

VNLI

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
La mission	3
Background	6
VALIN, NAIN MARCHAND	7
Stats	7
Senses	7
Movement	7
Defense	7
Saves	7
Feats & Class Features	7
Équilibre du marin	7
Habile Navigueur	8
Expert en langues	8
Expert en escalade	8
Respecté	8
Offense	8
Equipment	8
Pistolet Masterwork 5 de Kaz Nakaram	9
Mousquet M5	9
Quatre Couteaux M5	9
Armure de cuir M5	9
Brassards de cuir cloutés	9
Special Actions	10
Trou tête	10
Esquive Acrobatique Mortelle	10

La mission

« L'odeur de la pierre, mélangée à l'humidité. Quel bonheur »

C'est ce que se dit **Valin**, un nain de la caste des marchands, qui monte les marches d'un escalier creusé dans la pierre. Il est dans une mine, et plus précisément, la grande mine de Kaz'Nakaram.

La grande mine est un concept exclusivement nain. On ne parle pas simplement d'une mine de grande taille, mais plutôt d'un endroit qui permet à un nain de s'épanouir complètement. Une grande mine regorge de métaux rares qui permettent de forger les meilleures armes, armures et instruments. La grande mine, c'est également l'accès à une eau pure, une température de vie idéale et une lumière minérale qui est parfaite pour les yeux du nain. Au revoir les humeurs du soleil, la lumière même devient soumise au contrôle du nain. Cet environnement prévisible est extrêmement important car pour le nain l'ordre et le contrôle est primordial.

Le système des castes en témoigne. À sa naissance, chaque nain appartient à la caste de ses parents. Pourquoi une caste plutôt qu'une autre? C'est une question à demander à l'ancêtre de tout nain.

Valin arrive devant une salle gardée. Les gardes le laissent entrer. Devant lui, une grande table en pierre avec à gauche, des nains de la caste des marchands et à droite, **Rochepin**, le célèbre conseiller de **Karlin** le gros, roi de Kaz'Nakaram. C'est du sérieux.

Valin s'assit du côté des marchands. Le chef des marchands, **Rabin**, prend la parole.

Je vous présente Valin, seigneur **Karlin**, c'est un nain de bonne confiance qui saura répondre à vos attentes. Valin n'est jamais allé à Cerberus, mais il côtoie des hommes depuis longtemps en tant que marchand à Brazzant, et connaît bien leur langue.

En présence de nains si importants, **Valin** donne sa meilleure révérence, et s'assoit. Le conseiller du roi, **Rochepin**, prend la parole :

Marchand **Rabin**, la langue des hommes se nomme l'Archon, en l'honneur de leur dieu. Vous pouvez vous asseoir. Je sais que certains nains ont fait longue route pour venir jusqu'ici. Nous vous avons préparé des comforts dignes de vos rangs, et plus encore. Profitez bien de votre séjour sur Kaz'Nakaram.

Parlons maintenant de Cerberus. Auparavant une île peuplée seulement par une race de géants, elle abrite maintenant une colonie d'hommes qui ont bâti deux villes d'une relative importance : Vlad et Cerberus.

Initialement nous pensions que Cerberus était une colonie de l'Arche, ce qui était inquiétant. Mais il s'avère plutôt que ce soit une opération indépendante.

Une opération indépendante qui a néanmoins réussi à survivre et prospérer sur cette île dangereuse.

Ils ont à leur tête une créature nommée **Vlad Varanov**. Je dis créature car nous savons que ce n'est pas un homme normal. Il semblerait qu'il soit capable de vaincre certains géants seuls. Ce qui est impressionnant, certes, mais nos guerriers runiques en sont également capables.

Nous voulons atteindre une entente commerciale avec Cerberus. Que fabriquent-ils qui pourrait nous être utile? Pouvons-nous leur vendre nos produits défectueux, qui seront vus là-bas comme des chefs d'œuvres? (Rires). Vous aurez la tâche de trouver une entente avantageuse, et de la négocier avec les personnages d'autorité du coin.

Je tiens à rappeler que ce n'est pas la première fois que nous établissons un lien commercial avec des hommes. Nous faisons du commerce depuis déjà longtemps avec Brazzant. Ils ont certains produits de viande intéressants, quelques plantes rares, et leurs mercenaires sont inégalés, lorsqu'ils se battent contre les bons adversaires.

Nous avons donc préparé un navire et des nains pour cette expédition.

Valin en sera le chef, car c'est lui qui maîtrise le mieux la langue. Les autres nains devront en apprendre des rudiments pendant leur voyage et leur séjour là-bas. Nous avons choisi deux nains d'exception pour accompagner **Valin**. Tout d'abord, nous avons le nain du chiffre **Portin** qui abandonne ses fonctions d'ingénieur pour se joindre à l'expédition.

Il aura comme tâche de produire des dessins précis, ainsi qu'une cartographie à jour de leurs différentes villes, routes et villages. Il tiendra également un journal de tout votre périple, ainsi que n'importe quelle autre fonction digne d'un ingénieur de son rang.

Et finalement, nous avons **Merenin**. **Merenin** sera votre garde du corps pour cette aventure.

Pour ce qui est de l'or, vous aurez accès à une somme importante pour marchander là-bas. Tâchez d'en faire bon usage. Nous vous donnons également un dispositif de communication optique pour communiquer avec Askenon. Le dispositif ne fonctionne que les jours de ciel clair cependant.

Si vous menez cette mission à bien, vous aurez tous une récompense intéressante calibrée à votre rang.

Quelques échanges de moindre importance plus tard, le conseiller **Rochepin** quitte la salle, et les nains marchands restent bouche bée. C'est un grand moment pour leur clan. Rabin agrippe immédiatement **Valin** et dit :

Rabin : Haha! Sacré **Valin**! Qui aurait cru que ton intérêt pour les langues finirait par servir! Comment as-tu fait pour avoir de longues conversations avec ces zigotos?

Valin : En effet, ça aurait été difficile! En fait, j'ai réussi à acheter quelques livres à prix fort à des marchands de Cerberus. Ils font déjà un certain commerce avec Brazzant, notamment pour leurs chevaux de Cerberus. Ce sont des chevaux noirs d'une grande force physique et d'une grande résistance. Ils sont capables de supporter le climat hivernal de Brazzant lorsqu'ils sont adultes. Cependant, ce cheval ne se développe qu'à Cerberus, où pousse l'herbe qui lui donne toute sa force et sa taille.

Rabin : Je vois! En tout cas, on va se faire un bon paquet avec toute cette histoire. Mène cette mission à bien, et tu auras ton choix de naine marchande.

Background

Valin est un nain marchand spécialisé dans le transport de marchandises de Brazzant vers Askenon. À sa naissance, il était décidé que Valin serait marchand comme son père, car les lois de caste s'appliquent pour tous les nains. En tant que marchand, Valin est au service des autres castes, et des nobles, qui ont besoin des marchands pour communiquer et faire du commerce entre eux. La caste des marchands occupe donc une place très importante dans la société naine. Elle est également très méprisée, car elle se fait souvent accuser de vol de marchandise. De nombreux nains marchands innocents sont ainsi pendus et exécutés après avoir été accusés injustement. Pour cette raison, le nain marchand a l'une des espérances de vie les plus courtes.

Valin est un nain un peu à part des autres. Plus curieux de nature. Il a davantage tendance à prendre des initiatives par rapport aux autres nains. Ainsi, Valin réussit à se faire affecter au transport de marchandises vers Brazzant. Un travail tout aussi dangereux, car les barbares ont un sale caractère. Mais Valin préfère mourir au combat contre un barbare que pendu injustement.

Valin est en fonction pendant 40 ans sur la liaison Brazzant et Askenon. Il fait environ 4 voyages par an, soit 160 voyages jusqu'à présent. À Brazzant, le travail de Valin est de trouver des acheteurs pour les biens de son peuple, et négocier un troc intéressant, car les barbares de Brazzant n'ont que faire de l'or et des monnaies.

En 40 ans, Valin frôle la mort plusieurs fois, et participe à de nombreuses batailles. Ce qui lui donne à présent une bonne réputation et davantage de respect sur Brazzant. Il se bat moins ces derniers temps. Son travail est devenu plus simple, ce qui lui donne le temps pour vaquer à ses autres occupations : la lecture et l'écriture.

D'ailleurs, en fonction sur Brazzant, il se lie d'amitié avec un capitaine de navire qui transporte des chevaux de Cerberus. Ce dernier lui donne un roman écrit par Christophe Leblanc, un auteur de romans populaires sur Cerberus. Le livre s'intitule : « Aventures et réflexions d'un jeune Leblanc ». Le livre raconte l'histoire de vie du jeune Christophe Leblanc, un mage de Cerberus de grande naissance, devenu explorateur et aventurier. À partir de ce livre seulement, Valin devient expert de la langue d'Archon. Il traduit le roman en Askenar, et travaille également sur un projet de dictionnaire.

Sa traduction et son dictionnaire, cependant, ne se vendent pas. Les nains préfèrent les livres qui ont un contenu utile, pas du contenu qui fait rire un peu et qui ensuite ne sert à rien.

Un jour, alors que Valin lit son livre préféré, un imposant navire de guerre nain arrive au port.

Ce navire est là pour lui. Une nouvelle aventure commence pour Valin.

VALIN, NAIN MARCHAND

Caste: Marchand

Niveau 11

Stats

HP 275 (11d15 + 11*10)

DEX +7

STR +7

CON +10

WIS +7

INT +8

CHA +4

BAB +11

Senses

Dwarf Darkvision: Vision parfaite en noir et blanc dans 120ft de noir absolu
Perception 1d20+40

Defense

AC 30

Flat-Footed 18

Touch 22

Movement

Speed 35 ft

Stealth 1d20+30

Saut Horizontal: 21 ft

Saut Vertical: 7ft

Saves

Will +15

Reflex +15

Fortitude +18

Feats & Class Features

Équilibre du marin

Lorsque Valin bouge furtivement avec **Stealth**, il peut bouger à la moitié de sa vitesse habituelle, car il fait attention à ne faire aucun bruit. Valin ajoute son modificateur de Wisdom à son score Stealth

Habile Navigueur

Valin est un habile marin, capable de naviguer des eaux dangereuses et de s'orienter sans matériel

Expert en langues

Valin est un érudit des langues. Son Askenar est impeccable, et il parle et écrit l'Archon mieux que la plupart des hommes de Cerberus.

Expert en escalade

Valin est un expert en escalade. Il est capable d'escalader des structures de pierre tout comme des parois de montagne à mains nues.

Respecté

Valin connaît bien les barbares de Brazzant, et a gagné leur respect. Il connaît de nombreuses expressions et proverbes du coin.

Quelques-unes :

- *La bête était plus belle que ma soeur!* (Pour parler d'un animal appétissant)
- *J'ai tellement bu que quand je me suis réveillé le lendemain, je n'étais pas mort!* (Quand on évite une bataille en étant saoul)

Offense

4 attaques itératives par tour

Mousquet: 1d20+42, 3d12+15, x4, 80ft range increment

Coup de crosse: 1d20+30, 1d8+10

Pistolet: 1d20+42, 2d12+15, 19-20 x4, 40ft range increment

Couteau: 1d20+35, 1d8+10, 19-20 x2

Couteau(lancé): 1d20+35, 1d8+10, 19-20 x2, 10ft range increment

Equipment

Kit d'escalade

Contient entre autre un grappin de qualité, une corde solide et plusieurs pitons

Pistolet Masterwork 5 de Kaz Nakaram

Deux solides pistolets fabriqués à Kaz'Nakaram par un forgeron respecté. Les pistolets sont assez lourds, 10kg chacun, sont complètement faits de métal, et ont des canons si larges qu'on peut facilement s'en servir pour bloquer un coup d'épée.

D'ailleurs, les canons ont des arêtes permettant de capturer plus facilement une lame ennemie.

Ce sont des pistolets d'un énorme calibre, et d'une énorme puissance.

Chaque pistolet peut tirer 2 fois avant d'être rechargé. Charger 2 balles pour un seul pistolet prend l'action Standard.

Range increment: 40ft. -2 au toucher si le prochain range increment est utilisé.

Mousquet M5

Une arme que Valin amène en forêt pour chasser. C'est une arme de gros calibre également, mais qui a une bien meilleure portée. Elle est utilisée à deux mains.

Recharger le mousquet prend une action Full. Le mousquet contient 2 cartouches.

Range increment: 80ft

Quatre Couteaux M5

Des couteaux de lancer que Valin utilise pour couper sa viande et ses pommes également. Si Valin est mal pris, il s'en sert pour les lancer, ou en combat à corps à corps, avec un couteau dans chaque main.

Range increment: 20ft

Équipement de survie, tente

Valin a l'habitude de camper sur Brazzant dans des conditions dangereuses. Son kit de survie contient tout ce qu'il faut pour camper et survivre longtemps. Valin possède des pièces de rechange pour son kit sur le bateau.

Armure de cuir M5

Valin préfère être agile en portant une armure de cuir. C'est une armure en cuir cloutée solide faite par un bon artisan, un ami d'enfance de Valin.

Cette armure donne +8 AC.

Brassards de cuir cloutés

Valin ne va jamais bien loin sans ses brassards. Ces brassards sont en cuir clouté solide, faits avec grande attention et qualité. Si Valin est désarmé, il peut bloquer certaines flèches et coups d'épée à l'aide de ses brassards.

Special Actions

Trou tête

Si Valin peut s'approcher furtivement de son adversaire, en utilisant **Stealth**, et à une distance de 10ft au maximum, alors il attaque une fois son adversaire par arme et fait automatiquement un coup critique.

Temps: Swift

Esquive Acrobatique Mortelle

Valin esquive une attaque dangereuse avec un saut (jet de Reflex réussi), dégaine ses deux armes et attaque son adversaire.

Cette attaque, si l'adversaire ignore l'existence des pistolets, touche directement l'armure flat-footed.

Cette action ne peut être utilisée qu'une fois par adversaire si ce dernier n'a pas vu le mouvement en question.