

Nain



Compétences

Nain



Compétences

Nain



Compétences

Nain



Compétences

### COUP PUISSANT

*Rassemblant toute votre force, vous expédiez un coup d'une violence inouïe dans le corps de votre adversaire.*

Cette compétence permet à votre guerrier d'accroître la Force d'un de ses coups en échange de son nombre d'attaques. Pour chaque Attaque que votre guerrier abandonne, il peut lancer 1D6 blessures supplémentaires pour une de ses Attaques restantes.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise cette compétence avant de lancer les dés pour toucher.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Compétences du Nain

### BOTTE FATALE

*Vous jugez parfaitement le moment de frapper, et votre lame pénètre l'armure de votre adversaire, répandant ses organes vitaux.*

Cette compétence permet de provoquer 2 blessures supplémentaires lorsque le jet pour toucher est un 6 naturel.



Compétences du Nain

### FUREUR

*Votre lame trace des sillons sanglants dans les rangs ennemis alors que vous chargez, avec une fureur terrifiante.*

Une fois par tour, juste avant que votre guerrier n'effectue ses attaques, vous pouvez lancer 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 - Votre guerrier est si enragé que ses attaques sont complètement désordonnées et ne touchent rien ce tour.
- 2 - 4 - Votre guerrier est très en colère, mais cela a peu d'effet sur ses attaques du tour. Il combat normalement
- 5 - 6 - Votre guerrier est complètement enragé et obtient + 1D6 Attaques pour ce tour, mais avec -1 pour toucher à chaque Attaque car son contrôle est loin d'être parfait !



Compétences du Nain

### VIGUEUR

*L'attaque du monstre laisse une marque sanglante sur votre poitrine, mais, faisant appel à toute votre volonté, vous serrez les dents et ignorez l'atroce souffrance.*

Cette compétence permet à votre guerrier d'ignorer les blessures d'un coup qui pourrait le tuer.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par donjon.



Compétences du Nain

Nain



Compétences

Nain



Compétences

Nain



Compétences

Nain



Compétences

## SCIENCE DES PIERRES

*Passant vos doigts le long du mur, vous repérez le gond révélateur d'une porte secrète.*

Cette compétence permet à votre guerrier de repérer les portes secrètes dans les murs du donjon.

Chaque fois que votre guerrier examine une pièce ou un couloir, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Effondrement. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier sur la section de donjon, ajoutant son Initiative au résultat. Si le total est inférieur à 7, ce guerrier subit 2D6 blessures sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Notez que cet effondrement ne bloque pas la section de donjon.

2 - 4 Rien

5 Porte Secrète. Votre guerrier trouve une porte secrète menant à une salle de donjon dans un des murs (à votre choix).

6 Porte Très Secrète. Votre guerrier trouve une porte secrète menant à une pièce objectif dans un des murs (à votre choix).

Cette compétence peut être utilisée une fois par section de donjon et seulement s'il n'y a pas de monstre sur le plateau. Chaque donjon ne peut contenir qu'une seule porte secrète et, une fois qu'elle a été trouvée, il est inutile d'utiliser cette compétence.

Compétences du Nain

## CHANT DE MORT

*Avant le coup fatal, vous commencez à entonner la lamentation qui est le chant de mort de votre famille, tirant de la force de son histoire et de sa signification.*

Cette compétence vous permet de survivre avec moins de 0 Points de Vie, en puisant dans vos réserves de force et de volonté.

Dès que votre guerrier est à 0 Points de Vie ou moins, il entame un sinistre chant : son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, votre guerrier reste debout et continue le combat. Redonnez-lui 1 Point de Vie.

Chaque fois que votre guerrier est touché alors qu'il chante son chant funéraire, lancez 1D6. De 1 à 4, le coup a un effet normal, amenant votre guerrier en dessous de zéro Points de Vie et le plongeant dans l'Inconscience. Sur un résultat de 5 ou 6, il ignore l'effet du coup et reste à 1 Point de Vie.

Votre guerrier continue son chant de mort et reste à 1 Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.

Compétences du Nain

## SENS DE L'OR

*Vos compagnons prétendent avoir trouvé tous les trésors de cette pièce et disent qu'il est temps de passer à la suivante. Vous n'en êtes pas si sûr, et avez le sentiment qu'il faut vérifier derrière cette pierre descellée que vous avez vue près de la porte...*

Cette compétence permet à votre guerrier d'exercer une espèce de sixième sens ne s'appliquant qu'à l'or.

Une fois tous les monstres d'une pièce tués, lorsque le groupe se répartit les trésors, lancez 2D6 x 10. Si un des dés obtient un 1, votre guerrier ne trouve rien, sinon il trouve cette quantité d'or cachée dans la pièce.

Compétences du Nain

## RANCUNE

*Vous avez, à peine le temps de tirer votre hache que vous réalisez avec colère que l'un des orques est la créature démoniaque qui a brûlé le village de votre frère et tué ses habitants. Sans vous préoccuper de votre sécurité, vous le chargez directement, jurant de venger votre famille.*

Votre guerrier garde rancune contre pas mal d'habitants des donjons du monde de Warhammer. Quand un groupe de monstres est placé, vous pouvez déclarer que votre guerrier a une rancune spéciale contre un d'entre eux. Aussi longtemps que ce monstre vit, votre guerrier a +1 à tous ses jets pour toucher.

Il attaquera toujours ce monstre précis (se dégageant d'un blocage quand il le peut, etc.) et obtiendra le double de sa Valeur en Or s'il parvient à le tuer lui-même.

Cette compétence peut être utilisée une fois par donjon.

Compétences du Nain

Nain



Compétences

Nain



Compétences

Nain



Compétences

## FIEVRE DE SANG

*Vos yeux sont vitreux alors que votre hache va et vient terriblement, répandant des flots de sang des corps mutilés de vos ennemis.*

Cette compétence permet à votre guerrier d'échanger toutes ses Attaques chaque tour contre une fièvre de sang. Faites une attaque normale. Si vous touchez la cible et que vous la tuez en un seul coup, votre guerrier avance d'une case et, s'il est en contact avec un autre monstre, il peut faire une autre attaque.

Ce procédé continue jusqu'à ce qu'il ne parvienne pas à tuer son adversaire.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour,

Compétences du Nain

## GUERRIER DES TUNNELS

*Ayant grandi dans des réseaux de cavernes confinés, l'architecture étroite d'un donjon ne vous cause aucun problème.*

Cette compétence donne +9 aux jets pour toucher de votre guerrier lorsqu'il combat dans des couloirs, des jonctions, des escaliers et autres endroits étroits similaires,



Compétences du Nain

## SENS DES AFFAIRES

*Refusant d'aller voir votre fournisseur de haches habituel, vous découvrez une petite boutique reculée qui vend des produits similaires à un prix bien plus abordable.*

Cette compétence donne à votre guerrier un œil exercé qui repère toutes les bonnes affaires.

Lorsque vous êtes en ville, vous pouvez lancer 1D6 supplémentaire lorsque vous déterminez si un objet est en stock.

De plus, quand votre guerrier achète un objet, lancez 1D6.

Sur un résultat de 6, il l'obtient à moitié prix.



Compétences du Nain