Table des matières

[Nidafjöll 3](#_Toc70836318)

[Organisation du village 3](#_Toc70836319)

[1 La maison de Josgar et Marth ZWERFIFELN 3](#_Toc70836320)

[2 La Guilde FRIK-FRAK 4](#_Toc70836321)

[3 La maison du vieux Brak 4](#_Toc70836322)

[4 La forge d’Armussen Rasmussen 5](#_Toc70836323)

[Les personnages non joueurs volatiles 6](#_Toc70836324)

[1 N’Rogara 6](#_Toc70836325)

[2 Olga RASMUSSEN 6](#_Toc70836326)

[Quêtes et dialogues 7](#_Toc70836327)

[Quêtes 7](#_Toc70836328)

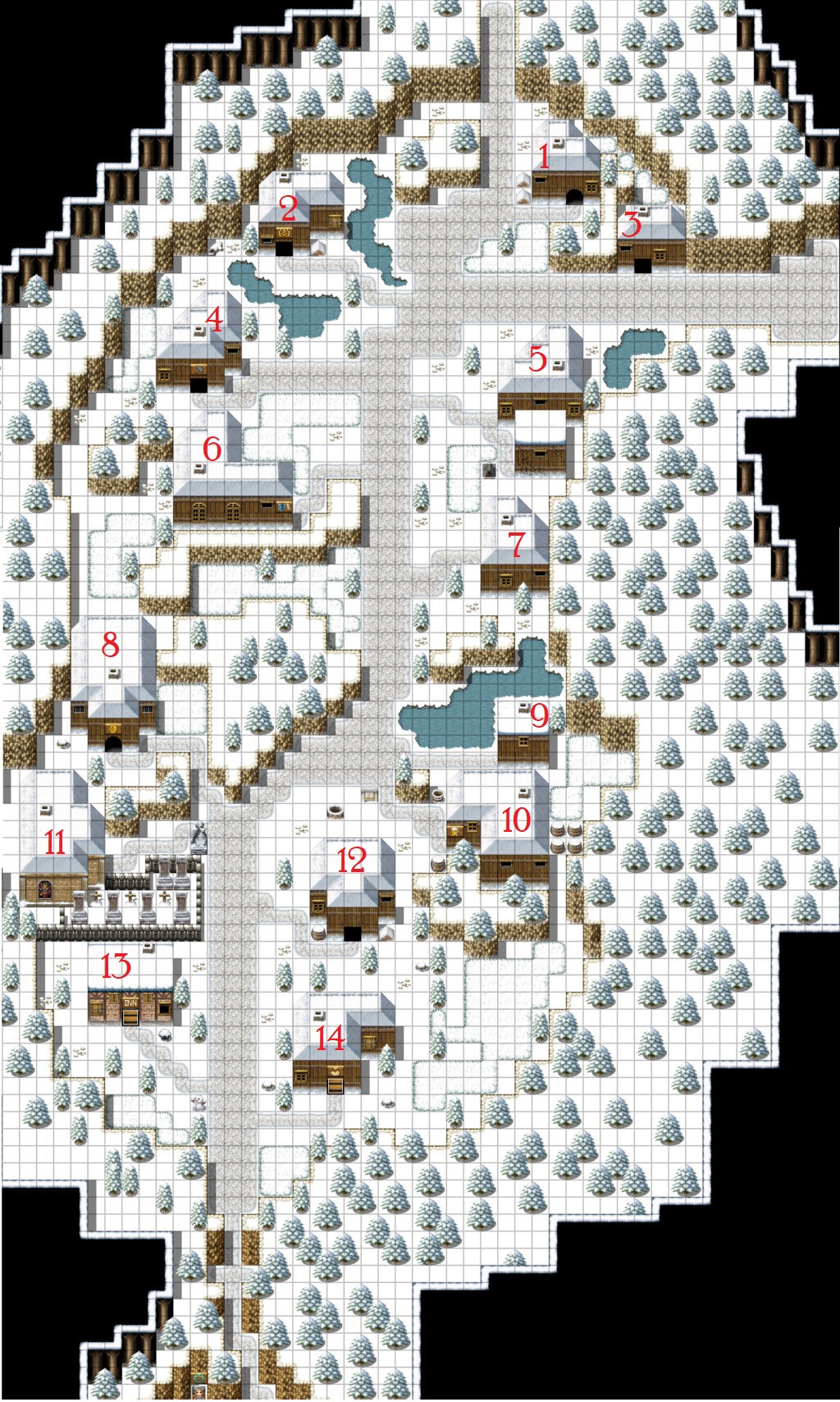
[L’Amulette d’Eléonora 7](#_Toc70836329)

[Tête de Linoth 9](#_Toc70836330)

[Les personnages non joueurs liés 9](#_Toc70836331)

[Armussen RASMUSSEN 9](#_Toc70836332)

[Porte-bonheur*:* 14](#_Toc70836333)



# Nidafjöll

Dernière petite bourgade habitée avant le passage des différents cols, ce paisible village sert bien souvent de bases arrières pour les différents explorateurs qui tentent de trouver des nouvelles voies entre les montagnes autre que le très fréquenté Kadrin Irkul, ou col des ensevelis.

Composé principalement de représentants du magnifique peuple Nain, Nidaföll est plutôt paisible. Le climat rude qui se rencontre à cette altitude rend les humeurs futiles en comparaison aux puissances des éléments.

Pourtant, tout n’est pas mirifique. Depuis quelques années, une malédiction semble frapper les nouvelles génération d’habitants (Malédiction des Ensevelis). Pour des raisons diverses, aucun d’entre eux ne reste dans le village. Pour les plus chanceux, ils le quittent pour redescendre dans la vallée, mais pour les autres, de biens funestes choses. Une avalanche, une bête féroce, des contrebandiers, des chutes dans des séracs. Le Temple de Vanyra, entouré par un triste cimetière, comporte bien des noms de famille du village, encore sur place ou ayant déserté les lieux à la suite de ces incidents mortels.

## Organisation du village

### 1 La maison de Josgar et Marth ZWERFIFELN

Un couple de charmant anciens commerçants, ils sont les anciens propriétaires de la boutique du village. Ils l’ont tenu près de ***70*** ans sans interruption. Quelle fierté pour eux de toujours apporter aux gens du village et aux voyageurs de passage, les biens les plus nécessaires pour la survie, comme les plus incongrues. Les **ZWERFIFELN** n’ont jamais quitté les montagnes, mais par contre ont voyagés dans ce qu’ils pouvaient vendre. Des dattes, des goyaves, des amandes en plein hiver, de la glace au citron en plein été, des liqueurs des contrées lointaines, du chocolat, des mirabelles. Ils commerçaient avec bon nombres de caravanes et leur réputation n’était plus à faire. Des personnes loyales à leur parole et payant toujours le bon prix.

Leur maison est pourtant surnommée la « Dérive », non pas en rapport avec un quelconque comportement répréhensible, mais pour des raisons géographiques. Même si leur maison n’était pas la plus haute ou le bâtiment le plus imposant, elle est le dernier point que les voyageurs peuvent voir lorsqu’ils serpentent le long du chemin principal pour rejoindre Kadrin Irkul. Ainsi, avec le placement des étoiles et ce point fixe, ils sont capables de faire le point sur la route qu’ils doivent emprunter, car bien souvent celui-ci est recouvert par une épaisse couche de neige.

### 2 La Guilde FRIK-FRAK

Le comptoir de la Guilde Naine FRIK-FRAK est loin d’être une petite étape mais bien un centre de communication, d’échanges et de prestiges. Le col des ensevelis est un point de passage quasi obligatoire, pour le transport des marchandises, comme pour celui des informations. Il y a donc, dans cette maison, toujours une oreille attentive à ce qui se passe de l’autre côté. Savoir, c’est prévoir et ça fait souvent la différence. Alors, vivre ici n’est pas toujours simple, mais le fait d’y rester quelques années apporte un petit lot de gloire. Bien souvent, les membres qui ont demeuré à Nidaföll voient leur carrière au sein de la guilde prendre de la hauteur rapidement.

Etre le représentant de la guilde dans ce village donne aussi le droit d’être un conseiller du chef de village. Même si l’avis n’est pas toujours suivi, il est toujours écouté. Ainsi, la guilde est capable de motiver quelques décisions en sa faveur. La dernière en date est l’exclusivité des prospections qui vont du village au col et à partir du sentier sur les 500 mètres de chaque côté. Ils ont aussi le monopole du transport et de la construction des moyens d’acheminent des minerais par chemin de fer hypo tracté. Ainsi, ils font payer une charge énorme aux autres compagnies qui souhaiterais forer dans les montagnes et qui devraient passer par le village, puisque bien entendu, c’est le seul chemin praticable pour l’instant. C’est d’ailleurs pour cela qu’il y a beaucoup d’expéditions qui sont commanditées par d’autres compagnies, pour trouver un moyen de contourner le village et de ce fait d’exploiter plus facilement les richesses de cette montagne.

Le comptoir est tenu par un humain du nom de **Prométhée Eloziokopoulos**. C’est un homme affable, toujours prêt à vous soutenir dans les moments difficiles. Il entretient une bonne relation avec l’ensemble du village, même s’il n’est pas Nain. Il répond souvent quand on lui fait remarquer que « Nul n’est parfait, il faut faire avec, je ne suis qu’un Homme ». Dans sa tâche, il est accompagné d’un assesseur, **Glen Ardia** qui compulse les notes, écrit les rapports quotidiens, est en charge du respect de l’application des commandements de l’organisation. Enfin, dans la mesure du possible, car il n’est pas informé des agissements de Prométhée

### 3 La maison du vieux Brak

**Brak** fut jadis l’un des plus grands chasseurs du village et pourquoi pas, même de la région. Il savait pister un ours sur des kilomètres, poser des pièges sophistiqués et aux bons emplacements, trouver les ressources pour survivre et aider ses compagnons. Il avait le pied sur et la tête bien faite. Ayant perdu sa femme en couche, il avait pour son fils une admiration sans borne. Il l’avait élevé avec tout l’amour dont il pouvait être capable, il l’aimait pour deux. Son fils était devenu par bien des points l’égal de son père et ce duo arpentait les coteaux à la recherche de gibiers ou de plantes médicinales.

Un jour pourtant, le jeune **Ginblin**, se retournant pour appeler son père, glissa sur une plaque recouverte de neige, il en fut déséquilibré. Une crevasse se découvrit sous ses pieds et dans le vide, il était suspendu juste à par les racines d’un vieil arbuste rabougrit. Brak accouru le plus vite possible et du assister impuissant à la chute de son fils dans le précipice. De rage, il sauta dans l’interstices, empoignant ses couteaux pour les planter de part et d’autre de la paroi abrupte. Il atteignit le fond, mais une rivière empêchait que l’on puisse poser le pied sans y perdre la vie. Il apercu tout de même une masse sombre qui flottait à la surface, ballotée par les flots. La colère augmentait sa force et c’est au prix d’énormes efforts qu’il se mis à la hauteur de cette forme. Il reconnut son fils, inconscient. Il l’attacha de son mieux et décida de le remonter à la surface. Mais il en était nainement incapable. Il décida de faire un hamac de fortune pour s’isoler des tumultes des eaux glacées.

Il reprit connaissance qu’une semaine plus tard. Son fils n’avait pas survécu. Une équipe de recherche avait été lancée rapidement, puisque Brak et son fils étaient attendu au relais de chasse. Comme ils n’étaient pas arrivés, que cela ne leurs ressemblait pas, les compagnons avaient remonté les traces et trouvé le lieu de l’accident. Ils étaient descendus et avaient trouvé Brak dans un état d’hypothermie avancé et malheureusement le corps sans vie de Ginblin.

Le pauvre nain, quand il apprit le décès de son fils, pleura sans interruption. Il ne mangeait plus, ne dormait plus. Il perdit pied avec la réalité, repensant chaque fois qu’il fermait les yeux à la chute de son fils bien aimé. Ce n’est qu’en souvenir de sa défunte femme, qu’il ne sombra pas dans la folie ou dans le suicide. Il n’est plus ce qu’il était, mais pour le village, il sera toujours Brak le chasseur sans égal.

### 4 La forge d’Armussen Rasmussen

Armussen et sa femme Olga ont perdu leur fille, assassinée par une troupe de contrebandiers au col des ensevelis. C’est à la suite de cette perte tragique qu’ils ont décidé d’envoyer leur fils dans la vallée, craignant pour lui un destin tout aussi dramatique à cause de la malédiction.

Il est officiel que Armussen a payé des mercenaires pour retrouver cette troupe, mais ça n’a rien donné à ce que l’on sait au village. S’il y a eu règlement de compte, personne n’est au courant.

5 Hosgar WILD

6 Armurier : Sir Williann de FOAGGE

7

8 Banque : G.R DEFIGES (Gillian Rowan DEFIGES)

9 Bains publiques : Gilofane WALDGRINIES

10 Taverne : Winona DEGRILLIFAGèS

11 Temple de Vanyra : Gisèla OHNEWAFF

12 Chef du village : Gallad RIHIEN

13 Auberge : Seiline di FALGA-GROWN

14 Magasin : Gangiali WONDERFILES

## Les personnages non joueurs volatiles

Un personnage volatile est un personnage que l’on retrouve dans le village et qui n’est pas en rapport avec une habitation.

### 1 N’Rogara

Il traine dans la zone de l’auberge tous les jours. Il disparait la nuit, sans doute trouve t’il quelques lieux pour cuver.

Une odeur d’alcool quand il ouvre la bouche pour parler.

« Et toi, tu n’as pas une petite pièce pour boire un coup ? »

Lui donner la monnaie qui traine dans sa poche

« Merci, t’es un seigneur » (Joueur perd une pièce)

Non, je n’ai pas de monnaie sur moi

« C’est dommage, si jamais t’en trouves, tu sais où je suis ! »

Je t’ai déjà donné

« Bah faut croire que je ne m’en souvenais plus »

### 2 Olga RASMUSSEN

La maman d’Eléonora. Elle passe son temps au cimetière, mais on ne la retrouve jamais au côté de son mari à la forge.

Une profonde tristesse se lit dans son regard

« Vous aussi vous venez pour vous recueillir ? »

Oui, mais vous connaissez peut-être cette personne, Eléonora.

Elle vous regarde intensément.

« Vous mentez, je suis sa mère, hors de ma vue, vous ne la connaissiez pas »

(Joueur perd de la réputation. Location forge augmentée de 10%)

Non, nous ne connaissons personne enterré ici.

« Moi, c’est ma fille que je pleure tous les jours »

Nous sommes désolés, elle s’appelait comment ?

« Eléonora » Avant de fondre en larmes

(Joueur gagne de la réputation. Location forge réduite de 10%).

Nous allons vous laisser, toutes nos condoléances

« Merci, portez-vous bien. Adieux »

Nous recherchons la tombe d’une jeune fille.

« Ici, ce n’est pas ce qui manque, cette malédiction emporte tous nos enfants »

Une malédiction ?

« Malédiction de Kadrin Irkul, le col des Ensevelis »

Se retourne et pleure sans plus vous regarder

Kadrin Irkul ? Ce n’est pas une malédiction, juste des accidents

« Vous direz ça aux parents dont les enfants sont ici »

Ne vous regarde plus et retourne à sa peine

Une fois interrogée, elle ne s’occupera plus jamais du groupe d’aventuriers.

« Laissez-moi jeunes gens, laissez une mère avec sa douleur et les souvenirs de sa fille »

# Quêtes et dialogues

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **J-1** | **J-2** | **J-3** | **J-4** | **J-5** | **J-6** | **J-7** | **J-8** | **J-9** | **J-10** |
| **Terre** | A.E | Journée | Journée | Journée | A.E | Journée | Journée | A.E | A.E | Journée |
|  | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit |
| **Feu** | A.E | A.E | A.E | A.E | A.E | A.E | A.E | A.E | A.E | A.E |
|  | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit |
| **Vent** | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée |
|  | Nuit | A.E | Nuit | A.E | Nuit | A.E | Nuit | A.E | Nuit | A.E |
| **Glace** | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée | Journée |
|  | A.E | A.E | Nuit | Nuit | A.E | A.E | Nuit | Nuit | Nuit | Nuit |

## Quêtes

### L’Amulette d’Eléonora

Dans le calendrier : Amulette d’Eléonora ( A.E )



Ingrédients pour la réalisation :

Cœur rouge : pierre semi précieuse d’un rouge vif

Anneau de fiançailles : anneau en or, gravé du prénom d’Eléonora

Ecailles de poisson lune: Ecaille bleue qui servira de fond au pendentif

Cheveux d’ange : Poil d’une sorte de Yéti qui rode dans le village

#### « Le Déchu »

**N’Rogara** (au choix, mais humain noir masculin serait un plus)

Ancien mineur, il n’est plus capable de tenir une pioche à cause de la boisson. Il a perdu sa fille au col des ensevelis, une bande de pillard a attaqué la caravane ou elle officiait comme guide. Aujourd’hui il retourne dans les anciennes mines pour trouver des éclats de minerais ou des pierres abandonnées pour pouvoir se payer l’alcool qu’il consomme à outrance. (Jour Feu)

#### Anneau de fiançailles d’Eléonora

**Eléonora** est la fille du forgeron, mais aussi la fiancée de Ginblin. En apprenant sa mort, elle a sombré dans une profonde dépression qui l’a conduite au suicide en absorbant du poison. Son père **Armursen Rasmussen** a été devasté, mais moins que son ami **Brak**. Il entretient avec lui une connexion toute particulière que seuls les pères ayant perdu leurs enfants peuvent comprendre. C’est aussi la seule personne qui est capable de comprendre les comportements désaxés de cet homme vidé de toute vie.

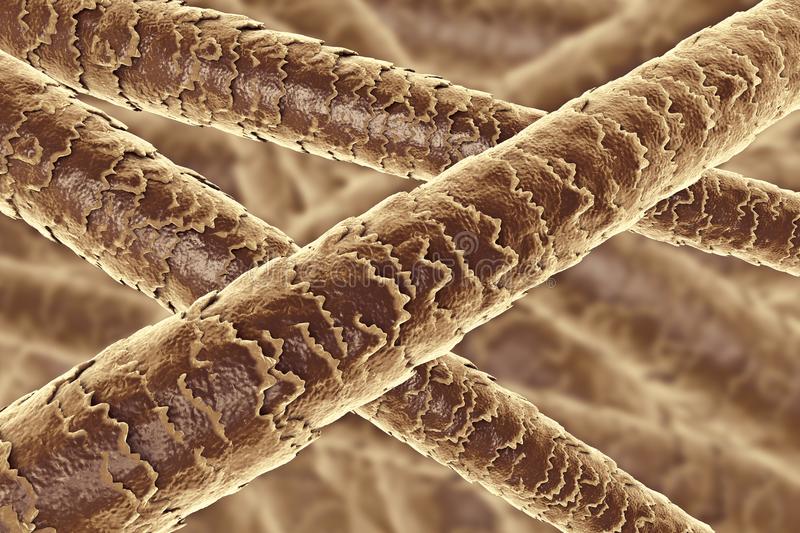
Pourtant ce brave Armusen n’est pas beaucoup plus solide. Il a été incapable d’aller à l’enterrement de sa fille au cimetière du village. Depuis, lorsqu’il est obligé de passer à proximité, il baisse les yeux et pleure en silence.

C’est en raison de cette non acceptation du deuil, que Eleonora hante le cimetière certaines nuits dans l’espoir de pouvoir rencontrer quelqu’un qui accepte de donner son anneau de fiançailles à son père pour qu’il puisse passer à autre chose. (Nuit Vent)

#### Ecaille de poisson Lune

Poisson à chair blanche qui supporte tous les modes de cuisson, il fut introduit dans les lacs pour permettre aux populations d’avoir un poisson consommable facilement toute l’année, puisque c’est une espèce rustique dont le taux de reproduction est important. Mais bien vite, l’élevage a été débordé. Le poisson Lune est devenu une espèce invasive qui colonise les cours d’eau des montagnes en dévorant les œufs des espèces locales. **Glen Ardia**, Ichtyologiste à ses heures perdues, a décidé d’en introduire dans les bassins bordants le comptoir de la guilde pour les étudier et trouver un moyen de réguler ces populations dans la région. Il en pêche régulièrement et essaye aussi de trouver des débouchés en dehors de la nourriture. Avec beaucoup de maitrise, il arrive à prélever l’écaille frontale du poisson qui peut être utilisée en joaillerie. Elle est d’un bleu profond et lumineux à la fois. (Jour Terre)

#### Moustache

Moustache est une bête inoffensive qui rode certaines nuits près de la maison de Brak. Il est responsable de ces apparitions inexpliquées et se sont ces poils que **Brak** récolte avec tant de précaution et d’admiration. La texture de ce poil est un peu la même que celle de nos cheveux, une sorte de couches successive de kératine, mais plus brutes et plus visible, pouvant faire penser à une sorte de fil avec des écailles. Très longs ils peuvent être utilisés en remplacement d’une cordelette, car ils sont extrêmement résistants. Par contre, comme les cheveux, ils deviennent cassant avec le temps, il faut en prendre soin et ne pas trop les exposer à des sources de chaleur. (Nuit Glace)

### Tête de Linoth



## Les personnages non joueurs liés

Un personnage non joueur lié est un personnage qui s’attache à un lieu où l’on est certain, à un moment ou un autre de le trouver.

### Armussen RASMUSSEN

Armussen est un nain solide. Forgeron de son état, il n’est plus capable d’avoir la masse sure pour forger, mais il a toujours l’œil de l’expert. C’est pour cette raison qu’il a décidé de louer la forge à tous les amis du feu, contre une modique somme d’argent qui lui permet d’acheter de quoi subvenir à ses besoins et aux ravitaillements en nécessaire de forge.

« Dites-moi, mes amis, que faites-vous ici ? »

Nous sommes venus ici, pour vous montrer quelques objets

« Vous piquez ma curiosité, puis je les voir ? »

***Condition Si*** (tous les éléments)

Il regarde l’anneau avec attention et le manipule avec précaution- « Vous ne pouviez me faire plus plaisir. Je vais vous faire quelque chose, ça sera mon hommage. Revenez demain »

***Condition Sinon*** (Il en manque)

« Oui, bien. Ah, mais il vous manque quelque chose »

*Ah ? vous pourriez nous rappeler ce que nous devons trouver ?*

*« Le sang de la mine, le poil de Moustache, l’écaille de Lune et enfin, le plus important pour moi, l’anneau d’Eléonora. »*

*Noté, nous allons revenir vite. Au revoir*

*Vous êtes certain de ne rien pouvoir faire avec ca ?*

***Condition Si*** (Etre en possession de Tête de Linoth)

« Oh comme c’est intéressant »

*Je savais que ça pouvait vous intéresser.*

« Un marché est un marché, vous pouvez utiliser ma forge gratuitement » **(une seule fois seulement, ou plusieurs, comme tu veux)**

*« Certain, tu discutes ? Attention de ne pas me froisser »*

*On peut froisser un vieux comme vous ?*

*Rasmussen fronce les sourcils* - « **Dehors !** » (**Perte de réputation** dans le village à chaque fois que cette ligne est utilisée)

Mes excuses, ce n’était pas mon intention. Je reviens vite

Nous sommes venus pour utiliser votre forge.

« Comme c’est agréable de rencontrer des amateurs de fusion. Par contre, vous savez que ce n’est pas un service gratuit, il vous en coutera **XX**,

Vous avez de quoi payer ?

Oui, nous le savons et nous avons de quoi payer (perte de **XX**)

« Allez-y, je vous laisse la place, je suis dans le coin s’il vous manque quelque chose »

Non, je ne savais pas. Nous allons revenir

« A plus tard amis forgerons »

***Condition Si (***Tête de Linoth **NON** terminé)

Je suis désolé, je n’ai pas cette somme en ma possession, il y a un moyen de s’arranger ?

« Il y a toujours un moyen, retrouvez les assassins de ma fille et l’on pourra faire quelque chose »

### Josgar et Marth ZWERFIFELN

Le petit couple est bien sympathique, mais il ne se promène dans le village que très rarement ensemble. Quand l’un fait les courses, le second range la maison. C’est souvent Monsieur qui s’occupe de l’intérieur, un vrai petit lutin du logis.

Josgard quand il est chez lui (Tout le temps sauf quand il doit chercher des herbes aromatiques pour le repas du midi)

« Oh, mes aïeux, comme ça me fait plaisir d’avoir de la visite. Vous allez bien ? »

Oui, très bien, ça me fait plaisir de venir vous voir. Votre femme n’est pas là ?

« Non, elle est partie en ville faire quelques courses pour les repas du jour »

Comme c’est dommage, j’aurai tellement voulu la voir

« Peut-être, un autre jour. A plus tard »

(Ne pas répondre)

« Tu es bien silencieux, je respecte cela. Bonne continuation »

Pas si bien en fait, j’ai quelques douleurs au ventre, vous avez quelque chose ?

« Je ne suis pas Médecin mon petit. Désolé. Mais reste un instant ici le temps que ca passe »

Merci

En quoi ma santé vous intéresse-t-elle ?

« Pas besoin d’être agressif mon petit, c’était pour parler. »

Pardon, j’ai eu un dur moment. Merci de vous en inquiéter.

« Ce n’est pas grave, reste ici pour te calmer »

Je fais ce qu’il me plait et je vous parle comme je veux.

« Oula mon grand, si tu le prends comme ça, Dehors ! »

(Interdire l’accès à cette maison)

Je n’ai rien à vous dire.

« Soit, garde le silence et sort de chez moi pour te calmer »

(Bloquer l’accès pendant un mois)

Oui, très bien et vous-même ?

« Comme des vieux, Jeunesse, comme des vieux. Puis je vous aider ? »

Je suis à la recherche d’ingrédients divers, mais je ne sais pas où chercher.

« Tu peux m’en dire un peu plus ? »

Je n’en sais pas beaucoup plus, mais on m’a dit que vous aviez toujours un peu de tout.

« C’était vrai avant, plus maintenant Désolé. Mais reste là, on ne sait jamais »

Je recherche un objet exotique, une tête, vous auriez ça ?

« Et pourquoi j’aurai ceci en ma possession, quelle drôle d’idée ! »

Je sais, je demandais pour être certain. A très vite

On m’a dit que contre une certaine somme d’argent, on pouvait tout trouver chez vous. On m’a bien renseigné ?

« Il ne faut jamais écouter les ivrognes ou les imbéciles »

Pardon, je vous remercie, Au revoir.

Josgard quand tu cherches à regarder un objet

« Je ne suis pas certain que Marth voudrait que ça bouge de place »

Marth dans le village, sauf à midi ou elle est avec son mari autours de sa maison.

« Bonjour mon petit. Vous avez besoin d’aide ? »

Pas pour l’instant, merci et au revoir.

Oui, je cherche votre mari, vous pourriez me dire où il se trouve ?

« Josgar ? Mais à la maison, comme tous les jours »

Merci pour le renseignement. Au revoir

Non, mais vous, je puis vous aider à porter vos courses ?

« Comme c’est gentil, mais je n’en ai pas beaucoup. Au plaisir »

Vous pourriez me dire quand je puis vous trouver dans votre maison, votre mari souhaite avoir votre avis pour déplacer quelques meubles.

« Comment ça, déplacer des meubles. Non, non, non. On ne bouge rien »

C’est ce que je me disais aussi, c’est très bien comme c’est

« Merci de m’avoir prévenu, dès que je rentre ce midi, je vais lui en parler »

A très vite, on se retrouve chez vous.

Ah, ce n’est pas de l’avis de votre mari, il souhaiterait tout changer

« Quelle idée ! Je vais rentrer avec les courses aussi vite que possible avant qu’il fasse n’importe quoi. Voilà pour le dérangement (donne une pièce)

C’était juste pour vous prévenir.

Marth et Josgar qui sont dehors et qui se disputent sur le fait de déplacer les meubles. Cette discussion ne sera lisible qu’une fois.

M- « Alors j’ai appris en ville que tu souhaitais changer les meubles de places ? »

J- « Moi ? Qui t’as dit ça ? Tu sais très bien que je n’aurai rien fait et tu sais pourquoi »

M- « Bien sûr que je le sais, tu as eu de la visite ce matin ? »

J- « Rien d’important… »

M- « Je me demande si l’on ne cherche pas à nous… »

J- « Hum Hum hum. » Josgar se retrouve vers toi et lance un regard à sa femme »

M- Se tait immédiatement

Marth et Josgar discutent dehors sur les herbes (tous les midi, 1 jour sur 2)

**1**

M- « Et celle là ? »

J- « Non, pas celle là. Qu’est-ce que tu penses de ca ? »

M- « Oh oui, c’est une bonne idée »

J- « Allez, on rentre, on va finir de préparer »

**2**

M- « C’est ce qu’on a pris hier déjà. »

J- « Non, pas celle-là. Elles ne se ressemblent toutes »

M- « Toi tu veux toujours avoir raison »

J- « Tu es insupportable ! »

Quand la maison est vide, le PJ peut pousser des meubles pour trouver un passage. Tous les objets ne donnent que de la poussière, sauf 1 qui ouvre vers une pièce secrète.

Une pièce avec des boites dans tous les sens et une qui attire l’œil, marquée Linoth. (Objet donné au PJ)

Maintenant que

##### 2. Le Shop de magie

Ce magasin est spécialisé dans la vente d’objet magique en tout genre. Ainsi que dans la vente de Robe et de bâton destiné au magicien.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Prix | Enc | Groupe d’armes | Dégâts | Attributs | Disponibilité |
| Bâton\* | 3 A | 50 | Armes ordinaires | BF-2 | Assommante, défensive | Très courant |
| Bâton d’apprentie magicien\* | 5 FA | 75 | Armes ordinaires | BF-1 | Assommante, défensive | Assez courant |
| Bâton de mage\* | 8 FA | 80 | Armes ordinaires | BF | Assommante, défensive | Courant |
| Bâton de maitre de bataille\* | 15 FA | 90 | Armes ordinaires | BF+1 | Assommante, défensive | Inhabituel |
| Bâton Ancien en bois elfique\* | 30 FA | 60 | Armes ordinaires | BF+2 | Assommante, défensive | Rare |

**Bâton** : c’est une arme qui ne donne aucun malus au lancement de sort par un magicien.

**Bâton d’apprentie magicien** : cette arme permet au magicien d’avoir un bonus de +3% Force Mental pendant l’incantation d’un sort.

**Bâton de mage** : cette arme permet au magicien d’avoir un bonus de +5% Force Mental pendant l’incantation d’un sort.

**Bâton de maitre de bataille** : cette arme permet au magicien d’avoir un bonus de +10% Force Mental pendant l’incantation d’un sort. Et rajoute un bonus de +3PM tant qu’il est en contact avec le porteur si celui-ci était retiré de la main il sera alors retiré automatiquement et si le bonus évité de tomber à 0 alors le porteur s’évanoui ou s’il tombe à -5 ou en dessous le porteur meurt.

**Bâton Ancien en bois elfique** : cette arme permet au magicien d’avoir un bonus de +20% Force Mental pendant l’incantation d’un sort. Et rajoute un bonus de +10PM tant qu’il est en contact avec le porteur si celui-ci était retiré de la main il sera alors retiré automatiquement et si le bonus évité de tomber à 0 alors le porteur s’évanoui ou s’il tombe à -5 ou en dessous le porteur meurt.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Type d’armure | Prix | Enc | Zone(s) couverte(s) | PA | Disponibilité |
| Robe de cuir complète\* | 25 Fa | 80 | Toutes | 1 | Assez courant |
| Capuche de cuir\* | 3 Fa | 10 | Tête | 1 | Courant |
| Robe de cuir\* | 6 Fa | 40 | Corps | 1 | Courant |
| Jambières de cuir du mage\* | 10 Fa | 20 | Jambes | 1 | Courant |
| Brassard de cuir du mage\* | 12 Fa | 50 | Bras | 1 | Courant |
| Robe de fer complète\* | 175 Fa | 110 | Toutes | 2 | Inhabituel |
| Capuche de fer\* | 21 Fa | 30 | Tête | 2 | Courant |
| Robe de fer\* | 42 Fa | 80 | Corps | 2 | Courant |
| Jambières de fer du mage\* | 70 Fa | 60 | Jambes | 2 | Courant |
| Brassard de fer du mage\* | 84 Fa | 40 | Bras | 2 | Inhabituel |
| Robe de cuir elfique complète\* | 402 Fa | 100 | Toutes | 4 | Rare |
| Capuche de cuir elfique\* | 48 Fa | 20 | Tête | 3 | Inhabituel |
| Robe de cuir elfique\* | 96 Fa | 70 | Corps | 3 | Inhabituel |
| Jambières de cuir elfique du mage\* | 161 Fa | 50 | Jambes | 3 | Inhabituel |
| Brassard de cuir elfique du mage\* | 193 Fa | 40 | Bras | 3 | Inhabituel |

**Robe de cuir complète** : ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Capuche de cuir** : ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Robe de cuir** : ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Jambières de cuir du mage** : ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Brassard de cuir du mage** : ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Robe de fer complète** : Cette robe donne un bonus de résistance au sort de +2E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Capuche de fer** : Cette capuche donne un bonus de résistance au sort de +2E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Robe de fer** : Cette robe donne un bonus de résistance au sort de +2E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Jambières de fer du mage** : Cette jambière donne un bonus de résistance au sort de +2E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Brassard de fer du mage** : Ce brassard donne un bonus de résistance au sort de +2E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Robe de cuir elfique complète** : Cette robe donne un bonus de résistance au sort de +5E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Capuche de cuir elfique** : Cette capuche donne un bonus de résistance au sort de +5E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Robe de cuir elfique** : Cette robe donne un bonus de résistance au sort de +5E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Jambières de cuir elfique du mage** : Cette jambière donne un bonus de résistance au sort de +5E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

**Brassard de cuir elfique du mage** : Ce brassard donne un bonus de résistance au sort de +5E et ne donne aucun malus au lanceur de sort

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Équipement exotique | Prix | Enc | Disponibilité |
| Porte-bonheur | 15 Fa | - | Assez courant |
| Bague de Cupidon | 18 Fa | - | Assez courant |
| Collier de Grand Kain (Imitation) | 35 Fa | - | Rare |
| Bague de Einhasad (Imitation) | 20 Fa | - | Rare |
| Boucle d’oreille D’Eva (Imitation) | 23 Fa | - | Rare |
| Tiare de Shilen (Imitation) | 500 Fa | - | Très Rare |
| Bracelet de Pa’Agrio (Imitation) | 40 Fa | - | Rare |
| Ceinture de Maphr (Imitation) | 55 Fa | - | Inhabituel |

Porte-bonheur*:* Il n'y en a pas deux identiques. Ils sont composés d'une combinaison variée de runes, de symboles religieux ou de glyphes censés apporter chance et bonheur à son porteur. Un porte-bonheur est à usage unique. Vous pouvez utiliser le porte-bonheur pour relancer les dés à la suite d’un test raté, ou pour ignorer une attaque réussie. Dans ce dernier cas, vous devez annoncer que vous utilisez le porte-bonheur juste après le jet pour toucher de l'adversaire, mais avant le jet de Dégâts.

**Bague de Cupidon** : Cupidon est un ange désigné par Einhasad pour s’occuper du rôle de l’amour, porter sa bague donne un bonus de charisme de +10% pour toute interaction avec le sexe opposé.

**Collier de Grand Kain (Imitation)** : Ce collier à l’effigie de Grand Kain donne un bonus de résistance à la peur de 10% et un bonus de résistance à la terreur de 5%

**Bague de Einhasad (Imitation)** : Cette bague à l’effigie d’Einhasad permet à son porteur d’utiliser le sort Luminescence gratuitement sur la bague une fois par mois. Même si celui-ci ne connais pas le sort. Un magicien peut recharger la bague plus rapidement s’il connaît lui-même le sort et qu’il est un fidèle de Einhasad.

**Boucle d’oreille d’Eva (Imitation)** : Ces boucles d’oreilles à l’effigie d’Eva permet à son porteur de retenir sa respiration plus longtemps dans l’eau (+3min)

**Tiare de Shilen (Imitation)** : La tiare de Shilen peut servir de point de destin une fois seulement puis disparait littéralement en cendre.

**Bracelet de Pa’Agrio (Imitation)** : le bracelet à l’effigie de Pa’Agrio permet à son porteur de supporter mieux les hautes chaleurs et celui si peut se tenir prêt d’un feu sans en souffrir. Les dégâts de l’élément feu sont réduits de -1PB

**Ceinture de Maphr (Imitation)** : la ceinture à l’effigie de Maphr permet à son porteur d’avoir un espace de stockage ou stocker ses objets cela rajoute un espace de 100 Enc Pour déposer ou retirer un objet, il suffit d’y penser. En cas de combat cela prend une demi-action.

Les véritables objets uniques des dieux pour information :

**Collier de Grand Kain (Unique)** : Ce collier à l’effigie de Grand Kain une résistance totale à la peur ainsi que à la terreur. Elle donne un bonus +20% dans toutes actions de persuasion ou d’interrogatoire. Il donne le sort : Masque du mal / Envol magique et Contrôle des morts vivant sans aucun besoin de résistance au test pour les morts vivant ses sorts sont gratuit une fois par jour (recharge de 24h), sauf pour le contrôle de mort vivant qui est permanent.

**Bague de Einhasad (Unique)** : Cette bague à l’effigie d’Einhasad permet d’utiliser les sorts : Luminescence et Zone de protection du mal et Soin des lésions une fois par jour gratuitement*.* Elle est capable de soigné intégralement de la fatigue et les blessures non mortel, le poison, ou la maladie, une fois par jour pour le porteur ou la personne que touche le porteur avec la main portant la bague. Soin des lésions et la capacité de soin de la bague ne sont pas tous deux utilisable dans la même journée (recharge de 24h).

**Boucle d’oreille d’Eva (Unique)** : Ces boucles d’oreilles à l’effigie d’Eva permet à son porteur de respiré dans l’eau comme si celui-ci était à l’air libre. La maitrise des sorts de l’eau est augmentée et donne un bonus de +20% en Force Mental pour cette élément, s’il faut de l’eau les boucles d’oreille fournisse la quantité comme si elle puisé dans l’océan lui-même, la bague peut fournir de l’eau potable.

**Tiare de Shilen (Unique)** : La tiare de Shilen peut servir de point de destin une fois une fois par jour.

**Bracelet de Pa’Agrio (Unique)** : Donne une immunité totale au feu au porteur ainsi que la possibilité de rentré en contact avec de la lave comme-ci celle-ci était de l’eau. En cas d’attaque magique de cette élément les dégâts sont absorbé et la moitié de ceux-ci sont transformé en soin. Seul exception le feu draconique dont les dégâts seront divisés par 2.

**Ceinture de Maphr (Unique)** : la ceinture à l’effigie de Maphr permet à son porteur d’avoir un espace de stockage ou stocker ses objets de façon illimité sans prendre en compte l’encombrement. Pour déposer ou retirer un objet il suffit d’y penser en cas de combat cela prend une action gratuite pour un seul objet et une demi-action pour tout objet supplémentaire. Elle accorde à son porteur un bonus de +10E et donne la possibilité de lancer gratuitement le sort *Un avec la pierre.* Elle peut aussi renforcer transformer temporairement le corps du porteur en pierre qui donnera un bonus de +20E pendant 1D4 tours mais qui donnera un malus de -20Ag et ceux autant de fois que le porteur le désire mais celui-ci ne peut pas stopper le renforcement en pierre tant que la durée des tours n’est pas terminée.

##### 3. Kamael Guilde

La guilde des Kamael est le bâtiment principale représentant leur race au saint de Giran. Le maitre de Guilde le Démon supérieur Gusoyn le Grand-Duc en est le maitre. Il reçoit ses ordres de Abigor le prince démon. La guilde Kamael est un bâtiment accordé par les nains à la suite de leur acquisition du royaume de Dion afin de facilité le commerce.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Garde Kamael  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Solaia.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  Profil Type :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 60 | 60 | 60 | 15 | 15 | 30 | 30 | 15 | 15 | 8 |   **Carrière :** Démons Mineur  Race : Kamael  **Compétences :** Langage Démoniaque, Sauts accrus, Résistance à la magie, Intimidation, Menaçant, Survie, Chasse, Déplacement silencieux, Escalade, Natation,  Perception (+10%), Pistage (+20%) (métier : Soldat.)  **Armure :** armure moyenne (armure de mailles complète)  **Points d’Armure :** tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3  Armes :  Dotations : 1d10 fa/2 |

Vingt garde serve le Démon supérieur, dix étant en service en permanence. Il obéisse aveuglément à leur sombre maitre, tous obéiront à Gusoyn jusqu’à la mort.il y aura toujours deux garde devant la porte d’entrée.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~ Démon Majeur ~ Bylias, La gardienne de Fer.  C:\Users\Hélène\Desktop\Serveur Lineage ][\Livre JDR LII\Lineage][_Map_&_Pnj\Images\Bestiaire\Kamael\Garden Guard.png | **Alignement** : Chaotique Mauvais  Profil Type :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 75 | 75 | 75 | 30 | 30 | 55 | 55 | 30 | 30 | 13 |   **Carrière :** Démons Majeur  Race : Kamael  **Compétences :** Langage Démoniaque, Sauts accrus, Résistance à la magie, Intimidation, Menaçant, Survie, Chasse, Esquive**,** Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception, Effrayant, Frénésie, Spécialisation : Arbalète à répétition (métier : Garde Du Corp.)  **Armure :** armure Lourde (armure de plaques complète)  **Points d’Armure :** tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5  **Armes :** Arbalète à répétition. (Une attaque gratuite par tour)  Dotations : |

La gardienne de fer Bylias est le garde du corps personnel du grand-duc Gusoyn, en journée elle sera toujours présente au côté de son maitre, de nuit il y à 60% de chance quelle y soit (lancé un dé de 100)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ~ Démon Supérieur ~ Gusoyn, Le Grand-Duc  Image | **Alignement** : Chaotique Mauvais  Profil Type :   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | CC | CT | F | E | Ag | Int | Per | Fm | Soc | B | | 80 | 80 | 80 | 40 | 40 | 65 | 65 | 40 | 40 | 25 |   **Carrière :** Démons Supérieur  Race : Kamael  **Compétences :** Langage Démoniaque, Sauts accrus, Résistance à la magie, Intimidation, Menaçant, Survie, Chasse, Esquive**,** Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception, Effrayant, Frénésie, Terreur, Natation, Spécialisation : Armes à deux mains, Torture(+20%), Chance, Bonne Fortune, Alphabétisation, Autorité(+20%),, Calcul mental, Diplomatie(+20%), Commandement(+20%), Charisme(+20%), Incant. Magie Démonique (Niv 4), Incant. Magie Noire (Niv 4), (métier : Duc).  **Armure :** armure moyenne (armure de mailles complète)  **Points d’Armure :** tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3  Armes : aucune  Dotations : 280 FA |

Gusoyn est un des grand-duc de au service de Abigor, le prince démon. Il gère d’une main de maitre la guilde des Kamaels et a réussi à gagner la confiance des autres races de la ville de Giran, il est un des démons sortis de l’accouchement de Shilien et donc possède un âge et une connaissance bien supérieur à la normal. Ce qui lui accorde un bonus de +20% à tous les tests pouvant nécessité des informations, du charisme, de la persuasion, du commandement, (ce bonus est cumulable avec les compétences)

Le grand-duc ne porte pas d’arme sur lui mais en cas de besoin il peut invoquer une épée démoniaque

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Arme à deux mains\* | Prix | Enc | Groupe d’armes | Dégâts | Attributs |
| Epée démoniaque | NA | 600 | Armes lourdes | BF+5 | Lente (+10% de chance d’esquive des ennemies), percutante (deux dé 10 gardé le meilleur), Spécialisation Arme à deux mains, (si pas la compétences CC = 10%) |