



# BALMUR HACHE-TEMPÊTE

Balmur Hache-Tempête est un ancien soldat de Throal, ayant fait ses armes dans l'infanterie avant de devenir un héros de renom dans les Forces d'Exploration de Sa Majesté, le roi de Throal. Les années avançant, une vieille blessure à la jambe causée par une wyverne se réveilla et il commença de boiter légèrement, ce qu'il prit comme un signe de l'âge. Las de risquer sa vie au quotidien, il commença donc à songer à sa retraite.

En véritable aventurier de carrière, il ne pouvait se contenter d'une retraite paisible dans un coin de campagne. Il s'investit donc dans un projet de colonie près du lac Ban, entre les contreforts des Monts du Tonnerre et les jungles de Servos, sur la rive sud du Fleuve Serpent. Il participa à la fondation de la colonie nommée Sarfae, du nom de l'ancien kaer sylphelin qui servit de fondation à la mine. Balmur en devint vite le dirigeant, bien qu'il n'en porte pas le titre officiel. Ce petit village fait de bric et de broc, installé depuis une douzaine d'années, exploite les ressources en fer et en bois de la région, en profitant de la présence proche du niall de Nara'shem, inféodé à la maison t'skrang V'strimon, pour exporter et importer ses marchandises avec Throal.

Balmur profita de ses richesses d'ancien officier de Throal pour construire la seule bâtisse en pierre de Sarfae : l'auberge de Hache-Tempête, qu'il dirige d'une poigne de fer. Il organise également, au début de chaque saison sèche, un tournoi à l'intention de adeptes suivant la voie du Guerrier, amical mais de plus en plus connu. Il utilise cet événement, mais également ses relations commerciales, pour se tenir au courant des nouvelles de Barsaive, et informer l'Oeil de Throal de ce qui pourrait se passer d'important dans la région.

## Guerrier nain du septième cercle

### Attributs

Dextérité (16) : 7/1D12  
Force (16) : 7/1D12  
Endurance (18) : 7/1D12  
Perception (11) : 5/1D8  
Volonté\* (10) : 5/1D8  
Charisme (10) : 5/1D8

Déplacement : 33 (65)  
Initiative : 7/1D12

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (2) : 7/1D12

#### Connaissances

Tactique militaire (3) : 8/2D6  
Histoire de Throal (2) : 7/1D12  
Bières naines (1) : 6/1D10  
Légendes & Héros (Guerriers) (2) : 7/1D12

#### Générales

Marchandage (1) : 6/1D10  
Conversation (2) : 7/1D12

### Combat

Défense Magique : 8  
Défense Physique : 10  
Défense Sociale : 6

Protection Mystique : 0 (2)  
Protection Physique : 2 (10)

### Talents

Armes de Mêlée *	8/15 (1D20+1D6)
Attaque Acrobatique	7/14 (1D20+1D4)
Combat à Mains Nues *	7/14 (1D20+1D4)
Danse des Airs	8/13 (1D12+1D10)
Peau de Bois *	8/13 (1D12+1D10)
Rituel Karmique	7
Anticipation *	7/12 (2D10)
Armes de Jet	7/14 (1D20+1D4)
Longévité (9/7)	7
Esquive *	7/14 (1D20+1D4)
Vivacité du Tigre	7
Attaque Plongeante *	7/17 (1D20+1D10)
Tissage de Guerre *	7/12 2D10
Coup Double *	7/14 (1D20+1D4)
Envol *	7/14 (1D20+1D4)
Armes de Trait	7/14 (1D20+1D4)
Ultime Sursaut*	7/14 (1D20+1D4)
Deuxième Attaque	7/14 (1D20+1D4)
Peau de Pierre	7

### Dommages

Points de Vie : 96  
Seuil d'inconscience : 86  
Seuil de blessure grave : 12  
Dé de récupération : 1D12  
Jets de récupération : 4

### Karma

Dé : 1D6  
Points : 20

### Equipement

Tunique rembourrée  
Couteau (8/2D6)  
Cotte de mailles à filaments  
Hache des Tempêtes (19/1D20+2D6)

### Notes

Aptitude raciale de vision thermographique. Balmur a tissé un filament de rang 4 à sa cotte de maille (protection physique : 10, protection mystique : +2) et un filament de rang 6 à la Hache des Tempêtes.

### La Hache des Tempêtes

Cette hache au manche en bois clair et à la robuste lame finement gravée d'inscriptions runiques pèse près de 8 kg. Elle cause des dommages de Force+12. En outre, cette hache permet de lancer à chaque tour un nombre d'éclairs égal à son niveau de volonté (5). Si plusieurs éclairs visent une même cible, on effectue un seul jet d'incantation de niveau 5 (Perception) multiplié par le nombre d'éclairs. Chaque éclair provoque des dommages déterminés par le niveau de Volonté (1 éclair : 5 ; 2 éclairs : 10 ; 3 éclairs : 15, etc.). La protection mystique offre une protection contre ces dommages. L'utilisation de ce pouvoir coûte 2 points de fatigue par éclair.

