce n'est certainement pas la faute d'Harek si les humains sont généralement incapable (ou trop cupide pour s'en inquiéter) d'apprécier la véritable valeur d'un objet.

Taille : 1,47m
Cheveux : Châtain
Age : 94 ans

Poids : 61 Kg
Yeux : Bleus
Alignement : Neutre (Grungni)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	31	4	5	9	43	1	34	85	64	71	73	44

Compétences : Alphabétisation (reikspiel) ; Arme de Spécialisation : poing ; Baratin ; Calcul Mental ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Equitation ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Langage Secret : Guilde ; Numismatique ; Pictographie : Colporteur ; Sens de la Magie ; Soins des Animaux ; Travail du Fer.

Possession : Epée, dague (I+10, D-2, Prd -20), coup de poing (CC-10, D-1), chariot et cheval, lanterne, grand sac (110 Co), et bourse (10 Co, 15 pistoles).

Wilhelm Pforten, Marchand (ex-Scribe, ex-Commerçant).

Description : Wilhelm est un petit homme avec un égo insupportable, et une profonde aversion pour les gens vis-à-vis desquels il se sent supérieur. Cela inclus, mais n'est pas limité à, les pauvres, ouvriers, artisans, nains, et étrangers. Qui plus est, Wilhelm a un appétit exagéré pour les belles choses de la vie. Malheureusement, il est assez paresseux, et doit se reposer sur sa nature intrigante. Dans ce but, Wilhelm a entretenu le mythe qu'il avait des liens avec la famille criminelle Valentina (ce qui est étrange étant donné son dégoût pour les étrangers). En fait, les Valentina n'ont que faire d'un membre de la guilde des marchands sans talents et avec peu de contact. Même eux pensent qu'un jour il se brouillera avec quelqu'un qui mettra un terme à sa misérable petite vie.

Taille : 1,70m
Cheveux : Blond roux
Age : 34 ans

Poids : 65 Kg
Yeux : Bleus
Alignement : Neutre (Handrich, ou aucun)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	31	3	4	7	41	1	43	40	41	30	40	38

Compétences : Alphabétisation (reikspiel) ; Commerce ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Etrangère : Bretonnien ; Langue Hermétique : Magikane ; Numismatique.

Possession : Epée, dague (I+10, D-2, Prd -20), vêtement luxueux (un peu usés), et bourse (20 Co, 20 pistoles).

Epilogue.

S'ils parviennent à s'échapper, les aventuriers devraient rentrer à Khazid Slumbol juste quelques jours après les événements de MsR. Ils ont du prendre une route indirecte pour semer d'éventuels poursuivants. Avec le marteau de guerre à nouveau en possession du clan, et la certitude de la venue de chasseurs de primes, les habitants nains décident qu'il est temps de quitter Grissenwald et de retourner dans les Montagnes Grises.

Personnages

Craneg Tourneterre :

Fermier.

Nain mâle
Taille : 1,45m
Cheveux : Bruns foncés
Age : 33 ans
Traits distinctif : Aucun.
Points de Destin : 1

Lieu de naissance : Karak Norn
Poids : 77 Kg
Yeux : Marrons foncés
Alignement : Neutre (Grungni)
Psychologie : Animosité envers les elfes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	28	3	5	8	18	1	35	53	44	50	55	21

Compétences : Agriculture ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Exploitation Minière ; Identification des Plantes ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

Langages : Khazalid, Occidental (dialecte nain).

Possession : Hache, veste de cuir (0/1 PA corps et bras), casque (1 PA tête), et bourse (1 Co, 18 pistoles, 4 sous).

Histoire personnelle :

Bien que vous soyez un fermier, vous avez eu peu d'occasion de pratiquer votre métier à Khazid Slumbol en dehors de petits jardins potagers. Les humains ne considèrent pas les nains comme de bons fermiers, et par conséquent ne vous embauchent pas – non pas que vous le souhaitiez. Vous êtes un nain, un descendant de la plus grande culture du monde, et vous ne travailleriez pas pour de simples humains. Vous sentez qu'il est impératif que l'héritage soit récupéré, afin que votre clan retrouve sa gloire, et que vous soyez en mesure de nourrir les vôtres comme cela devrait être.

Vos compagnons sont :

Durak Porte-Rancune – Un nain extrêmement direct, très fier des traditions de son clan, et du noble héritage de vos frères. Vous êtes tous conscients de ça, bien entendu, car vous êtes assez d'accord avec ses opinions. Durak se considère comme le chef du groupe, une position que vous seriez heureux d'avoir. Malgré tout, vous prévoyez de le soutenir si l'un de ceux avec une opinion étrange sur les elfes rompt les rangs.

Morek Contetornade – Un nain érudit pour son jeune âge. Morek a été envoyé dans cette quête dans une forme de punition. Vous ne savez pas pourquoi, mais vous aurez besoin de garder un œil sur lui. Après tout, si les anciens du clan ne sont pas contents de lui, vous ne voulez pas être considéré de la même façon. De même, vous avez entendu qu'il a des opinions particulières sur la nature du monde, y compris une affection apparente pour les elfes. Vous espérez sincèrement que les défauts prétendus de Morek ne vont pas gêner dans la récupération du marteau de guerre.

Tomak Maindefer – Un bon nain digne de confiance, sauf pour ce qui concerne sa trop grande familiarité et amitié avec les humains qui vous inquiète beaucoup. D'autres ont suggéré que sa carrure maigre reflète son désir de correspondre au physique humain, au lieu de la corpulence plus appropriée naine. Il est aussi assez fier de son appartenance à la Guilde des Routiers humaine, pour une raison qui vous échappe. Malgré tout, sa famille est une bonne lignée de muletier, et travaillait aussi bien dans les mines. Bien que dans la société naine, les muletiers n'entrent pas dans les professions d'élite, ils sont nécessaires, et Tomak est votre ami personnel (malgré ses bizarreries), car vous partagez la même classe sociale.

Brondi mortierdepierre – Un soigneur et un peu délicat. Avec ses kilos en trop, Brondi est assez timide, mais c'est un camarade aimable. Malgré tout, le temps qu'il a passé avec les humains pourrait bien avoir eu une influence excessive l'ayant rendu un peu trop, heu... "non-nain".

Sunni Taillebois – Le membre le plus étrange du groupe. Tout d'abord, Sunni est une femme qui n'a peur de rien. Le truc à son sujet c'est que non seulement elle est assez attirante, mais elle est aussi extrêmement bien faite, et profondément orientée vers les affaires. En fait, c'est la naine parfaite. Peut-être que vous serez capable de l'impressionner pendant cette quête. Non pas qu'elle soit parfaite, car elle semble être trop désireuse de réussir dans le monde des humains.

Notes générales de rôleplay sur les nains dans Warhammer JRF :

Les nains peuvent représenter un défi pour les joueurs. Les membres de cette noble race sont bien plus que de petits humains trapus avec de longues barbes, un sale caractère, et l'épouvantable habitude d'engloutir de la bière et accumuler de l'or. Les nains sont en fait des gens complexes qui ont réussi à équilibrer leur robuste individualisme par leur profond respect pour leur clan et leurs ancêtres. Les joueurs de personnages nains devraient toujours être conscients que les actions (ou inactions) de leurs personnages reflèteront (dans leurs esprits au moins) les leurs et la réputation de leur clan. Dans ce contexte général, il y a de la marge pour une individualité parmi les personnages nains.

Il y a un certain nombre de vérités universelles sur les nains :

- **La célèbre loyauté et rancune naine** – Ces deux aspects de la psychologie naine sont virtuellement deux faces d'une même pièce. Les nains sont féroce­ment loyaux vis-à-vis de ceux qui leur ont rendu un grand service. Ces 'Amis des Nains' peuvent compter sur la loyauté des nains pour presque tout en dehors de la trahison. Tous ceux qui trahissent un nain, ou lui cause d'une façon ou d'une autre du mal, gagnent son (et celle de son clan) hostilité éternelle, et seront pour toujours qualifiés de 'Ennemi des Nains'.
- **La force de l'obligation liée à la parole d'un nains** – Cela, associé avec le fait qu'ils trouvent que les parjures sont particulièrement répugnants, signifie qu'un nain réfléchira énormément avant de s'engager dans quoi que ce soit en faisant une promesse ou en prêtant serment. Ainsi le joueur d'un personnage nain devra éviter de "donner sa parole" de voir quelque chose s'accomplir, à moins que cela n'implique un sujet très important personnellement ou pour l'honneur du clan.
- **La réputation est une autre caractéristique naine importante** – Demandez à un nain ce qu'il a réalisé dans sa vie, et il (s'il daigne le faire) récitera tous les actes de sa vie. Cela se fait de manière factuelle, sans vantardise apparente. En fait, la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux dont les actes n'ont aucune importance.
- **Les nains aiment accumuler de la richesse : c'est une marque de prestige et une mesure du succès** – Cela ne suggère pas qu'un nain est radin, juste frugal. Quand il y a le choix entre le luxe (comme une grande chambre individuelle à l'auberge) et la nécessité (un banc dans la salle commune pour dormir), le personnage nain choisira toujours cette dernière. C'est moins cher pour la même fonction.
- **Les nains sont notoirement des clients critiques** – Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants parce que les nains ont généralement un œil excellent concernant l'artisanat, et marchanderont continuellement pour faire baisser le prix par rapport au moindre défaut remarqué, aussi mineur soit-il.
- **Les clans sont très importants pour les nains** – Quand ils sont confrontés à des circonstances défavorables, tous les membres du clan resserrent les rangs les uns avec les autres. Cela peut à la fois aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). D'un côté, les personnages nains peuvent compter sur l'aide de leurs frères en cas de besoin. De l'autre côté, les engagements vis-à-vis du clan peuvent obliger un personnage nain à entreprendre des tâches qu'il aurait autrement évité (comme aider un frère aventurier qui s'est brouillé avec un puissant magistrat).

Durak Porte-Rancune :***Milicien.***

Nain mâle

Taille : 1,45m

Cheveux : Bruns foncés

Age : 40 ans

Traits distinctif : Aucun.

Points de Destin : 1

Lieu de naissance : Karak Norn

Poids : 75 Kg

Yeux : Marrons foncés

Alignement : Neutre (Grungni)

Psychologie : Haine des elfes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	30	4	4	8	24	2	13	55	24	48	47	19

Compétences : Coups Puissants ; Esquive ; Exploitation Minière.**Langages :** Khazalid, Occidental (dialecte nain).**Possession :** Epée, lance (I+10 au premier round seulement), arbalète et munition (32/64/300, FE4), chemise de maille (1PA corps), bouclier (1PA partout), et bourse (2 Co, 12 pistoles).**Histoire personnelle :**

Vous êtes un véritable nain, fier de votre héritage et honteux du destin qui a frappé votre clan. Ce qui est nécessaire, c'est un acte héroïque. Au lieu que votre clan vende à la fois ses mines et son célèbre héritage pour une poignée d'or. Vous vous êtes joint à cette expédition pour récupérer le symbole du fier passé des vôtres, et l'utiliser pour amorcer une stratégie qui permettra de regagner la fierté de vos semblables. Pourtant ils semblent ignorer leur héritage, s'identifiant aux humains et pire – la racaille elfique. Votre but est de récupérer l'héritage sans perdre votre honneur et escorter vos camarades jusque chez vous quand vous aurez accompli votre devoir. Etant le seul soldat du groupe, vous vous considérez comme le chef, bien que vous aurez besoin de compter sur la coopération des nains traditionnelle et la solidarité mutuelle dans cette tanière d'humains.

Vos compagnons sont :

Cranneg Tourneterre – Un jeune nain (au moins plus jeune que vous), qui est assez insignifiant. C'est un fermier de métier, ce qui était de peu d'utilité dans les Crêtes Noires, et plus d'aucune depuis que votre clan s'est déplacé à Khazid Slumbol. Lui et Tomak sont d'assez proches amis, malgré le fait que le point de vue de Cranneg sur les humains et l'héritage nain soit plus proche du votre.

Morek Contetornade – Comment quelqu'un d'aussi instruit peut être aussi compréhensif avec les elfes ? Les anciens du clan doivent avoir inclus Morek dans cette expédition dans un but. Peut-être comme une occasion de faire quelque chose d'honorable de sa vie ? Ou ça pourrait bien être leur façon de tester vos capacités de commandement. Dans tous les cas, vous tiendrez la bride haute à ce Scribe des Runes.

Tomak Maindefefer – Vous vous interrogez vraiment sur Tomak. Il semble assez fiable d'un côté, mais ressemble trop aux humains de l'autre. Sa carrure maigre reflète d'étranges désirs de correspondre à la carrure humaine, plutôt qu'à celle plus adaptée à son héritage. Tomak est aussi extrêmement fier de son appartenance à la Guilde des Routiers humaine. Malgré tout, sa famille est une bonne lignée de muletiers, et a bien travaillé dans les mines.

Brondi mortierdepierre – Un autre nain qui a passé bien trop de temps avec les humains. Malgré cela, vous êtes content d'avoir un soigneur avec vous, ne serait-ce que parce que les autres ont plus de chance de se blesser entre eux que les ennemis dans un combat. Vous aurez à vous assurer de la sécurité du gros Brondi, étant donné qu'il pourrait être celui (en dehors de vous) que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre.

Sunni Taillebois – Sunni est une femme qui est très confiante dans ses capacités. Vous aimez ça. Elle est aussi plaisante à voir, extrêmement bien faite, et totalement concentrée sur les affaires. Qui plus est, Sunni pourrait bien être la personne la plus compétente, en dehors de vous, dans cette expédition. La seule chose à laquelle vous trouvez à redire est sa volonté apparente de faire partie de la société humaine. Vous garderez un œil sur elle pour vous assurer qu'elle ne néglige pas ses responsabilités vis-à-vis du clan.

Notes générales de rôleplay sur les nains dans Warhammer JRF :

Les nains peuvent représenter un défi pour les joueurs. Les membres de cette noble race sont bien plus que de petits humains trapus avec de longues barbes, un sale caractère, et l'épouvantable habitude d'engloutir de la bière et accumuler de l'or. Les nains sont en fait des gens complexes qui ont réussi à équilibrer leur robuste individualisme par leur profond respect pour leur clan et leurs ancêtres. Les joueurs de personnages nains devraient toujours être conscients que les actions (ou inactions) de leurs personnages reflèteront (dans leurs esprits au moins) les leurs et la réputation de leur clan. Dans ce contexte général, il y a de la marge pour une individualité parmi les personnages nains.

Il y a un certain nombre de vérités universelles sur les nains :

- **La célèbre loyauté et rancune naine** – Ces deux aspects de la psychologie naine sont virtuellement deux faces d'une même pièce. Les nains sont féroce­ment loyaux vis-à-vis de ceux qui leur ont rendu un grand service. Ces 'Amis des Nains' peuvent compter sur la loyauté des nains pour presque tout en dehors de la trahison. Tous ceux qui trahissent un nain, ou lui cause d'une façon ou d'une autre du mal, gagnent son (et celle de son clan) hostilité éternelle, et seront pour toujours qualifiés de 'Ennemi des Nains'.
- **La force de l'obligation liée à la parole d'un nains** – Cela, associé avec le fait qu'ils trouvent que les parjures sont particulièrement répugnants, signifie qu'un nain réfléchira énormément avant de s'engager dans quoi que ce soit en faisant une promesse ou en prêtant serment. Ainsi le joueur d'un personnage nain devra éviter de "donner sa parole" de voir quelque chose s'accomplir, à moins que cela n'implique un sujet très important personnellement ou pour l'honneur du clan.
- **La réputation est une autre caractéristique naine importante** – Demandez à un nain ce qu'il a réalisé dans sa vie, et il (s'il daigne le faire) récitera tous les actes de sa vie. Cela se fait de manière factuelle, sans vantardise apparente. En fait, la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux dont les actes n'ont aucune importance.
- **Les nains aiment accumuler de la richesse : c'est une marque de prestige et une mesure du succès** – Cela ne suggère pas qu'un nain est radin, juste frugal. Quand il y a le choix entre le luxe (comme une grande chambre individuelle à l'auberge) et la nécessité (un banc dans la salle commune pour dormir), le personnage nain choisira toujours cette dernière. C'est moins cher pour la même fonction.
- **Les nains sont notoirement des clients critiques** – Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants parce que les nains ont généralement un œil excellent concernant l'artisanat, et marchanderont continuellement pour faire baisser le prix par rapport au moindre défaut remarqué, aussi mineur soit-il.
- **Les clans sont très importants pour les nains** – Quand ils sont confrontés à des circonstances défavorables, tous les membres du clan resserrent les rangs les uns avec les autres. Cela peut à la fois aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). D'un côté, les personnages nains peuvent compter sur l'aide de leurs frères en cas de besoin. De l'autre côté, les engagements vis-à-vis du clan peuvent obliger un personnage nain à entreprendre des tâches qu'il aurait autrement évité (comme aider un frère aventurier qui s'est brouillé avec un puissant magistrat).

Morek Contetornade :*Scribe des Runes.*

Nain mâle
 Taille : 1,42m
 Cheveux : Bruns foncés
 Age : 38 ans
 Traits distinctif : Aucun.
 Points de Destin : 2

Lieu de naissance : Karak Norn
 Poids : 70 Kg
 Yeux : Marrons foncés
 Alignement : Neutre (Grungni)
 Psychologie : Aucune

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	18	3	3	6	38	1	25	48	45	50	65	18

Compétences : Alphabétisation (Khazalid, Occidental) ; Connaissance des Runes ; Etiquette ; Exploitation Minière ; Langue Hermétique : Magikane, Nain ancien ; Métallurgie ; Travail du Fer.

Langages : Khazalid, Occidental (dialecte nain).

Possession : Epée, matériel d'écriture, fine feuilles de métal, et bourse (4 Co, 8 pistoles, 8 sous).

Histoire personnelle :

En tant que Scribe des Runes, vous avez été envoyé dans ce voyage pour enregistrer les événements pour la postérité. Vous êtes aussi capable de lire les runes khazalid, ce qui sera nécessaire pour s'assurer que vous obteniez le bon objet. Qui plus est, vous avez été envoyé en punition pour certaines de vos opinions. Votre interprétation de l'histoire n'a pas été bien reçue par les Maîtres Erudits de votre clan. Pour le dire crûment, vous considérez que la plupart des livres de la connaissance nains sont biaisés par la propagande, et ne rapporte pas l'histoire factuelle. Ils sont trop remplis de vantardises et rancunes pour des études universitaires sérieuses. En particulier, l'attitude des livres vis-à-vis des elfes semble un peu raciste. Bien sûr, vos deux peuples ont combattu pendant des millénaires, mais c'était il y a longtemps, et la conséquence de malentendu et d'arrogance – des deux côtés. Il vous semble qu'il y a des ennemis plus importants dans le monde, en particulier les forces du Chaos. En fait, vous serez attentifs, partout où vous irez, aux influences de la corruption et du mal.

Vos compagnons sont :

Craneg Tourneterre – Un jeune nain dont les compétences agricoles était peu utiles dans les Crêtes Noires, et ne le sont plus depuis que votre clan s'est installé à Khazid Slumbol. Il est assez nain dans son opinion sur le monde et la place que les nains doivent y occuper. Vous êtes assez surpris de son amitié avec Tomak, car les opinions de Craneg sont plus proches, bien que pas aussi rigides, de celles de Durak.

Durak Porte-Rancune – Un nain extrêmement direct, très fier de ses traditions et de votre noble héritage. Il partage aussi la rigidité de votre race dans ses conceptions du monde extérieur. Durak se considère comme le chef du groupe, ce qui ne vous surprend pas le moins du monde. Malgré tout, certaines situations requièrent de la diplomatie, une compétence dans laquelle vous surpassez sans aucun doute ce guerrier nain.

Tomak Maindefer – Un bon nain fiable, qui est excessivement fier de son appartenance à la Guilde des Routiers humaine. Tomak vient d'une bonne lignée familiale de muletier, et qui a bien travaillé dans les mines. Dans la société naine, les muletiers ne sont pas une profession d'élite, tout comme les fermiers, ce qui doit probablement constituer la base de l'amitié entre Tomak et Craneg.

Brondi mortierdepierre – Un autre bon nain qui a su aller au-delà de l'inflexibilité de la société naine, et découvert une vocation nécessaire au-delà des mines. Le soigneur est sensé, bien qu'un peu lent. Peut-être que la tendance apparente à réfléchir à une situation avant d'agir est un dérivé de sa profession.

Sunni Taillebois – Comme Tomak, Sunni s'est apparemment bien adaptée au monde des humains. Elle est moins bavarde sur sa réussite que le Routier, ce qui vous laisse penser que la naine est plus confiante en sa réussite que Tomak. En fait, s'il n'y avait pas le dominant Durak, vous pourriez certainement considérer Sunni comme le chef de l'expédition.

Notes générales de rôleplay sur les nains dans Warhammer JRF :

Les nains peuvent représenter un défi pour les joueurs. Les membres de cette noble race sont bien plus que de petits humains trapus avec de longues barbes, un sale caractère, et l'épouvantable habitude d'engloutir de la bière et accumuler de l'or. Les nains sont en fait des gens complexes qui ont réussi à équilibrer leur robuste individualisme par leur profond respect pour leur clan et leurs ancêtres. Les joueurs de personnages nains devraient toujours être conscients que les actions (ou inactions) de leurs personnages reflèteront (dans leurs esprits au moins) les leurs et la réputation de leur clan. Dans ce contexte général, il y a de la marge pour une individualité parmi les personnages nains.

Il y a un certain nombre de vérités universelles sur les nains :

- **La célèbre loyauté et rancune naine** – Ces deux aspects de la psychologie naine sont virtuellement deux faces d'une même pièce. Les nains sont féroce­ment loyaux vis-à-vis de ceux qui leur ont rendu un grand service. Ces 'Amis des Nains' peuvent compter sur la loyauté des nains pour presque tout en dehors de la trahison. Tous ceux qui trahissent un nain, ou lui cause d'une façon ou d'une autre du mal, gagnent son (et celle de son clan) hostilité éternelle, et seront pour toujours qualifiés de 'Ennemi des Nains'.
- **La force de l'obligation liée à la parole d'un nains** – Cela, associé avec le fait qu'ils trouvent que les parjures sont particulièrement répugnants, signifie qu'un nain réfléchira énormément avant de s'engager dans quoi que ce soit en faisant une promesse ou en prêtant serment. Ainsi le joueur d'un personnage nain devra éviter de "donner sa parole" de voir quelque chose s'accomplir, à moins que cela n'implique un sujet très important personnellement ou pour l'honneur du clan.
- **La réputation est une autre caractéristique naine importante** – Demandez à un nain ce qu'il a réalisé dans sa vie, et il (s'il daigne le faire) récitera tous les actes de sa vie. Cela se fait de manière factuelle, sans vantardise apparente. En fait, la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux dont les actes n'ont aucune importance.
- **Les nains aiment accumuler de la richesse : c'est une marque de prestige et une mesure du succès** – Cela ne suggère pas qu'un nain est radin, juste frugal. Quand il y a le choix entre le luxe (comme une grande chambre individuelle à l'auberge) et la nécessité (un banc dans la salle commune pour dormir), le personnage nain choisira toujours cette dernière. C'est moins cher pour la même fonction.
- **Les nains sont notoirement des clients critiques** – Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants parce que les nains ont généralement un œil excellent concernant l'artisanat, et marchanderont continuellement pour faire baisser le prix par rapport au moindre défaut remarqué, aussi mineur soit-il.
- **Les clans sont très importants pour les nains** – Quand ils sont confrontés à des circonstances défavorables, tous les membres du clan resserrent les rangs les uns avec les autres. Cela peut à la fois aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). D'un côté, les personnages nains peuvent compter sur l'aide de leurs frères en cas de besoin. De l'autre côté, les engagements vis-à-vis du clan peuvent obliger un personnage nain à entreprendre des tâches qu'il aurait autrement évité (comme aider un frère aventurier qui s'est brouillé avec un puissant magistrat).

Tomak Maindefefer :**Muletier.**

Nain mâle
 Taille : 1,37m
 Cheveux : Bruns clairs
 Age : 36 ans
 Traits distinctif : Maigre (selon les standards nains, vous êtes légèrement maigre).
 Psychologie : Animosité envers les elfes

Lieu de naissance : Karak Norn
 Poids : 45 Kg
 Yeux : Marrons
 Alignement : Neutre (Grungni)
 Points de Destin : 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	22	3	3	9	22	1	15	55	44	60	54	27

Compétences : Arme de Spécialisation : articulé ; Conduite d'Attelage ; Dressage ; Exploitation Minière ; Soins des Animaux.

Langages : Khazalid, Occidental (dialecte nain).

Possession : Fléau (CC-10, D+1, Prd-10), fouet (CC-10, D-2, Prd-20), manteau imperméable, chapeau à large bord, médaillon de la guilde des Routiers, et bourse (1 Co, 12 pistoles, 10 sous).

Histoire personnelle :

Vous descendez d'une lignée de muletiers, une profession tout à fait indispensable. Quand les mines fonctionnaient, votre famille fournissait un travail essentiel en assurant l'approvisionnement en bêtes de somme pour déplacer les approvisionnements et la production. Mais votre famille n'a jamais été bien considérée. Après tout, vous n'étiez pas un ingénieur ou un mineur – bien que tout le monde se demande pourquoi l'exploitation minière est autant considérée. Cependant, depuis la fermeture de la mine, vous êtes l'un des rares à bien vous en sortir. Les marchands humains respectent les gens qui connaissent les animaux de troupeaux – et les payent bien. Vous vous en êtes bien sorti par vous-même. A la différence de certains de vos frères, vous avez constaté que vous appréciez les Humains (que vous n'appellez pas "Humie" comme vos frères, parce que ça semble dégradant). Ils ne sont pas coincés dans leurs traditions, et respectent une personne pour ses compétences, pas sa famille ou son clan. Vous êtes même un membre respecté de la Guilde des Routiers de Grissenwald.

Vous avez accepté de venir dans cette expédition par égard pour votre père. C'est maintenant une grande source de fierté pour lui que vous soyez membre de ce groupe destiné à se retrouver dans les livres d'histoires, comme l'un de ceux qui aura ramené le grand objet du clan. De plus, vous êtes là en tant que référence sur les humains. [Notes : Souvenez-vous de rappeler à votre MJ que vous bénéficiiez d'un bonus de réaction de +30 vis-à-vis de tous les membres de votre guilde]. Vous rappelez constamment à vos compagnons à quel point vous êtes bien introduit dans la guilde. Après tout, votre clan l'a infligé à votre famille depuis des générations.

Vos compagnons sont :

Cranneg Tourneterre – Un jeune nain venant d'une longue lignée de fermiers. Malheureusement, lui et sa famille sont aussi peu respectés par votre clan que vous et votre famille l'êtes. Lui et vous êtes bons amis, avec une considération similaire pour la gloire passée des nains, bien que vous différiez dans vos opinions respectives sur les humains.

Durak Porte-Rancune – D'une certaine façon, ce guerrier pense que vous préféreriez être humain. Grottesque ! Ce n'est pas juste parce que vous envieez certains de leurs attributs que vous voulez être l'un d'eux. Bien que l'impudent Durak se considère comme le chef de cette expédition, vous savez que le moment viendra où ils auront besoins de vos compétences et contacts. Vous attendez impatiemment l'occasion de leur montrer de quoi il retourne.

Morek Contetornade – Il y a quelque chose de très anormal chez un nain éduqué qui trouve que les elfes sont de magnifiques créatures, si on en croit la rumeur. Peut-être que les sages anciens du clan pensent que Morak retrouvera son bon sens quand il rencontrera l'un des membres de cette race de lâches en chair et en os, si on peut dire. Dans tous les cas, vous espérez que le Scribe des Runes gardera ses étranges idées pour lui-même.

Brondi mortierdepierre – Un soigneur qui a tiré profit du temps passé avec les humains. Peut-être un peu trop. Le robuste Brondi semble être un peu trop mesuré (vous pensez – lent) à entreprendre des actions. D'un autre côté, ses compétences seront utiles si Durak conduit votre groupe vers des problèmes.

Sunni Taillebois – Une naine selon votre cœur, diriez-vous. Tout comme vous, elle semble apprécier la compagnie des humains. Sunni a travaillé avec les Manouvriers de Grissenwald, et a récemment rejoint leur Guilde, qui est vaguement associée à la Guilde des Routiers de Grissenwald (vous avez entendu des rumeurs sur le fait que les deux guildes n'en font qu'une dans d'autres villes plus grandes le long du Reik, comme Kemperbad). Sunni donne l'impression d'avoir de l'assurance, ce qui pourrait entraîner des conflits avec Durak. Vous verrez comment ça tourne.

Notes générales de rôleplay sur les nains dans Warhammer JRF :

Les nains peuvent représenter un défi pour les joueurs. Les membres de cette noble race sont bien plus que de petits humains trapus avec de longues barbes, un sale caractère, et l'épouvantable habitude d'engloutir de la bière et accumuler de l'or. Les nains sont en fait des gens complexes qui ont réussi à équilibrer leur robuste individualisme par leur profond respect pour leur clan et leurs ancêtres. Les joueurs de personnages nains devraient toujours être conscients que les actions (ou inactions) de leurs personnages reflèteront (dans leurs esprits au moins) les leurs et la réputation de leur clan. Dans ce contexte général, il y a de la marge pour une individualité parmi les personnages nains.

Il y a un certain nombre de vérités universelles sur les nains :

- **La célèbre loyauté et rancune naine** – Ces deux aspects de la psychologie naine sont virtuellement deux faces d'une même pièce. Les nains sont féroce­ment loyaux vis-à-vis de ceux qui leur ont rendu un grand service. Ces 'Amis des Nains' peuvent compter sur la loyauté des nains pour presque tout en dehors de la trahison. Tous ceux qui trahissent un nain, ou lui cause d'une façon ou d'une autre du mal, gagnent son (et celle de son clan) hostilité éternelle, et seront pour toujours qualifiés de 'Ennemi des Nains'.
- **La force de l'obligation liée à la parole d'un nains** – Cela, associé avec le fait qu'ils trouvent que les parjures sont particulièrement répugnants, signifie qu'un nain réfléchira énormément avant de s'engager dans quoi que ce soit en faisant une promesse ou en prêtant serment. Ainsi le joueur d'un personnage nain devra éviter de "donner sa parole" de voir quelque chose s'accomplir, à moins que cela n'implique un sujet très important personnellement ou pour l'honneur du clan.
- **La réputation est une autre caractéristique naine importante** – Demandez à un nain ce qu'il a réalisé dans sa vie, et il (s'il daigne le faire) récitera tous les actes de sa vie. Cela se fait de manière factuelle, sans vantardise apparente. En fait, la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux dont les actes n'ont aucune importance.
- **Les nains aiment accumuler de la richesse : c'est une marque de prestige et une mesure du succès** – Cela ne suggère pas qu'un nain est radin, juste frugal. Quand il y a le choix entre le luxe (comme une grande chambre individuelle à l'auberge) et la nécessité (un banc dans la salle commune pour dormir), le personnage nain choisira toujours cette dernière. C'est moins cher pour la même fonction.
- **Les nains sont notoirement des clients critiques** – Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants parce que les nains ont généralement un œil excellent concernant l'artisanat, et marchanderont continuellement pour faire baisser le prix par rapport au moindre défaut remarqué, aussi mineur soit-il.
- **Les clans sont très importants pour les nains** – Quand ils sont confrontés à des circonstances défavorables, tous les membres du clan resserrent les rangs les uns avec les autres. Cela peut à la fois aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). D'un côté, les personnages nains peuvent compter sur l'aide de leurs frères en cas de besoin. De l'autre côté, les engagements vis-à-vis du clan peuvent obliger un personnage nain à entreprendre des tâches qu'il aurait autrement évité (comme aider un frère aventurier qui s'est brouillé avec un puissant magistrat).

Brondi Mortierdepierre :*Etudiant en Médecine.*

Nain mâle
 Taille : 1,47m
 Cheveux : Bruns
 Age : 47 ans
 Traits distinctif : Gros*.
 Points de Destin : 2

Lieu de naissance : Karak Norn
 Poids : 80 Kg
 Yeux : Bleus
 Alignement : Neutre (Grungni)
 Psychologie : Aucune

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3*	41	22	3	5*	7	31	1	26	51	48	52	55	24

Compétences : Acuité Auditive ; Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissance des Parchemins ; Exploitation Minière ; Fabrication de Drogues ; Langage Secret : Classique ; Métallurgie ; Pathologie ; Traumatologie ; Travail du Fer.

Langages : Khazalid, Occidental (dialecte nain).

Possession : Epée, instruments médicaux dans un sac abimé, et bourse (4 Co, 6 pistoles).

Histoire personnelle :

Bien que vous ayez passé du temps dans les mines, comme tous les membres de votre clan, vous savez que ce n'était pas fait pour vous. Vous étiez bien plus intéressé par les arts curatifs que par l'obtention de la capacité de différencier une roche éruptive d'une métamorphique. Vous avez même flirté avec l'idée d'entrer dans le clergé, mais avez décidé qu'ils étaient assez nombreux pour peupler une grande communauté minière.

Vous avez fait votre apprentissage auprès du Doktor Karl Haspel, un médecin humain qui s'intéressait véritablement aux opprimés de Grissenwald (la plupart des médecins ont tendance à s'occuper des gens aisés, laissant les pauvres aux prêtres de Shallya). Vous avez appris beaucoup de choses auprès du bon Doktor, en particulier l'approche méthodologique consistant à prendre en compte tous les faits pertinents d'une situation avant d'estimer quel est la bonne action à entreprendre.

Quand vous avez appris la formation de cette expédition pour récupérer le marteau de guerre du clan, vous vous êtes porté volontaire pour accompagner vos frères. Quelqu'un doit aider à les rafistoler si la fierté naine leur attire des problèmes. Le groupe avait aussi besoin d'une voix raisonnable et réfléchi dans ses rangs. Vous vous inquiétez juste de quand vous leur annoncerez que vous ne détestez pas les elfes, ou que vous appréciez pas mal les humains – deux traits qui divergent du point de vue nain traditionnel.

Vos compagnons sont :

Craneg Tourneterre – Un jeune fermier qui semble trop orgueilleux pour trouver un emploi significatif à Grissenwald. Vous pensez qu'il aurait du prendre le temps de travailler dans l'une des fermes humaines pour élargir son horizon. Il est tellement comme votre autre cousin bourratif. Son amitié avec Tomak est des plus surprenantes, étant donné leur différence d'opinion sur les humains.

Durak Porte-Rancune – Le guerrier nain conservateur typique. D'après la façon dont il se comporte, Durak se considère comme le chef naturel, et a assumé ce rôle dans l'expédition. Vous espérez sincèrement que sa solution à tous les problèmes n'est pas le bout de sa lance. Et malheur à tous les elfes qui croiseraient son chemin ! C'est une bonne chose que vous ayez pris des bandages supplémentaires dans votre besace.

Morek Contetornade – Un nain érudit dont le point de vue sur l'histoire diffère de ce que vous avez entendu des anciens, si on en croit les rumeurs. Peut-être que l'atmosphère étouffante de Khazid Slumbol a pesé sur Morek et qu'il avait besoin d'une expédition pour "s'aérer la tête". Cette affaire devrait s'avérer instructive pour le Scribe des Runes, et peut-être laisser entrevoir de quoi il est véritablement fait.

Tomak Maindefefer – Bien qu'il soit un ami proche de Craneg, Tomak est bien différent. La raison évidente de la fierté de Tomak est qu'il appartient à une guilde humaine. Grungni sait qu'il le dit assez souvent à ses frères. Peut-être est-ce due au peu de respect que sa famille de muletier a reçu de son clan. Tomak apprécie généralement les humains (bien qu'il persiste à ne pas les appeler "Humie") et pourrait bien être un atout dans cette quête.

Sunni Taillebois – Si quelqu'un pourrait bien avoir les moyens de tenir tête à Durak, c'est Sunni. Elle a bien bénéficié de son temps à Grissenwald, et ne semble pas manquer de confiance en elle. Du genre à faire honte aux autres de votre clan, en particulier les orgueilleux comme Craneg. En fait, vous êtes surpris qu'elle soit restée avec le clan plutôt que de partir, comme l'ont fait quelques autres. Là encore, vous êtes bien resté...

Notes générales de rôleplay sur les nains dans Warhammer JRF :

Les nains peuvent représenter un défi pour les joueurs. Les membres de cette noble race sont bien plus que de petits humains trapus avec de longues barbes, un sale caractère, et l'épouvantable habitude d'engloutir de la bière et accumuler de l'or. Les nains sont en fait des gens complexes qui ont réussi à équilibrer leur robuste individualisme par leur profond respect pour leur clan et leurs ancêtres. Les joueurs de personnages nains devraient toujours être conscients que les actions (ou inactions) de leurs personnages reflèteront (dans leurs esprits au moins) les leurs et la réputation de leur clan. Dans ce contexte général, il y a de la marge pour une individualité parmi les personnages nains.

Il y a un certain nombre de vérités universelles sur les nains :

- **La célèbre loyauté et rancune naine** – Ces deux aspects de la psychologie naine sont virtuellement deux faces d'une même pièce. Les nains sont féroce­ment loyaux vis-à-vis de ceux qui leur ont rendu un grand service. Ces 'Amis des Nains' peuvent compter sur la loyauté des nains pour presque tout en dehors de la trahison. Tous ceux qui trahissent un nain, ou lui cause d'une façon ou d'une autre du mal, gagnent son (et celle de son clan) hostilité éternelle, et seront pour toujours qualifiés de 'Ennemi des Nains'.
- **La force de l'obligation liée à la parole d'un nains** – Cela, associé avec le fait qu'ils trouvent que les parjures sont particulièrement répugnants, signifie qu'un nain réfléchira énormément avant de s'engager dans quoi que ce soit en faisant une promesse ou en prêtant serment. Ainsi le joueur d'un personnage nain devra éviter de "donner sa parole" de voir quelque chose s'accomplir, à moins que cela n'implique un sujet très important personnellement ou pour l'honneur du clan.
- **La réputation est une autre caractéristique naine importante** – Demandez à un nain ce qu'il a réalisé dans sa vie, et il (s'il daigne le faire) récitera tous les actes de sa vie. Cela se fait de manière factuelle, sans vantardise apparente. En fait, la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux dont les actes n'ont aucune importance.
- **Les nains aiment accumuler de la richesse : c'est une marque de prestige et une mesure du succès** – Cela ne suggère pas qu'un nain est radin, juste frugal. Quand il y a le choix entre le luxe (comme une grande chambre individuelle à l'auberge) et la nécessité (un banc dans la salle commune pour dormir), le personnage nain choisira toujours cette dernière. C'est moins cher pour la même fonction.
- **Les nains sont notoirement des clients critiques** – Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants parce que les nains ont généralement un œil excellent concernant l'artisanat, et marchanderont continuellement pour faire baisser le prix par rapport au moindre défaut remarqué, aussi mineur soit-il.
- **Les clans sont très importants pour les nains** – Quand ils sont confrontés à des circonstances défavorables, tous les membres du clan resserrent les rangs les uns avec les autres. Cela peut à la fois aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). D'un côté, les personnages nains peuvent compter sur l'aide de leurs frères en cas de besoin. De l'autre côté, les engagements vis-à-vis du clan peuvent obliger un personnage nain à entreprendre des tâches qu'il aurait autrement évité (comme aider un frère aventurier qui s'est brouillé avec un puissant magistrat).

*Sunni Taillebois :**Manouvrière.*

Nain, femme
 Taille : 1,42m
 Cheveux : Noirs
 Age : 46 ans
 Traits distinctif : Visage attirant*.
 Points de Destin : 1

Lieu de naissance : Karak Norn
 Poids : 59 Kg
 Yeux : Noisettes
 Alignement : Neutre (Grungni)
 Psychologie : Aucune

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	21	3	6	9	24	1	24	47	36	57	50	31*

Compétences : Conduite d'Attelage ; Endurance à l'Alcool ; Escalade ; Exploitation Minière ; Métallurgie ; Technologie ; Travail du Bois ; Travail du Fer.

Langages : Khazalid, Occidental (dialecte nain).

Possession : Hache, veste de cuir (0/1 PA corps/bras), médaillon de la guilde des Manutentionnaires, et bourse (3 Co, 16 pistoles, 4 sous).

Histoire personnelle :

Après la vente des mines des Crêtes Noires, vous avez trouvé du travail le long des berges fluviales à Grissenwald dans divers boulots. Vous avez un peu travaillé en tant que manutentionnaire et rejoint la guilde humaine. Vous avez aussi travaillé comme charpentier à temps partiel à la guilde, réparant les bâtiments décrépit et faisant divers boulots à la résidence du Maître de Guilde. Certains dans votre clan trouvaient le travail avilissant, mais au moins il paye mieux que ce que vous auriez reçu en boudant à Khazid Slumbol.

Vous avez sauté sur la chance de vous joindre à un groupe formé pour retrouver le marteau de guerre de l'Ancien Gorim. Non seulement c'était un acte honorable à accomplir, mais cette quête vous donne la chance de quitter l'humeur de plus en plus déprimante de Grissenwald, et de découvrir le monde. Qui plus est, la mission vous a donné une occasion d'échapper à ceux de votre clan, qui préfèrent se souvenir des gloires passées plutôt que de chercher de nouvelles occasions d'améliorer leur réputation. Vous prévoyez de vous enregistrer dans les guildes humaines à Nuln pendant que vous y serez.

Vos compagnons sont :

Cranneg Tourneterre – Quand on parle de rester coincer dans la boue. Cranneg est l'un de ceux qui vivent dans le passé, bien que vous ne sachiez pas trop lequel. C'est un fermier de métier, mais il a peu de chance de trouver un travail dans cette voie. En fait, son métier n'est pas vraiment le prototype de l'accomplissement nain. Peut-être que cette expédition l'instruira sur le monde extérieur, bien que vous en doutiez.

Durak Porte-Rancune – Un survivant d'une époque plus brutale de l'histoire naine. Ok, peut-être que c'est une opinion un peu trop sévère. Durak est le guerrier nain typique qui voit le monde en noir et blanc. Si vous ne pouvez pas comprendre quelque chose, frappez-le jusqu'à ce que ça saigne. Oh bien. Vous le laissez avoir le commandement qu'il désire tellement. Cette expédition doit être un succès, et pour y parvenir, vous avez besoin de travailler tous ensemble, et de vous soutenir les uns les autres. Vous espérez juste que Durak ne vous fera pas tous terminer au pilori.

Morek Contetornade – Les Dieux Ancestraux doivent avoir le sens de l'humour. Les anciens ont envoyé ce Scribe des Runes dans un but. Serait-ce pour faire la chronique de la quête du Marteau de Gorim ? Voient-ils cela comme une grande expédition vers des terres inconnues ? Ou, est-ce que Morek est considéré comme un contrepoids éloquent à l'approche directe de Durak ? Vous allez bien voir comment cela se dénoue au cours du voyage.

Tomak Maindefer – Tomak est un bon nain, mais un peu obtus parfois. Soit, il tire une grande fierté de son appartenance à une guilde humaine. Il n'a pas besoin de se vanter sans cesse de cette "réussite". C'est pas comme s'il avait tué un troll, ou quelque chose du genre. A nouveau, être un muletier n'est pas grand-chose en soi. En fait, le statut social relativement bas de leurs modes de vie respectif est la principale raison de l'amitié qui lie Tomak et Cranneg.

Brondi Mortierdepierre – L'inclusion de ce soigneur dit tout ce qui est nécessaire sur la confiance des anciens dans la capacité de commandement de Durak. Vous espérez certainement que Brondi a apporté beaucoup de baumes et de bandages. Le soigneur rebondi est une personne assez sympathique qui semble bien apprécier les humains. En fait, il y a suffisamment de gens dans ce groupe qui ont déjà eu affaire aux humains pour que l'expédition puisse réussir.

Notes générales de rôleplay sur les nains dans Warhammer JRF :

Les nains peuvent représenter un défi pour les joueurs. Les membres de cette noble race sont bien plus que de petits humains trapus avec de longues barbes, un sale caractère, et l'épouvantable habitude d'engloutir de la bière et accumuler de l'or. Les nains sont en fait des gens complexes qui ont réussi à équilibrer leur robuste individualisme par leur profond respect pour leur clan et leurs ancêtres. Les joueurs de personnages nains devraient toujours être conscients que les actions (ou inactions) de leurs personnages reflèteront (dans leurs esprits au moins) les leurs et la réputation de leur clan. Dans ce contexte général, il y a de la marge pour une individualité parmi les personnages nains.

Il y a un certain nombre de vérités universelles sur les nains :

- **La célèbre loyauté et rancune naine** – Ces deux aspects de la psychologie naine sont virtuellement deux faces d'une même pièce. Les nains sont féroce­ment loyaux vis-à-vis de ceux qui leur ont rendu un grand service. Ces 'Amis des Nains' peuvent compter sur la loyauté des nains pour presque tout en dehors de la trahison. Tous ceux qui trahissent un nain, ou lui cause d'une façon ou d'une autre du mal, gagnent son (et celle de son clan) hostilité éternelle, et seront pour toujours qualifiés de 'Ennemi des Nains'.
- **La force de l'obligation liée à la parole d'un nains** – Cela, associé avec le fait qu'ils trouvent que les parjures sont particulièrement répugnants, signifie qu'un nain réfléchira énormément avant de s'engager dans quoi que ce soit en faisant une promesse ou en prêtant serment. Ainsi le joueur d'un personnage nain devra éviter de "donner sa parole" de voir quelque chose s'accomplir, à moins que cela n'implique un sujet très important personnellement ou pour l'honneur du clan.
- **La réputation est une autre caractéristique naine importante** – Demandez à un nain ce qu'il a réalisé dans sa vie, et il (s'il daigne le faire) récitera tous les actes de sa vie. Cela se fait de manière factuelle, sans vantardise apparente. En fait, la vantardise est considérée comme le dernier recours de ceux dont les actes n'ont aucune importance.
- **Les nains aiment accumuler de la richesse : c'est une marque de prestige et une mesure du succès** – Cela ne suggère pas qu'un nain est radin, juste frugal. Quand il y a le choix entre le luxe (comme une grande chambre individuelle à l'auberge) et la nécessité (un banc dans la salle commune pour dormir), le personnage nain choisira toujours cette dernière. C'est moins cher pour la même fonction.
- **Les nains sont notoirement des clients critiques** – Les marchands humains les trouvent particulièrement irritants parce que les nains ont généralement un œil excellent concernant l'artisanat, et marchanderont continuellement pour faire baisser le prix par rapport au moindre défaut remarqué, aussi mineur soit-il.
- **Les clans sont très importants pour les nains** – Quand ils sont confrontés à des circonstances défavorables, tous les membres du clan resserrent les rangs les uns avec les autres. Cela peut à la fois aider ou gêner un personnage nain (et ses compagnons). D'un côté, les personnages nains peuvent compter sur l'aide de leurs frères en cas de besoin. De l'autre côté, les engagements vis-à-vis du clan peuvent obliger un personnage nain à entreprendre des tâches qu'il aurait autrement évité (comme aider un frère aventurier qui s'est brouillé avec un puissant magistrat).