

# La loi des runes

Par Colonel BoB

**Présentation :** *ce scénario convient parfaitement à un groupe d'aventuriers de niveau élevé, sachant opérer en pleine nature et ayant des affinités avec les nains, pour une partie de durée moyenne. Le mieux, encore, est que ce groupe contienne un PJ nain souhaitant s'engager dans la carrière de Maître des Runes. Ce dernier devra en effet un jour ou l'autre trouver un maître pour lui apprendre tout l'art de forger et d'insuffler la vie aux runes, et ainsi de créer des objets magiques (ce qui le rendra très apprécié dans n'importe quel groupe d'aventurier, et un peu moins si, comme tout nain qui se respecte, il monnaye ses services). Le but au cours de ce scénario sera, pour ce jeune nain et ses compagnons, de se rendre dans une forteresse naine, d'y trouver un Maître des Runes sans apprenti et de gagner son respect, chaque tâche étant plus difficile que la précédente. Le groupe idéal pour cette aventure se doit d'être réduit, l'idéal étant quatre aventuriers, mais d'autres peuvent s'y ajouter pour peu que le total de point d'expérience moyen par joueur ne dépasse pas 2500 XP. Les joueurs autres que le joueur « aspirant maître des runes » devront se trouver de sérieuses motivations pour entamer une longue et périlleuse marche vers les Montagnes du Bord du Monde, il est donc du devoir du MJ de les en prévenir. L'appât du gain étant souvent un argument plus que recevable, la plupart des PJ devraient se contenter d'un accord préalable avec ce joueur nain pour obtenir un objet runique à prix d'ami (et les nains n'ont qu'une parole), ou de la perspective de piller les richesses naines des forteresses abandonnées, s'ils y survivent bien sûr...Notons enfin que ce scénario sera particulièrement ardu pour les PJ elfes : à eux de trouver un moyen de s'infiltrer chez les nains, ou au contraire d'éviter ces derniers !*

*NB : pour le confort de l'auteur de ce scénario, il sera souvent fait mention du groupe d'aventurier suivant : Konrad le Chasseur de vampire, Nargond le Porterune nain, Dieter le Sergent et Félix le Bandit de grand chemin. Pour un autre groupe d'aventurier, il suffit de changer les noms et de faire quelques adaptations mineures, comme par exemple les raisons qu'ont les aventuriers de se trouver sur les routes à ce moment de leur vie. La forteresse naine qu'ils auront pour objectif sera ici Zhufbar ; une autre pourra convenir, pour peu que le MJ opère quelques changements mineurs.*

## Introduction :

Dans une forge vaste mais vétuste de Talabheim, un nain âgé est en train de marteler avec soin un fer à cheval sur une enclume rouillée, tandis qu'un contremaître humain braille ses ordres à tous les autres apprentis. Une silhouette trapue apparaît alors dans l'embrasement de la porte. Le contremaître s'y rend alors, discute avec l'étranger, réfléchit un moment, puis appelle le vieux nain, du nom de Kazgrim. Kazgrim, grommelant et maussade, quitte alors son atelier de travail brinquebalant pour discuter avec cet étranger. Son regard s'illumine alors lorsqu'il reconnaît son neveu Nargond, qu'il n'avait plus vu depuis près de six mois. Après une étreinte virile mais émue, Kazgrim prend congé de son contremaître, non sans difficulté, et se rend avec Nargond dans une taverne naine de la ville, où il interroge le jeune nain sur ses activités. Il commence d'abord par lui demander où Nargond se situe vis-à-vis de son travail de porterune ; apprenant avec dépit qu'il ne l'exerce que de manière très exceptionnelle, la joie de Kazgrim retombe, puis il encourage son neveu à s'atteler à la tâche avec sérieux, pour aider les restes du clan, qui vit en exil depuis la mise à sac de leur village quarante ans plus tôt par une tribu gobeline. Pensif, Kazgrim demande alors à Nargond comment ce dernier se

débrouille dans le métier de forgeron. Si ce dernier décide d'engager une conversation sur le sujet, il doit réussir un test de *connaissance générale (Nains)* ; s'il veut lui montrer ses compétences, ils doivent repartir à la forge et réussir un test de *métier (forgeron)*. Si Nargond réussit l'un des deux, alors Kazgrim, avec anxiété, lui révélera que sa famille (Nargond est, de son vrai nom, Nargond Mogilson) est liée à la forteresse de Zhufbar, par la dette qu'a contracté un de ses Maîtres des Runes, Grungul Goraminson, envers le grand-père de Nargond, lorsque ce dernier, un mineur, lui accorda gratuitement plusieurs kilos de Gromril de qualité exceptionnelle pour forger une rune en vue de protéger dans l'urgence une mine harcelée par les Skavens. Il l'enjoint alors à aller retrouver Grungul Goraminson et de faire prévaloir cette dette, qu'aucun autre membre du clan ne connaît (car ces derniers n'auraient pas manqué de vilipender feu le grand-père de Nargond pour ce don, que l'aïeul de notre héros avait fait par sentiment patriotique). Si Nargond a réussi ses deux tests, Kazgrim, enthousiasmé par le talent de son neveu, lui fournira alors en cadeau une carte de Zhufbar et des environs, ce qui rendra tout test d'orientation lors du voyage vers cette forteresse assez facile (+10%). Si aucun n'est réussi, Kazgrim demandera humblement à son neveu de lui fournir, avant de lui communiquer ces informations, 10 Co qu'il utilisera pour aider le clan, afin de ne pas priver le clan d'une telle créance pour rien.

Nargond devra alors trouver des compagnons de route pour se rendre jusqu'à Zhufbar, car il ne sera pas aisé de se rendre aux Montagnes du Bord du monde en ces temps troublés. Un elfe devra réussir à convaincre ce nain pour l'emmener avec lui. Le voyage sera long, mais l'été est alors à son apogée, ce qui ne rendra pas nécessaire aux aventuriers d'investir dans des vêtements chauds ou dans du fourrage pour les animaux. Nous sommes en effet alors le 31 du mois de Sommerzeit (l'équivalent impérial du mois de juin), à deux jours du début du mois de Vorgeheim. Une visite payée 10 s à un cartographe informera les aventuriers que 600 km en ligne droite les séparent de Zhufbar à l'est (cf. Les Héritiers de Sigmar p. 78). Le Cartographe, pour 2 PA, leur révélera le chemin le plus sûr (encore que...), un chemin de 750 km, majoritairement par la route, en suivant la voie séparant Talabheim d'Averheim, puis en remontant le cours de l'Aver, en longeant le Moot, en passant par la route de la forêt d'Altern puis par le sud des Collines Hantées. En imaginant que le groupe se déplace au rythme d'une valeur de Mouvement de 3 (la valeur normale d'un nain), cela donnerait, pour 8 heures de voyage par jour, près de 24 km par jours à pied en déplacement normal (cf. Livre de règle P. 138), soit 32 jours de voyage sans forcer. Avec un groupe entièrement à cheval (avec donc une valeur de Mouvement de 8), cela passerait à 88 km/jour, soit 9 jours de voyage sans forcer. Le groupe peut toujours décider de composer lui-même son chemin ; au MJ alors de modifier les événement en fonction (n'oublions pas que le fait de passer à travers la forêt du Talabecland ferait passer le voyage de « déplacement normal » à « déplacement ralenti », et que celui de passer à travers la Sylvanie aurait toutes les chances de faire passer le statut des aventuriers de « vivant » à « mort » !)

## **Acte I : Les montagnes de l'Est.**

Voyager à travers l'Empire est long et périlleux, aussi le MJ peut effectuer un jet de dé sur le tableau des rencontres impérial (cf. Annexes) tous les cinq jours de voyage. Libre à lui d'adapter les résultats en conditions des territoires traversés, comme par exemple en remplaçant des orques par des morts-vivants si les aventuriers ont décidé malgré tout de passer par la Sylvanie. N'oubliez pas d'imposer un test d'*Orientation* par jour au groupe de joueurs. A la fin de leur périple, les aventuriers arrivent enfin en vue de la région du Lac noir. Bordée par de hautes collines, cette vallée est caractérisée par l'immense étendue d'eau qui s'y trouve ; sur ses rivages serpente la Route du Gromril, l'ancienne route de commerce qu'employaient les nains pour exporter leur précieux minerais vers le sud, du moins jusqu'à

ce que les orques prennent le contrôle de la région. Tout cela, les joueurs pourront le savoir en fraternisant avec les rares groupes de nains qui s'aventurent encore dans la zone, essentiellement des colporteurs ou des rangers ; un test de *connaissance générale (nain)* assez difficile permettra de se souvenir de ces informations sinon.

Alors qu'ils progressent en direction de Zhufbar avec précaution, les aventuriers parviennent à discerner le son d'un cor au loin. Un test de *perception auditive* réussi permettra de savoir de quelle direction il venait. Un jeune guerrier nain, du nom de Kazagni Nolarikson, tente en effet de rester en vie face à des guerriers orques qui sont parvenus à le prendre en embuscade. Le combat a lieu à 500 mètres de là, de l'autre côté d'une colline ; chaque aventurier doit annoncer de quelle manière il veut se rendre jusque là-bas, s'il désire s'y rendre. Calculez le nombre de rounds de combat qu'il leur faudra pour parcourir la distance grâce au tableau 6-8 à la page 138 de Warhammer : Le jeu de rôle. Pour chaque round passé sans recevoir d'aide, Kazagni aura 1 point de blessure en moins au début du combat. Arrivé sur les lieux, les aventuriers distinguent sa silhouette trapue aux prises avec un Orque, tandis qu'un autre gît à ses pieds, et que 4 Orques et 1 Orque noir arrivent en courant, à l'opposé des aventuriers.

Si les PJ parviennent à sauver Kazagni, ce dernier, éternellement reconnaissant, leur proposera de les guider jusque vers les entrées secrètes de Zhufbar. Kazagni est un nain d'une trentaine d'années, un « poil au menton » bavard et bagarreur. Cependant, il estime l'honneur au plus haut point et, en conséquence, estime qu'il a une dette envers les PJ. Il les questionnera sur le but de leur voyage ; s'ils lui disent la vérité, il sera prêt à les loger chez lui pour payer sa dette d'honneur. Si les aventuriers le lui demandent, il leur expliquera que, suite à un écroulement dans un tunnel, il s'était retrouvé isolé de ses compagnons d'armes, mais qu'il était parvenu à revenir à la surface avant que les Orques ne l'attaquent tandis qu'il retournait vers Zhufbar. Grâce à l'aide de Kazagni et à ses explications, les aventuriers trouveront sans aucune difficulté les portes cachées de Zhufbar, et les gardiens, reconnaissants envers eux pour leur sollicitude envers un guerrier nain, les laisseront passer sans encombre (pour peu que les elfes ne se fassent pas remarquer). Sinon, seul un test d'*Orientation* difficile(-20%) leur permettra de se rendre face à la falaise qui cache les portes, avant que les gardiens ne surgissent, ne les inspectent avec méthode et ne leur demandent 1 Co par tête comme taxe de passage, la taxe tombant à 10 PA pour les nains.

## **Acte II : Les trésors perdus des nains.**

Les aventuriers pénètrent alors dans la fantastique cité de Zhufbar. Taillée au sein même de la montagne, elle leur offre un panorama grandiose, où des centaines de constructions s'amoncellent en harmonie le long de falaises vertigineuses et polies par des siècles de polissage de la part des artisans nains. A leur droite, dans l'entrée, ils aperçoivent une brasserie aux énormes pistons actionnés par la rivière qui coule là. Toute la ville est éclairée par des lampes à flammes éternelles, prodiges issus du savoir-faire des maîtres des runes de Zhufbar. A cause de la différence des taux de changes, tous les services et tous les objets coûtent ici 1,5 fois le prix habituel, mais ils sont de qualité.

Pour se rendre auprès du Seigneur des runes Grungul Goraminson, il est nécessaire de passer par la guilde des Runes. Il s'agit là d'une organisation très connue de tous les nains de la ville, mais difficilement accessible. Y entrer est quasiment impossible ; cependant, si Nargond insiste auprès des gardes de faction ou auprès des administrateurs de la guilde à propos de la dette qu'a Grungul Goraminson envers sa famille, il lui sera alors possible d'obtenir une audience auprès du vénérable et très influent nain, mais uniquement le lendemain. Pour l'audience, il sera nécessaire d'être bien habillé, ou sinon, tous les tests d'examen à venir subiront un malus de -10% en raison de la méfiance du Seigneur des Runes. Seul Nargond sera accepté au sein de la guilde, ses compagnons devront l'attendre. Grungul commencera

par lui demander des informations sur lui-même : son nom, son clan, son père, l'histoire de son clan, etc. Puis, il lui confirmera que son grand-père lui avait bel et bien donné du gromril gratuitement, et qu'il était prêt à payer cette dette. Cependant, il y avait un problème : non seulement Nargond ne faisait pas partie de la famille d'un Maître des Runes (le savoir des runes se transmettant de père en fils), mais en plus, Grungul comptait déjà éduquer le fils d'un de ses compagnons, Rorin. Pensif, Grungul lui demandera quelques détails sur sa vie passée. Il commencera alors à le tester. D'abord, il lui demandera d'où viennent les pouvoirs des Runes (test de *Connaissance générale (nain)* facile (+20%)), puis qui a enseigné aux nains l'art de forger des runes (test de *Connaissance générale (nain)*). Ensuite, il lui demandera de forger une petite amulette (test de *Métier (forgeron)*) et enfin de se concentrer face à une rune qui réagira à la force de sa volonté (test de FM). Enfin, toujours pensif et silencieux, Grungul s'approchera de Nargond en le regardant droit dans les yeux, puis commencera à la lutte, entamant ainsi un test de Force opposé (Grungul a 50% en Force).

Pour l'évaluer, il suffit de compter le nombre de degré de réussites totaux, et de leur soustraire le nombre de degré d'échecs. Si le résultat est négatif, Grungul, jugeant Nargond indigne d'être son élève, mais ne pouvant pas se défaire d'un serment, lui offre alors de devenir l'élève d'un autre Maître des Runes, Belgun Lokrison, siégeant lui aussi au conseil, mais moins important et compétent que Grungul. Si le test est positif, Grungul acceptera à contrecœur de le prendre comme apprenti. Dans tous les cas, cela ne le dispensera pas de l'épreuve suivante.

Le Seigneur des Runes va en effet le prévenir qu'il devra se soumettre à une dernière épreuve avant de commencer son initiation, et qu'il lui faudra revenir dans deux jours pour recevoir sa mission. On lui apprend cependant qu'il devra s'attendre à partir en quête d'un artefact dans les montagnes, et que cela sera dangereux : il lui faudra des compagnons de route. N'ayant pas le temps de s'occuper de lui pour le moment (un Seigneur des Runes est quelqu'un de très occupé), Grungul ne pourra plus l'aider après cela.

### **Acte III : Duel au sommet du Vieux Monde.**

Le jour du rendez-vous, Grungul accueillera Nargond et son groupe de compagnon, et inspectera brièvement ces derniers. Ensuite, il leur racontera l'histoire d'un avant-poste nain, d'une tour de garde, sise sur l'autre versants des Montagnes des Bords du Monde. Cet avant-poste est ancien, si ancien que la plupart des nains l'ont oublié. Mais Grungul, en relisant le livre des rancunes de Zhufbar, s'est rendu compte d'une rancune non vengée : les orques avaient envahi cet avant-poste il y a 3000 ans de cela ; ses gardes, qui n'avaient aucune chance de vaincre, se résignèrent à fuir après d'âpres combats. Ne pouvant pas prendre tout leur équipement avec eux, ils abandonnèrent une bonne partie de leurs biens dans une salle scellée par la magie des runes. Grungul confie alors à Nargond une petite rune, très légèrement phosphorescente : cette dernière permet d'ouvrir cette cachette, camouflée en mur de cave, et devient de plus en plus brillante au fur et à mesure qu'elle s'en approche. Il suffit de l'insérer dans un des défauts du mur réservé à cet effet. La mission de Nargond est de retrouver une hache runique gravée d'une Rune tranchante et d'une rune de fureur : il s'agit là de l'héritage du peuple nain, et Grungul voudrait la récupérer pour l'étudier. Quant au reste du trésor, aucun héritier des gardes n'ayant survécu, il reviendra aux aventuriers. Pour réussir la mission, il suffit donc de ramener la hache magique à Grungul.

Pour achever de les aider, le Seigneur des Runes leur confie une carte détaillée des montagnes, qui, en plus d'identifier le lieu du poste de garde, donnera +10% en *Orientation* au groupe.

Pour le voyage, il faut tirer un résultat sur le tableau aléatoire des rencontres impériales (en adaptant la faune et la flore au milieu montagnard). Normalement, la traversée des montagnes se fait à pied, et devrait durer cinq jours s'il n'y a pas de problème. Cependant, à la moitié du chemin, tandis qu'ils marchent au bord d'un ravin de 15 mètres de haut (touche de F11+1D10 en cas de chute), non loin des neiges éternelles, une masse de glace et de rochers se décroche de la montagne et chute sur l'un des aventuriers désigné aléatoirement, ce qui le déstabilisera en cas d'échec d'un test d'*Agilité* difficile (-20%), ainsi que ses voisins directs (mais sur un test d'*Agilité* sans modificateur). Ceux qui sont déséquilibrés chutent en glissant à toute vitesse le long de la paroi en pente, en se précipitant à toute vitesse vers le ravin. En un round, ils chutent dans le vide ; grâce à un test de *Force* réussi, ceux qui glissent pourront ralentir (mais pas arrêter) leur chute à trois rounds. Quiconque a une dizaine de mètres de corde pourra alors la leur lancer à ce moment ; ceux qui le veulent et qui réagissent assez rapidement pourront se jeter sur la pente, en se ralentissant assez pour ne pas chuter en réussissant un test de *Force* également (rendu assez facile (+10%) par l'utilisation d'un objet à planter en terre, comme un piolet, un grappin ou une hache, mais attention à ce que l'arme ne se brise pas !).

Arrivé sur place, les aventuriers découvriront une imposante tour de garde sise en haut d'un piton rocheux, qui surveille les terres désolées des steppes de l'est ; mais, même à cette distance, on peut repérer les ravages du passage du temps : les pierres sont érodées, il y a des trous dans les murs, une partie des créneaux sont effondrés. Des glyphes orques et diverses « améliorations » gobelines agrémentent le tout, et, en particulier, une baliste gobeline maniée par 4 servants gobelins (pour rappel : Baliste, F12, portée 150/300 mètres, *Perforant*, 15 actions de rechargement pour deux servants). Pour le plan de la tour, référez-vous aux annexes. Notons que, si la tour n'a que deux étages, malgré sa hauteur, c'est en raison des ouvrages de maçonnerie qui renforcent considérablement sa structure et qui occupent beaucoup de place.

La tour de garde est, depuis des siècles, un lieu fréquenté des orques, qui trouvent là un endroit sûr et utile ; cet endroit est souvent disputé par des tribus différentes, d'où les fortifications. Ce que les aventuriers ne savent pas, c'est que la hache runique a déjà été retrouvée : il s'agit en fait de l'attribut de fonction du chef de la tour, qui trouve que « c' kikapou nabot, y coup' 'achement bien ! ». Malgré la « customisation » orque de la hache, l'arme est restée intacte, et sa magie puissante. La tour est occupée, à ce moment de l'aventure, par les effectifs suivants :

- \_ 1 chef orque noir, Grungbar Croc-noir (utilisez le profil d'un orque noir avec +1 attaque, +4 points de blessure, +10 en CC, +15 en Soc et la compétence *Commandement*), avec la hache magique, un kikoupe et un bouclier. Localisation : dort dans le dortoir si c'est le matin, dans la salle principale sinon.
- \_ 4 orques noirs. Localisation : un en haut de la tour, deux dans la salle de garde, un en patrouille.
- \_ 8 orques avec bouclier et kikoupe. Localisation : 5 en patrouille, trois dans la salle principale.
- \_ 9 gobelins : quatre avec arme de base à manier la baliste, 5 avec lance et bouclier à fouiller les débris à la cave.

Aux aventuriers d'inventer une manière d'infiltrer la tour et de s'emparer du trésor. La cave est remplie de débris divers, ce qui rend la recherche de la cache secrète difficile (-20%) au test de fouille sans la rune de Grungul. Une partie des orques patrouille à quelques centaines de mètres de là, dans les montagnes ; si Grungbar Croc-noir venait à se rendre compte de la présence d'intrus, il soufflerait alors dans le cor qui pend à son cou, ce qui les préviendrait et les ferait arriver en moins de cinq minutes.

Au final, si les aventuriers parviennent jusqu'à la cache secrète, ils découvriront un repaire contenant 750 Co en or nain. De plus, chaque aventurier a le droit à un est de fouille : en cas de réussite, il aura le droit de relancer son jet de dé sur le tableau de trésor « aléatoire » ci-dessous ; chaque aventurier a le droit à un jet de dé dessus, mais seul un test de fouille réussi accorde le droit de relancer le résultat :

- 1 - De bonnes naines assez grandes, vieilles mais intactes.
- 2 - Un casque de plaque nain, de bonne qualité, mais qui conviendrait à n'importe quelle tête.
- 3 - Un porte-bonheur nain.
- 4 - Un coffre contenant trente kilos de lingots en acier de qualité exceptionnelle.
- 5 - Un écrin contenant un saphir taillé (d'une valeur d'au moins 1000 Co !).
- 6 - Un coffre contenant 70 Co en or nain.
- 7 - Une arbalète naine, de qualité exceptionnelle.
- 8 - Un livre enluminé sur l'Histoire naine, écrit en Khazalid.
- 9 - Une carte géographique de toutes les Montagnes des Bords du monde en papier cuivré.
- 10 - Deux piolets d'escalade avec 20 mètres de corde et un grappin.

### **Conclusion :**

Si les aventuriers ont réussi leur mission, il ne leur restera plus qu'à rapporter la hache à Grungul, qui, satisfait, s'empressera d'introniser Nargond dans la guilde des Maîtres des Runes, au vu de ses exploits. Les aventuriers seront alors remerciés, et, si Nargond gagne un puissant allié, les aventuriers gagneront le surnom d' « amis des nains » à Zhufbar.

Pour l'expérience, les aventuriers gagneront des points comme suit :

- \_ De 0 à 40 points d'XP pour les voyages : préparation, gestion des imprévus, orientation, survie aux accidents, etc.
- \_ De 0 à 40 points d'XP pour les combats : stratégie, habileté, nombre de blessés, actions héroïques...
- \_ De 0 à 40 points d'XP pour la diplomatie : entente avec les nains, comportement envers ces derniers et envers les éventuels étrangers.
- \_ De 0 à 30 points individuels pour la participation à l'activité du groupe.
- \_ De 0 à 20 points individuels pour l'interprétation.
- \_ Pour Nargond : + 50 points d'XP s'il devient l'élève de Grungul.

Cette aventure ne rapporte aucun point de destin.