



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Royaumes et peuples >
Des humains à la maison... chez les Nains !

Dawikoni

Des humains à la maison... chez les Nains !

Petit aperçu des installations humaines dans les Royaumes Nains

samedi 1er novembre 2003, par [Alfred Nuñez Jr](#), [ZedroS](#)

L'objet du dernier supplément pour Warhammer Jeu de Rôle Fantastiques, Nains, Pierre et Acier, est la race Naine, son histoire, sa société, ses royaumes et ainsi de suite. On pourrait aisément en déduire que seuls les Nains vivent dans les montagnes entourant l'Empire. Cependant, il y a aussi des humains qui vivent dans les mêmes hauteurs, dont la plupart sont des loyaux sujets des Rois Nains locaux.

Par Alfred Nuñez Jr.

Traduction française de la Warhammer Team, et plus particulièrement de Zero Kaizer.

Avant Propos

Quelques précisions sur les Nains et ce qui s'y attache s'impose.

En effet, les termes qui suivent peuvent prêter à confusion. Le terme Nain Impérial se réfère à un Nain de l'Empire Nain des Montagnes du Bout du Monde, et non à l'Empire. Cet Empire Nain est en fait l'entité politique regroupant les différents Royaumes Nains. De même, un Expatrié ou Nain Expatrié, fait référence à un Nain ayant quitté l'Empire Nain pour rejoindre la civilisation humaine, le plus souvent l'Empire de Sigmar d'ailleurs.

Il est également question du Gebirgs spiel dans le texte. Il s'agit d'un ancien dialecte humain dont certains Nains ont perpétué l'usage et se servent encore à l'occasion de rencontres avec des humains.

Les citadelles Naines au-delà des Montagnes du Bout du Monde furent fondées pendant le premier millénaire des Guerres Gobelins (de -1500 à -500 C.I.). La plupart des Nains qui vinrent aux Montagnes Grises et Noires, ainsi qu'aux Voûtes, arrivèrent des citadelles tombées et des mines de Karaz Ankor. A la même époque, l'Humanité vivait dans les plaines, principalement autour des rivières du Vieux Monde.

Malgré leurs affiliations tribales et les dangers posés par les bandes errantes d'Orques et de Gobelins - ainsi que par les tribus rivales - des peuples entiers émigraient d'une région à l'autre. Le peuple le plus important, les Bretonniens, furent obligés de traverser les Montagnes Grises et s'installèrent à l'ouest (aux alentours de - 1000 C.I.), du fait de la pression des tribus Unberogen à la population croissante (d'après les informations que le Maître Erudit de Karak Hirn donna au temple de Véréna de Nuln).

Des tribus plus petites, connues collectivement sous le nom des Schwebens, furent plus tard obligées de quitter leurs maisons le long de la partie basse de la rivière Söll pour aller dans les montagnes suite à une alliance des tribus Avermanni après des années de guerre (de -900 à -70 C.I. environ).

Background

La Première Migration

La majorité des Schwebens s'installa dans les Voûtes et certains allèrent jusqu'aux Montagnes Grises ou aux Montagnes Noires. Même si les Schwebens ne craignaient pas la guerre, leur peuple n'aurait pas été de taille à affronter les Nains, si jamais leur migration avait énervé le peuple barbu. Réalisant la chose et concerné par le bien-être de leur peuple, ainsi que par le besoin de protection, les chefs Schweben négocièrent leurs conditions d'installation avec les Roi Nain locaux.

Le Serment d'Allégeance

Dans un premier temps, les Nains n'étaient pas certains de la manière dont traiter les humains qui essayaient de s'installer dans leur royaume. Une telle question n'avait jamais été considérée auparavant, notamment parce que les Nains, en faible nombre, étaient alors plus concernés par leur propre défense, dans l'hypothèse peu probable que les restes de la citadelle de Karak Ankor tombent...

Le Roi Muleric Front de Sillon (" Furrowbrow ") de Karak Izor discuta longuement de la question avec les membres de son clan. Certains arguaient que ce serait une folie d'admettre les " Manlings " dans les Royaumes Nains. D'autres soulevèrent le point que les humains s'étaient montrés aussi tenaces que les Orques tout en démontrant leur valeur à la bataille. De plus, les tribus humaines pourraient fournir des guerriers qui viendraient augmenter le nombre de Nains disponibles pour la guerre. Muleric avait assez traité avec les chefs humains pour savoir que ces derniers mettaient grand crédit dans leur parole (bien plus que de nombreux humains d'aujourd'hui). Aussi, décida-t-il de tenter de les rallier à sa cause en échange de droits limités sur ses terres.

Muleric rencontra alors les chefs Schweben et posa les conditions suivantes, connues ultérieurement sous le nom du Serment d'Allégeance :

- Les chefs Humains font serment de loyauté au Roi Nain qui dirige les terres.
- En retour, les chefs Humains peuvent siéger au Conseil du Roi Nain.
- Les clans humains résidant sur les terres Naines

sont soumis à la loi Naine.

- Les clans humains ne laissent pas les Orques, Gobelins ou autres Peaux Vertes passer sur les terres détenues par les Humains au nom du Roi Nain.
- Nains et Humains des terres Naines s'aident mutuellement, notamment par les armes, en cas de danger commun.
- Les clans Humains s'assurent que leurs hommes sont entraînés à l'arc et à la lance.
- En cas de guerre, les femmes, enfants et vieillards des clans Humains ont leur protection assurée dans des zones dédiées des Citadelles Naines.
- Nains et Humains des terres Naines commercent en des termes privilégiés.
- Les clans Humains résidant sur les terres Naines s'occupent de l'élevage et des cultures, permettant ainsi aux clans Nains de se focaliser sur leurs métiers spécifiques et les travaux de la mine.
- Les clans Humains résidant sur les terres Naines peuvent adorer les dieux de leur choix à condition que leur religion ne soit pas considérée comme ennemie de celle des Nains.

Les chefs Schwebens trouvèrent ces conditions plus que raisonnables. Une grande fête eut alors lieu pour célébrer l'échange des serments entre les deux peuples.

Bientôt d'autres clans Schweben scellèrent le même serment avec d'autres Rois Nains. Le temps passa et les Nains donnèrent aux Schwebens le nom de Dawikoni, c'est-à-dire de " presque Nains " en Khazalide, le langage Nain. Ce terme fut plus tard étendu à tous les humains dont les ancêtres ont vécu parmi les Nains pendant des générations.

Pendant la guerre contre les Peaux Vertes, un grand nombre de guerriers Schweben furent incorporés au sein des contingents Nains des Montagnes Noires qui rejoignirent les armées tribales unies sous le commandement de Sigmar. Ces troupes

rencontrèrent une aile des forces Orques et Gobelines dans montagnes au sud de la Passe du Feu Noir. Dans la bataille de Dracherückgrat Kamm, les forces naines alliées l'emportèrent au cours d'un l'engagement décisif et sanglant, engagement qui sécurisa le flanc droit de l'armée de Sigmar dans les batailles à venir.

Migrations ultérieures

Bien que les premiers, les Schweben ne furent en aucun cas les seuls humains à venir dans les montagnes. D'autres peuples y trouvèrent également refuge durant les périodes troubles de l'Empire. Pour la plus grande part de ces arrivants tardifs, prêter serment à un Roi Nain ne fut plus considéré comme suffisant par leurs hôtes. Les nouveaux venus devaient aussi prouver leur moralité, d'après les canons Nains, sur une période de 5 à 10 ans, avant de se voir accorder une confiance un tant soit peu semblable à celle accordée aux humains dont les familles résidaient dans les Royaumes Nains depuis des générations.

Les carnages de l'Age des Guerres provoquèrent des grands mouvements de population. Les réfugiés quittaient leurs terres natales dans l'espoir de trouver une paix leur permettant de gagner leur vie. Un grand nombre d'Averlandais et de Stirlandais fuirent vers l'Est pour échapper aux batailles qui balayaient leurs terres. Face à la menace des Orques et des Gobelins, surtout réduite à des bandes occasionnelles, la rigueur des Montagnes du Bout du Monde semblait tentante et (comparativement) sûre.

Les Nains de Karak Kadrin et Zhufbar furent surpris et quelque peu suspicieux à la vue de la migration humaine. Ils avaient, cependant, eu connaissance des pactes qui avaient déjà étaient scellés ailleurs. Usant des mêmes engagements et conditions que ceux établis par le Roi Muleric Front de Sillon ("Furrowbrow"), les Nains Impériaux de ces deux citadelles acceptèrent ces humains dans leurs Royaumes. Ils créèrent même des zones sur la surface de leurs citadelles respectives pour les humains et les Nains Expatriés de passage. Les Impériaux parlent de ces humains comme les

Dawikoni de l'Est.

La situation dans Karaz-a-Karak et Karak Azul était fort différente. A l'ouest de ces citadelles plus isolées se trouvaient les Principautés Frontalières (dans le cas de Karaz-a-Karak) et les Badlands (près de Karak Azul). A l'Est se trouvaient les Terres Sombres, infestées de Gobelinoïdes. Les migrations humaines vers ces deux citadelles furent beaucoup plus tardives, vers l'époque de la Guerre des Mages (fin du 20ème siècle C.I.) et de la Guerre des Vampires qui suivie (début du 21ème siècle C.I.). La méfiance traditionnelle et généralisée des Nains Impériaux envers ces étrangers a rendu plus difficile les premiers temps de coexistence avec ces humains, les Dawikoni du Sud.

A l'opposé, la (relativement) cosmopolite Barak Varr accueille les commerçants humains et quelques colons très tôt. Certains humains arrivent ainsi à tracer leur arbre généalogique jusqu'à trois millénaires plus tôt dans le port Nain.

La vie dans les montagnes

La majorité des Humains installés dans les montagnes vivent généralement dans de petites fermes ou de petits villages à l'intérieur des frontières des Royaumes Nains. Nombreux sont ceux qui ont des cultures en terrasses et font paître leurs bêtes d'un alpage à l'autre aux côtés des Nains de la petite Guilde des Fermiers et des Bergers. Les altercations entre les deux peuples sont relativement rares. Ils coopèrent bien plus qu'ils ne sont en compétition.

Certains hameaux humains, en dehors des frontières où patrouillent les Nains des Royaumes, peuvent être établis dans des "vallées cachées", c'est-à-dire des vallées basses profondément enfouies dans les montagnes. A l'image des Nains dont ils partagent le Royaume, la plupart de ces Humains des montagnes tendent à la longue à protéger des indésirables les chemins qui mènent à leurs demeures. Pièges, rochers instables et autres mesures défensives sont employés pour enlever l'envie aux étrangers de pénétrer dans leurs territoires. Beaucoup de ces pièges ont été appris

directement des Nains, car ces derniers ont depuis longtemps développé un style de vie similaire.

Les Dawikoni portent des vêtements simples et fonctionnels, essentiellement élaborés à partir de la laine de leurs bêtes. Excepté leurs vêtements de fête colorés, la majeure partie de leur habillement adopte une tonalité brunâtre rehaussée de mélanges de rouge et de vert. Les bottes sont faites à partir de peau et sont souvent garnies de fourrure. Les couvre-chefs sont généralement des chapeaux en cuir agrémentés de fourrures rayées. Ces chapeaux ne sont portés que pendant l'hiver ou une fois engagés dans la bataille. Lorsqu'ils sont loin de chez eux, les Dawikoni portent d'épais manteaux gris dotés de capuchons, généralement vert foncé ou brun.

Les marchés où ils vendent leur production se tiennent généralement dans les citadelles Naines, à l'exception de Karaz-a-Karak et Karak Azul. Certaines citadelles, telle Karak Hirn, se sont dotées d'annexes souterraines pour ces marchés et le négoce avec les colporteurs de passage et autres marchands. D'autres citadelles, comme par exemple Karak Kadrin, ont réservé des zones à leur surface pour les visiteurs et les commerçants. Ces mêmes places de marché sont utilisées comme refuge pour la population humaine des Royaumes Nains.

La situation de Karaz-a-Karak et Karak Azul est plus sombre que celle de toute autre citadelle Naine. La proximité des Terres Sombres combinée à l'éloignement de tout allié puissant ont rendu ces Nains Impériaux très prudents. Les résidents humains, en cas de guerre, trouvent refuge dans des parties réservées et bien délimitées à l'intérieur des murs, mais la plupart des interactions, telles les marchés, ont lieu à l'extérieur des portes de la cité.

Les commerçants, et ceux qui ne résident pas à l'intérieur des frontières de ces deux Royaumes Nains, sont traditionnellement hébergés dans des villages proches que les Nains ont construits dans ce but. Ceux qui se montrent respectables obtiennent une part de la confiance des Nains qui résident en ces lieux. Les autres, les humains " non

approuvés ", ne sont jamais autorisés à entrer dans l'enceinte même des citadelles de Karaz-a-Karak ou Karak Azul. En cas de danger, alors que ces étrangers sont à proximité de la citadelle, ils sont escortés jusqu'à une position défensive proche où des gardes Nains (ou Dawikoni) les protègent et s'en assurent.

Quant aux Nains Expatriés, ils n'obtiennent pas non plus immédiatement la confiance de leurs cousins des montagnes, malgré leur héritage commun. On attend d'eux autant que des humains qui sont étrangers à la citadelle.

Appel aux armes

Les Humains qui combattent pour leur citadelle sont généralement déployés de deux façons. La première est en tant qu'éclaireurs pour les bandes mercenaires engagées par les Rois Nains. Leur objectif est d'attaquer l'ennemi bien avant qu'il n'ait atteint la citadelle. La seconde façon est en tant qu'infanterie occupant une partie des murs de la citadelle, ou dans un rôle similaire sur le champ de bataille. L'utilisation des troupes humaines permet aux Rois Nains de garder plus de troupes Naines en réserve.

Les Nains de l'Empire sont utilisés de la même façon que les troupes humaines. Dans certains cas, les Rois Nains créent des unités mixtes afin de les déployer le long des fortifications, des créneaux ou en tant qu'infanterie.

Les bandes de mercenaires sont d'habitude des soldats payés pour l'occasion qui ne résident pas dans les Royaumes Nains. On les accueille comme les autres visiteurs de la citadelle. Pour Karaz-a-Karak et Karak Azul, cela veut dire qu'ils sont hébergés en dehors de la citadelle. De telles troupes sont, de toutes façons, généralement déployées à l'extérieur des murs car les Nains n'ont que peu confiance dans leur loyauté. Par conséquent, les Nains recrutent généralement des bandes de mercenaires efficaces dans les opérations coup de poing afin de détruire les réserves et gêner l'approvisionnement de l'ennemi. Les bandes mercenaires sont autorisées à garder

tout ce qu'elles peuvent prendre lors de ces opérations au titre de salaire.

Structure sociale

Les valeurs morales des Humains vivant dans les citadelles des Royaumes Nains sont un curieux mélange entre celles Humaines et Naines. Les Dawikoni accordent presque autant d'importance au fait de tenir parole que les Nains. De même, ils donnent leur parole aussi peu souvent que les Nains. Cependant, les Dawikoni feront de leur mieux pour répondre à n'importe quelle demande qui leur semble raisonnable. En droite ligne de l'importance qu'ils accordent à la parole donnée, les Dawikoni sont très soucieux de leur réputation et de celle de leurs parents. Cependant, cela est vrai à un degré moindre que pour les Nains.

Les colonies humaines dans les montagnes sont pour beaucoup similaires à celles dans l'Empire. Les chefs de ces communautés, appelés les " Anciens " tout comme dans les clans Nains, tendent à être choisis parmi les personnes les plus influentes.

De plus, avec le temps, le rôle de chef de clan s'est peu à peu effacé au profit de celui des Anciens. Ainsi, il revient aujourd'hui aux Anciens des différentes communautés humaines au sein d'un Royaume Nain de choisir plusieurs de leurs pairs, généralement trois, en tant que représentants au Conseil du Roi Nain.

Des Nains habitent aussi dans les villages Dawikoni, mais en nombre relativement faible. Il peut s'agir de Nains des alentours désireux d'agrandir leur clientèle. La plupart, cependant, sont des Expatriés qui se sont rendus compte qu'il est plus aisé de vivre parmi les Dawikoni que parmi leurs frères de race des Royaumes Nains. Ce point de vue est particulièrement répandu dans les Montagnes du Bout du Monde. En effet, les Nains Impériaux dissimulent à peine leur mépris pour leurs frères des plaines : " Ils ne sont pas des vrais Nains. Ils n'ont pas de respect pour les traditions et sont bien trop proches des " Manlings "" (traduction définitive de ce mot à découvrir dans Nains, Pierre et Acier).

Bien que la plupart des Humains se consacrent

encore au travail de la terre et à l'élevage, un certain nombre s'est intéressé au travail du métal, du bois et aux choses approchantes. Vu qu'ils font ainsi à une échelle locale, les Nains ne perçoivent pas cette activité comme une violation du Serment d'Allégeance. En fait, ces artisans humains sont d'une grande aide pour leur communauté car le gros de leur travail lui est dédié. Ils produisent, par exemple, des charrues ou des faux.

Lorsque les Nains ont à faire aux Humains, même s'il s'agit de Dawikoni, les Nains préfèrent utiliser un dialecte proche de l'Occidental qui leur est propre. Par conséquent, beaucoup de Dawikoni parlent un mélange intéressant de ce dialecte et de Reikspiel.

Dans la région des Montagnes Noires, Grises et de la Voûte, les Dawikoni " originels " ou de " l'ouest " parlent un dialecte connu sous le nom de Gebirgspiel, plus proche d'une ancienne forme du Reikspiel que du Reikspiel moderne. Paradoxalement, les Dawikoni à proximité de Karak Kadrin et de Zhufbar, ainsi que ceux vivant dans les royaumes de Karaz-a-Karak et Karak Azul, parlent la forme moderne du Reikspiel. Les historiens attribuent cette différence au fait que les Schweben furent isolés de leurs cousins Impériaux jusqu'aux Guerres Gobelines de Sigmar.

Les Dawikoni sont un peuple de montagnards vigoureux et têtus. Ils ont tendance à considérer les habitants des plaines comme des personnes faibles habituées à des conditions de vie facile. Cette façon de voir le monde est très proche de celles des Nains des montagnes qui eux aussi considèrent leur cousins Expatriés de la sorte. Afin de montrer leur endurance et leur vaillance, les Dawikoni se plaignent peu dans les situations difficiles ou inconfortables.

Les Dawikoni de l'Ouest croient en Rhya et Taal, sous leur forme respective de Dyrath, la déesse de la fertilité, et de Beornyraed, dieu des montagnes. Ils ont leurs propres rituels, distincts même de ceux des Dawikoni du Sud. Par ailleurs, ils voient en Sigmar le patron de l'Empire mais pas plus. Les différentes missions Sigmarites ayant eu pour but de les convertir ont toutes échoué l'une après

l'autre.

A l'opposé, le culte de Sigmar a eu un succès relatif avec les Dawikoni du Sud et de l'Est. Cela s'explique par la présence moins ancienne de ces Dawikoni dans les Royaumes Nains. Cependant, la parole de Sigmar est bien moins répandue que ne le voudrait le culte de Sigmar. De plus, les Dawikoni du sud des Montagnes du Bout du Monde suivent les préceptes de l'Eglise d'Akendorf (Warpstone #15, page 21), chose qui pose soucis à la hiérarchie officielle du culte à Altdorf. Dans le Nord, les Dawikoni sont sous l'influence du Lecteur de Wurtbard. Cependant, Rhya et Taal ont encore de nombreux fidèles dans ces deux régions.

Relations avec les Nains

La relation entre les Dawikoni et les Nains se caractérise par une profonde solidarité qui n'a cessé de régner au cours des siècles. Nombreux sont encore les Nains qui, à Karaz-a-Karak, trinquent en l'honneur de Toumas Eccleshain. Ce Dawikoni et ses quelques compagnons, en 2302 C.I., retardèrent grandement les forces du Chaos en tenant la Gorge de la Falaise Rouge. Leur bravoure permit à l'arrière garde naine de rétablir une position défensive de l'autre côté du canyon, retardant encore une fois l'attaque chaotique sur la capitale Naine. Dans le même esprit, les Nains de Karak Hirn se souviennent d'Osbern le Téméraire qui, lors de la Bataille de Dracherückgrat Kamm, mena une contre attaque dévastatrice à l'encontre d'une forte bande d'Orques. Ces derniers menaçaient en fait tout le flanc gauche de l'armée Naine et leur déroute permit d'assurer la victoire.

Cependant, en certaines occasions, l'amitié entre les deux peuples fut rudement mise à l'épreuve. Ainsi, au 12ème siècle C.I., un ambitieux Ancien Dawikoni, nommé Eadric, voulu plus de pouvoir et de prestige pour lui et sa famille. S'estimant injustement traité par les Nains, Eadric entra en contact avec noble Reiklandais, le Baron Liudolf von Gandershaim, dont les terres avoisinaient les piedmonts des Montagnes Grises. Sans prendre congé du Roi Nain, Eadric offrit son allégeance au Baron, en faisant miroiter la perspective de grandes

richesses minières qui seraient bientôt découvertes, à condition, bien sûr, que le Baron l'anoblisse. Les richesses récemment acquises permettraient ensuite au Baron de se rebeller contre son Liège, dont il avait récemment subi des remontrances musclées...

Apprenant la trahison d'Eadric, le Roi Nain envoya une armée constituée des Dawikoni des villages voisins pour amener l'Ancien devant ses juges. Le traître prit alors ses jambes à son cou et se réfugia dans une chapelle de Sigmar près d'Auerswald. Le destin s'occupa lui-même de réparer la trahison : la chapelle brûla pour des raisons mystérieuses, provoquant, on s'en doute, la mort d'Eadric.

Un autre incident, dû à l'Ancien Theodwine et aux siens, provoqua une vive consternation. Cela se passa lors de la guerre contre le chef de guerre Gobelin Grom la Panse. L'importante horde de Peaux Vertes traversa rapidement la Passe du Pique, arrivant ainsi à Karak Kadrin plus tôt que prévu. Les Dawikoni des environs proches eurent à peine le temps de rentrer dans la citadelle avant que ses portes ne soient fermées. Cependant, Theodwine et les siens revenaient d'un haut pâturage en compagnie de leurs animaux lorsque l'avant garde Gobeline apparue. Theodwine savait que la fuite, face à une horde de Gobelins, n'était pas une solution. Par conséquent, il engagea les siens dans un combat acharné pour atteindre la citadelle, espérant que les Nains ouvriraient suffisamment les portes pour les laisser entrer. Mais, placé en hauteur, le Roi Nain savait que faire cela mettrait grandement en péril la citadelle. Bien que ses arbalétriers et ses canons tiraient sur les ennemis proches, il ne pouvait pas risquer d'ouvrir les portes. Il ne pouvait pas plus laisser prendre Theodwine vivant, faute de quoi ce dernier souffrirait de mille tortures et, de plus, pourrait éventuellement révéler des secrets permettant de prendre la citadelle. Aussi, le cœur lourd, le Roi Nain ordonna d'abattre les Dawikoni avant qu'ils ne soient capturés. Les arbalétriers Nains et Dawikoni présents sur les remparts exécutèrent leur tâche la mort dans l'âme. Des années après ce regrettable incident, le souvenir de la mort de Theodwine et des siens diminua la confiance qu'avait les Dawikoni de Karz

Kadrin dans le Roi Nain. En fait, un nombre certain de Dawikoni retourna dans les terres humaines par la suite.

Les Dawikoni vus par les Humains de l'Empire

La plupart des citoyens Impériaux n'ont jamais entendu parler des Dawikoni et encore moins croisé. Les rares qui connaissent leur existence sont généralement des humains vivant dans les collines bordant les montagnes. Ils ont généralement découvert les Dawikoni par l'intermédiaire du commerce et des Nains. Mais là encore, la plupart de ces citoyens de l'Empire se trompent, considérant à tort que ces humains font partie de communautés indépendantes, libres de tout maître au pouvoir discrétionnaire. Les Dawikoni ne font rien pour détromper ces dires, mais ils s'assurent cependant que les étrangers dans leurs communautés ne font que passer. Dans certains cas, les Dawikoni font même encore moins confiance aux étrangers que les Nains !

La hiérarchie du culte du Sigmar, quant à elle, fait une estimation erronée du nombre de Dawikoni, sous estimant leurs rangs. Certains membres religieux dévoués à la cause de Sigmar pensent que les Dawikoni devraient être intégrés à l'Empire, mais ils ne savent pas trop comment s'y prendre au juste, c'est-à-dire comment faire pour ne pas offenser les Rois Nains... Aussi, traitent-ils la question avec précaution.

A travers le temps, des petits nobles Impériaux locaux, ainsi que quelques Bretonniens à proximité de la Passe Montdidier, ont de temps à autre tenté d'étendre leur domaine aux régions montagneuses afin de prélever des taxes aux Dawikoni. Cependant, indifféremment des précautions prises par les petits nobles pour opérer discrètement, les Rois Nains étaient et sont toujours informés rapidement. Et peu de temps après, un grand nombre de troupes dirigées par un Seigneur Nain s'approche inévitablement de la demeure du Noble en question afin de s'assurer qu'il n'y a pas " d'incompréhension "... Dans les rares cas où des combats ont alors eu lieu, des combats sanglants et plutôt brefs.

Jouer un personnage Dawikoni

Bien que cela soit rare, un Dawikoni peut décider de partir au-delà des limites de son petit village pour devenir riche ou connu. Il est cependant plus probable qu'il ait été banni de la société Dawikoni, ce qui peut arriver pour une multitude de raisons, comme avoir volé quelqu'un par exemple. Il se pourrait que le personnage Dawikoni soit l'unique survivant d'une catastrophe ayant frappé le village. Les Dawikoni ressemblent forts aux Nains Expatriés, car comme eux ils vivent parmi une autre race et sont influencés par une culture particulière. La seule différence entre ces deux groupes est que les Expatriés sont toujours des Nains dans leurs croyances et actions tandis que les Dawikoni demeurent des Humains tant dans leurs opinions que leurs habitudes.

Les personnages Dawikoni ont leur profil de base identique à celui des autres Humains. La carrière initiale d'un Dawikoni doit cependant être cohérente avec leur style de vie, c'est-à-dire des métiers qu'on peut trouver dans des communautés isolées dans les montagnes. Par conséquent, la carrière de Racleur ne devrait pas être accessible. De plus, un personnage Dawikoni parle deux dialectes de l'Occidental. Si le personnage est un Dawikoni de l'Ouest, les dialectes sont le Khazalide et le Gebirgspl. Ce dernier rend les conversations en Reikspiel plutôt difficiles. Les autres Dawikoni parlent le Khazalide et le Reikspiel.

Les indications suivantes peuvent aider à l'interprétation d'un Dawikoni :

Les Dawikoni ont assimilé certains traits Nains dans leur comportement. Ils sont ainsi en équilibre entre leur individualisme et leur attachement au clan. Comme les Nains, les personnages Dawikoni devraient faire attention à leurs actes, car ces derniers influent directement sur leur réputation et celle de leur clan. Mais les Dawikoni ne sont pas des caricatures des Nains. En tant qu'individus, ils sont autant variés et loin des stéréotypes que les membres d'autres peuples ou races. La particularité d'un tel personnage peut être déterminée par le

degré d'influence des traits Nains sur son clan et par conséquent sur lui. Les excentricités ne devraient pas être trop nombreuses afin que le personnage ne soit pas source d'une curiosité excessive.

Les personnages Dawikoni ont tendance à partager les définitions Naines concernant la loyauté et la rancune, bien qu'à un degré moindre. Leur humanité tempère en effet grandement leur mémoire, et leur obsession, de telles choses. Les Dawikoni sont très loyaux envers ceux qui leur ont rendu de grands services et le resteront à moins de se sentir trahi de quelque façon. Quiconque les trahit ou leur cause du mal échoit de leur rancune. De plus, si le personnage Dawikoni a la compétence Alphabétisation, il se peut qu'il garde trace dans un journal des différentes actions, bonnes ou mauvaises, de ceux qui l'entourent.

Parallèlement, les Dawikoni accordent beaucoup d'importance à la parole donnée et feront leur possible pour honorer la leur. Vu leur dédain pour les menteurs et autres parjures, un Dawikoni réfléchit grandement avant de dire quelque chose ressemblant à un serment, un pacte ou une parole donnée.

Tout comme les Nains, ces clans humains sont généralement neutres. Le personnage fera bien sûr son possible pour satisfaire une demande, mais le fait de ne pas avoir donné sa parole permet au Dawikoni de décider librement de la suite de ses actions, quelque soit la situation. C'est pourquoi un personnage joueur devra éviter de donner sa parole à tout va, à moins que la requête soit d'importance pour lui-même ou pour son clan. Une fois sa parole donnée, le personnage Dawikoni doit faire tout son possible pour accomplir sa promesse.

L'importance de la réputation chez les Dawikoni est aussi une caractéristique importante. Demandez à un Dawikoni ce qu'il a accompli dans sa vie et il vous donnera le détail de ses actions à la façon d'un rapport technique, sans aucune vantardise. La vantardise est laissée à ceux qui n'en ont pas assez à dire.

La place centrale du clan pour un Dawikoni ne doit jamais être sous-estimée. Quand les choses tournent mal, les membres du clan serrent les rangs et s'entraident. En contre-partie, un personnage Dawikoni peut obliger ses compagnons à mener à bien une tâche qu'ils auraient normalement abandonnée. Le Meneur de Jeu peut d'ailleurs utiliser les liens claniques pour créer des intrigues sur mesure. Les joueurs de tels personnages devraient être encouragés à décrire les membres de leur famille et quelques membres prééminents du clan, en accord avec le Meneur de Jeu bien sûr. Un tel effort apportera nécessairement de la profondeur au personnage. Quand les Dawikoni voyagent loin de leurs terres natales, et donc de leur clan, une certaine mélancolie peut s'emparer d'eux, ainsi qu'un sentiment de perte et de désorientation. Afin de faire face à de tels sentiments, nombreux sont les Dawikoni qui en arrivent à considérer leurs proches compagnons comme des membres de leur peuple. En d'autres termes, qu'ils le réalisent ou non, les personnages voyageant avec un Dawikoni peuvent se voir "adoptés". Le Dawikoni attendra alors d'eux le même comportement que les membres de son clan.

Personnage Non Joueur

Aethelbald le Sinistre

Aethelbald est un éclaireur Dawikoni qui patrouille le long des frontières Nord de la Passe des Crocs de l'Hiver, protégeant les chemins qui mènent à plusieurs villages Dawikoni proches, dont son propre village de Rhedaingas, ainsi qu'à des mines Naines. Il n'est pas seul à accomplir cette tâche, mais l'un des plus compétents à assurer cette fonction.

Aethelbald est rarement rencontré sur la route. Au premier signe de bruit, il se replie rapidement dans une des nombreuses cachettes qu'il connaît, afin de pouvoir observer l'intrus sans être vu. Si les intrus semblent hostiles, tels des bandits, des Gobelins ou d'autres êtres peu recommandables, alors il part discrètement sonner l'alarme. Si les intrus sont des marchands ou un joyeux groupe d'individus bigarrés, c'est-à-dire le groupe classique d'aventuriers, alors



il les suit discrètement le temps de s'assurer qu'ils ne dissimulent pas de mauvaises intentions, comme ses cicatrices lui ont durement appris.

Si Aethebald en arrive à penser que les intrus ont des intentions pacifiques à l'encontre des Nains et des Humains, alors il s'approche prudemment, tout en se rendant cette fois bien visible. Il engage alors la conversation, mais il parle un mauvais Reikspiel, ce qui peut donner la fausse impression qu'il n'est qu'un montagnard simple et un poil arriéré. Il ne fait rien qui puisse donner à penser le contraire, il tourne même la chose à son avantage. Il peut à l'occasion rendre service, certes, mais il fera surtout tout son possible pour que le groupe qu'il a intercepté passe loin du village. Les étrangers amènent souvent le malheur avec eux et personne ne doit tenter le diable...

Aethelbald porte une arme Naine finement travaillée (mais sans runes, désolé) qui a été remis par le Roi Ragnar de Karak Kadrin à son arrière arrière-grand-père en récompense de ses actes héroïques dans les batailles contre l'Alliance de la Hache Sanglante, il y a de cela presque un siècle. Par conséquent, Aethelbald se battra jusqu'à la mort plutôt que de perdre ce cadeau sans prix qui l'honore lui et toute sa famille.

Eclaireur, ancien Chasseur

Taille : 1m74

Poids : 80 kgs

Cheveux noirs

Yeux bruns

32 ans

Traits particuliers : pas d'oreille gauche et cicatrice sur le bras droit.

Alignement : neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	55	4	5	13	50	2	41	44	46	44	45	31

Compétences : Acuité auditive, soin des animaux, camouflage rural, pistage, reconnaissance des pièges, chasse, orientation, Langage secret - Forestier, Pictographie - Bûcheron et Eclaireur, Piégeage Déplacement Silencieux Rural.

Possession : Epée, veste de cuir (0/1 tronc et bras), arbalète (R 32/64/300, FE 4, 1 round pour charger, un pour tirer) et munitions, 10 mètres de corde et une semaine de vivre en conserves.

Idées d'Aventures

Hérétiques

Les PJs sont engagés par des officiels de Sigmar afin de localiser un prêtre renégat qui aurait escroqué de pauvres paroissiens, les privant d'une part conséquente de leurs maigres biens, dans un village à l'est du Stirland. Les sigmarites demandent aux joueurs de ramener cet homme à Wurtbad afin de le juger. Des informations récentes indiquent que le prêtre en question se dirigeait vers les montagnes à l'Est afin de ne pas avoir à répondre de ses forfaits.

La vérité sur la chose est que le Père Hultz Schneider suit la croyance, hérétique pour le clergé d'Altdorf, disant que Sigmar est la réincarnation d'un héros Nains (cf. Warpstone 15). Ce brave homme a bien évidemment prêché sa bonne parole sur son chemin. Ayant appris que cette hérésie a attiré l'attention de l'Inquisition de Wurtbad, l'homme décida de partir rapidement et discrètement de sa chapelle. Il n'a aucune envie de devenir un martyr pour ses croyances.

Grâce à la lettre de mission remise par les officiels sigmarites, les PJs peuvent avoir accès à la maison ainsi qu'à la chapelle du clerc, afin de mener leurs recherches. Ils devraient ainsi apprendre que le clerc a décidé d'aller prêcher la parole de Sigmar à la population humaine vivant à proximité de Zhufbar.

Le Père Schneider y trouve en fait une audience réceptive à son hérésie parmi les Dawikoni de Zhufbar.

Aussi, les PJs vont devoir faire preuve de finesse s'ils veulent l'arrêter. Les Dawikoni considèrent de plus ce genre d'action comme déshonorantes, car ils ont garanti au prêtre qu'il serait en sécurité parmi eux. Cela va probablement compliquer la tâche des PJs. Enfin, vu que les Dawikoni sont sous la protection



du Roi Nain de Zhufbar, tout acte de violence envers les Dawikoni sera suivi d'une intervention des Nains Impériaux. Les joueurs devront vraiment jouer finement pour résoudre cette situation fâcheuse !

A qui appartient cette terre ?

Entrepreneur par nature, un groupe de PJs erre dans les Montagnes Noires à la recherche d'une mine Naine abandonnée dont quelqu'un leur a évoqué les richesses. Ils y arrivent sans rencontrer de patrouilles Naines, tant par chance que par précaution. Alors qu'ils pénètrent dans les profondeurs de la mine, à l'affût de leur trésor, un chasseur Dawikoni les voit et se presse de signaler leur intrusion aux membres de son clan, non loin de la mine.

Lorsqu'ils reviennent à la surface, il s'avère que les possessions laissées à la surface ont disparu. Encore plus problématique, un groupe de montagnards énervés les encercle. Entamant la conversation, les PJs auront du mal à comprendre ces rudes gaillards (test d'Int, +10 pour les possesseurs de la compétence Linguistique). Globalement, les Dawikoni informent les PJs qu'ils seront détenus prisonniers jusqu'à l'arrivée du seigneur local, afin que celui dispense sa justice.

Les joueurs sont donc emprisonnés jusqu'à l'arrivée du Seigneur Nain local et de sa garde. Piller un site Nain est considéré comme un crime sérieux par les Nains et les Dawikoni, aussi les paroles des PJs sont à peine écoutées. S'ils arrivaient à s'échapper avant leur jugement, les PJs seraient alors pourchassés par des chasseurs Dawikoni et des éclaireurs Nains. Cependant, comme les Nains ne s'attendent pas à moins, ils ne sont pas ni trop déçus ni trop énervés de la chose. Il en va autrement des Dawikoni car ces derniers considèrent l'évasion comme une atteinte à leur habileté et donc à leur honneur. Le MJ peut

utiliser cette rencontre pour montrer que des Humains peuvent être plus proches du stéréotype des Nains que des ... Nains !

Trahison

Au cours d'une mission pour un petit Baron Averlandais, les PJs sont amenés à emprunter une passe montagneuse afin d'atteindre le Comté de Vidvodan dans les Principautés Frontalières. Ils arrivent alors dans un petit village au pied de la montagne afin d'y trouver un guide. L'argent donné aux PJs ne leur permet pas de requérir les services d'un Nain, ils recrutent donc à la place un trappeur Dawikoni, arrivé un jour plus tôt au village afin d'y vendre ses fourrures.

Cependant, ce Dawikoni est en plein désarroi, bien qu'il n'en informe pas ses nouveaux patrons. Sa famille a été capturée par des bandits locaux qui guettent leur proie sur le versant impérial des Montagnes Noires. Aussi, le Dawikoni a-t-il accepté d'amener des proies à ses bandits en échange de la libération de sa famille.

Le Dawikoni est pensif pendant tout le voyage, car il est rongé par les remords et la culpabilité. Dans deux jours, le piège fonctionnera, les aventuriers seront massacrés et sa famille lui sera rendue. Mais que faire si les bandits reviennent sur le marché ? Le Dawikoni peut-il demander à ces habitants des plaines de l'aider ? Les joueurs devraient avoir quelques opportunités de montrer leur caractère au guide. S'ils s'avèrent honorables et dignes de confiance, le guide s'approchera du chef du groupe pour lui demander de l'aide. Il n'a aucune idée sur comment s'y prendre, tout repose donc sur l'ingéniosité des joueurs ! Si les joueurs font preuve d'égoïsme ou d'irresponsabilité, le guide les laissera alors à leur destin et profitera de la confusion de l'embuscade pour passer à travers les bandits, afin d'arracher sa famille des griffes des brigands.