

CONTES ET LÉGENDES DE NIDAVELLIR



LES FRÈRES DWERG

La technique appelée «la danse des 5» est une formation de combat des plus redoutables. Elle consiste, pour un groupe de 5 guerrier·ère·s, à se battre ensemble comme si chacun·e était le doigt d'une même main.

Quand elle est parfaitement maîtrisée, elle permet à cette formation de résister à un ennemi bien supérieur en nombre, en infligeant des dégâts mortels à qui tente de s'approcher de «la main».

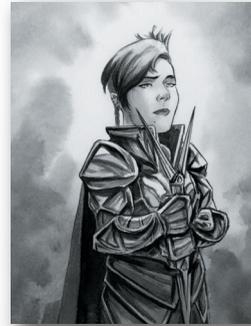
Les frères Dverg sont connus bien au-delà des terres de Nidavellir, pour leur exceptionnelle virtuosité dans la réalisation de cette technique.

Pour gagner avec cette stratégie dans les parties à 4 et 5 joueur·euse·s, il faudra vous assurer du recrutement de 3 des frères.

Ceci vous mobilisera donc 15 cartes, soit 3 séries de 5 cartes **Nain·e**. Mais les 81 points ainsi gagnés ne suffiront pas forcément à vous garantir la victoire. Une option intéressante peut être, dans les premiers tours de jeu, où finalement vous n'êtes pas très exigeant·e sur la classe que vous recrutez (puisque toutes vous sont nécessaires), d'échanger vos plus fortes **pièces** pour vous placer en tête devant vos adversaires et être en permanence l'Elvaland qui possède les meilleures possibilités d'enchères. Cela devrait vous permettre, lorsque ce sera crucial, de prendre les cartes **Nain·e** dont vous avez besoin et/ou bloquer certain·e·s Elvalands qui tenteraient de monopoliser les cartes **Nain·e** d'une classe particulière.

Les cartes **Nain·e** supplémentaires, après les 3 premières lignes, pourraient par exemple être des **Guerrier·ère·s** pour vous permettre de rafler le bonus de majorité de cette classe.

SKAA L'INSONDABLE



Fille adoptive d'un des plus riches négociants du Royaume, les origines réelles de Skaa ont, de tout temps, fait l'objet de nombreuses rumeurs. Les langues les plus perfides prétendent même qu'elle aurait du sang elfique. Obligée de donner constamment le meilleur d'elle-même pour couper court à ces ragots incessants, Skaa a toujours fait preuve d'une vaillance exceptionnelle. Nul, en sa présence, ne se risquerait à lui manquer de respect.

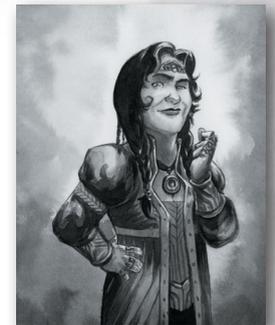
Comme elle ne dispose d'aucun pouvoir particulier, Skaa est l'héroïne idéale de fin de partie où la priorité devient l'acquisition de **Points de Bravoure** supplémentaires.

GRID LA MERCANTILE

Élevée depuis son plus jeune âge dans l'ambiance des auberges les plus colorées du royaume, Grid est devenue maîtresse dans l'art de repérer une bonne affaire à mille lieux à la ronde!

On dit qu'à une certaine époque, elle travaillait main dans la main avec Astrid la Fortunée et qu'elles réussirent ainsi à amasser une fortune colossale!

Son pouvoir est puissant et si vous réussissez à la recruter en début de partie, vous réaliserez une belle plus-value sur vos **pièces d'or** et cela vous confèrera un contrôle décisif sur les enchères.



ASTRID LA FORTUNÉE

Fille, petite fille et arrière-petite-fille de commerçant·e, l'origine de sa fortune se perd dans la nuit des temps. Ce qui est sûr, c'est que si un jour, elle décide de vous exhiber dans son salon en tant que statue, elle saura y mettre le prix!

Son recrutement implique évidemment que vous pratiquiez de nombreux échanges tout au long de la partie, grâce à la **pièce** de valeur 0.

La **pièce** «25» est votre objectif et vous devrez organiser vos échanges pour y parvenir le plus tôt possible, avant qu'un·e adversaire ne le fasse avant vous.

ULINE LA VOYANTE

Depuis son plus jeune âge, Uline s'est avérée être une enfant atypique. Sa taille exceptionnelle, son goût pour les mets raffinés, son attirance vers le monde végétal plutôt que minéral et enfin son intérêt pour la magie, ont fait d'elle un personnage craint et admiré à la fois. On raconte qu'elle peut lire dans l'avenir et qu'ainsi les manœuvres de ses ennemi-e-s lui sont prévisibles.



Plus tôt son recrutement aura lieu, plus son pouvoir sera efficace. La possibilité de pouvoir garder vos **pièces** en main pour ne les jouer qu'au dernier moment vous procurera un avantage conséquent et vous passerez rapidement maître dans l'art de jouer la **pièce** «échange» au bon moment.

YLUD L'IMPRÉVISIBLE



Cousine éloignée du Roi, Ylud a passé une bonne partie de sa vie au château. Son caractère indépendant et son penchant à toujours faire ce à quoi on s'attend le moins, en ont fait une des personnalités les plus attachantes de la cour.

Ylud est une **Héroïne** idéale quand la partie est incertaine et que les choix cruciaux seront à faire tardivement. A noter qu'elle peut parfois être utile en fin de premier Age pour s'approprier une récompense imprévue.

THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES

Lorsque son père, le général Kraal, dut recruter une armée pour faire face aux invasions Orques, celui-ci, soumis à l'urgence de satisfaire son Roi, eut l'idée d'utiliser les charmes de sa fille aînée pour renforcer les sentiments patriotiques des futures recrues. Vexée de n'être qu'un physique aux yeux de son père, elle s'extirpa de son armée pour créer la sienne. Certain-e-s disent qu'elle surpassa celle de son père lors de la bataille décisive de la guerre des Orques.



Thrud s'impose évidemment comme premier choix d'**Héroïne** puisqu'elle facilitera grandement les recrutements suivants. Sa capacité à changer de classe vous permet une plus grande souplesse dans les recrutements, en permettant d'acquérir les cartes **Nain-e-s** qui vous manquent dans l'ordre de votre choix. Elle prendra toujours la place du cinquième **grade** d'une ligne pour déclencher un recrutement d'**Héros-ïne**.



TARAH FRAPPE FATALE

Elle est l'archétype de la guerrière idéale : rapide comme l'éclair, précise comme une horlogerie gnome, puissante comme un cor de guerre, elle ne frappe qu'une fois et ne laisse aucune chance à sa cible. Elle aurait inventé une botte secrète qu'aucun-e autre guerrier-ère n'a réussi à imiter car sa vitesse d'exécution est au-delà des perceptions!

Sa **Valeur de Bravoure**, en tant que telle, n'est pas exceptionnelle, mais si sa présence vous permet d'obtenir le bonus de majorité, alors Tarah est faite pour vous!



KRAAL LE VÉNAL

Promu Général lors des guerres Orques, Kraal s'illustra surtout par sa capacité à grossir l'armée du Roi, grâce à de nombreuses recrues. Est-ce dû à son charisme ? Ou à celui de sa fille aînée, comme le prétendirent les mauvaises langues et les envieux-euses. Il est plus probable que l'explication soit beaucoup plus simple et que ce talent ne trouve son origine que dans son immense fortune personnelle!

Kraal est un **Héros** clé pour faire basculer le bonus de majorité de la classe **Guerrier-ère**. Pensez-y si vous devez faire un tour de passe-passe pour obtenir la victoire. Et méfiez-vous en si le bonus vous semble acquis et que vous vous endormez sur vos lauriers en vous acheminant vers une présumée victoire!



ARAL SERRES D'AGLE

Il n'est pas de meilleur pisteur au Royaume des Nains et des Naines. Sa renommée fût telle qu'elle donna naissance à un proverbe :

«Tu ne peux aller, là où Aral ne peut te suivre!».

Parfait pour augmenter de façon significative une longue série de cette classe et ce, sans le désavantage destructeur, de son homologue Dagda.



DAGDA L'EXPLOSIVE

Chasseresse redoutable, Dagda peut s'enorgueillir de la plus belle collection de trophées du royaume! En revanche, si son efficacité ne peut être remise en cause, ses méthodes pour parvenir à ses fins sont plus discutables et de sombres rumeurs courent régulièrement à ce sujet.

Elle peut vous permettre un score décisif pour la victoire, dans la classe des **Chasseur-euse-s**, mais prenez garde à la recruter au bon moment car la perte d'un personnage de deux autres classes peut vous empêcher de recruter un-e autre **Héros-ïne** par la suite.



LOKDUR CŒUR CUPIDE

Lokdur était en charge des principales mines des riches montagnes du Nord. On dit que son avidité était sans limite et qu'il poussa les Nain-e-s à creuser bien trop loin, dans les profondeurs les plus sombres de la Montagne du destin.

Certains prétendent que c'est par son imprudence que Fafnir aurait été réveillé, mais nul n'a jamais pu prouver ces allégations.

Lokdur est un **Héros** qui conviendra parfaitement si vous avez réussi à recruter bon nombre de **Mineur-euse-s** ayant une faible **Valeur de Bravoure** (0 ou 1).



ZORAL LE CONTREMAÎTRE

Zoral était exactement à l'opposé de son maître. Près de son groupe toujours prudent avant de mettre à jour un nouveau filon, il fût pendant de nombreuses années le garant de la cohésion de la guilde des mineur-euse-s du Nord.

A l'inverse de Lokdur, Zoral sera véritablement utile si vous avez recruté un nombre restreint de **Mineur-euse-s** avec de bonnes **Valeurs de Bravoure** (1 ou 2), car il augmentera le facteur multiplicatif de façon conséquente grâce à son nombre de **grades**.



AËGUR POING D'ACIER

Artisan de nombreuses armes et armures, il fut nommé, par le Roi lui-même, premier forgeron du Royaume. La rumeur dit qu'il avait un frère jumeau caché qui travaillait secrètement la nuit avec lui et que c'est pour cette raison qu'il pouvait abattre 2 fois plus de labeur que n'importe lequel des autres forgeron-ne-s. Mais cette information n'a jamais été vérifiée.

Parfait pour augmenter de façon significative une longue série de cette classe et ce, sans le désavantage destructeur, de son homologue Bonfur.



BONFUR LE TYRANNIQUE

Grand Maître forgeron, son ambition fut tellement dévorante, qu'il poussa les Nain-e-s de sa forge jusqu'à l'épuisement et même jusqu'au décès de son propre fils. Sa réputation est grande mais entachée à jamais par cette mort injuste.

Bonfur peut vous permettre un score décisif pour la victoire, dans la classe des **Forgeron-ne-s**, mais prenez garde à le recruter au bon moment car la perte d'un personnage d'une autre classe peut vous empêcher de recruter un-e autre **Héros·ïne** par la suite.



IDUNN LA FURTIVE

La légende raconte que le Roi et Idunn entretenrent dans leur jeunesse une relation amoureuse. La vie aurait pu être douce pour les jeunes amants si le Roi n'avait pas été le Roi et si les usages de la cour avaient été plus souples... Hélas, au royaume des Nains et des Naines, les traditions sont sacrées et le Roi n'eut pas la permission d'épouser l'élue de son cœur. De désespoir, Idunn s'engagea, devint une exploratrice et passa le plus clair de sa vie loin du royaume et de son amour déçu.

Idunn est une valeur sûre si vous avez recruté une **armée d'Explorateur-trice-s**!



HOURYA L'INSAISSABLE

Lors de la période trouble des escarmouches contre les elfes, Hourya réussit à capturer un prince elfe à qui elle rendit la liberté, en échange de sa cape magique. Celle-ci conférant une quasi-invisibilité en milieu naturel, Hourya s'est vu confiée les missions les plus dangereuses en terres étrangères. Elle est une des exploratrices les plus respectées de sa caste.

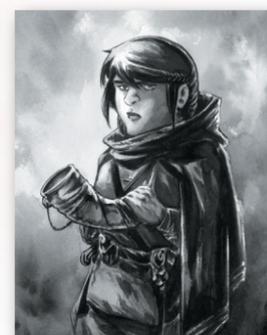
Hourya n'offre pas d'avantage particulier si ce n'est sa valeur conséquente en **Points de Bravoure**. Elle est donc particulièrement intéressante en fin de partie, si vous avez réussi à recruter a minima 5 **Explorateur-ric-e-s**!



LES GUERRIER·ÈRE·S

Véritables célébrités, les **Guerrier·ère-s** sont vénéré·e-s comme les Dieux anciens. Bien que capables de changer la face d'une bataille, tous savent que leur soif de richesse est leur plus grande motivation. Beaucoup disent que leur réputation est usurpée, surtout depuis la disparition des grandes menaces qui planaient sur Nidavellir, il y a de ça des siècles.

Comme suggéré par les rumeurs qui parcourent le Royaume, les **Guerrier·ère-s** ont perdu de leur superbe et ne semblent plus si dangereux·euse-s. Cependant, en avoir dans votre **armée** vous attire du prestige, et le Roi y est très attaché, réveillant en lui les histoires d'antan de ces ancêtres terrassant les démons tapis dans l'ombre. Ainsi, l'Elvaland comptant le plus de grades **Guerrier·ère-s** dans son **armée** se verra rétribué·e par le Roi. Et l'or n'est vraiment pas négligeable dans la victoire finale.



LES CHASSEUR·EUSE·S

Suite au grand brasier qui a réduit en cendres une grande partie de la forêt du Royaume lors du dernier affrontement avec un dragon, de nombreuses espèces animales ont disparu. La chasse est devenue une pratique marginale et seule une poignée de Nain-e-s peuvent encore pratiquer cette profession dans la Vallée Sans Nom qui borde les crêtes rocheuses du Royaume. Bien que marginalisé·e-s, les **Chasseur·euse-s**, par leurs connaissances de **pisteur·euse**, et leur expertise en maniement des armes et des pièges, sont de puissant·e-s **allié·e-s**. Leur endurance les rend particulièrement précieux·euses en fin de bataille.

Les **Chasseur·euse-s** ont une **Valeur de Bravoure** égale à leur nombre au carré. Ce ne sont pas les plus nombreux·euse-s, ni les plus puissant·e-s au début du recrutement mais plus vous en recrutez, plus ils-elles seront à même de vous mener à la victoire.



LES MINEUR·EUSE·S

Profession millénaire qui au fil des siècles a perdu de son prestige. Bien que chaque **Nain·e** du Royaume soit le·la descendant·e direct·e d'un·e mineur·euse, peu s'en vantent. Les **mineur·euse-s** sont considéré·e-s comme sales et obnubilé·e-s par les minerais précieux comme dans les temps anciens. Certain·e-s affirment cependant que les découvertes faites dans les profondeurs de la roche donneraient à l'Elvaland qui miserait sur eux, un avantage considérable durant la bataille.

Les **Mineur·euse-s** ont une **Valeur de Bravoure** égale à la somme de leurs **grades** multipliée par leurs **Points de Bravoure**. Leur valeur en combat est faible, mais leur nombre permet de retourner des situations désespérées. N'oubliez pas que tout peut se régler avec un bon coup de pioche!

LES FORGERON·NE·S

Classe profondément respectée pour leurs connaissances dans les métaux et leur ingéniosité. Les **forgeron·ne-s** sont des soutiens précieux pour une armée. Comment espérer une victoire sans des armes et des armures adaptées. Qui plus est, leur capacité à travailler dans des chaleurs extrêmes leur donnera un avantage en fin de bataille quand tout sera embrasé!

La Bravoure des **Forgeron·ne-s** repose sur une suite mathématique. Étant la classe la plus représentée dans Nidavellir, les recruter vous donnera un avantage grandissant au fur et à mesure de la partie.



LES EXPLORATEUR·RICE·S

Relativement nouvelle au sein du Royaume, cette profession divise. Certain·e-s y voient l'influence néfaste des elfes, d'autres y voient un signe d'ouverture du peuple nain·e jusqu'à lors trop recroquevillé sur lui-même. Cependant, ce type de Nain·e rapide et résistant·e attire énormément même si beaucoup n'osent l'avouer. Cette classe a été la première à rapporter le retour de Fafnir et la constitution de son armée.

Les **Explorateur·rice-s** ont des **Points de Bravoure** hétérogènes qui s'ajoutent directement à ceux de votre **armée**. Certain·e-s ayant des **Points de Bravoure** très élevé, cette classe semble très attirante. Cependant, n'oubliez pas qu'une armée constituée seulement d'éclaireur·euse-s ne pourra l'emporter sans véritable **Héros·ïne** pour les mener sur le champ de bataille.

