

# NAIN

Les nains sont un peuplé ancien qui vit dans le Vieux Monde depuis des milliers d'années. Ils ont construit leurs cités sous la surface de la terre, creusant dans le roc, à travers les montagnes, pour créer un vaste empire souterrain. Au fil des siècles, la puissance des nains augmenta : plus leurs tunnels s'enfonçaient dans les entrailles de la terre, plus les montagnes révélaient mille richesses. Or, argent et pierres précieuses remplissaient ainsi les coffres des rois nains.

Il y a des siècles, un véritable désastre s'abattit sur les nains lorsque de vastes armées d'orques et de gobelins prirent d'assaut leurs terres natales. Malgré une résistance acharnée, leurs cités tombèrent l'une après l'autre aux mains de l'ennemi et les nains ne conservent à présent qu'une infime partie de ce qui fut leur royaume et leur puissance.

Les nains vivent très longtemps et entretiennent obstinément leurs rancunes. Ils sont très forts et résistants, mais par dessus tout, ils sont extrêmement fiers et susceptibles.

Les nains regrettent amèrement leur glorieux passé et rêvent du jour où leurs plus illustres cités résonneront à nouveau au son de leur voix rocailleuses et où les orques et les gobelins seront refoulés vers leurs Terres Sombres natales.

Le Nain s'est joint au reste des guerriers lors d'un voyage de retour vers les terres de ses ancêtres, en quête de gloire, de trésors et de vengeance. Chaque orque tué et chaque goblin fuyant dans les ténèbres est un pas en avant vers la réhabilitation de ses droits ancestraux.

<b>Point de vie :</b>	1D6+8
<b>Mouvement :</b>	4
<b>Compétence d'arme:</b>	4
<b>Compétence de tir</b>	5+
<b>Force :</b>	3
<b>Endurance :</b>	4 (5)
<b>Initiative :</b>	2
<b>Dé de dommage:</b>	1
<b>Attaque:</b>	1
<b>Volonté :</b>	4
<b>Déblocage :</b>	5+
<b>Chance :</b>	0

## Pour toucher

CC ennemie	Pour toucher
1	2
2	3
3	3
4	4
5	4
6	4
7	4
8	4
9	5
10	5



# Objets

## Grande Hache

Avec la grande hache, le nain lance un dé supplémentaire pour les blessures, et choisit les résultats les plus hauts. Il ajoute sa force normalement.

S'il roule un double, il ajoute les deux dés ensemble, et ajoute alors sa force à tous les points. S'il lance un double 1, son attaque tourne lamentablement mal et il s'entrave dans sa barbe. Il doit dépenser le reste du tour à se relever, et tandis qu'il le fait tous les monstres qui l'attaquent ont +2 à leur jet pour toucher.

## Corde

Peut être employé pour s'échapper d'un puits. Chaque fois qu'elle est employée, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou de 2 la corde casse après l'utilisation et est détruite

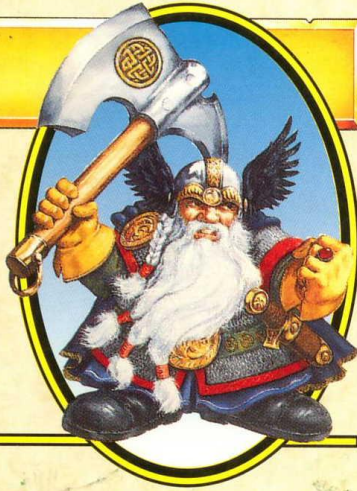
## Cotte de maille

La cotte de maille, donne +1 en endurance.



# NAIN

Points de Vie : 1D6+8  
Mouvement : 4  
Combat : 4  
Tir : 5+  
Force : 3  
Endurance : 4 (5)  
Initiative : 2  
Attaques : 1



**Équipement :** Corde.

**Arme :** Grande Hache (voir Règles Spéciales).

**Armure :** Cotte de Mailles, lui conférant +1 en Endurance.

**Blocage :** Se dégage sur un jet de 5+.

## Règles Spéciales :

Avec sa grande hache, le Nain lance un dé supplémentaire pour blesser, choisit le meilleur dé et ajoute sa Force au résultat.

S'il obtient un double, il cumule alors le résultat des deux dés et ajoute normalement sa Force au résultat.

S'il obtient un double 1, son attaque rate lamentablement et il s'empêtre dans sa barbe. Il doit passer le reste du tour à se relever, et, pendant ce temps, les monstres qui l'attaquent ajoutent +2 à leurs jets pour le toucher.

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

# LE NAIN

Les nains sont un peuple ancien qui vit dans le Vieux Monde depuis des milliers d'années. Ils ont construit leurs cités sous la surface de la terre, creusant dans le roc, à travers les montagnes, pour créer un vaste empire souterrain. Au fil des siècles, la puissance des nains augmenta : plus leurs tunnels s'enfonçaient dans les entrailles de la terre, plus les montagnes révélaient mille richesses. Or, argent et pierres précieuses remplissaient ainsi les coffres des rois nains.

Il y a des siècles, un véritable désastre s'abattit sur les nains lorsque de vastes armées d'orques et de gobelins prirent d'assaut leurs terres natales. Malgré une résistance acharnée, leurs cités tombèrent l'une après l'autre aux mains de l'ennemi et les nains ne conservent à présent qu'une infime partie de ce qui fut leur royaume et leur puissance.

Les nains vivent très longtemps et entretiennent obstinément leurs rancunes. Ils sont très forts et résistants, mais par dessus tout, ils sont extrêmement fiers et susceptibles.

Les nains regrettent amèrement leur glorieux passé et rêvent du jour où leurs plus illustres cités résonneront à nouveau au son de leur voix rocailleuses et où les orques et les gobelins seront refoulés vers leurs Terres Sombres natales.

Le Nain s'est joint au reste des guerriers lors d'un voyage de retour vers les terres de ses ancêtres, en quête de gloire, de trésors et de vengeance. Chaque orque tué et chaque goblin fuyant dans les ténèbres est un pas en avant vers la réhabilitation de ses droits ancestraux.

## EQUIPEMENT

## CORDE

Peut être utilisée pour sortir d'une fosse.

Chaque fois qu'elle est utilisée, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1 ou 2, la corde se rompt après usage et est détruite.

