

ጠየቀው ለሁሉ ተቀባይ ማድረግ ጸሎትና ጥበብ ይጠይቃል

# ቆጣሪ

ጠየቀው ለሁሉ ተቀባይ ማድረግ ጸሎትና ጥበብ ይጠይቃል



---

PAR GUILLAUME GODBOUT

AVEC DES ILLUSTRATIONS DE DIVERSES SOURCES PUBLIÉES PAR WIZARDS OF THE COAST

---

**M**oradin est le Père de tous les nains, il est le Forgeron d'âmes. Sa forge trempe l'acier de l'âme des nains. Tel le père qui enseigne à ses fils, Moradin a enseigné aux nains les arts qui font aujourd'hui leur réputation à travers Tærre : les arts de la forge et du génie civil. Gardien de leur civilisation, on dit qu'il connaît chaque nain et chaque famille, tel un horloger connaît chaque engrenage d'une horloge qu'il a construit. Moradin est un dieu bourru qui ne fait aucun compromis, mais il est aussi juste et fort, comme la race qu'il a engendrée.

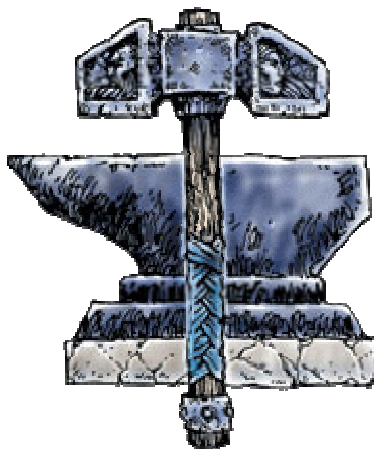
Tout au long de la très longue histoire des nains de Tærre, Moradin est demeuré une figure centrale de leur civilisation, incitant les nains à repousser les limites de leurs arts, à combattre les races gobelinoïdes et à étendre leurs empires dans l'Outremonde. En même temps, il encourage ses enfants à maintenir des relations cordiales avec les autres races, à combattre l'orgueil et l'isolationnisme dont ils font souvent preuve. C'est en alliant le fer et le carbone que l'on forge l'acier. L'un sans l'autre, ce ne sont que des matières premières friables et inutiles.

Moradin (*morah-din*) est un dieu sévère, paternel, bourru qui ne fait aucun compromis. Il représente tout ce qui est bon en eux : leur force, leur énergie, leur endurance et leur courage. Il est connu de tous les nains, car il est le forgeron de leur âme, le gardien de leurs secrets. C'est une figure qui est au centre de toutes les activités quotidienne de cette race, tel un père au milieu de ses enfants.

L'église de Moradin joue donc un rôle actif au sein des communautés naines. Ses prêtres insistent que la main du Forgeron d'âmes est partout, dans chaque geste posé par chaque nain. On peut le reconnaître dans le travail du mineur, du forgeron ou de l'artisan. Par conséquent, chaque nain avant de commencer une tâche invoque le nom du Père, demandant sa bénédiction.

En plus d'être le dieu des nains, Moradin est aussi le dieu de la

forge, bien qu'il partage cet aspect de son portfolio avec Blérédd, le dieu œridien des métaux, des mines et des forgerons. Dans les régions de descendance suelloises et olmanes, plusieurs forgerons prient Moradin avant d'entamer leur travail. Il est particulièrement



populaire dans les régions montagneuses et dans les communautés où les contacts avec les nains sont plus fréquents.

Moradin est aussi un dieu de la création. Selon les nains, il aurait

forgé Tærre sur la Forge éternelle à partir du Feu primordial. Moradin enseigne à ses disciples l'art de créer des objets aussi utilitaires que beaux. Il désire que ses ouailles embellissent le monde avec leurs créations. Malheureusement, ce désir se heurte souvent au conservatisme et à l'orgueil des nains.

Les disciples de Moradin partagent également avec les disciples de Fortubo et d'Ulaa, l'amour des métaux et des pierres précieuses. Ils sont souvent à la recherche de nouvelles sources de ces matières premières essentielles aux travaux de métallurgie, de forge et de création si chers à leurs patrons.

Finalement, Moradin est un dieu du génie et du travail de la pierre. Les prêtres de Moradin sont souvent des ingénieurs et des architectes accomplis, travaillant sur les chantiers des clans nains qui

agrandissent leurs halls souterrains ou qui construisent des nouvelles habitations communales qui caractérisent les cités naines.

Malgré la patience et la bonne volonté de leur dieu, le conservatisme et l'importance de l'ordre et de la loi chez les nains font que le fanatisme trouve échos chez certains de ses fidèles. La foi de Moradin est en générale modérée et elle rallie à elle plusieurs champions de la lutte contre le Mal. Périodiquement, ils partent en campagne contre lui, sachant très bien que laissé à ses sombres desseins ce dernier se multiplie et s'abat sur les communautés naines comme les déferlantes des mers lointaines. Cette dévotion à lutter contre le Mal fait en sorte que, lorsqu'il n'est pas aux cités, certains fanatiques se mettent à le voir et à le chercher partout, même au sein de leur propre communauté. Rien n'est jamais assez fort, rien n'est jamais assez droit, rien n'est jamais assez préparé pour ces nains et ces naines. Heureusement, la majorité du clergé est plus sage et voit ces zélotes comme des nains utiles mais leurrés par leur folie et leur désir de contrôle. Les principes de la foi de Moradin, sa rectitude et sa lutte perpétuelle contre les agents du Mal rendent ce dieu attirant pour certains guerriers

## LES BASES

Moradin est un dieu loyal bon. Ses prêtres sont généralement du même alignement. Ils sont généralement vêtus de vêtements sobres aux couleurs de la terre. Ils favorisent la cotte de maille et le heaume d'argent en temps de guerre. Le symbole de Moradin est une enclume croisée d'un marteau. Le Forgeur d'âme habite *Erackinor* sur le plan du Mont Céleste, avec son épouse Bérronar Vifargent. C'est dans sa forteresse qu'il garde la Forge éternelle où il forge les âmes naines et ses armes mythiques. En tant que maître du panthéon nain, son portfolio inclut les nains, la forge, le génie, la création et la guerre. Il est principalement adoré par les nains, mais certains humains lui sont aussi dévoués. Ses domaines sont le Bien, la Création, le Feu, la Force, la Guerre, la Loi, la Protection et la Terre. Son arme de prédilection est le marteau de guerre, une référence à son outil de travail le marteau de forge.

## LES SAINTES ÉCRITURES

Plusieurs écrits sacrés de Moradin sont de complexes recueils de traditions et de lois. Les prêtres de Moradin connaissent, par ailleurs, les deux livres suivants :

**L'art de la Forge :** Ce tome est un recueil des principes défendus par l'église de Moradin. Il enseigne au lecteur la création de Tærrer par Moradin, la naissance des nains sous l'œil attentif de Bérronar Vifargent. L'art de la Forge guide également les comportements du lecteur en insistant sur la force, l'honneur, la dignité, le dépassement de soi, la protection du clan et de la famille, etc. La dernière partie du livre décrit les prières et les cérémonies de l'église.

**Le feu mourant :** Le feu mourant est un essai controversé, écrit il y a 75 ans par un ermite. Dans cet ouvrage, le nain soutenait que la faiblesse de la natalité chez les nains était une punition de Moradin. Il y dénonçait d'abord l'orgueil des nains, qui les poussaient inlassablement dans l'isolation et le refus de la nouveauté, soutenant que cela était la cause de la chute de Kroésus. L'auteur s'attaquait ensuite à la haine que vouent les nains envers certaines races. Cette haine qui empoisonne l'esprit et l'âme empêchait les nains d'accéder à la divine providence et de siéger à la table de Moradin, le forçant à continuellement reprendre son ouvrage. Cet essai est généralement considéré comme une hérésie.

provenant de milieux chaotiques, particulièrement les plus jeunes, qui rêvent de gloire et d'un monde meilleur.

Moradin est dépeint comme un nain forgeron vêtu d'une armure finement ciselée ou simplement d'un pantalon de cuir et d'un tablier de forge. Il est grand pour un nain et il est vigoureux malgré son âge apparent. Il a de long cheveux gris et une longue barbe grisonnante. Tous deux sont tressés et immaculés. Son regard est celui d'un père et d'un sage qui connaît bien l'âme de son interlocuteur. Il est sévère quand il le doit, doux quand il le désire, mais toujours un brin paternaliste. Son symbole religieux est le marteau et l'enclume, symboles de sa capacité de création et de son amour de l'artisanat. Même parmi les artistes suellois et olmans, il est dépeint comme un nain, quoique son teint, ses cheveux et sa tenue s'adapte aux cultures de ses illustrateurs. Tous ceux qui l'on vu s'entendent pour dire, par contre, qu'il est définitivement un nain. Il est rarement vu ou dépeint sur une monture, préférant comme ses enfants, le contact avec Tærrer. Cependant, il est servi par des archons canins, des archons messagers et des planétars.

L'église de Moradin se préoccupe du bien-être de la communauté au sein de laquelle elle s'est implantée. La protection qu'elle offre passe autant par les services aux malades, aux pauvres et aux désespérés que par la protection militaire et civile de ses



concitoyens. Les membres du clergé n'hésitent pas à s'impliquer dans les milices et les corps d'ingénieurs qui voient à la défense des communautés. L'église n'est pas dupe, par contre. Pour tous les services qu'elle rend, elle s'attend à être compensée d'une façon ou d'une autre. Cette compensation peut être financière ou elle peut prendre la forme d'un service rendu. Il est à peu près impossible qu'un membre d'une race gobelinoïdes trouve refuge dans

l'enceinte d'un temple de Moradin. On l'y incitera plutôt à trouver le repos éternel. Par contre, les demi-orques qui se sont montrés dignes de confiance sauront y trouver ce qu'ils y cherchent. Les membres des communautés naines sont tenus de verser des dons à l'église. Ceux qui ne le font pas s'attirent les foudres de leur clan. Il est par ailleurs fréquent de voir les premiers-nés de prêtres suivre dans les traces de leur parent. C'est considéré comme un sacrifice honorable.

Le clan et la communauté sont au centre de la vie naine. Les temples de Moradin sont donc implantés au centre des communautés. Il est absurde, selon les prêtres, d'aller implanter un monastère ou un temple dans une région isolée. On empêche ainsi les fidèles de venir se recueillir. De plus, comment les prêtres pourraient-ils participer à l'éducation de « l'avenir précieux, » ces enfants qui sont si rares ? Ces derniers sont d'ailleurs toujours bienvenus au temple et les prêtres ont toujours du temps à leur accorder. Il arrive tout de même parfois qu'un ermite construise un petit sanctuaire isolé près du lieu d'une bataille naine historique. Il entretient l'endroit pour les pèlerins qui viennent visiter ces sites légendaires.



Pour des raisons thématiques, historiques et pratiques, les prêtres de l'église ont tendance à manier le marteau de guerre. Les forgerons gravent souvent le symbole de Moradin sur la tête de ces armes, ce qui plait beaucoup aux membres du clergé. Les armes traditionnelles naines telle la hache, la hache de guerre naine et l'arbalète trouvent également preneur. Les nains portent rarement des couronnes, des diadèmes ou des chapeaux. S'ils ont quelque chose sur la tête, c'est un heaume. Par contre, beaucoup de membres de l'église préfèrent avoir la tête nue.

Les prêtres ne célèbrent que quelques cérémonies communales, préférant guider individuellement les prières des fidèles. Les cérémonies qui sont effectivement célébrées s'attardent sur les traditions, la généalogie, l'héritage et les arts de la création. Les discours sont truffés de références aux métaux et à la forge. Par exemple, une des prières les plus communes, une

demande d'intervention, commence par la phrase : « En brûlant les scories de ma personne, c'est le fer qui demeure. » Ceux qui font pénitence pour l'église aident normalement la communauté en participant à des travaux de construction (particulièrement des ouvrages de défense), à des travaux de forge, en suscitant des dons au sein du public ou en partant en quête contres les forces du Mal. Les dons des fidèles sous forme de sous, de biens ou de temps sont tous bienvenus.

### LE RÔLE D'UN PRÊTRE

Les prêtres de Moradin sont des êtres forts de caractère, convaincus de leurs opinions avec une résolution de fer face à l'adversité.

Ce sont principalement les gardiens de l'héritage nain, conservant vivantes les traditions, les coutumes et les lois du clan. Ce sont principalement des protecteurs et des artisans, mais lorsque le clan est menacé, ils sont les premiers sur la ligne de défense. Comme la plupart des prêtres le sont de père en fils et de mère en fille, tous connaissent très bien les œuvres de caritatives de l'église et connaissent également l'importance de la dévotion pour autrui sur laquelle est fondée la vocation religieuse.

Les prêtres de Moradin prient généralement le matin. L'orientation par rapport au soleil, la lune, la mer, ou un temple en particulier, les prêtres de Moradin laissent ces sottises aux prêtres de Pélor. L'importance du clan, de la famille et du foyer telle que prêchée par les tenants de la foi de Moradin interdit aux prêtres de l'église une aussi grande liberté de mouvement que dans certaines autres religions. Le prêtre aventurier se doit d'accomplir une tâche pour l'église. Son combat contre les forces du Mal, la recherche de mystères depuis longtemps disparus n'ont pas pour origine sa curiosité personnelle, mais plutôt les besoins précis de l'église. Un prêtre de Moradin n'est jamais qu'un serviteur.

**MAXIMES**

Les proverbes, adages et maximes des fidèles de Moradin en disent long sur leurs croyances et leur morale. Voici quelques dictons couramment employés par les prêtres de Moradin.

*Sans le clan point de nain, sans le fer point d'acier.* Ce dicton se réfère à l'importance du clan, de la famille et de la communauté dans la vie d'un nain. Il enseigne que sans l'appui de son clan, le nain ne peut devenir aussi fort et aussi solide que l'acier.

*Flexible comme le fer chaud, rigide comme l'acier froid.* Ce dicton recommande à l'individu de réfléchir et de se plier à la réflexion pour prendre une décision. Cependant, une fois la décision murie et prise, il faut aller au bout des choses et s'en tenir à ce qu'on a décidé.

*Briller comme de la pyrite.* Ce dicton souligne que tout n'est pas toujours ce qu'il semble être au premier coup d'œil. Si la pyrite brille comme de l'or, ce dérivé du fer est loin d'avoir les mêmes propriétés et les mêmes valeurs que le métal précieux. Ceux qui se fient seulement à la première impression seront déçus.

*Un diamant de clan.* Ce qualificatif est généralement donné à des enfants. Il illustre la richesse et la valeur des jeunes générations au sein d'une race dont le taux de natalité est si faible.

Ceci dit, la plupart des prêtres ne sont pas investis du désir d'aventure et de voyage. Par conséquent, plusieurs d'entre eux ne quitteront jamais leur clan ou leur communauté. Ils seront certes partis combattre les orques au fond des mines, mais ils ne sont jamais loin de chez eux.

Compte-tenu que les prêtres de Moradin sont des artisans, des ingénieurs ou des architectes, on peut s'attendre à ce qu'ils aient des compétences d'Artisanat (fabrication d'armures, taille de pierres précieuses, sculpture, maçonnerie ou fabrication

d'armes), de Profession (mineur). Ils ont souvent également des Connaissances (architecture et ingénierie). En tant que gardiens des traditions naines, certains se concentrent sur les Connaissances (folklore local), Connaissances (histoire) ou Connaissances (noblesse et royauté). Les plus aventureux d'entre eux auront quant à eux fait des apprentissages en Connaissances (exploration souterraine).

Les enseignements de l'église dictent que les champions de Moradin devraient l'imiter dans leurs actes et dans leurs pensées,

que ce soit à la forge, en maçonnerie ou en toute autre tâche. Ils doivent innover tant dans les procédés que dans leurs compétences pour faire progresser leur champ de pratique. Ainsi, la sagesse se développe-t-elle et, tel l'acier, elle est trempée par l'expérience. Par ailleurs, les champions de Moradin doivent se montrer digne de l'étoffe qu'ils choisissent de porter en se comportant avec honneur, dignité et conformément aux règles et aux traditions du clan, du royaume et de l'église. Finalement, les prêtres de Moradin sont les défenseurs des royaumes et des terres des clans. Ils sont donc responsables de s'assurer du maintien des défenses de leur communauté.

Les prêtres de Moradin évitent généralement l'utilisation de sorts avec un descriptif d'obscurité, sauf lorsque nécessaire. Par ailleurs, l'utilisation de sorts qui canalisent l'énergie négative (incluant les sorts de *blessure*) est considérée comme un péché. La création de morts-vivants est en outre une abomination impardonnable aux yeux de l'église puisqu'elle prive Moradin de la matière première pour reforger les âmes.



### RELATION AVEC LES AUTRES RELIGIONS

Les relations avec les autres religions loyales et bonnes sont généralement cordiales. L'attitude bourrue des nains, rend les relations plus amicales rares. Grâce au partage d'affinités dans les domaines de la forge, de la pierre et des métaux, les prêtres de Bléredd, Fortubo, Jascar et Ulaa trouverons certes un accueil

chaleureux auprès des prêtres de Moradin. Héronéus, Kord (dont le courage et la force est admirée), Mayaheine, Pélor, Saint Cuthbert (dont l'esprit de discipline et la rigidité rappelle celui des nains), les panthéons gnomes, elfiques et halfelins sont des églises avec lesquelles Moradin forme des alliances stratégiques dans sa lutte éternelle contre le Mal.

Les ouailles de Moradin s'opposent aux églises maléfiques et tendent à éviter les églises neutres dont les enseignements et les buts s'opposent à ceux de Moradin. Ils vouent une haine particulièrement féroce aux églises de Wastri (pour ses meurtres insensés des nains par ses prêtres) et de Gruumsh (dieu des orques), et les autres divinités gobelinoïdes.

### LE RÔLE DU PALADIN

Les paladins de Moradin ont, pour la plupart, les mêmes obligations que les prêtres. Cependant, leurs activités sont particulièrement centrées sur l'aspect militaire de la défense de la communauté. Les paladins passent moins de temps à étudier les textes religieux et plus de temps à faire des manœuvres et à renforcer les défenses. Certaines manœuvres forcent les paladins à combattre plusieurs ennemis à la fois pour simuler les combats désespérés face aux forces gobelinoïdes, généralement supérieurs en nombre. Ces combats utilisent souvent les mêmes armes que celles des campagnes militaires. Un paladin doit savoir faire face à son destin, quelque soit le moment. Il n'est donc pas rare qu'un paladin se couche en comptant une ou deux cicatrices supplémentaires, malgré ses pouvoirs de guérison. Les



jours se terminent ordinairement par un repas simple et rapide, quelques prières, des chants guerriers et une séance de méditation pour calmer son esprit et se préparer à la venue du jour du Combat.

Les paladins de Moradin doivent faire le serment d'obéissance au Code de Moradin qui codifie leurs devoirs. Plusieurs paladins, comme les prêtres, décorent leurs vêtements, leurs armures et leurs armes du symbole du marteau et de l'enclume. Certains se font même tatouer ce

symbole, généralement sur un bras ou sur le torse.

Souvent les paladins sont recrutés parmi les deuxièmes-nés des familles de prêtres. Cependant, la reproductivité chez les nains étant tellement faible, l'église accepte également tous les guerriers qui sentent l'appel du Forgeur d'âme.

L'église demande à chaque paladin de passer au moins un mois par année à prier et à s'entraîner au temple. Cette période s'établit généralement entre deux croissants de Luna.

### JOURS FÉRIÉS

Les prêtres qui entrent au temple ou au sanctuaire de Moradin saluent l'enclume qui sert d'autel et vont frapper le sol trois fois de leur marteau avant de le remettre (en temps de paix) aux gardes du temple. Les prêtres d'une autre confession doivent rester à l'ombre des deux statues qui gardent l'entrée du temple. Seul un grand prêtre du temple peut leur donner la permission de s'avancer.

L'église de Moradin a peu de grandes célébrations. Les nains préfèrent rendre hommage à leur



dieu à chaque moment de la journée. Une fois par mois, lors du croissant de Luna, les prêtres se réunissent autour de la forge du temple pour offrir en offrande à leur dieu les métaux et les pierres précieuses laissées à l'autel par les fidèles. Les prêtres d'une communauté donnée peuvent désigner n'importe quelle journée comme une journée fériée locale en l'honneur d'un événement particulier.

**Le jour des naissances :** Ce jour férié se fête le 11 de Longuenuit. Cette fête ancrée dans la tradition naine marque les naissances de l'année qui se termine. C'est une occasion de célébrer l'arrivée de ce qui est toujours considéré comme une bénédiction de Moradin au sein d'une famille naine, une naissance, étant donné le faible taux de natalité chez les nains. Le jour des naissances est célébré par de grands festins accompagnés de récitations d'arbres généalogiques et des faits d'armes des ancêtres. Les prêtres de Moradin profitent généralement de l'occasion pour bénir les mères et les enfants pour l'année à venir. Plusieurs familles choisissent le jour des naissances pour baptiser leur enfant lorsqu'il atteint la majorité. Les nains les plus superstitieux croient que cela portera chance aux enfants devenus adultes.

**La fondation de Kroésus :** Selon la légende, Kroésus est la cité naine fondée par Borin, un fils de prêtre de Moradin. Après son trentième jour de baptême, il a reçu une vision qui l'a poussé à quitter sa communauté et à fonder une nouvelle cité. Depuis celle-ci, il unifia les clans sous une monarchie, la première de la longue histoire des nains. Les nains considèrent Kroésus comme un Âge d'or de leur histoire. Selon la légende, les familles à cette époque étaient nombreuses et la paix régnait parmi les nains. La date exacte de la fondation ainsi que l'emplacement de la fabuleuse cité sont perdues dans les limbes de l'histoire. Par conséquent, la fête de la Fondation, est généralement célébrée le 11 du Plantain, alors que l'été naissant apporte l'espoir de jours meilleurs. Cette fête s'accompagne généralement de festins, de chants et de réjouissances. Les prêtres se réunissent quelques jours auparavant pour créer une œuvre qui sera offerte à la communauté. Cette œuvre, à l'image de Moradin, doit combiner la beauté des œuvres

d'arts avec l'utilité des ouvrages si chers aux nains.

### TROIS MYTHES

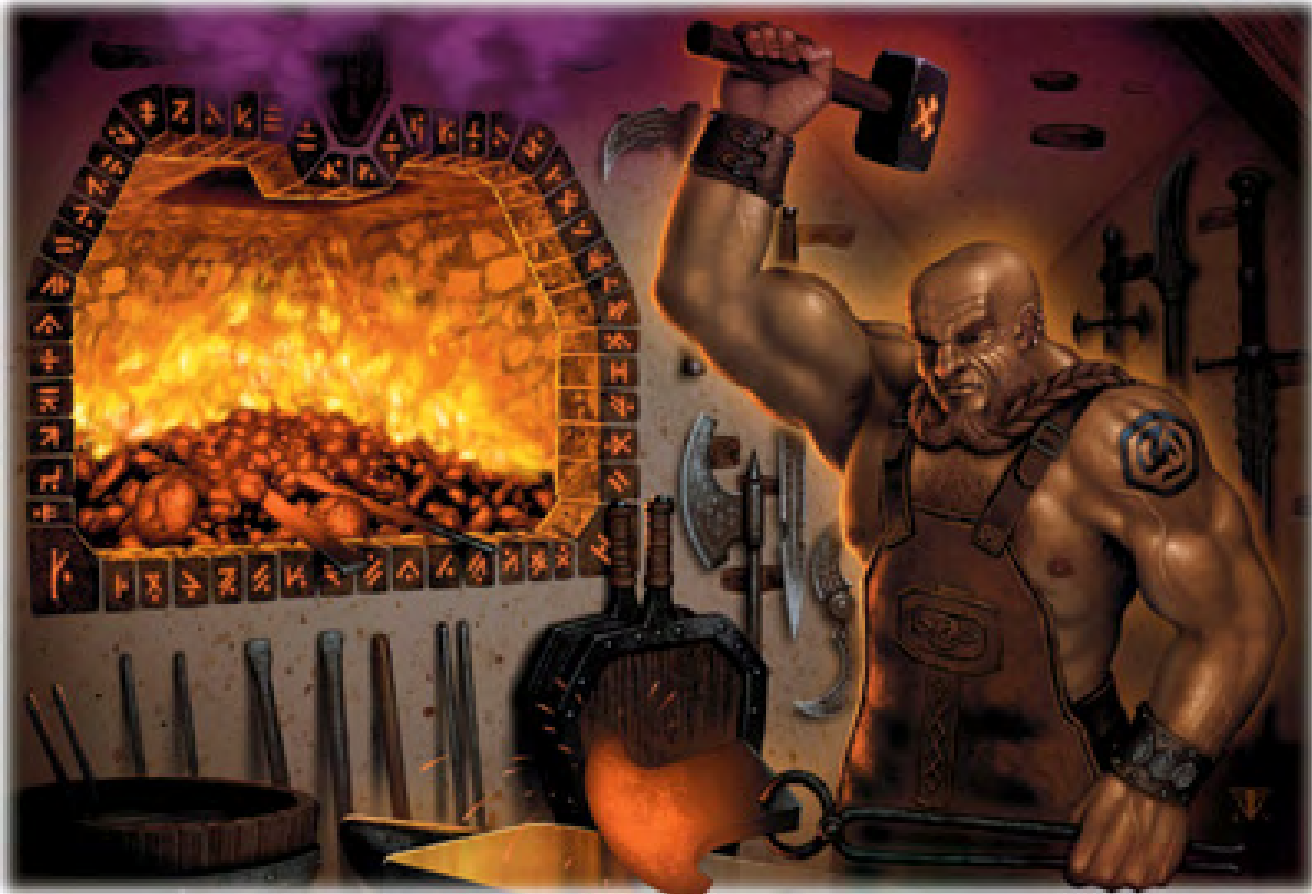
Voici trois mythes qui sont fréquemment racontés par les membres du clergé pour enseigner des leçons aux fidèles. La plupart des mythes sont taillés dans la pierre des temples sous une forme ou une autre. Ils sont également consignés dans les textes religieux.

**L'honneur d'un roi :** Cette parabole raconte l'histoire du roi Horgar qui par vanité avait délaissé les traditions et les honneurs que son devoir de roi lui commandait de protéger. Sa cour était un lieu de festins et de débauche. Son fils, Guerdur, élevé dans un tel environnement ne connaissait ni l'honneur ni la retenue. Il était un nain narcissique et égoïste.

Désirant s'accaparer la femme d'un homme de rang au sein du clan, Guerdur assassina son rival. Choqué de l'acte de son fils Horgar le banni. Guerdur ne laissa pas passer ce qu'il

considérerait comme un affront. Il attaqua le grand hall du clan pendant la nuit, assassina son père





et ses hommes et dévora leur cœur. Le royaume de Horgar vécut alors une période sombre sous l'emprise d'un nain tel que Guerdur. Ce n'est que lorsqu'un nain honorable et droit nommé Bewor s'opposa à Guerdur que le clan pu retrouver la paix. L'église utilise cette histoire pour démontrer que l'honneur et les traditions sont garantes du bien être de la communauté. En négligeant ses devoirs, le roi a laissé le Mal pénétrer dans sa demeure.

**Les maîtres savants :** Ce mythe raconte l'histoire d'un roi qui envoya sa fille apprendre les arts nains auprès de sept grands sages,

loin de sa cour. Pendant quatorze années la fille du roi étudia avec soin les enseignements des sages. À son retour, le bras droit du roi, un cousin, désireux de s'accaparer le trône, tenta de séduire la jeune princesse. Cette dernière, reconnaissant la malhonnêteté du nain, refusa ses avances. Mais, ayant fait vœu de silence pour une semaine suite à une divination qui annonçait un mauvais présage, elle ne put avertir son père des sombres dessins de son cousin. Ce dernier, par contre, profita du temps qui lui était accordé pour médire contre la jeune femme et l'accuser de trahison. Le roi, aveuglé par la rage

qu'avait fait naître son cousin, fit exécuter sa fille. Mourante, sous les coups de haches, la durée de son vœu de silence atteinte, elle dénonça son cousin avec son dernier souffle. Cette histoire raconte comment l'orgueil et la précipitation peuvent avoir des conséquences tragiques. Elle indique aussi comment les menaces ne proviennent pas toujours de l'endroit que l'on croit.

**Le banni :** Cette parabole raconte l'histoire d'un jeune nain qui refusait de suivre aveuglément les traditions de son clan. Il ne les refusait pas en soi, mais il questionnait leur sens et leur

utilité. Son comportement agaçaient les anciens qui, ancrés dans leur conservatisme, refusaient de considérer les questions du jeune nain. Banni du clan, le jeune nain parcourut le monde à la recherche de réponses à ses questions. Il découvrit des merveilles et de nouvelles techniques. Il était certain que celles-ci pourraient servir admirablement son clan. Après des années d'errance, il rentra chez lui où il découvrit un clan ravagé par la guerre, la peste et la faim. Les ennemis du clan avaient découvert de nouvelles méthodes de guerre. Le

clan  
n'avait  
pas su



s'adapter. Le banni enseigna ce qu'il savait aux jeunes nains encore vigoureux et reconstruisit le royaume de ses ancêtres. À la fin de sa vie, un de ses disciples prit la relève alors que le banni quitta à nouveau son clan, toujours à la recherche de nouvelles idées et de nouvelles techniques. Les prêtres se servent de cette parabole pour mettre en garde leur communauté contre les dangers de l'orgueil et du conservatisme aveugle. Ils se servent de la parabole pour rappeler que Moradin désire que les nains cherchent continuellement à s'améliorer.

### SUGGESTIONS DE CLASSES DE PRESTIGE

Ce n'est qu'une minorité parmi les prêtres et les paladins de Moradin qui choisissent une classe de prestige.

Ceux qui le font choisissent des classes qui mettent l'emphase sur les qualités des serviteurs du Père. Certains joignent les rangs des prêtres-guerriers, ces défenseurs qui forment les Marteaux de Moradin (*Manuel des joueurs de Faerûn*).

Certains prennent plutôt la classe de Prêtre de guerre (*Codex divin*). Les prêtres qui

s'aventurent dans les profondeurs de Tærre deviennent des Gardiens des profondeurs (*Races de la pierre*). Les plus artisans d'entre eux deviennent des Forgeurs de bataille (*Races de la pierre*). Ceux qui tombent dans le fanatisme deviennent des Inquisiteurs (*Codex divin*). Finalement, les plus purs d'entre eux deviendront des Champions divins (*Manuel des joueurs de Faerûn*) ou des Croisés divins (*Codex divin*).

### RELIQUES DE LA FOI

Étant donné l'âge de l'église de Moradin, aussi ancienne que la race naine, plusieurs reliques ont fait surface au fil des âges. Les deux reliques suivantes ont disparues et sont activement recherchées par les membres de l'église.

**La hache de la vertu ancestrale :** cette *hache de guerre naine acérée en adamantium +4* renferme l'esprit d'un des plus anciens grands prêtres de Moradin. Il accepta d'être lié à la hache pour stopper une invasion gobelinoïde d'une cité naine aujourd'hui oubliée. L'identité du prêtre demeure inconnue. Certains prétendent que le prêtre était le grand prêtre du Kroésus, ce que l'esprit de la hache refuse de confirmer ou d'infirmer.

Toutes les légendes s'entendent pour dire que l'esprit de la hache

est un guerrier féroce qui pousse le propriétaire de la relique à combattre les anciens ennemis des nains (gobelinoïdes et géants) à chaque opportunité qui se présente. Il s'amuse à « illuminer des cibles » (*leur féérique*), à « soigner les blessures honorables » (*soins modérés*) et à donner « le pas des dieux » (*rapidité*). Il juge celui qui le manie selon son adhérence aux principes traditionnels de la culture naine. Par ailleurs, il se rebelle vaillamment contre tous les membres des autres races qui osent le prendre.



**L'écu des résolus :** Cet écu de défense intermédiaire en mithral +2 est fait d'une multitude de bandes de mithral disparates soudées et rivetées ensemble. Selon la légende, l'écu aurait été forgé à partir des écus des nains morts au combat lorsque les drows ont conquis Kroésus. Selon la

légende, les ennemis des nains (gobelinoïdes, géants et drows) tremblent à la vue de ce bouclier (ils doivent réussir un jet de sauvegarde contre la Volonté ou être secoué). On raconte également que l'esprit de tous les nains morts au combat peut accorder un *souhait limité* à celui qui le mérite ou sauver par *miracle* ceux qui sont dans le besoin.

### DES CONTACTS POUR LES PRÊTRES DE MORADIN

Les prêtres de Moradin et leurs alliés peuvent demander de l'aide de l'église pour diverses raisons. Ils peuvent avoir besoin de soins, d'aide à lutter contre une menace gobelinoïde ou être à la recherche de méthodes de forge nécessaires à la destruction d'une relique maléfique.

**Frère Duregar Rochefer** (NB nain (m) prêtre 4 de Moradin) est un jeune nain qui se spécialise dans les travaux de la forge, particulièrement la confection d'armes. Il a débuté son entraînement à un jeune âge, ayant été rendu orphelin par une attaque d'orques qui a tués ses parents. Il a été recueilli par les prêtres du temple de Moradin où il a grandi. Il s'est découvert très tôt une passion pour la forge, un art que son père adoptif, maniait avec brio. Depuis la mort de celui-ci,

cependant, un doute s'est installé dans son âme alors qu'auparavant, il n'y avait que certitudes. Et si tout ce qu'il avait appris était insuffisant ?

Grand pour un nain, Duregar a le tain clair et les cheveux noirs. Dédié à ses œuvres, il travail de longues heures à la forge, cherchant toujours à forger la lame parfaite. Ces heures passées auprès du feu de la forge sont hantées par ses doutes qui se font de plus en plus pressants. S'il rencontre des aventuriers, il les bombarde de questions sur les armes qu'ils ont vues et utilisées. Il tente d'analyser avec eux leurs forces et leurs faiblesses, consignnant le tout dans un petit calepin de cuir qui ne le quitte jamais.

Duregar est un bon contact pour des PJs de bas niveau. Il peut engager des aventuriers pour l'escorter lors d'une visite d'une forge ou d'un maître-armurier. Il peut également devenir un compagnon d'arme d'un prêtre forgeron, testant avec lui de nouvelles armes et de nouveaux alliages dans leurs luttes contre les forces du Mal.

**Maître d'armes Grunevar Runeson** (NB nain (f) paladin 15 de Moradin) est une naine passionnée qui œuvre au service de Moradin, défendant les communautés contre les forces du

Mal, avec l'aide de ses compagnons : Marcus Auridas (NG humain (m) guerrier 13), Ziane Prairiedor (CB gnome (f) barde 5/illusionniste 9), Père Vélan Brachor (NB humain (m) prêtre 13 de Kord) et Morta Grandpied (CB halfelin (m) roublard 14). Elle et ses compagnons ont construit une forteresse à la tête des Fournaises de l'Enfer. À tout moment, elle peut également compter sur une milice de 40 hommes et de 20 spécialistes pour ses expéditions.

Toutes personnes ayant de nobles intentions sont bienvenues dans sa forteresse. Par contre, elle se fait un devoir de s'assurer personnellement que ceux qui y pénètrent n'ont pas une aura maléfique avant de les laisser entrer.

Généralement douce et généreuse de son temps, Grunevar ne tolère guère les menaces et ceux qui cherchent à la rouler. C'est une naine d'action qui n'aime pas passer plus d'un mois dans sa forteresse. Elle est donc toujours à l'affût de rumeurs qui peuvent lui indiquer où se trouve sa prochaine campagne.

Grunevar est un bon contact pour des PJ de niveaux intermédiaires à la recherche d'un refuge ou d'un camp de base dans une région particulièrement

dangereuse. Bien que les longs séjours sont malvenus, elle se montre très accueillante envers les voyageurs fatigués, particulièrement s'ils apportent des nouvelles, des rumeurs, des histoires héroïques ou des biens à échanger. Son groupe peut se joindre à un groupe de niveau élevé dans une quête particulièrement dangereuse. Étant donné qu'elle entretient des contacts avec des groupes d'aventuriers un peu partout sur Flannesse, il se peut même qu'elle ait entendu parler d'un groupe de bas niveau.

### ALLIÉ PLANAIRE

Ark haz est un archon canin héroïque (paladin 11) sage et dévoué à sa cause. Il est âgé et sa voix rauque indique une expérience sans pareil. Il n'hésite pas à défier le Mal. Sa voix ressemble alors à celle d'un loup solitaire qui hurle à la lune. Il est régulièrement choisi pour diriger des troupes de créatures célestes, car son expérience assure souvent le succès des missions. Ark haz ne dirige pas ses troupes par de longs discours enlevants, préférant laisser son expérience et son savoir-faire parler pour lui.

Ark haz préfère généralement se précipiter dans la mêlée en prenant la forme d'un énorme loup gris tacheté de roux. Lorsqu'il se

reprend sa forme humanoïde, son harnois couvert, de feuilles d'or resplendit au milieu du champ de bataille. Il a les mêmes caractéristiques que l'archon canin héroïque présenté dans le *Manuel des monstres*. D'ordinaire, Ark haz prépare son arrivée sur le champ de bataille en utilisant quelques-uns de ses pouvoirs.

Ark haz est l'exemple parfait d'un paladin de Moradin. Il est à son meilleur lors qu'il combat le Mal. Lorsqu'il est appelé par un mortel, son paiement est généralement minimal en autant que le combat soit honorable et la cause juste. S'il fait face à un démon ou un diable, la question du paiement sera remise à plus tard.

Malheureusement, l'expérience et la sagesse d'Ark haz est souvent demandé. Si quelqu'un tente de l'invoquer alors qu'il est déjà sur le Plan Matériel, Moradin envoie quelqu'un d'autre. Ark haz aime bien les paiements sous forme d'armes ou d'armures magiques. Il considérera d'un œil favorable les objets merveilleux qui augmentent les caractéristiques telles les *ceinturons de force de géant*. Ω