



LES CHRONIQUES DE MARCUS



Bolbofarrak : La cité oubliée des nains

Aide de jeu pour *DD3.5* par A.Lens



Table des Matières

La citadelle	3
Emplacement	3
La cité	3
Le gouvernement et le roi	4
Plan en coupe de la cité extérieure	4
La société	5
Les clans	5
Les clans et les guildes	5
Les clans et la société	5
Les foyers	5
La religion	6
Les nains et la guerre	7
L'armée	7
Machines de guerre	7
L'ennemi	8
Les classes de prestiges	9
Chevaucheur des tunnels	9
Conditions	9
Compétences de classe	9
Table 1-1 : le chevaucheur des tunnels	9
Aptitudes de classe	9
Légionnaire Bien Né	10
Conditions	10
Compétences de classe	10
Capacités de classe	10
Table 1-2 : Légionnaire Bien Né	11
Glossaire de Bolbofarrak	11





La citadelle



Bolbofarrak (citadelle majeure).

AL LN ; Limite financière 100 000 po ; Ressources 150 550 000po ; Population 25 000, Isolée (97% nains d'écu, 2% svirfnebelins).

Autorité : roi Kazadül XXII (LN, m, Noble 9/ Guerrier 9/ Expert 2)

Personnalités : Dalaïn Sombretoge (LB, m, Prêtre de Morandin 10/ Lanceur de Runes 6) le premier des Patriciens ; Avertal « Frappe-unique » (LN, m, Guerrier 14) Général en chef des Légions ; Nirden Khazal « L'exilé » (LB, m, Guerrier 9/ Défenseur 2) ; Storm Braxas (LB, m, Paladin 14) Général de la Légion des Bien Nés ; Dorna Morselame (N, f, Noble 1/ Prêtre de Dumathoïn/ Expert 6) 1^{ère} des archivistes, Patricienne des Prêtres Artisans.

Emplacement

Creusée avant que les hommes ne règnent sur la région des Vaux, Bolbofarrak est un lieu de mystère et de magnificence, qui dissimulent mille secrets.

La cité est cachée dans les hauts pics de l'extrémité Est de la Corne des Tempêtes dans une région que les nains ont baptisé « les montagnes gnolls ». Au sud s'étendent les collines des trolls et le royaume de Cormyr ; et loin au nord se dresse Tilverton et les deux passes : celle des Ombres et celle de Tilver. Cependant, des décennies de conflits ont rendu la cité autonome et seul un étroit ruban de route serpente à travers les pics montagneux jusqu'à Bolbofarrak. Ce sentier de montagne accidenté était autrefois une route carrossable utilisée par les nains pour commercer avec leur voisin, notamment les elfes qui étaient autrefois nombreux en ces terres ; mais avec la retraite et la chute de *Myth Drannor* en 713 lors de l'année de l'anathème , la voie commerciale a été laissée à l'abandon.

Le Doigt de Dumathoïn, le pic qui accueille la cité, culmine à 4.500 m et la cité état occupe la plus grande partie de l'intérieur de la montagne, où les nains industriels ont creusé des milliers de tunnels et de salles. Un second pic, La Hache de Clangeddin, situé au sud ouest de Bolbofarrak abritait KarakZorn la seconde cité de l'empire. Hélas, cette seconde cité fut abandonnée à la rapacité des duergars en 906

durant l'année de la charrue . Karakzorn est désormais le fief de duergars connue pour leur maîtrise des vermines et des animaux de l'Outreterre de toutes sortes.

Le temps et les conflits ont rendu les nains très autonomes et si secrets que l'existence de l'empire nain de la Corne des Tempêtes s'est effacé de la mémoire des hommes. Ce n'est qu'en 1360, durant l'année de la Tourelle alors que la fin semble inéluctable, que l'Empereur Kazadül XXII se fait connaître de son puissant voisin humain: le Royaume de Cormyr. En effet, submergés par les gnolls à la surface et harcelés par des duergars surgis des profondeurs du sous-monde, les impériaux n'ont d'autres choix que de faire appel à des alliés potentiels. L'année 1361 est celle de l'alliance des deux royaumes humain et nain. Durant une campagne éclair qui dure tout l'été, les alliés réussissent à changer le cours de la guerre, donnant à l'Empire déclinant un sursis qui ne sera certainement que de courte durée.

La cité

L'entrée de la cité est défendue par d'immenses fortifications carrées. Ces murailles abritent les casernes, les salles d'entraînement des légions et les quartiers des officiers mais aussi les quartiers commerciaux et ceux destinés à accueillir les visiteurs et les marchands nombreux au temps de l'apogée de la forteresse. De grandes tours crénelées se dressent à intervalle réguliers le long des murailles, accueillant catapultes et autres engins de mort. Mais le véritable foyer des nains s'étend sous la montagne, derrière les puissantes portes de bronze.

Selon la légende naine, l'architecture circulaire du cœur de la cité serait l'œuvre de Dumathoïn, le Dieu des Secrets qui dorment sous la terre et elle serait le reflet de la structure même de l'univers et permettrait à l'énergie et à la bonne fortune de se déverser à l'intérieur. En effet, loin sous la montagne, une gigantesque tranchée circulaire est creusée sur plusieurs kilomètres dans la roche. Le pilier central est gravé et sculpté à l'image des dieux nains et abrite les membres éminents de la forteresse, le suzerain et sa cour, les régiments de la garde, les prêtres des runes. Loin au fond de la tranchée s'étendent les ateliers et fonderies de la machine de guerre naine. Dans le mur extérieur de la tranchée se trouvent les baraquements et les habitations du gros population mais aussi les sombres accès à l'Ombreterre haute et aux cavernes agricoles qui accueillent les champs et les pâturages de la cité.



Passerelles et crémaillères runiques relient le pilier central au mur extérieur. Les différents niveaux sont reliés par une série d'ascenseurs, circulant dans de vastes puits qui pénètrent au cœur même des constructions.

Les rares étrangers à avoir mis le pied dans le cœur de la bastide ont été frappés par la beauté et la richesse du lieu. La plupart des gens s'imaginent les forteresses naines à l'image des nains eux-même, sévères et ombrageux. Malgré les années de conflits, Bolbofarrak conserve toute sa grandeur et sa beauté. Conçu comme pour l'habitat des Dieux comme pour celui des nains, elles comportent de vastes galeries voûtées dont les bas-reliefs retracent la mythologie naine.

Le gouvernement et le roi

Bolbofarrak est doté d'un système politique féodal. Elle est dirigée par un roi qui gouverne en son Conseil.

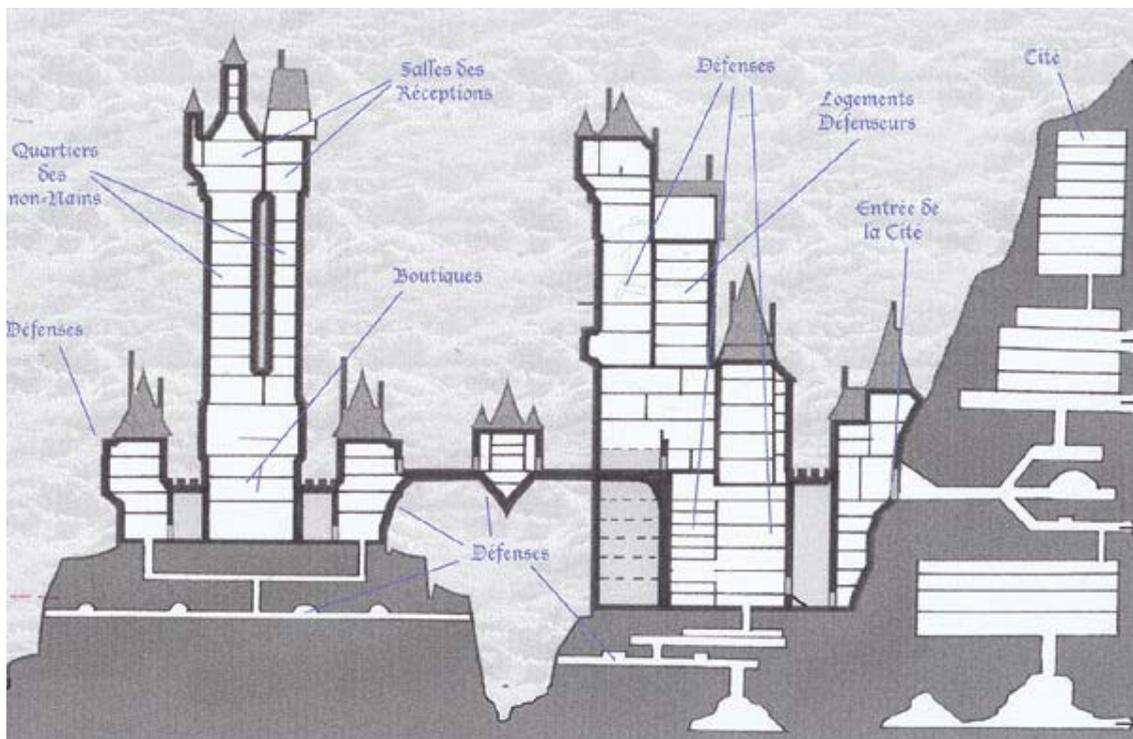
Ce dernier regroupe les représentants des trois composantes principales de la citadelle :

- Les *Patriciens* représentant le corps ecclésiastique.
- Les *Grands Officiers* et *Maréchaux* représentant des Légions.
- Les *Grands Maîtres* qui dirigent les 6 principales guildes de la cité.

Le roi n'est en rien obligé de suivre les avis du Conseil. Cependant, Kazadül XXII est connu pour sa sagesse et reste enclin à écouter ses conseillers. Son règne de sagesse est ponctué de grandes prouesses martiales. La force du roi actuel réside dans son esprit affûté, son habileté au marteau de guerre et sa foi dans l'empire nain.

S'il sait écouter, il sait aussi passer outre les avis qu'il reçoit. C'est lui qui, envers et contre tous, décide dès 1359 de rompre avec la politique traditionnelle d'isolement de la citadelle et de nouer des relations diplomatiques avec le Dragon Pourpre avec le résultat qu'on connaît.

Plan en coupe de la cité extérieure





La société



Les clans

Les clans nains de Bolbofarrak sont des groupements de familles toutes liées les unes aux autres. Tous les membres du clan descendent d'un ancêtre commun. Celui-ci peut être le fondateur d'une citadelle, mais cela peut remonter seulement à la génération précédente.

Chaque clan se spécialise dans un artisanat ou dans un savoir-faire particulier-par exemple, le travail de la forge, de la mine, ou la confection d'armes.

Les clans vivent peu éloignés les uns des autres afin d'échanger leurs talents. Les relations entre clans sont complexes et interactives. Le clan des forgerons a besoin de manger, et commerce donc avec des boulangers et des bouchers.

L'activité de la plupart des clans est centrée sur la production de biens et de services. Ils aiment fabriquer des objets à partir de la matière brute, et adorent le travail de la pierre et du métal. Il existe des clans qui se consacrent aux activités militaires ou politiques. Les clans militaires tel que le clan des *Battleaxes* comprennent des spécialistes, tels que les *Garde-Foyer*, les *Haches-Garde*, et les *Moucheurs*. A Bolbofarrak, il n'existe qu'un clan politique qui est responsable du gouvernement de la citadelle. Il comprend le Roi Kazadül XXII, sa famille et de nombreux *Patriciens*.

Les nains de chaque clan ont bénéficié d'un long apprentissage dans la discipline de leur choix et sont des experts. Comme les autres nains, ils sont persuadés d'avoir toujours raison. Ils ont tendance à être raisonneurs avec les étrangers, même avec les familles politiques d'autres citadelles.

Les prêtres nains proviennent de tous les clans de la citadelle, et ce sont les seuls nains à pouvoir ne pas être très liés à leur clan. Un grand nombre de clergés, comme ceux associés aux arts et aux artisanats, sont partie intégrante de leur clan, et fermés aux autres.

Les clans et les guildes

Les clans sont régulés par les guildes, qui réglementent toutes les questions de

commerce. Les guildes déterminent les poids et les mesures, la qualité et les prix des marchandises.

Même si les guildes contrôlent les affaires des clans, elles ne peuvent dominer politiquement le clan. Ceci est l'apanage des anciens qui s'occupent des mariages, du logement et des relations politiques avec les autres clans. Les anciens sont les nains les plus âgés du clan. Ils sont fréquemment les plus riches également, ayant amassé de grandes fortunes au cours des siècles. Certains peuvent être maîtres de guildes, mais ce n'est pas obligatoire. Lorsque cela est le cas, les différences entre clan et guilde deviennent encore plus minces.

Les clans et la société

Un nain malade ou blessé sera nourri et soigné par son clan. Les bien-portants se doivent de travailler pour préserver le bien-être et la réputation du clan. Aucun nain ne se soustrairait à ces préceptes.

Un individu qui fraude ou n'assume pas sa propre charge y gagne la désapprobation de ses compagnons de clan. Il sera averti et subira des pressions pour s'assurer qu'il ne fait pas tomber le nom du clan dans le discrédit. S'il ne tient pas compte des avertissements, il sera rejeté. Un nain rejeté perd tous les avantages du clan. La guilde du clan l'empêchera de travailler et confisquera ses outils si c'est possible. S'il manifeste le désir de revenir dans le droit chemin, il sera réhabilité dans le clan, et la guilde lèvera l'interdit. Sinon, il sera abandonné à lui-même et même sa famille l'évitera.

Les foyers

Les familles naines de Bolbofarrak sont appelées des foyers, un terme qui signifie « Le lieu où les enfants sont nés et élevés ». Le foyer est l'unité de base de la société. Un clan peut être composée de deux à cent familles ou plus, selon sa force.

Un foyer comprend le grand-père et la grand-mère, leurs enfants et la progéniture de leurs enfants. Les membres de la famille partagent la même résidence, et sont extrêmement proches. Le foyer est une partie intégrante d'une clan. Les foyers, à l'intérieur d'un clan sont unis par le sang, et ceci renforce la cohésion du clan, en en faisant plus qu'un simple groupement de familles séparées.

Un foyer a une seule lignée de descendants. Les cousins, les tantes et les oncles ne font pas partie du foyer, mais en tant que membre du clan sont proches de la famille.



D'une certaine manière, le foyer est une organisation sociale pratique plus qu'une entité importante dans ses propres droits. Sa fonction première est de créer un cadre légal et social dans lequel les enfants peuvent naître et de fournir un environnement stable dans lequel on puisse les nourrir et leur enseigner les rudiments des croyances et des comportements des nains. Au cœur du foyer se trouve l'institution du mariage.

En effet, la grande majorité des mariages sont arrangés par les anciens du clan. Leur principal soucis est des préserver la pérennité du clan en s'assurant qu les enfants sont bien élevés.

Un tiers environ de la population naine de Bolbofarrak est constituée de femmes. De plus, les nains sont monogames, et les mariages sont conclu pour la vie. Ces deux facteurs réunis font que beaucoup de nains ne se marient pas. Cependant, la forte proportion de décès de la gente masculine durant les dernières décennies a fait que les femmes qui perdent leur époux se remarie après un an de deuil.

Le divorce n'existe pas dans la société naine. Les couples qui se désagrègent continueront de partager la même demeure et les responsabilités de l'éducation des enfant. Seule la mort peut mettre fin à un mariage.

La religion

Profondément enfoui sous la montagne, dans une série de salles creusées par les suivants de Dumathoïn se trouve le foyer des Dieux, un domaine magnifique qu'on appelle le Sanctuaire. Ce vaste temple regroupe l'ensemble des cultes rendus aux Dieux.

Siège du pouvoir religieux, le Sanctuaire est l'endroit le mieux protégé de la citadelle – non pas à causes des **Templiers** et des **Défenseurs** mais grâce à son entrée magique. En effet, lorsqu'un nain souhaite rendre hommage au panthéon, il doit franchir un seuil magique qui se révèle un piège mortel pour les non-nains. Tous les couloirs de la dévotion qui mènent au Sanctuaire aboutissent dans de vastes pièces appelées Seuil de la Terre. Les murs de ces salles ne portent pour toute marque que le symbole de Dumathoïn. Un grand cercle magique, d'environ 5 m de diamètre est gravé sur le sol, au centre de la pièce. Un autre symbole de Dumathoïn s'y inscrit.

Lorsqu'un nain se rend dans le Sanctuaire, il doit s'avancer dans le cercle, il est alors instantanément transporté et apparaît dans l'entrée du temple. Tout indésirable (comprendre tout ce qui n'est pas nain) qui s'y aventure est envoyé en un point aléatoire du plan Elémentaire de la Terre. Chaque seuil magique peut expédier ainsi 10 suppliants par round.

Tous les Dieux du Panthéon nain ont un culte dans le Sanctuaire. Chaque chapelle est entretenue par les **Séculiers**, type de prêtre le plus courant dans la société naine [le prêtre du Mdj]. Ces derniers officient dans les réunions religieuses et s'assure que le culte, auquel ils consacrent la plupart de leur temps, est bien respecté. Ils procèdent aux mariages, aux enterrements et aux baptêmes des enfants. La plupart des nains font appel à leur service pour intercéder en leur faveur auprès des divinités.

Puis viennent les **prêtres-artisans** qui se sont voués aux divinités d'un artisanat nain. Bien qu'ils aient leur place dans le Sanctuaire, ils occupent souvent des lieux saints aménagés dans les ateliers où leur artisanat est pratiqué.

Enfin viennent ce que les nains appellent le corps des **Prêtres Guerriers** qui combinent les capacités de combat du guerrier aux pouvoirs spirituels du prêtre. Parmi ces derniers se trouvent les *Elus Divins*, les *Inquisiteurs de la Foi*, les *Lames de Clangedin*, et les *Templiers*

La sécurité militaire du Sanctuaire est aussi assurés par La **Garde de Fer** qui regroupe les nains ayant embrassé la carrière de *Défenseur* ou de *Zélateur*. Ce dernier est imprégné du pouvoir spirituel de sa divinité. Quand ce pouvoir se manifeste, il devient un combattant téméraire et puissant. Il est alors capable d'entrer dans une rage similaire à celle du fou de guerre.

A la tête de chacun de ses corps constitués se trouve un **Patricien**, un prêtre issu des rangs de la noblesse qui attend exige souvent le respect, si ce n'est la servilité.





Les nains et la guerre



L'armée

Les nains sont connus pour être les plus tenaces adversaires du monde et ceux de Bolbofarrak ne font pas exception à la règle.

L'essentiel de l'armée naine est composée de guerriers des clans très disciplinés. Organisés en légions, ils sont bien équipés et pesamment armés – généralement ils revêtent une armure lourde. La plupart des nains préfèrent porter un heaume fermé qui peuvent varier en forme, finesse et complexité suivant le statut de leur porteur et un bouclier aux armes de leur clan.

Dans la légion naine, les citoyens sont classés en fonction de la richesse de leur clan d'origine. Les plus fortunés servent dans la cavalerie ; les moins riches dans l'infanterie voir dans les services auxiliaires. Au temps de la grandeur de la cité, le service militaire durait 40 ans mais les opérations militaires se prolongeant et empêchant la démobilisation des troupes, le roi Ragnar Poingdebraise institua la solde. Indépendamment de son infanterie légère, *les moucheurs*, recrutés parmi les prolétaires, Ragnar divisa sa légion en trois groupes tactiques : *façonner*, *hache-garde*, *garde-foyer*.

Les façonners sont choisis parmi les jeunes nains. Ils sont ce à quoi pensent la plupart des gens lorsqu'on parle des nains. Ils représentent la majorité de la société en arme. Ils ont des talents artisanaux et ont reçu un entraînement militaire dès leur adolescence.

Les hache-garde, qui formaient à l'origine la première ligne de bataille des armées, sont des vétérans nains dans la force de l'âge, formant désormais la deuxième ligne des légions. Ceux sont des guerriers bien entraînés, capable de se battre à mains nues si nécessaire ou d'utiliser une arbalète. Dans de nombreuses citadelles naines, le terme de hache-garde fait référence à un mercenaire nain mais ici il garde son sens premier de guerrier de la citadelle.

Les garde-foyer se recrutent exclusivement dans la gente féminine de la citadelle. Ce corps regroupe des femmes naines qui ont reçu un entraînement militaire intensif. Fréquemment spécialiste martiale, elles combattent aussi bien, si ce n'est mieux que les hommes.

Une légion compte 1.500 nains, elle-même divisée en 10 cohortes de 150 nains regroupant les 3 groupes tactiques. Chaque

cohorte est dotée d'un étendard. Le porte-étendard occupe une place honorifique au sein des cohortes naines et sont prêt à faire le sacrifice de leur vie pour protéger leur emblème. La perte d'un étendard est un grave coup porté au moral des vétérans les plus endurcis.

En plus des légions régulières dont disposent la citadelle – 6 au total – une légion d'élite est affectée à la protection du roi et du cœur de la cité : **la légion des Bien-Nés**. Ces légionnaires sont membres de familles qui détiennent le pouvoir dans un foyer. Ils sont capables de tracer leur ascendance jusqu'au début des temps de la forteresse. Parmi les Bien Nés se trouvent les grands guerriers et artisans des légendes. Ils ont tendance à se comporter de manière arrogante envers les autres combattants, pensant que leur lignage et leur affectation les rend supérieurs à leurs compagnons. Ils se considèrent comme les parangons de la culture naine, l'élite de leur race. Cependant, force est de reconnaître que sur un champ de batailles, la légion des Bien Nés n'usurpe pas son titre et que tous ses membres n'ont qu'une seule devise : vaincre ou mourir.

La cavalerie naine, tout d'abord cavalerie noble de 800 cavaliers, en compta mille cinq cents sous le roi Kazaldül Frappe-Enclume XIX. Après la troisième guerre du Pic de Carona, l'état major ouvrit le recrutement à toute la société naine. Malgré cela, les continuelles guerres extérieures réduisirent bientôt l'effectif à 150 cavaliers. Pour l'état major, il n'était plus question de gaspiller les faibles ressources en monture de la citadelle. Une nouvelle réforme de la cavalerie fut proposée au Roi. Désormais la cavalerie regroupe des combattants aussi puissants par le fer que par la magie. Depuis les cavaliers nains forment le corps de prestige des **Chevaucheurs des Tunnels**.

Machines de guerre

Les nains fabriquent des machines de guerre techniquement très avancées pour défendre leur bastions mais aussi attaquer leurs ennemis sur et sous terre.

A son apogée, chaque légion traînait avec elle 10 *balistes* montées sur roues et tirées par des attelages de mulets. Aujourd'hui, la plupart des balistes sont utilisées pour la défense de la citadelle. Les traits qu'elles lancent percent les cuirasses les plus épaisses des orques, des gnolls ou des duergars. Deux *onagres*, traînés par des bœufs, complétaient l'artillerie des légions.

Les autres machines consistent en *béliers* de toutes tailles, *tours roulantes*, et *broyeurs*. Ce dernier est construit en bois ou en métal et consiste en une série de grandes lames en rotation, destinées à couper en morceau et



repousser les attaquants. Ils sont construits en fonction de la largeur des passages où ils seront employés. Les lames du devant bouchent le passage, laissant seulement quelques centimètres sur les côtés.

On peut encore citer l'*Ecrabouille-Orques*, qui n'est pas une machine de guerre à part entière mais qu'on trouve dans les défenses de la plupart des citadelles et bastions nains. Il s'agit d'une large plaque de métal, d'une épaisseur d'au moins 30 cm, couverte de pointes. De la largeur du passage, il est soit monté sur roue, soit fixé au plafond.

La version sur roues est placée en haut des passages en pente. En cas d'attaque, des équipes de nains attirent les envahisseurs dans ces passages. Des niches ont été creusées dans les murs pour permettre aux nains de s'écarter du passage. L'*écrabouille-orques* dévale la pente, prenant de la vitesse et broyant tout sur son passage. Puis on le tire à l'aide d'un treuil, afin qu'il soit prêt pour une autre descente.

Lennemi

La forteresse de Bolbofarrak mène depuis quatre générations une guerre d'extermination contre les duergars. Les deux sous-races naines se battent pour les mêmes ressources et territoires souterrains. Depuis la chute de la seconde citadelle de Karakzorn, les nains d'écus n'ont subi que des revers de fortune et leur territoire s'est réduit comme peau de chagrin.

Cependant depuis quelques années, le roi sous la montagne et le conseil des patriciens ont décidé de reprendre l'offensive. De fait, ils ont ouvert les hostilités avec d'autres races en surface. Les géants des collines et des montagnes ont été les premières victimes de l'offensive naine en raison de la forte influence des prêtres de Clangeddin dans les rangs des légions. La guerre dure maintenant depuis neuf ans mais si elle est constante elle se limite à de petites escarmouches.

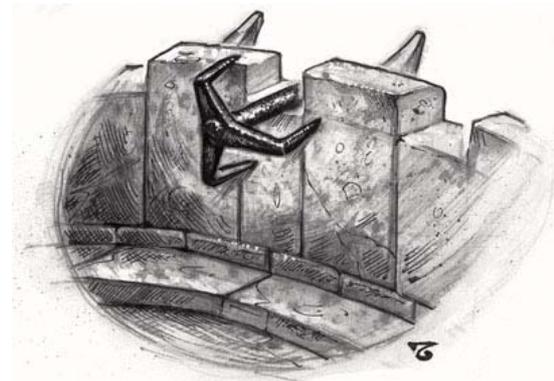
Autrement plus sérieuse a été celle déclenchée contre les tribus gnolls de la Corne des Tempêtes. Les nains ont commencé à s'étendre sur les territoires gnolls il y a une dizaine d'années. Après de glorieuses victoires, les gnolls ont mis un coup d'arrêt à la conquête naine lors de la bataille du Col de l'Hydre en 1359 qui voit l'extermination d'une légion naine. En effet, gnolls et duergars avaient conclu une alliance à l'insu des Impériaux. Armés et soutenus par des bataillons de cavaliers arachnides, les gnolls sont venus à bout de l'opiniâtreté des nains et non content de massacrer une légion ; ils ont reconduit les fils de Morandin jusqu'aux portes de leur cité.

Un terrible siège commence alors et pousse les nains à rompre avec leur politique d'autarcie. Nouant une alliance avec le Roi Azoun de Cormyr, nains et humains brisent le siège en 1361 lors de deux grandes batailles : la bataille du Dragon d'acier et celle de la Porte de Morandin.

La bataille du Dragon d'Acier est remportée grâce à l'intervention d'un groupe d'aventuriers dirigés par le Chevalier Bronwyn de Soirétoile et le Hache-Garde Noraïn Battleaxe. Enquêtant sur des rumeurs faisant état d'un dragon dans les rangs ennemis, ils découvrirent qu'il s'agissait en fait d'une diabolique machine duergar faite à l'image d'un grand Wyrm. Sa destruction provoqua la démoralisation de l'armée qui fut anéantie par l'armée cormyrienne au cœur des collines des trolls.

La bataille de la Porte de Moradin voit la déroute de l'armée assiégeante prise entre les murailles infranchissables de Bolbofarrak et les troupes royales cormyriennes arrivées en renfort. Le combat fut d'une férocité inouïe. Galvanisés par la peur, gnolls et duergars s'abattirent vague après vague sur les défenseurs nains. Quand le soir tomba, il n'en restait plus aucun de vivant...

Ces générations de guerre ont aiguisé les compétences martiales des nains au plus haut point, aussi sont-ils à ce jour parmi les meilleurs combattants du continent. Cependant, beaucoup de généraux cormyriens pensent que cela ne suffira pas à sauver la citadelle face à la multitude qui la menace.





Dés de vie : d8

Les classes de prestiges



Chevaucheur des tunnels

Les chevaucheurs sont l'équivalent nain de la cavalerie. Montés sur des bêtes solides, ils sont capables de se déplacer plus rapidement que les autres nains, et d'avoir plus d'impact dans leurs attaques. Des poneys sont communément utilisées comme montures, mais les créatures telles que les ours, les sangliers et même les lézards géants sont désormais employées. Quand l'occasion se présente, griffons, hippogriffes ou pégases, sont utilisées. Dans ces cas là, la compétence Equitation doit être remplacée par équitation en Vol.

Conditions

Pour devenir Chevaucheur des Tunnels, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : nain d'écu de Bolbofarrak

Compétences : degré de maîtrise de 15 en Equitation, degré de maîtrise de 15 en Dressage, degré de maîtrise de 15 en Concentration.

Dons : Combat Monté, Attaque au galop, charge dévastatrice

Compétences de classe

Les compétences du Chevaucheur des Tunnels (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Equilibre (Dex), Escalade (Dex), Concentration (Con), Dressage (Sag), Equitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag)

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table 1-1 : le chevaucheur des tunnels

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Bonus d'Equitation
2	+2	+0	+3	+0	Assaut monté
3	+3	+1	+3	+1	Selle de pierre
4	+4	+1	+4	+1	Bonus d'Equitation Concentration montée
5	+5	+1	+5	+1	Force d'impact

Aptitudes de classe

Armes et armures. Un chevaucheur des tunnels est formé au maniement des armes courantes, des boucliers (sauf le pavois), ainsi qu'au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Bonus d'Equitation (Ext). Un chevaucheur des tunnels bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 sur les tests d'équitation. Ce bonus passe à +4 au niveau 4.

Assaut monté (Ext). Un chevaucheur des tunnels peut effectuer une attaque à outrance même si sa monture s'est déplacé de l'équivalent d'une action de mouvement. (C'est normalement impossible dès qu'elle se déplace de plus de 1m50, voir *combat monté*, page 155 du *Manuel des joueurs*).

Le chevaucheur ne peut combiner cette aptitude avec une charge.

Selle de pierre (Ext). Un chevaucheur est tellement bien entraîné à combattre avec sa monture qu'il est capable de la pousser au delà de l'imaginable. Dès qu'il acquiert cette aptitude, le chevaucheur n'est plus tenu d'effectuer des jets d'Equitation pour tenir en selle lorsque sa monture subit une blessure, si elle est effrayée, etc. De plus, la monture d'un chevaucheur continuera de combattre et de se déplacer normalement même si elle est mortellement blessée. Elle mourra sous lui lorsqu'elle atteindra -10 points de vie.

Concentration montée (Ext). Un chevaucheur des tunnels peut lancer un normalement un sort pendant que sa monture se déplace (autrement dit, sil l'a fait avancer avant l'incantation puis



après) sans jet de Concentration. Cependant si la monture galope, le chevaucheur peut lancer un sort après que sa monture ait parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche reste difficile en raison des violentes secousses, il doit alors réussir un jet de Concentration (DD10 + niveau du sort).

Force d'impact (ext). Un chevaucheur des tunnels utilise la force d'impact de sa monture pour infliger le maximum de dommages à ses adversaires. Pour représenter la force que lui octroie sa monture, le chevaucheur ajoute le bonus de force de sa monture à ses propres dommages. De plus, une créature de taille inférieur à celle de la monture doit réussir un jet de Vigueur dont le DD est égal aux dommages subis sous peine d'être sonné.

Légionnaire Bien Né

Défenseurs d'élite de Bolbofarrak, les Bien Né sont membres de l'unique légion affectée à la protection de la famille royale et du cœur de la citadelle. Leur entraînement en font des combattants bien plus redoutables que ceux des autres légions. De toute l'histoire de la Légion, aucun membre n'a jamais trahi son pays ni manqué à l'appel du combat.

Conditions

Pour devenir membre de la Légion des Bien Né, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

Alignement : Loyal

Condition de Classe : avoir au moins deux niveaux dans la classe de Noble ou d'Aristocrate.

Dons : Attaque en puissance, Attaque réflexes, Enchaînement, endurance, Esquive, Robustesse.

Spécial : être un nain originaire de la cité de Bolbofarrak.

Compétences de classe

Les compétences du Chevaucheur des Tunnels (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance [Noblesse et Royauté] (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For)

Capacités de classe

Armes et armures : Les Bien Né savent manier tous les types d'armes, armures, et boucliers.

Entraînement spécial (Ext). Au premier niveau les Bien Né gagnent un entraînement spécial dans le maniement des haches d'armes de nains et le port de toutes sortes d'armures. Grâce à cet entraînement, les Gardiens sont devenus bien plus habiles avec cette arme qu'un nain ordinaire : ils gagnent + 1 à leur jet d'attaque. Après un entraînement intensif, les Gardiens de Fer apprennent à vivre littéralement dans leur armure et n'ont plus de pénalité d'encombrement ou de mouvement lorsqu'ils la portent.

Fidélité (Sur). Au second niveau les Bien Né gagnent le pouvoir surnaturel de sentir lorsque n'importe quel nain de la famille royale de Bolbofarrak est en danger. Le personnage sait intuitivement l'endroit précis où se trouve la personne royale où qu'elle soit (la portée de ce pouvoir est sans limite, mais les effets qui bloquent la scrutation bloquent aussi ce pouvoir). En termes de jeu, cela signifie que le MD devra prévenir le Bien Né à chaque fois qu'un membre de la famille royale naine est menacé. Cela comprend le roi lui-même, ses frères et sœurs, sa femme, ses enfants, ses petits enfants et ses arrière-petits-enfants (s'il y en a). Le Bien Né doit immédiatement tenter de se porter au secours du membre de la famille royale qui est menacé, quelles que soient les circonstances (à moins peut-être qu'il soit déjà en train de sauver un autre membre de la famille royale). Quiconque ignorerait cette exigence perdrait de façon temporaire ou permanente son statut de Bien Né (voir plus loin).

Force du fer (Sur). Au troisième niveau les Bien Né gagnent le pouvoir surnaturel de rendre leur corps aussi dur que le fer une fois par jour. Cette capacité donne au corps du nain une solidité de 10, pendant un round par niveau de Gardien de Fer. Lorsqu'il fait appel à ce pouvoir, le gardien ne peut se déplacer que d'un quart de son mouvement normal. Cependant, durant cette période, le nain est immunisé aux coups critiques et aux dégâts temporaires ; il ne prend que la moitié des dégâts dus au feu ou à l'électricité ; il prend un quart des dégâts dus au froid ; il peut ignorer les dix premiers points de dégâts pour chaque attaque qui le touche. Au sixième niveau, le gardien peut utiliser cette capacité deux fois par jour, et trois fois par jour au neuvième niveau.

Santé de fer (Ext). Au quatrième niveau, le Bien Né gagne la résistance du fer, représentée par un bonus permanent de Constitution de + 1. Au septième niveau, ce bonus monte jusqu'à + 2, et atteint + 3 au dixième niveau.

Vigilance éternelle (Ext). Au cinquième niveau, le Bien Né est devenu si concentré dans sa tâche qui consiste à protéger la famille royale qu'il est capable de se passer des besoins ordinaires de nourriture, de boisson ou de sommeil. Le légionnaire n'a besoin que d'une heure de sommeil par nuit pour être pleinement reposé. De plus, un repas par jour (ou un repas



normal tous les trois jours) suffit à nourrir le légionnaire, sans aucune pénalité. Il n'a plus aucun besoin de boire, et ne souffre d'aucune pénalité due à la soif.

en ce qui concerne l'affaiblissement temporaire des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Cœur de fer (Ext). Au huitième niveau, le Bien Né gagne un + 3 à tous ses jets de sauvegarde

Table 1-2 : Légionnaire Bien Né

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Entraînement spécial
2	+2	+0	+3	+3	Fidélité
3	+3	+1	+3	+3	Force du fer 1x/jour
4	+4	+1	+4	+4	Santé de fer +1
5	+5	+1	+4	+4	Vigilance éternelle
6	+6	+2	+5	+5	Force du fer 2x/jour
7	+7	+2	+5	+5	Santé de fer +2
8	+8	+2	+6	+6	Cœur de fer
9	+9	+3	+6	+6	Force du fer 3x/jour
10	+10	+3	+7	+7	Santé de fer +3

Glossaire de Bolbofarrak

Bien Né : légionnaire de noble naissance affecté à la protection de la famille royale. La classe de personnages concernées est celle de prestige *légionnaire Bien Né*.

Chevaucheur des tunnels : combattant monté alliant l'art de la guerre à la maîtrise de la magie divine.

Conseil : organe gouvernemental qui regroupent les représentants du clergé, de l'armée et des guildes.

Façonnier : guerrier des clans typique représentant la nation naine en armée. Les classes de personnages concernées sont *Expert*, *Homme d'Arme*, et *Gens du Peuple*.

Garde de Fer : régiment fort d'une centaine de combattants d'élite chargés de protéger le Sanctuaire. Seul les guerriers ayant embrassé la

classe de prestige de *Défenseur* ou de *Zélate* peuvent faire partie de leur rang.

Garde-foyer: Guerrière naine ayant reçu un entraînement militaire intensif et servant dans la Légion. Fréquemment spécialiste martiale. Les classes de personnages concernées sont *Guerrier* et *Homme d'Arme*.

Hache-garde : combattant professionnel soldé formant l'ossature des légions naines. Les classes de personnages concernées sont *Guerrier* et *Homme d'Arme*.

Légion : corps d'armée typique de la citadelle. Une légion compte 1.500 nains, elle-même divisée en 10 cohortes de 150 nains.

Moucheur : guerrier, spécialisé dans l'art de l'embuscade et du pistage, déployé en petite unité en avant garde des légions. Les classes de personnages concernées sont *Rôdeur* et *Homme d'Arme*.

Patricien : prêtre issu de la noblesse qui monte rapidement dans la hiérarchie jusqu'à ce qu'il atteigne une position proportionnelle à l'influence de son clan d'origine. Les classes de personnages concernées sont *Aristocrate*, *noble*, *Prêtre*, et *Marshal*.

Prêtres guerriers : membres d'une organisation semi religieuse placés sous les ordres du 1^{er} des Patricien du Sanctuaire. Ces combattants féroces et pragmatiques agissent directement sur ordre des Patriciens, ils leur servent d'agent sur le terrain et accompagnent les légions au combat. Les classes de personnages concernées sont *Elu*



Divin et *Paladin* ; on trouve aussi dans leur rang les membres des classes de prestiges suivantes *Prêtre de guerre*, *Templier consacré*, *Inquisiteur*, *Croisé Divin* et *Quêteur Divin*.

Prêtres-artisans : prêtre qui s'est voué aux divinités d'un artisanat nain. Les classes de personnage concernées sont *Prêtre* et *Expert*.

Sanctuaire : siège du pouvoir religieux de la cité, il regroupe des temples et des chapelles dédiés à la plupart des divinités naines.

Séculiers : type de prêtre le plus courant dans la société naine. Tous n'ont pas accès à la magie divine. Les classes de personnage concernées sont *Prêtre*, *Expert* et *Guérisseur*.