



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE SOLDAT NAIN

LE SOLDAT NAIN



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventureux, Codex Martial, Player's HandBook 2, Races de la Pierre

Introduction

Cette aide de jeu présente le soldat nain (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème destiné à exercer le rôle de tank au sein d'un groupe, prêt à encaisser les dégâts mais aussi à infliger des dommages conséquents. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. L'utilisation de cette aide de jeu sera optimale si vous avez accès aux ouvrages suivants.

Bibliographie

CA : Codex Aventureux
CM : Codex Martial
PHB2 : Player HandBook 2
RP : Races de la Pierre

Description

Les soldats nains sont les défenseurs de toute cité ou citadelle de leur peuple. Formés au maniement des armes les plus destructrices et au port des armures les plus encombrantes, ils sont l'élite des combattants nains, ceux qui ont voué leur vie au combat. Ceci dit, en dehors de la bataille et du travail de forge, ils ne sont pas doués pour grand-chose. Bourrus et introvertis, ils ne reprennent vie que lorsqu'ils sont à nouveau au cœur de la mêlée. Ces soldats voyagent rarement en solitaire, sauf pour des raisons hautement personnelles. La plupart du temps, ils sont affectés à la garde militaire d'un lieu, mais ils sont parfois détachés par leur supérieur ou leur patriarche pour venir en aide à un groupe d'aventuriers servant une cause commune à celle des nains de la région.

Combat

Le soldat nain est toujours le premier dans la mêlée. Au sein d'un groupe d'aventuriers, il chargera le premier pour attirer les foudres des ennemis sur sa personne. Conscient de la faiblesse de ses compagnons, il fera tout pour conserver l'attention de ses adversaires et les garder au contact. Car de toute évidence, c'est au corps à corps qu'il est le plus meurtrier...



SOLDAT NAIN 1

Nain d'écu Guerrier^{RP} 1

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 1d12+4 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +4 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 18 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : hache de guerre naine (+5 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+3/x3)

Attaque à outrance : hache de guerre naine (+5 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +6, Vol +2 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (4) +6, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (4) +2

Dons : Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 1

Équipement : hache de guerre naine, grand bouclier^{RP} en acier, 4 haches de lancer, armure d'écailles, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 po

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

Équipement régional. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez la hache de guerre naine par une hache de guerre naine de maître.



SOLDAT NAIN 2

Nain d'écu Guerrier^{RP} 2

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d12+10 (28 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +6 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : hache de guerre naine de maître (+7 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+6 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : hache de guerre naine de maître (+7 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+6 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +2 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (4) +6, Connaissances (exploration souterraine) (2) +2, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (4) +2

Dons : Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 2

Équipement : hache de guerre naine de maître, grand bouclier^{RP} en acier de maître, 4 haches de lancer, crevice de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

SOLDAT NAIN 3

Nain d'écu Guerrier^{RP} 3

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d12+1d10+15 (39 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : hache de guerre naine de maître (+8 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : hache de guerre naine de maître (+8 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +7, Vol +3 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (4) +6, Connaissances (exploration souterraine) (4) +4, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (4) +2

Dons : Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 3

Équipement : hache de guerre naine de maître, grand bouclier^{RP} en acier de maître, 4 haches de lancer de maître, harnois de guerre^{RP} de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



SOLDAT NAIN 4

Nain d'écu Guerrier^{RP} 4

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d12+2d10+20 (49 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+1 Dex, +9 armure, +5 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 24; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : *hache de guerre naine* +1 (+9 corps à corps, 1d10+6/x3); ou hache de lancer de maître (+9 distance, 1d6+3/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +1 (+9 corps à corps, 1d10+6/x3); ou hache de lancer de maître (+9 distance, 1d6+3/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +3; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (4) +6, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (5) +3, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Spécialisation martiale (hache de guerre naine)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 4

Équipement : *hache de guerre naine* +1, *grand bouclier^{RP} en acier* +1, 4 haches de lancer de maître, harnois de guerre^{RP} de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

SOLDAT NAIN 5

Nain d'écu Guerrier^{RP} 5

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d12+3d10+25 (60 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 armure, +5 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 26 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : *hache de guerre naine* +1 (+10 corps à corps, 1d10+6/x3) ; ou hache de lancer de maître (+10 distance, 1d6+3/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +1 (+10 corps à corps, 1d10+6/x3) ; ou hache de lancer de maître (+10 distance, 1d6+3/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +9, Vol +4 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (4) +6, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (7) +5, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Spécialisation martiale (hache de guerre naine)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *hache de guerre naine* +1, *grand bouclier^{RP} en acier* +1, 4 haches de lancer de maître, *harnois de guerre^{RP}* +1, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



SOLDAT NAIN 6

Nain d'écu Guerrier^{RP} 6

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d12+4d10+30 (70 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 28 (+1 Dex, +11 armure, +5 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 27 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *hache de guerre naine* +1 (+12 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou hache de lancer de maître (+12 distance, 1d6+4/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou hache de lancer de maître (+12 distance, 1d6+4/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +10, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (4) +6, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (9) +7, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Attaque en puissance, Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Optimisation d'armure lourde, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Spécialisation martiale (hache de guerre naine)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *hache de guerre naine* +1, *grand bouclier^{RP} en acier* +1, 4 haches de lancer de maître, *harnois de guerre^{RP}* +1, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

SOLDAT NAIN 7

Nain d'écu Guerrier^{RP} 7

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d12+5d10+42 (88 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 29 (+1 Dex, +11 armure, +5 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 28 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *hache de guerre naine* +1 (+13 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou *hache de lancer de maître* (+13 distance, 1d6+4/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou *hache de lancer de maître* (+13 distance, 1d6+4/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armures) (5) +7, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (10) +8, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Attaque en puissance, Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Optimisation d'armure lourde, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *hache de guerre naine* +1, *grand bouclier^{RP} en acier* +1, 4 haches de lancer de maître, *harnois de guerre^{RP}* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



SOLDAT NAIN 8

Nain d'écu Guerrier^{RP} 8

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 3d12+5d10+48 (100 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 32 (+1 Dex, +14 armure, +5 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 31 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +8/+13

Attaque : *hache de guerre naine* +1 (+15 corps à corps, 1d10+8/x3) ; ou hache de lancer de maître (+15 distance, 1d6+5/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d10+8/x3) ; ou hache de lancer de maître (+15 distance, 1d6+5/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux, expertise d'armure lourde

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +12, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (1) +3, Artisanat (armures) (5) +7, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (11) +9, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Attaque en puissance, Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Optimisation d'armure lourde, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Spécialisation martiale (hache de guerre naine)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *hache de guerre naine* +1, *grand bouclier^{RP} en acier* +1, 4 haches de lancer de maître, *harnois de guerre^{RP}* +3, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

SOLDAT NAIN 9

Nain d'écu Guerrier^{RP} 9

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 3d12+6d10+54 (112 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 33 (+1 Dex, +14 armure, +6 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 32 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +9/+14

Attaque : *hache de guerre naine* +2 (+17 corps à corps, 1d10+9/19-20/x3) ; ou *hache de lancer de maître* (+16 distance, 1d6+5/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d10+9/19-20/x3) ; ou *hache de lancer de maître* (+16 distance, 1d6+5/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux, expertise d'armure lourde

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +12, Vol +6 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (2) +4, Artisanat (armures) (5) +7, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (12) +10, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Attaque en puissance, Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Optimisation d'armure lourde, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Science du critique (*hache de guerre naine*), Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *hache de guerre naine* +2, *grand bouclier^{RP} en acier* +2, 4 haches de lancer de maître, *harnois de guerre^{RP}* +3, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



SOLDAT NAIN 10

Nain d'écu Guerrier^{RP} 10

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 3d12+7d10+60 (123 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 33 (+1 Dex, +14 armure, +6 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 32 ; bonus d'esquive de +4 contre les géants

Attaque de base/lutte : +10/+15

Attaque : *hache de guerre naine* +3 (+21 corps à corps, 1d10+12/19-20/x3) ; ou *hache de lancer de maître* (+19 distance, 1d6+7/x2)

Attaque à outrance : *hache de guerre naine* +3 (+21/+16 corps à corps, 1d10+12/19-20/x3) ; ou *hache de lancer de maître* (+19 distance, 1d6+7/x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, +2 aux jets de dégâts contre les orques, les gobelinoïdes et les géants

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, haches de prédilection, ennemis ancestraux, expertise d'armure lourde

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +14, Vol +7 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (3) +5, Artisanat (armures) (5) +7, Connaissances (exploration souterraine) (5) +5, Fouille +0 (+2 pour la pierre), Intimidation (13) +11, Survie +2 (+2 sous terre)

Dons : Attaque en puissance, Bouclier de prédilection^{PHB2} (grand bouclier), Lancer brutal^{CA}, Maîtrise des armes de corps à corps (tranchantes)^{PHB2}, Optimisation d'armure lourde, Port d'armure naine, Science de la robustesse^{CM}, Science du critique (*hache de guerre naine*), Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

Langues : Commun, Nain

Environnement : Cités naines

Organisation sociale : garnison (10-200)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *hache de guerre naine* +3, *grand bouclier^{RP} en acier* +2, 4 *haches de lancer de maître*, *harnois de guerre^{RP}* +3, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +2, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -