

Forge-Éternité

Cité d'Aasterian, quartier de La Cité



Thair Castiel est le maître forgeron de la Forge-Éternité d'Aasterian.

Mort il y a plus de 3 500 ans, ce forgeron de renom fut un exemple à suivre dans son Art. Très pédagogue, patient, visionnaire et surtout très intelligent, c'est une chance inouïe de pouvoir apprendre et travailler à ses côtés.

Natif des Terres de Mordem, le Nain Nordique a connu tôt l'exil à cause des guerres elfiques. Ses talents et ses dons naturels pour la forge ne passèrent pas inaperçus aux yeux des autorités de sa bourgade, Rýdel. Il fut pris son l'aile du Jarl de l'endroit pour devenir, à l'âge d'à peine 30 ans, le maître forgeron officiel de la milice.

De là, Thair pu affiner son art, se faire connaître et faire partie de groupes émérites de forgerons.

C'est à la mort du Jarl que Thair décida de quitter la milice pour devenir un « forgeron itinérant ». À l'âge de 95 ans, il rejoint alors la région des Monts-Éternité, près de Tendre-Roc dans la Province d'Hiveronde. C'est alors qu'il devint un membre en règle de la célèbre **Guilde des Forges Associées de Tendre-Roc** encore aujourd'hui active à travers toutes les Terres Gelées. Il fonda alors sa propre forge du nom de **Forge-Éternité**.



Le fier Nain Nordique continua à donner des cours et parfaire son art dans la forge qu'il a fondée et personnalisée. Toutefois, des problèmes de santé viendront freiner ses ardeurs et à l'âge d'à peine 130 ans, Thair parti aux bras d'Elmalla.

Trouvant son passage sur Mündus trop rapide, Thair aura dès lors toujours l'impression que son Savoir n'avait pas atteint ses limites. De plus, sa soif de connaissance et son incroyable don de pédagogue n'était pas assez assouvi. C'est alors que le Nain Nordique, dès son arrivée à la Cité d'Aasterian, décida de construire une réplique parfaite de sa Forge-Éternité.

Les missions du Nain avant le grand départ vers l'Éden sont d'enfin assouvir sa soif d'enseignement et trouver une relève digne pour sa forge.

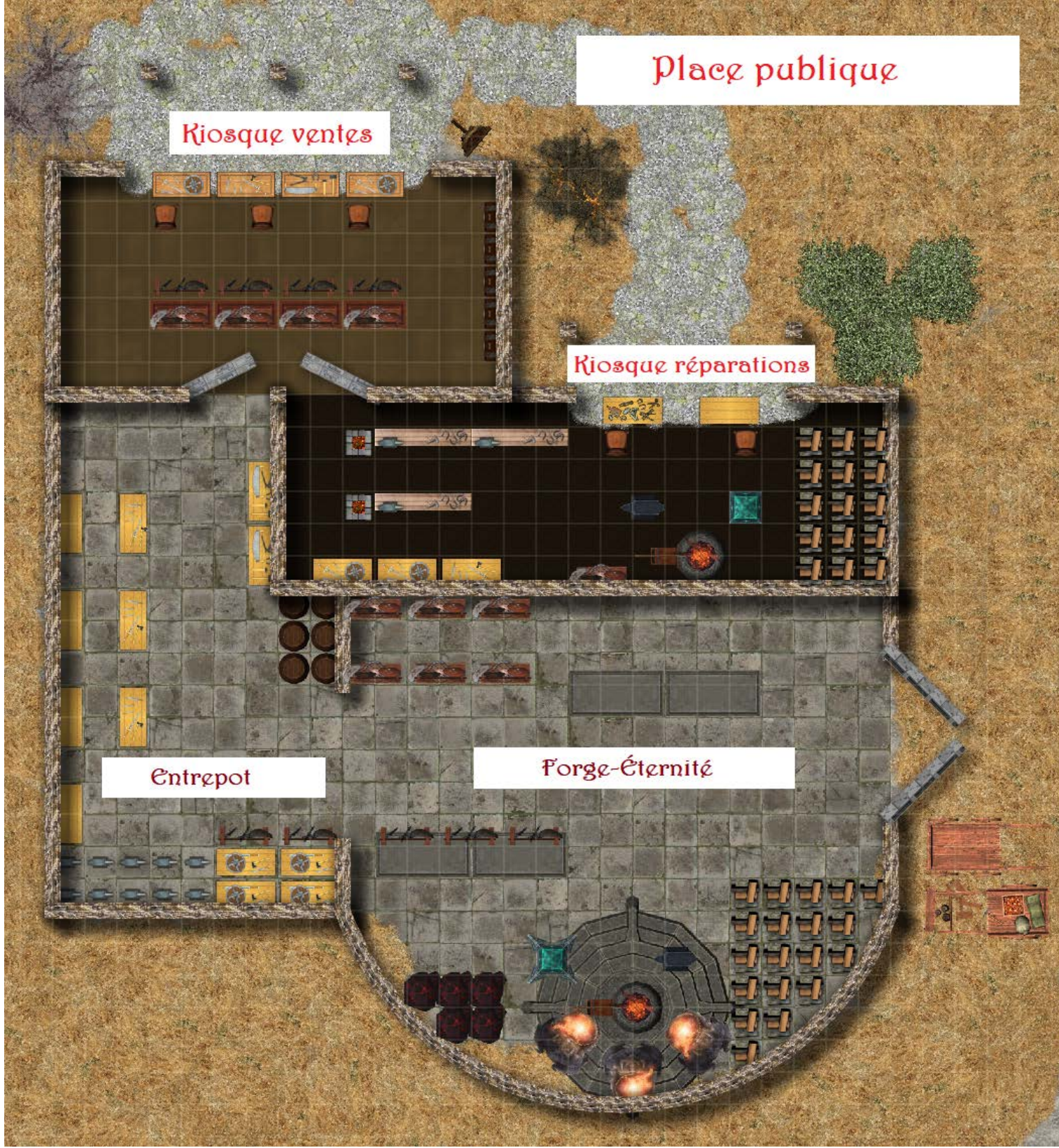
Place publique

Kiosque ventes

Kiosque réparations

Entrepot

Forge-Éternité



Détails et déroulement des cours

Les cours donnés à Grommash s'étendront sur 24 heures; soit l'équivalent de 3 jours de travail (8hres par jour). Sur ce 24hres, s'ajoutent les heures demandées aux examens et reprises si nécessaires.

Les trois blocs de 8hres sont appelés « Chapitres » et il faut obligatoirement réussir un examen pour passer d'un chapitre à un autre.

De ce fait, **3** examens seront passés et la réussite permet d'obtenir les avantages associés. Les examens sont d'une durée d'une heure et en cas d'échec, une heure supplémentaire sera requise afin de réviser le tout avant de repasser l'examen.

À noter que tous les chapitres possèdent des connaissances intermédiaires qui sont, ni plus ni moins, des ajouts de compétences gratuites après 4 heures d'étude!

Afin de ne pas affecter les autres activités du demi-orque, Thaïr lui permet de faire toutes les heures à son gré. Par exemple, il peut faire quelques heures, repartir, revenir... ainsi de suite. Les heures d'ouverture de la forge sont de **5hres le matin à 18hres** et tous les cours et examens doivent être passés durant ces heures.

Les Chapitres

CHAPITRE 1: Identification des métaux								Examen d'identifications
1	2	3	4	5	6	7	8	5 Identifications DD10 + 5 Appraise DD10
+1 Connaissances (Pierres) +1 Appraise								+ 1 Connaissances (Pierres) +1 Appraise 10 demiens 1 Livre d'identification des métaux communs

Le Chapitre 1 est une initiation aux métaux et à l'indentification. Il permet à l'apprenti de bien identifier des pierres et même d'en évaluer la pureté.

Les métaux utilisés sont pris dans de la roche, fondus avec d'autres composantes ou tout simplement sur des ouvrages. Le chapitre permet alors de parfaire les connaissances nécessaires à un bon forgeron :

- Identifier les différents composants d'un ouvrage ou d'une pierre brute
- Évaluer la pureté des composants d'un ouvrage
- Déterminer les méthodes d'extraction ou de réparation pertinentes selon les cas

L'examen est un test d'identification et l'évaluation de métaux et de pierres. Les 5 identifications et les 5 Appraise demandés sont séparés. Ainsi, réussir une des deux évaluations permet de se concentrer, lors de la reprise, seulement sur celui raté.

CHAPITRE 2: Différents travaux des métaux								Examen de confections simples
1	2	3	4	5	6	7	8	2 Confections simples DD10
+1 Confection (Forge)								+ 1 Confection (Forge) 10 demiens Toutes les bonnes confections peuvent être vendues à Thaïr Travail rémunéré à l'atelier de réparation possible

Le Chapitre 2 est officiellement le travail à la forge.

L'élève sera initié à la fonte des métaux et au travail. De plus, il apprendra à contrôler tous les facteurs de la forge selon le type de travail et le type de métal à travailler.

L'examen est un test de confection de 2 simples (composantes). Selon les résultats obtenus, les ouvrages peuvent être achetés par Thaïr à un prix conséquent.

À la réussite du Chapitre 2, l'élève est même apte à travailler à l'atelier de réparation. Bien sûr, cela dépend de la demande – à voir avec Thaïr.

Avant de commencer le Chapitre 3, l'élève doit choisir une option parmi les suivantes :

- 1- Tannerie
- 2- Intégration de pierres précieuses
- 3- Initiation aux runes

CHAPITRE 3: Travaux d'intégration de base								Examen d'une confection intermédiaire
1	2	3	4	5	6	7	8	Confection DD15 + DD10 de l'option choisie
+1 Confection (Forge)								+ 1 Confection (Forge)
(A)								10 demiens
								Toutes les bonnes confections peuvent être vendues à Thaïr
								(A)

- (A) Option 1 : +1 Confection (Tannerie)
 Option 2 : +1 Connaissance (Pierres)
 Option 3 : +1 Connaissances (Runes)

Le Chapitre 3 présente des options. Afin d'initier l'élève aux travaux intermédiaires, il pourra toucher aux autres compétences nécessaires à la confection à la forge.

La tannerie permet à l'élève d'intégrer des ornements et/ou ajouter du style et de la résistance à ses ouvrages.

L'intégration des pierres précieuses permet de comprendre les rudiments du travail de forge minutieux demandé pour effectuer de tels ouvrages.

L'initiation aux runes et très prisée des Nordiques. Elle permet de perdre des runes existantes et de les intégrer aux ouvrages. Pierres runiques et autres objets portant de la mana peuvent être intégrés dans les confections de toutes sortes.