



LE GUERRIER NAIN

Adapté par HARENDAL

Les Guerriers Nains se joignent souvent à des bandes d'aventuriers pour satisfaire leur soif de richesse et d'or. Compagnon difficile, c'est aussi un combattant redoutable par la maîtrise de la grande hache.

PROFIL DU GUERRIER NAIN

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	Guerrier	3	4	5+	3	4	1D6+8	2	1	1D	0	4	0	6+
2	Champion	3	5	5+	3	4	2D6+8	2	1	1D	1	4	1	5+
3	Champion	3	5	5+	3	4	2D6+8	3	1	1D	1	4	2	5+
4	Champion	3	5	4+	4	4	3D6+8	3	1	1D	1	5	2	5+
5	Héros	3	6	4+	4	4	4D6+8	3	2	2D	2	5	3	5+
6	Héros	3	6	4+	4	5	4D6+8	4	2	2D	2	5	3	4+
7	Héros	3	6	3+	4	5	5D6+8	4	2	2D	2	5	4	4+
8	Héros	3	7	3+	4	5	6D6+8	4	2	2D	3	6	4	4+
9	Seigneur	3	7	3+	4	5	6D6+8	5	3	3D	3	6	5	4+
10	Seigneur	3	7	2+	4	5	7D6+8	5	3	3D	3	6	6	3+

Armement: Le Guerrier Nain est équipé d'une épée infligeant 1D6 +F points de dégât, d'une grande hache naine ou d'une arbalète causant 1D6 +4 points de dégât.

Armure: Le guerrier nain commence l'aventure avec une armure légère. Il lui est possible d'utiliser les boucliers et armures de tous les types.

Équipement: Corde et grappin pour le jeu de base.

Règles spéciales:

Forte stature: Le guerrier Nain n'est pas gêné par le port et le poids des armures lourdes. Il ne subit donc aucune pénalité s'il est équipé par de telles armures.

Grande Hache naine: La longue expérience acquise avec l'usage au corps à corps des grandes haches naines permet au guerrier nain qui l'utilise lors d'un combat d'ajouter 1D de dégât supplémentaire. Cette arme est une arme à deux mains, il est donc impossible de pouvoir bénéficier de la protection d'un bouclier lorsqu'elle est employée.

Compétences génériques: 4, +1 tous les 2 niveaux.

Moralité: Toutes

COMPÉTENCES DU GUERRIER NAIN

1 - 3

	Compétence	
1	Érudition	Donne une compétence générique supplémentaire.
2	Maîtrise de soi	Le guerrier Nain gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.
3	Vengeance	Avant d'entrer dans un donjon(ou chaque jour) déterminer quelle race fait l'objet de la vengeance du guerrier nain (une vieille rancune ou un affront qui lui est revenu à la mémoire). A chaque fois que ce type de race est rencontré, le guerrier nain gagne +1 pour toucher (Seulement les monstres de cette race!). Il fera en sorte de les combattre avant les autres si ces derniers sont présents avec d'autres monstres.
4	Invincible	Si le Guerrier Nain tombe à 0 point de vie, lancez 1D6: 1 à 4: il reste inconscient 1 à 6: il revient à lui avec 1 point de vie
5	Négociant	Le guerrier nain connaît quelques secrets du marchandage, à chaque fois qu'il achète un article, lancez un dé 6, sur 5+ il bénéficie d'une remise de 50%. Il gagne aussi un bonus de 1D6 pour déterminer si un article spécifique est en stock dans une boutique.
6	Tir rapide	Donne une attaque de tir supplémentaire par tour.

4 - 6

	Compétence	
1	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, le guerrier Nain est capable de détourner les attaques de ces ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.
2	Coups puissants	Cette capacité permet au guerrier de se concentrer sur la puissance de ses coups. Il doit annoncer qu'il utilise cette compétence avant de lancer les dés pour toucher, pour chaque attaque qu'il décide de ne pas utiliser, il gagne 1D6 points de dégâts aux attaques restantes.
3	Coup mortel	Cette compétence permet d'augmenter la puissance donnée au coup lors d'un corps à corps, donnant un bonus de 2 points de dégâts additionnels.
4	Maître escrimeur	Le guerrier Nain connaît les points faibles des armures. Pour toutes les attaques réussies, lancez 1D6, sur 6+ l'armure de la cible est ignorée.
5	Mur d'acier	Une fois par tour, le guerrier Nain peut choisir de ne pas utiliser toutes ses attaques dans le but d'opposer une résistance farouche. Pour chaque attaque qu'il n'utilise pas, il ajoute sa valeur de force de son profil à sa valeur d'endurance et d'armure pour déterminer les dégâts qui lui sont infligés.
6	Combattant des tunnels	Le guerrier Nain gagne +1 pour toucher lorsqu'il combat dans des tunnels ou un couloir.(considérez une pièce de 2 cases de large)

REGLE ADDITIONNELLES DU GUERRIER NAIN

Pas de règle additionnelle.

LE GUERRIER NAIN DANS LE JEU DE ROLE

Le guerrier Nain apparaît comme un combattant redoutable aussi solide que les forteresses de pierre de son peuple. Mais il peut s'avérer être un compagnon difficile, ronchonneur, colérique, et belliqueux. Un Guerrier nain comme tous les gens de sa race porte une attention particulière aux serments et aux paroles données. Ne pas les tenir serait lui faire affront, et il n'y a pour lui qu'une seule solution de le laver! Mais par delà son côté entêté, voire obtus et froid, se dissimule aussi un être capable des plus grand sacrifices pour ses amis, et plus particulièrement s'ils sont en danger. Cependant, gagner une telle amitié devra passer par un bon nombre de concessions et de dialogue. Le guerrier nain est aussi un personnage méfiant. Toute générosité et sentiments dégagés lui inspire avant tout une certaine analyse pour éviter de se faire "piéger". Le nain n'aime pas les couards, et s'efforcera de donner l'exemple au combat, ceci dit, ses compagnons auront parfois du mal à comprendre son allant souvent considéré comme suicidaire! Mais on ne se refait pas, le combat est un idéal vécu comme une occasion de laver les insultes, les affronts et les rancunes accumulés par son peuple depuis des centaines d'années. En société, le nain est un bon vivant amateur d'alcools et de bière en particulier, où manger et boire est un plaisir... Aussi dans une ambiance plus stricte, il n'hésitera pas à montrer (et dire) son mécontentement. Le guerrier nain porte également une attention particulière au travail bien fait, notamment dans le domaine de la forge, de l'ingénierie, l'architecture et la joaillerie.