

Si l'on considère le nombre de communautés Gnômes que compte le Vieux Monde (à peine inférieur à celles des Halflings), l'absence de personnages joueurs Gnômes constitue une curieuse lacune dans les règles de WJRF. Ce chapitre entend contribuer à réparer cet oubli.

Il n'est cependant pas question de traiter ici la myriade de variations qui différencient les sociétés Gnômes à travers tout le Monde Connu. Les informations contenues dans ce chapitre concernent plus particulièrement les Gnômes habitant dans la partie nord-est du Vieux Monde appelée L'Empire. La campagne de *L'Ennemi Intérieur* s'y déroulant, nous espérons ainsi aider les maîtres de jeu qui la font jouer. Ceux qui ont lancé des campagnes dans d'autres zones devraient considérer ces informations comme une base de départ. Les Gnômes d'Albion, par exemple, peuvent avoir des attitudes et des croyances tout autres, mais il s'agira certainement de différences plus superficielles que radicales. Gardez aussi à l'esprit que la plus grande concentration de terriers Gnômes se trouve dans les collines qui bordent l'ouest des Montagnes-du-Bout-du-Monde.

## Les Gnômes Impériaux

Dans L'Empire, les Gnômes sont réputés pour leur esprit clanique et querelleur. De fait, ils ne se mêlent pas facilement aux autres races (les aventuriers constituant l'exception à cette règle), mais ils ne sont pas aussi secrets et repliés sur eux-mêmes que, par exemple, les Elfes Sylvains de la forêt de Laurelorn.

Il est assez fréquent de voir des colporteurs Gnômes, et leurs forgerons et ingénieurs suscitent presque autant le respect que leurs confrères nains - souvent même plus, mais c'est alors par crainte de leurs réparties acerbes et de leurs sarcasmes cinglants.

C'est certainement ce talent pour le vitriol qui explique la nomination d'un Gnôme comme Bouffon Impérial dès 1143 ; depuis, la place leur est traditionnellement réservée et l'empereur Karl-Franz 1<sup>er</sup> n'a pas manqué d'y souscrire.

Néanmoins, les Gnômes préfèrent vivre entre eux, dans des communautés autonomes et isolées. Les nombreux plateaux calcaires de L'Empire et autres régions de collines sont invariablement minés par leurs réseaux de terriers ou de grottes. Le goût des Gnômes pour la pêche est presque aussi prononcé que leur amour des farces ; ils ne fondent jamais de colonie définitive loin d'un lac ou d'une rivière poissonneuse (de préférence souterraine). Leur adresse avec une canne à pêche est presque légendaire.

La plus importante communauté de L'Empire (Glimdwarrow) se trouve sous les collines appelées les Bruyères du Miroir et compte près d'un millier d'habitants. Elle est dirigée selon une structure hiérarchique complexe et typiquement Gnôme. Chacun de ses membres y assume plusieurs rôles, et donc les différents statuts sociaux qui y correspondent, d'où une confusion incompréhensible aux yeux des étrangers. Même leurs cousins les Nains ont du mal à saisir la signification des innombrables coutumes et règles d'étiquette. Chaque communauté possède un chef de clan qui semble servir de chef d'Etat, un chef religieux chargé des affaires spirituelles, un maître-artisan qui s'occupe de tout ce qui concerne la mine et la forge, et un maître-érudit qui protège les secrets de l'histoire du clan, préserve son savoir et s'assure que les antiques coutumes et rites sont observés avec précision et régularité (une sorte de métré-Gnôme). Certains clans possèdent également un maître-sorcier qui veille à la transmission de l'art Gnôme des illusions à ceux qui en sont jugés dignes. Enfin, les guerriers de la société sont, bien sûr, entraînés au maniement des armes et assignés à la garde ...

## Profil du personnage Gnôme

Si vous décidez d'autoriser la présence de PJ Gnômes dans votre campagne, prenez soin de créer le personnage *avec* le joueur. Vous êtes libre d'ignorer tout jet de dés susceptible d'introduire des anomalies dans votre campagne. De même, vous pouvez refuser à un joueur une carrière qui risque de déséquilibrer l'équipe. Le profil initial d'un PJ Gnôme se détermine grâce à la table suivante :

CC : 10 + 2D10	A : 1
CT : 30 + 2D10	B : idem Halfling (voir page 19)
F : 10 + 2D10	BF : Chiffre des dizaines de la Force
E : 10 + 2D10	BE : Chiffre des dizaines de l'Endurance
Ag : 30 + 2D10	M : 4
Int : 20 + 2D10	Mag : 0
FM : 20 + 2D10	PF : 0
Soc : 30 + 2D10	PD : idem Halfling (voir page 19)

## Physique et Caractère

On a souvent décrit les Gnômes de L'Empire - jamais en leur présence - comme des petits Nains (ou des « sous-nains »). Ils partagent sans aucun doute une lointaine parenté - même carrure trapue et longues barbes touffues - mais leur taille moyenne est inférieure de vingt-cinq centimètres et ils se différencient par leur nez long et gros. Les Gnômes sont à la fois plus lestes et adroits que leurs grands cousins, et ce fait, associé à leur antipathie bien connue pour les autres races, leur a valu le surnom de "voleurs avortons". Mais ils comptent dans leurs rangs quelques Illusionnistes particulièrement talentueux, car, contrairement aux Nains, certains d'entre eux possèdent une grande aptitude naturelle pour ce type de magie. Les Gnômes excellent également comme forgerons et artisans et ils sont fascinés, pour ne pas dire obsédés, par tout ce qui est mécanique : ils raffolent des gadgets de tout genre. Ils sont peu nombreux à vivre complètement dans la société humaine, mais ils tirent de forts profits de la vente des articles qu'ils produisent.

La plupart des Gnômes aiment beaucoup jouer des tours ; pour eux, il n'y a rien de tel qu'un rire aux dépens de quelqu'un d'autre. Mais malheur à celui qui ose se moquer d'eux, en particulier par des propos railleurs sur leur petite taille. Ce n'est pas pour rien qu'ils ont la réputation d'avoir mauvais caractère et d'être difficiles à vivre.

Pour ces créatures grégaires, qui vivent en communauté dans des grottes ou des terriers, il est hors de question de rester, même pour un bref laps de temps, dans les grands espaces arpentés par les Forestiers. Il n'existe donc aucun Gnôme Forestier, et les carrières figurant dans la *Table des Carrières de Base des Forestiers* ne leur sont, normalement, pas accessibles. Les PJ Gnômes peuvent toutefois devenir *Ratiers* et *Prospecteurs*, considérés alors comme des carrières de Guerrier.

**Taille** : Mâle 1,08 m + 2D10 cm, Femelle 1,03 m + 2D10 cm.

**Psychologie** : Haine des Gobelins.

**Age** : L'âge du personnage est déterminé en lançant 8D10 s'il est "jeune", 8D20 s'il est "mature". Si le résultat est inférieur à 16, relancez les dés et ajoutez le deuxième résultat au premier. Les Gnômes ont ainsi un âge potentiel allant de 16 à 175 ans.

Un personnage Gnôme reçoit les compétences et talents suivants :

**Compétences** : Langue (Reikspiel), Connaissances générales (Gnôme), Langue (Gnôme), Connaissances académiques (ingénierie), Baratin ou Commérage, Métier (forgeron ou maçon ou mineur).

**Talents** : Vision Nocturne et 1 talents donné par la table 2-4 détermination aléatoire des talents (Idem Halflings - page 19).

## Ringil – Dieu Gnôme des forgerons et des bouffons

### Description

Ringil est la divinité régnante du panthéon gnome. Il est le protecteur du réseau souterrain communautaire et l'incarnation de l'art gnome de la forge et de la bouffonnerie. Généralement, on le décrit comme un vieux Gnome à la grimace malicieuse, avec un marteau dans la main droite et un bâton terminé par une vessie ou une canne à pêche dans la main gauche.

### Symbole

Ringil est habituellement représenté par un sceptre de bouffon : une tête stylisée placée sur un bâton.

### Zone d'influence

Ringilm est adoré par tous les Gnomes du Vieux Monde. Il a aussi été adopté par quelques Nains sous le nom de Rukh, Dieu des Forgerons.

### Temples

Tous les habitats gnomes possèdent un temple dédié à ; dans la plupart des cas, il s'agit d'une grande caverne, de préférence d'origine naturelle, simplement illuminée par des sortilèges Luminescence. Le temple sert également pour les grandes réunions de clan.

### Amis et Ennemis

Le culte de Ringil entretient des relations amicales avec le panthéon nain et il a des contacts cordiaux, bien que rares, avec celui de la déesse des Halfelings, Esmeralda. Il ne se soucie guère des dieux des Elfes et des Humains et se montre franchement hostile envers les ennemis des Nains et des Gnomes.

### Jours Sacrés

Les fêtes mineures se déroulent le premier jour de chaque mois, les fêtes principales, aussi appelées "Jour des Fous", ont lieu tous les trois mois.

### Conditions requises par le culte

N'importe quel Gnome adulte peut devenir un fidèle de Ringil

### Commandements

Tous les Initiés et les Clercs de Ringil doivent suivre les commandements suivants :

- Ne jamais tolérer le moindre comportement insultant envers un gnome;
- Verser 10 % de ses revenus au culte
- Considérer comme sacrés les objets créés par un forgeron gnome et ne jamais les maltraiter
- Ne jamais dénoncer un frère ou une sœur de race.

### Utilisation de sorts

Les Clercs de Ringil peuvent lancer tous les sorts de Magie Mineure et de Magie Illusoire.

### Compétences

En plus des compétences normalement ouvertes aux Clercs, les fidèles de Ringil doivent dépenser les Points d'Expérience nécessaires à l'acquisition d'une des compétences suivantes à chaque niveau : Commerce, Evaluation, Piégeage, Reconnaissance des Pièges.

### Épreuves

Une épreuve imposée par Ringil consiste généralement à réaliser une farce audacieuse dangereuse, parfois fabriquer un objet particulier dont le coût sera proportionnel à la gravité du crime qui a entraîné cette punition.

### Grâce Divine

Ringil favorise particulièrement les compétences/talents Technologie, Travail de la Pierre, Travail du Métal et les tests de Bluff, Construction, Estimation, Vol à la Tire.



## Nouvelle Carrière – Bouffon

Depuis des temps immémoriaux, la plupart des familles nobles de L'Empire ont employé des bouffons. Dans un système politique où intrigue et double-jeu constituent des moyens rapides d'accession au sommet, le "fou" remplit une double fonction : il soulage la pression du pouvoir en présentant son employeur sous un jour amusant et c'est un confident sûr - n'ayant lui-même aucune ambition politique. Leur penchant pour les critiques acerbes et les réparties cinglantes, ajouté à un manque total d'intérêt pour les affaires politiques de L'Empire rendent les Gnômes parfaitement adaptés à ce rôle. Il est vrai qu'ils occupent rarement longtemps ce poste - tôt ou tard, ils finissent par en avoir assez d'être séparés de leur peuple, ou ils vont trop loin et sont renvoyés pour avoir insulté un dignitaire en visite. Néanmoins, dans les cours de L'Empire qui n'ont pu s'assurer les services d'un bouffon gnome, il n'est pas rare d'entendre le seigneur se plaindre de cette carence.

### Plan de carrière

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10			+30	+10		+30
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	+1						

Seuls les Gnômes peuvent choisir Bouffon comme carrière de base; les représentants des autres races ne peuvent devenir Bouffon qu'après avoir achevé la carrière de Bateleur - Troubadour.



### Compétences :

Baratin  
 Comméragé  
 Con. académique (2 au choix) ou Con. Générale (2 au choix)  
 Déguisement ou Dissimulation  
 Epression Artistique (pitreries)  
 Escamotage  
 Expression Artistique (bouffon)  
 Expression Artistique (3 au choix),  
 Lire/Ecrire  
 Marchandage ou Ventriloquie  
 Perception ou Pistage

### Talents :

Acrobatie ou Contortionnisme  
 Imitation  
 Sens de la repartee  
 Acrobatie équestre ou Eloquence

### Dotations

Sceptre de bouffon  
 Habits d'Arlequin  
 Balle de jonglerie (10)  
 Corde (10 mètres)

### Débouchées

Bateleur (base)  
 Ménestrel (base)  
 Raconteur (base)  
 Charlatan (avancée)  
 Espion (avancée)

## Nouvelle Compétence

### Expression artistique (pitreries)

Les Personnages ayant cette compétence ont habituellement travaillé dans un cirque ambulante ou une troupe d'acteurs. Les pitres sont spécialisés dans l'humour visuel, les farces et les plaisanteries grossières. Même des compagnies spécialisées dans le drame et les tragédies embauchent des pitres durant leurs représentations pour des intermèdes comiques pendant la représentation, ne serait-ce que pour plaire à la fraction de leur public composée d'ivrognes et d'idiots. Ils ont un bonus de 1 aux dommages dus à une Chute ou un Saut (Voir Sauter, Chuter, Bondir et Grimper). Ils ont aussi un modificateur de 10% aux Test de Baratin. Leur répertoire comique peut être servi sur commande, ce qui leur accorde 10% aux Tests de Marchandage (pour quémander quelques pièces) .

## Nouveau Talent

### Sens de la repartie :

Cette compétence fait que le Personnage est un être spirituel qui a de la répartie, toujours prêt à amuser les gens ou à argumenter par des commentaires grinçants ou des observations pertinentes. Cette faculté lui permet aussi de se montrer charmant lorsqu'il le désire. Avec cette compétence, les Tests de Baratin et de Comméragé sont modifiés par 10%.