

Alliance sans nom

Cette Alliance n'a pas encore de nom, mais une fois qu'elle sera bien établie, c'est une affaire qui sera vite réglée.

Objectifs

Excellente question ?

GAGNER DE LA THUNE

Organisation

L'Alliance semble est dirigé par un vote démocratique. Le membre le plus influent semble être Logia.

Personnages importants

Mages :

- Logia Armon

Compagnons :

- Selur Unoch

Grogs :

- Lavoï et sa femme Zela, les deux charpentiers de l'Alliance.
- Bojard, le forgeron chauve, trapu, basané et avec un accent du Sud.

Accroches

- Propriétaire Féérique Majeure (Gui')
- Site Légendaire Mineure (Raph)
- Hidden (Téo)
- Désastre magique Majeure (Clara)

- Monstre Majeure (Antoine)

Bienfaits

- Ressource Cachée Mineure (Gui')
- Droit d'exploitation Mineure (Gui')
- Secondary Income Mineure (Gui')
- Voies Cachées Mineure (Antoine)
- Forte Communauté Mineure (Antoine)
- Fondation rocheuse Mineur (Antoine)
- Particularité saine Mineure (Téo)
- Artillerie Mineure (Raphaël)
- Espace Conscient Majeure (Clara)
- Paysan Gratuit
- Île Gratuit

Lieux importants

Le quartier général de l'Alliance se résume pour le moment à un unique bâtiment. Celui-ci possède des murs solides, fait d'un seul bloc de pierre, et une charpente en bois. Il est suffisamment vaste pour accueillir la douzaine d'habitant tout en leur permettant une relative intimité. Adossé à ce bâtiment se trouve un vaste appentis qui sert de stockage et de forge, ainsi qu'un lopin de terre cultivable qui devrait permettre d'ici un an, à l'Alliance de faire pousser ses propres vivres.

Revision #9

Created 27 July 2021 18:35:46 by Alexandre

Updated 27 July 2021 19:51:44 by Alexandre