

# JE SUIS UN NAIN *(et je vous emm...)*

Personnage destiné au combat rapproché, à l'exploration. Bon pour la fouille et le marchandage. Les armes à 1 main classiques sont utilisées à 2 mains (+1 aux dégâts). Pas d'arme à distance sauf hache. Utilisation de bouclier possible avec arme « naine » à 1 main (d'artisan Nain ou Durandil). Relativement réfractaire à la Magie (sauf arme / protection). Pas de restriction d'armure. Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Je suis un Nain. J'ai grandi sous les montagnes, dans les mines avec d'autres Nains. En fait, je ne connais pas grand-chose du monde extérieur, mais ça ne m'intéresse pas, du fait que c'est souvent tout pourri. J'aime la bière, les pièces d'or, les minéraux, les cavernes, la pierre, les haches. Et c'est déjà bien. Et quand on dit que je suis chiant, c'est même pas vrai : j'ai seulement du caractère. Il paraît que j'ai un talent spécial pour trouver les trésors... Ouais, d'accord, mais à ce moment je ne vois pas pourquoi on devrait partager. Je n'aime pas trop la magie, sauf quand c'est pour enchanter une arme ou une armure, parce que là c'est vraiment bien du coup. D'ailleurs, on fait ça très bien chez nous, les armes enchantées.

Je suis né avec les compétences suivantes :

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

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

PÉNIBLE (INT) : le héros agace les membre de son groupe, et ça peut lui valoir des baffes.

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

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)
- ☐ Bourre-pif (accès au combat à mains nues)
- ☐ Bricolo du dimanche (fabriquer des objets)
- ☐ Chercher des noises (attaque le premier)
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Forgeron (améliorer/réparer des armes)
- ☐ Méfiance (détecter si un PNJ ment)
- ☐ Tirer correctement (hache de jet)
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

