

NAIN DE LA MAFIA (SUPPLÉMENT JDR NAHEULBEUK)

Critères : FO minimum : 11, INT minimum : 11, AD minimum : 12 et COU minimum : 10

Taille : entre 1,20 m et 1,30 m

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf éventuellement dans le cas d'une arme ou d'une pièce d'armure enchantée
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR5 (sauf magique)
- n'utilise pas de bouclier
- transport de charge limitée à 8 kilos
- utilise n'importe quelle arme à distance, sauf les arcs (qui sont des trucs d'elfes)
- n'utilise pas les armes à 2 mains, même de fabrication naine – n'utilise pas d'arme longue dans la main gauche

EV initiale : 38

AT initiale : 10 / **PRD initiale :** 9

Compétences de base : APPEL DU TONNEAU, INSTINCT DU TRÉSOR, RADIN, AMBIDEXTRIE, BOURRE-PIE, CHOURAVER, RESSEMBLE À RIEN, ROUBLARD (spécial), BOND D'ATTAQUE (spécial)

Compétence au choix : serrurier, appel des renforts, pister, détecter, arnaque et carambouille, bricolo du dimanche, fariboles, méfiance, tirer correctement, désamorcer

Les Nains de la mafia souterraine (aussi nommée la « Masout ») sont plus agiles et sournois que les nains ordinaires, et ils ont enduré pas mal de mauvais traitements d'une manière générale. Leur entraînement spécial issu de la pègre leur donne accès à des capacités inconnues de la plupart des gens, mais en contrepartie ils n'apprécient guère d'être surchargés d'armures ou de matériel. Ambidextres de base, ce sont en outre de grands spécialistes des dégâts et des coups bas. Ils n'en demeurent pas moins radins, portés sur l'alcool et bons en affaires ! D'un naturel taciturne et solitaire, ils ne partagent que rarement leur avis et savent se fondre dans la masse pour paraître moins menaçants. Du coup, ils sont moins agaçants.

Les Nains de la Mafia et les armes : ces nains ont suivi un entraînement spécial, une formation donnée par des combattants plus fourbes que la moyenne. En conséquence, ils sont adeptes d'un style de combat ambidextre qui réduit leurs possibilités en matière de choix des armes, mais augmente sensiblement leurs dégâts. Ils ont équipés en général d'une arme à une main (de fabrication naine) dans la main droite, et d'une lame courte (dague ou poignard) dans la main gauche. Ils ne peuvent utiliser deux armes longues, sans quoi ils s'embrouillent. Quoi qu'il en soit, la compétence Ambidextrie est utilisée ici de manière standard (avec un malus -5 à la deuxième attaque portée dans le même assaut). Important : les malus de PARADE associés à l'arme de la main gauche ne sont jamais comptés.

Les Nains de la Mafia et les armures : ces nains spécialisés ne supportent pas les armures lourdes et encombrantes utilisées par les compatriotes... Ils vont donc s'équiper en général de matériel ne donnant pas de malus au score d'ADRESSE (donc pas d'armure en métal). Et comme ils utilisent leurs deux mains au combat, ils ne s'encombrent jamais d'un bouclier.

Les Nains de la mafia et la magie : fidèles à leur origine sur ce point ils n'aiment pas la magie, ni les mages, ni les livres ni la lecture, ni le papier. Et ils sont encore plus méfiants que leurs semblables. D'une manière générale, le Nain de la Mafia pourra donc choisir de s'équiper d'une arme enchantée, pour produire des dégâts magiques, ainsi que d'une ou deux pièces d'armure enchantées, mais c'est à peu près tout car il se sentira bizarre. Et bien sûr, il n'utilisera pas d'objet générant des effets magiques : bague ou objet chargé, et surtout pas de parchemin.

Emploi des armes de jet : dotés d'un sens de l'honneur un peu étrange et ne se souciant en général pas trop de l'opinion des autres, les Nains de la Mafia peuvent être amenés à utiliser toutes sortes d'armes de jet à l'exception des arcs (parce que vraiment, ça fait trop elfe). On en voit souvent avec des armes à poudre de fabrication naine.

Un problème de taille : bien que son entraînement lui confère une meilleure adresse que ses congénères, le Nain de la Mafia est considéré comme créature « de petite taille » et reste peu discret. Il subira donc toujours des malus dans les épreuves de type « escalade » ou « discrétion ».

NAIN DE LA MAFIA *(origine ET métier)*

Supplément deux pages OFFICIEL du JDR Naeuibeuk (toutes les infos sont dans ce document). Lire la page 1 pour les détails de création de personnage et le roleplay.

Armures max : PR5. Transport de charges limité à 8 kilos. Pas d'armes à 2 mains ni de bouclier.
Réfractaire à la Magie (sauf arme / protection).



Je dispose des compétences suivantes :

APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.

AMBIDEXTRIE (AD) : possibilité d'utiliser deux armes en même temps dans les combats — sujet à restrictions.

BOURRE-PIF : le héros peut se battre à mains nues de façon efficace et accéder à des coups spéciaux.

CHOURAVER (AD) : donne un bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.

INSTINCT DU TRÉSOR (INT) : donne un bonus aux épreuves pour trouver des trésors.

RADIN (CHA, INT) : donne un bonus au marchandage, mais également un malus au partage !

RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.

ROUBLARD (spécial) : formation au combat sournois qui donne un bonus de +1 à tous les dégâts portés avec des armes de contact OU un bonus de +2 si ces dégâts sont portés dans le dos ou sur les flancs d'un adversaire humanoïde.
Cette compétence octroie également un bonus de +1 à l'esquive (mais sans en changer les règles...).

BOND D'ATTAQUE (spécial) : UNE FOIS PAR COMBAT. Technique agile surprenante permettant de se rapprocher rapidement et d'attaquer une cible distante de moins de huit mètres au cours du même assaut — donne également l'initiative sur cet assaut.

Je peux développer les compétences suivantes :

- Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- Arnaque et carambouille (bonnes affaires chez les marchands)
- Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- Détecter (pièges et embûches, danger)
- Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- Pister
- Serrurier (crocheter les mécanismes des portes/coffres)
- Tirer correctement
- Désamorcer (un piège non magique)

