

PORTIN

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
La mission	3
Background	6
PORTIN, NAIN DU CHIFFRE	7
Stats	7
Senses	7
Movement	7
Defense	7
Saves	7
Feats & Class Features	7
Mémoire photographique	7
Expert en sciences	8
Chirurgien et Guérisseur	8
Expert Compteur	8
Métallurgie	8
Crafting	8
Alchimie	8
Offense	8
Equipment	8

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 tout nain.

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 **Rochepin** 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

Portin est un nain du chiffre. Un nain du chiffre appartient à la caste des chiffres, une prestigieuse caste de scientifiques et mathématiciens. Cette caste est experte dans les arts abstraits. Et ils sont d'excellents ingénieurs également (quel nain n'est pas ingénieur?). Les nains du chiffre appartiennent à la 2^{ème} caste la plus prestigieuse d'Askenon, la première étant la caste des runes.

La vie d'un nain du chiffre peut être très solitaire. Les nains vivent de longues vies, et les nains du chiffre en passent une bonne partie à étudier. Toutes leurs dépenses sont prises en charge. De la naissance jusqu'à la mort, le nain du chiffre n'a pas besoin de travailler, et est assuré de recevoir un bon salaire.

Cependant, aucun nain du chiffre en bonne santé n'abuse de ce privilège. Ils travaillent tous sans relâche. Les nains du chiffre se retrouvent directement employés par les rois nains, à travailler sur des projets scientifiques ambitieux.

Dans les projets les plus ambitieux, on retrouve souvent l'utilisation du Valérium, ce métal rare si complexe et imprévisible. C'est un métal qui semble posséder une énergie infinie, mais qui ne la déploie qu'après certains événements. Certains disent que ce métal a une personnalité.

Les nains du chiffre ont développé de nouvelles branches des mathématiques étant capables de prédire certains comportements de ce métal. Lorsqu'on peut prédire le Valérium correctement, la récompense est incroyable. Il faut imaginer des armes surpuissantes, des boucliers résistants, des cités entières fournies en énergie et bien plus encore.

Les applications sont innombrables. Des recherches sont continuellement en cours afin de découvrir les secrets du Valérium.

Et d'ailleurs, les secrets du Valérium sont tels, que les nains du chiffre qui effectuent des recherches de fine pointe sur le Valérium sont extrêmement surveillés. Et les connaissances qu'ils débloquent sont souvent cachées et considérées pendant des années, les nains étant très prudents sur leur propre rythme de développement.

Portin est un nain du chiffre qui a fait une crise de nerf lors de ses travaux sur le Valérium. Il a tout arrêté, et pendant 10 ans il n'a pas pu dire un mot à quiconque. Maintenant remis, il a réussi à se trouver un travail plus léger mentalement auprès du roi de Kaz-Nakaram. Des calculs de taxes, des calculs pour des résistances de structure, rien de trop stressant.

Mais toutes les bonnes choses ont une fin. Un jour, un conseiller du roi lui annonce qu'il part en mission sur Cerberus, sous les ordres d'un nain marchand. Quel déshonneur. Ça, c'est un coup de Tulin, son ancien collègue-rival. Un nain du chiffre ne voyage pas. Un nain du chiffre ne répond pas d'un nain marchand. Quel désastre. Tout ça pour faire des cartes et des dessins de merde.

PORTIN, NAIN DU CHIFFRE

Caste: Chiffre

Niveau 10

Stats

HP 330

DEX +5

STR +7

CON +8

WIS +5

INT +20

CHA +2

BAB +5

Senses

Dwarf Darkvision: Vision parfaite en noir et blanc dans 120ft de noir absolu

Perception 1d20+20

Defense

AC 12

Flat-Footed 10

Touch 12

Movement

Speed 20 ft

Stealth 1d20+22

Saut Horizontal: 10 ft

Saut Vertical: 3ft

Saves

Will +14

Reflex +14

Fortitude +19

Feats & Class Features

Mémoire photographique

Portin se souvient d'absolument tout, dans les moindres détails. Portin a mémorisé 50% de la grande bibliothèque de Kaz Nakaram. Il a donc accès à de nombreuses données.

Expert en sciences

Portin est un expert en mathématiques, physique, chimie. Il a également mémorisé de nombreux ouvrages de médecine, même s'il n'a jamais pratiqué la médecine lui-même.

Chirurgien et Guérisseur

Portin accélère la guérison naturelle d'un nain.

Un nain régénère normalement 1 hp par constitution, par jour.

Portin triple cette guérison avec ses chirurgies et ses produits.

Expert Compteur

Portin est capable de compter et dénombrer très rapidement. Il peut également estimer à peu près n'importe quoi avec une précision inouïe.

Métallurgie

Portin sait comment travailler les métaux rares: Mithril, Oricalcum.

Crafting

Portin est capable de travailler le métal, le bois, et de produire des objets d'une qualité exceptionnelle. Il n'a besoin que d'un peu de temps.

Par contre, Portin est loyal au système des castes, et n'entreprend jamais la construction d'objets qui sont le ressort d'une autre caste.

Alchimie

Portin est capable de fabriquer des poisons, des explosifs et plus encore.

Viande de Owlbear

Portin mange de la viande de Owlbear, et gagne +5 sur le dé de vie, et +2 force

Offense

2 attaques par tour

Warhammer M8: 1d20+13, 1d8+8

Pistolet de poche M8: 1d20+31, 1d8+21, x4, 30ft increment

Equipment

- Warhammer M8. Portin utilise également ce marteau de guerre pour son travail de création.
- Pistolet de poche M8. 6 cartouches, Full action pour recharger
- Toge de nain du chiffre
- Laboratoire de chimie (sur le bateau)
- Outils de crafting (marteau etc)
- Outils optiques pour surveillance, et communication avec Askenon
- Kit de chirurgie
- Kit pour l'écriture
- Kit de peintre
- Kit de purification d'eau
- Boite de Cigares d'Askenon de grande qualité x12**
- Boite à médicaments (anti-poison, anti-stress etc)
- Gem Lantern*

*Cette lanterne contient un gem de lumière qui ne s'éteint jamais. Les nains, bien qu'ayant Dark Vision, ont quand même besoin de lumière pour voir plus loin dans les grandes cavernes.

** : +1 à toutes les stats mentales pendant 24h