

NAIN

v1.01

HOMO NANUS :

Un humain privé de ses hormones de croissance a été enfermé dans un monde où la pesanteur est multiplié par vingt par rapport à celle de la terre.

Après échanges génétiques de quelques chromosomes avec des malades atteints de la trisomie 21, on obtient un nain.

Fort et résistant, assez fou pour être considéré comme kamikaze, le nain a un grand rôle à jouer sur le terrain. Son mode d'expression préféré est le combat au corps à corps dans des batailles chaotiques.

Mauvais archer et lent, il rattrape ses faiblesses par un bon maniement de l'arme de contact grâce à son arme de prédilection : la hache.

Il sert souvent comme buteur ou capitaine dans une équipe. Le public l'apprécie, car il préfère mourir héroïquement l'arme à la main, qu'évacué du terrain pour blessure.

TAILLE MOYENNE : 1m30

POIDS MOYEN: 70 kg

| <u>NAIN</u> | DEP | CBT | FOR | TIR | HAB | POU | BAL | VIE | RAP* |
|-------------------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| ENCAISSEUR | 4 | 5 | 6 | 3 | 2 | 3 | 3 | 7 | 1D10-1 |
| DEFENSEUR | 3 | 5 | 6 | 3 | 2 | 3 | 4 | 7 | 1D10-1 |
| SLALOMEUR | 3 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 4 | 6 | 1D10-1 |
| SPRINTEUR | 4 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 6 | 1D10-1 |
| TIREUR | 4 | 5 | 6 | 3 | 2 | 3 | 4 | 6 | 1D10-1 |
| BLOQUEUR | 3 | 5 | 7 | 3 | 2 | 3 | 4 | 6 | 1D10-1 |
| GUERRIER | 3 | 6 | 7 | 3 | 2 | 3 | 3 | 6 | 1D10-1 |
| MENTOR | 3 | 5 | 6 | 3 | 2 | 4 | 3 | 7 | 1D10-1 |
| ARCHER | 3 | 5 | 6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 6 | 1D10-1 |
| MAX | 4 | 30 | 30 | 15 | 15 | 20 | 15 | 20 | |

CAPACITES SPECIALES :

- Si le nain est Blessé Grave (BG) lors d'un coup, son entraîneur peut décider (mais n'est pas obligé) de le laisser sur le terrain pour poursuivre le match. A - de -20, le nain ne peut pas utiliser sa capacité spéciale.

- Un nain n'est pas affecté par la perte du capitaine, mais peut bénéficier du bonus dû au capitaine (extension à venir).

EQUIPEMENT :

- Au lieu d'avoir une épée, le nain a une hache qu'il manie à une main. Cette hache fait 1D10+2 de dégâts.

Si vous tirez des dégâts accrus pour votre arme de contact magique, rajoutez 1D10+2 au lieu de 1D10 (l'épée des humains).

MODE CHAMPIONNAT :

- Vous tirez aléatoirement pour chaque gladiateur de votre équipe, sa race. Jetez 1D10 : si vous obtenez 7, votre personnage est un nain. Choisissez ensuite sa spécialisation pour obtenir ses caractéristiques.

- Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre 7 nains lors de la création de votre équipe, mais cette dernière ne pourra être composée que de nains durant toute son existence.

MODE TOURNOI :

- Vous choisissez la race de vos gladiateurs. Si vous choisissez un nain, rajoutez 2 à la puissance de votre équipe.

* RAP se tire au début du match. 1 Minimum .