

NERENIN

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
La mission	3
Background	6
MERENIN	8
Stats	8
Senses	8
Movement	8
Defense	8
Saves	8
Sagesse du combat	9
Expert en armes	9
Corps de guerrier runique	9
Stunning Fist	9
Mouvement furtif du guerrier runique	9
Cleave	9
Offense	9
Equipment	10
Kit de survie et camping	10
Manteau de voyageur de nain des colonies du nord	10
Chain shirt M6	10
Short sword Masterwork M6	10
Composite Longbow Masterwork M6	10
Special Actions	10
Double Coup de Poing/Coup de pied	10
Coup de tête	11
Surprise Stunning Fist	11

La mission

« L'odeur de la pierre, mélangée à l'humidité. Quel bonheur »

C'est ce que se dit **Valin**, un nain de la caste des marchands, qui monte les marches d'un escalier creusé dans la pierre. Il est dans une mine, et plus précisément, la grande mine de Kaz'Nakaram.

La grande mine est un concept exclusivement nain. On ne parle pas simplement d'une mine de grande taille, mais plutôt d'un endroit qui permet à un nain de s'épanouir complètement. Une grande mine regorge de métaux rares qui permettent de forger les meilleures armes, armures et instruments. La grande mine, c'est également l'accès à une eau pure, une température de vie idéale et une lumière minérale qui est parfaite pour les yeux du nain. Au revoir les humeurs du soleil, la lumière même devient soumise au contrôle du nain. Cet environnement prévisible est extrêmement important car pour le nain l'ordre et le contrôle est primordial.

Le système des castes en témoigne. À sa naissance, chaque nain appartient à la caste de ses parents. Pourquoi une caste plutôt qu'une autre? C'est une question à demander à l'ancêtre de tous nains.

Valin arrive devant une salle gardée. Les gardes le laissent entrer. Devant lui, une grande table en pierre avec à gauche, des nains de la caste des marchands et à droite, **Rochepin**, le célèbre conseiller de **Karlin** le gros, roi de Kaz'Nakaram. C'est du sérieux.

Valin s'assit du côté des marchands. Le chef des marchands, **Rabin**, prend la parole.

Je vous présente Valin, seigneur **Karlin**, c'est un nain de bonne confiance qui saura répondre à vos attentes. Valin n'est jamais allé à Cerberus, mais il côtoie des hommes depuis longtemps en tant que marchand à Brazzant, et connaît bien leur langue.

En présence de nains si importants, **Valin** donne sa meilleure révérence, et s'assoit. Le conseiller du roi, **Rochepin**, prend la parole :

Marchand **Rabin**, la langue des hommes se nomme l'Archon, en l'honneur de leur dieu. Vous pouvez vous asseoir. Je sais que certains nains ont fait longue route pour venir jusqu'ici. Nous vous avons préparé des comforts dignes de vos rangs, et plus encore. Profitez bien de votre séjour sur Kaz'Nakaram.

Parlons maintenant de Cerberus. Auparavant une île peuplée seulement par une race de géants, elle abrite maintenant une colonie d'hommes qui ont bâti deux villes d'une relative importance : Vlad et Cerberus.

Initialement nous pensions que Cerberus était une colonie de l'Arche, ce qui était inquiétant. Mais il s'avère plutôt que ce soit une opération indépendante.

Une opération indépendante qui a néanmoins réussi à survivre et prospérer sur cette île dangereuse.

Ils ont à leur tête une créature nommée **Vlad Varanov**. Je dis créature car nous savons que ce n'est pas un homme normal. Il semblerait qu'il soit capable de vaincre certains géants seuls. Ce qui est impressionnant, certes, mais nos guerriers runiques en sont également capables.

Nous voulons atteindre une entente commerciale avec Cerberus. Que fabriquent-ils qui pourrait nous être utile? Pouvons-nous leur vendre nos produits défectueux, qui seront vus là-bas comme des chefs d'œuvres? (Rires). Vous aurez la tâche de trouver une entente avantageuse, et de la négocier avec les personnages d'autorité du coin.

Je tiens à rappeler que ce n'est pas la première fois que nous établissons un lien commercial avec des hommes. Nous faisons du commerce depuis déjà longtemps avec Brazzant. Ils ont certains produits de viande intéressants, quelques plantes rares, et leurs mercenaires sont inégalés, lorsqu'ils se battent contre les bons adversaires.

Nous avons donc préparé un navire et des nains pour cette expédition.

Valin en sera le chef, car c'est lui qui maîtrise le mieux la langue. Les autres nains devront en apprendre des rudiments pendant leur voyage et leur séjour là-bas. Nous avons choisi deux nains d'exception pour accompagner **Valin**. Tout d'abord, nous avons le nain du chiffre **Portin** qui abandonne ses fonctions d'ingénieur pour se joindre à l'expédition.

Il aura comme tâche de produire des dessins précis, ainsi qu'une cartographie à jour de leurs différentes villes, routes et villages. Il tiendra également un journal de tout votre périple, ainsi que n'importe quelle autre fonction digne d'un ingénieur de son rang.

Et finalement, nous avons **Merenin**. **Merenin** sera votre garde du corps pour cette aventure.

Pour ce qui est de l'or, vous aurez accès à une somme importante pour marchander là-bas. Tâchez d'en faire bon usage. Nous vous donnons également un dispositif de communication optique pour communiquer avec Askenon. Le dispositif ne fonctionne que les jours de ciel clair cependant.

Si vous menez cette mission à bien, vous aurez tous une récompense intéressante calibrée à votre rang.

Quelques échanges de moindre importance plus tard, le conseiller **Rohepin** quitte la salle, et les nains marchands restent bouche bée. C'est un grand moment pour leur clan. Rabin agrippe immédiatement **Valin** et dit :

Rabin : Haha! Sacré **Valin**! Qui aurait cru que ton intérêt pour les langues finirait par servir! Comment as-tu fait pour avoir de longues conversations avec ces zigotos?

Valin : En effet, ça aurait été difficile! En fait, j'ai réussi à acheter quelques livres à prix fort à des marchands de Cerberus. Ils font déjà un certain commerce avec Brazzant, notamment pour leurs chevaux de Cerberus. Ce sont des chevaux noirs d'une grande force physique et d'une grande résistance. Ils sont capables de supporter le climat hivernal de Brazzant lorsqu'ils sont adultes. Cependant, ce cheval ne se développe qu'à Cerberus, où pousse l'herbe qui lui donne toute sa force et sa taille.

Rabin : Je vois! En tout cas, on va se faire un bon paquet avec toute cette histoire. Mène cette mission à bien, et tu auras ton choix de naine marchande.

Background

Merenin est un nain de haute naissance. C'est le premier fils du roi de Kaz'Nakaram.

Dans les veines de Merenin coule le sang d'Askenar, un nain de légende qui a été le créateur des runes, porté disparu depuis quelques centaines d'années. La famille de Merenin appartenait auparavant à la caste des runes, mais à présent, elle est élevée au-dessous de tout.

Pour Merenin, le meilleur jour de sa vie est celui où il apprend qu'il va avoir un frère. Quel soulagement de ne pas avoir le poids de la lignée sur ses épaules. Ce jour-là, tout change pour Merenin. Moins étouffé par le sens du devoir, Merenin commence à vivre et prendre des risques comme un vrai nain.

Merenin part vivre dans la forêt, seul, et construit sa première forge à un âge plus tardif que les autres nains. Après trente ans, Merenin pense que la forge n'est pas pour lui. Il n'arrive pas à faire de belles épées et armures. En fait, ce n'est pas vrai, son travail est très bon, mais pour un nain qui trace sa lignée jusqu'à Askenar, on s'attend à la perfection. Merenin enterre son travail pour de bon avant de revenir dans la grande mine de Kaz'Nakaram.

Il commence ensuite un entraînement physique très intense avec le champion de Kaz'Nakaram, un guerrier runique invaincu, **Kalir**. Cette fois, Merenin montre une habileté pour le combat incroyable.

50 ans plus tard, une fois son entraînement terminé, Merenin part affronter les bêtes monstrueuses dans les colonies du nord, sous un pseudonyme (Martin). Sans cela, il n'aurait jamais vu de combats dangereux. Et Merenin ne souhaite pas se battre dans des guerres internes car il n'a aucun ennemi, et ne souhaite pas s'en faire.

Il part ensuite pour Brazzant, où il prend part à une expédition punitive contre un village de barbares ayant attaqué leurs marchands. Le village est rasé et quelques barbares restants sont pris prisonniers. En discutant avec eux, Merenin apprend quelques rudiments de la langue des hommes, la langue d'Archon.

De retour chez lui à Kaz-Nakaram, Merenin entend le conseiller Rochepin parler d'une mission importante sur Cerberus, qui nécessite un garde du corps pour protéger le nain marchand nommé Valin. Merenin s'intègre immédiatement dans la discussion, étant un admirateur de Valin, sans qu'il n'aurait jamais découvert son livre préféré: "Aventures et réflexions d'un jeune Leblanc".

Rochepin: "Le marchand Valin aura besoin d'un garde du corps pour cette mission sur Cerberus. Un jeune guerrier runique fera l'affaire"

Merenin: Conseiller Rochepin, je serai le garde du corps pour cette mission. Je suis familier avec la langue d'Archon, et ce Valin m'intéresse.

Rochepin: Mon prince, nous avons des guerriers très compétents pour cette mission. Inutile de vous mettre en danger.

Merenin: Ma décision est prise Rochepin. Je compte sur vous pour tout mettre en place, et sur votre discrétion également. Si mon identité est comprise, je vous en tiendrai responsable.

Rochepin: Vos désirs sont des ordres Prince. Je m'occupe des préparatifs.

MERENIN

Prince de Kaz-Nakaram Guerrier Runique Niveau 11

Stats

HP 517 (11d35 + 11*12)

DEX +10

STR +12

CON +12

WIS +10

INT +7

CHA +7

BAB +11

Senses

Dwarf Darkvision: Vision parfaite en noir et blanc dans 120ft de noir absolu
Perception 1d20+30

Defense

AC 42

Flat-Footed 22

Touch 30

Movement

Speed 50ft

Stealth 1d20+25

Saut Horizontal: 31ft

Saut Vertical: 11ft

Saves

Will +20

Reflex +20

Fortitude +22

Feats & Class Features

Sagesse du combat

Merenin a eu une longue carrière comme combattant. Il a un don pour prévoir les attaques à l'avance. Merenin ajoute sa WISDOM à son armure.

Expert en armes

Merenin est confortable avec n'importe quelle arme et bouclier. C'est également un expert du combat à mains nues.

Corps de guerrier runique

Les coups de poings, tête et coups de pieds d'un guerrier runique sont des armes mortelles. Merenin n'utilise pas ce style de combat devant les autres nains.

Stunning Fist

Sur n'importe quelle attaque itérative, Merenin peut tenter un *stunning fist*. Si le stunning fist réussit, la créature est stun pour 1 tour.

- Nombre de stunning fist par jour: 1 stunning fist par point de wisdom.
- On peut faire au maximum 1 stunning fist par tour
- DC 26 Fortitude

Critical Follow up

Lorsque Merenin réussit un stunning fist, son premier coup est un coup critique.

Mouvement furtif du guerrier runique

Merenin bouge à la moitié de sa vitesse lorsqu'il est en Stealth. Afin de bouger en Stealth, il doit effectuer son mouvement à couvert, et battre la perception de son adversaire.

Cleave

Merenin peut attaquer deux ennemis dans la même attaque si ces derniers sont côte à côte, et que l'attaque traverse l'armure de la première cible.

Offense

- 5 attaques par tour (3 attaques avec le longbow)
- Attaque (mains nues) : 1d20+34, 2d8+23, 19-20 x3
- Short sword M6: 1d20+40, 1d8+29, 17-20 x2
- Composite Longbow M6 :
 - Range increment: 120ft
 - 1d20+40, 1d8+29, 19-20 x3.

Equipment

Kit de survie et camping

Manteau de voyageur de nain des colonies du nord

La tunique préférée de Merenin. Elle possède de nombreuses poches, et est faite en tissu très solide.

Chain shirt M6

Merenin prend cette armure pour le look&feel. Ce n'est pas une armure très efficace.

Short sword Masterwork M6

L'arme de prédilection de Merenin pour se battre. Il aime cette arme pour sa maniabilité. Son manque de portée ne dérange pas Merenin, car il compense avec sa vitesse

Composite Longbow Masterwork M6

Cet arc long nécessite un dos incroyablement fort pour le tendre, mais pour Merenin il n'y a aucun problème. Merenin utilise cette arme pour chasser.

Special Actions

Double Coup de Poing/Coup de pied

Merenin peut attaquer deux fois dans la même action.

Temps: *Swift.* **Consomme :** *1 ou 2 attaques itératives*

Coup de tête

Merenin assène un gros coup de tête avec sa tête puissante. Il fait 50% plus de dégâts sur son attaque, mais prend lui-même 50% des dégâts infligés.

Temps: *Swift.* **Consomme :** *1 attaque itérative*

Surprise Stunning Fist

*Le stunning fist de Merenin a un DC 50% plus élevé, et fait un critique automatique, lorsque Merenin le donne en étant **Stealth** par rapport à l'autre créature.*

Temps: *Swift.* **Consomme :** *1 attaque itérative*