

FICHE ORIGINE : NAIN

Personnage destiné au combat rapproché, aux solutions un peu tirées par les cheveux (ou la barbe). Bon pour la fouille et le marchandage, et pour faire chier agacer les autres.

Les armes à 1 main classiques sont utilisées à 2 mains (avec +1 aux dégâts). N'utilise pas d'arme à distance sauf celles de fabrication naine, telles que les haches de jet, arbalètes ou armes à poudre.

Utilisation de bouclier possible avec arme « naine » à 1 main (d'artisan Nain, Durandil ou autre).

Relativement réfractaire à la Magie (sauf arme / protection), n'utilise pas d'objet à charges ni de parchemins. Pas de restriction d'armure.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

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 vachement bien du coup. D'ailleurs, en général on sous-traite pour ça, mais le résultat est le même.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.
- CAMPING SOUTTERRAIN (INGE) : pour mieux dormir dans les cavernes.
- INSTINCT DU TRÉSOR (INT) : donne un bonus aux épreuves pour trouver des trésors.
- LECTURE DU NAINSCRIT (INT) : lecture de l'écriture naine.
- 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 !
- VILAIN JARGON GOBELIN (INT) : permet de comprendre et se faire comprendre des gobelins.

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ 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)
- ☐ Connaissances des cavernes
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Forgeron (améliorer/réparer des armes)
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Tirer correctement
- ☐ Truc de mauviette (résistance à la douleur)

