

# DWERGS

Des clans nains entiers ont succombé aux Ténèbres, et c'est ce qui a donné les Dwergs : des créatures Corrompues, cruelles et meurtrières. Ils conservent l'amour de leurs ancêtres pour les choses mécaniques et s'en sont servi au cours des âges pour créer de nouvelles armes et instruments de torture. Les tortionnaires dwergs sont particulièrement recherchés en Shaya'Nor où l'on en trouve dans la plupart des salles de tortures.

Les Ténèbres ont transformé les nains en monstres, et ce, plus que physiquement : leur âme elle-même a été touchée de manière irrémédiable. Les nains, stoïques et vigoureux, se sont transformés en créatures sauvages et imprévisibles, avec de fortes tendances au cannibalisme. Par opposition aux nains et à leur organisation sociale hiérarchique et ordonnée, les dwergs n'acceptent aucune structure et vivent dans l'anarchie la plus totale, si ce n'est pour ceux qui vivent en Shaya'Nor sous le joug d'un maître leur imposant une conduite plus raisonnable par la force.

## Dwerg

On trouve des dwergs partout sur Shaintar, vendant leurs sombres machines, travaillant en tant que mercenaires pour des employeurs à la moralité douteuse ou, plus simplement semant le chaos à la première occasion. Ils sont brutaux, violents et ont des tendances cannibales.

### DWERG

Allure : 5+d6

Charisme : -4

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d6	d4	d8

**Compétences** : Combat d6, Discrétion d4, Perception d4, Tir d6.

**PARADE**  
6 (1)

**RÉSISTANCE**  
9 (2)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Anathème à la vie** : ne peut bénéficier de soins magiques autre que nécromantiques. Les soins à base d'herbes sont également inefficaces.
- \* **Courage des tripes** : utilise la Vigueur au lieu de l'Âme pour résister à la Terreur et à l'Intimidation.
- \* **Faiblesse** : +2 au dégâts des armes en argent-blanc ou en bois d'éternité.
- \* **Incapable de nager** : les dwergs sont incapables de nager et coulent dans l'eau comme des pierres.
- \* **Protection des Ténèbres** : immunisé aux poisons et aux maladies.
- \* **Résilience des Ténèbres** : +1 en Résistance.
- \* **Substance des Ténèbres** : Régénération lente.
- \* **Vision dans le noir** : ignore les malus liés à Pénombre et à l'Obscurité.
- \* **Vitalité des Ténèbres** : +1 pour récupérer d'un état Secoué.

### ACTIONS

- ✂ **Hache naine** : Combat d6, 2d6.
- 🏹 **Arbalète naine** : Tir d6, 20/40/80, PA2, 3 tirs avant rechargement, 2d6.

**Équipement** : hache naine, arbalète naine, armure d'écailles (+2, Couverture -4), Petit bouclier (Parade +1)



## Harceleur Dweg

Natifs des sombres et étroits tunnels, loin sous la surface de Shaintar, les dwergs sont devenus maîtres dans l'art de ramper dans les tunnels et de frapper leurs cibles avec une précision mortelle.

### HARCELEUR DWERG

Allure : 5+d6  
Charisme : -4

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d4	d8

**Compétences :** Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6, Perception d4, Tir d6.

**Atouts :** Assassin.

**PARADE**  
6 (1)

**RÉSISTANCE**  
9 (2)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Anathème à la vie :** ne peut bénéficier de soins magiques autre que nécromantiques. Les soins à base d'herbes sont également inefficaces.
- \* **Courage des tripes :** utilise la Vigueur au lieu de l'Âme pour résister à la Terreur et à l'Intimidation.
- \* **Faiblesse :** +2 au dégâts des armes en argent-blanc ou en bois d'éternité.
- \* **Incapable de nager :** les dwergs sont incapables de nager et coulent dans l'eau comme des pierres.
- \* **Protection des Ténèbres :** immunisé aux poisons et aux maladies.
- \* **Résilience des Ténèbres :** +1 en Résistance.
- \* **Substance des Ténèbres :** Régénération lente.
- \* **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à Pénombre et à l'Obscurité.
- \* **Vitalité des Ténèbres :** +1 pour récupérer d'un état Secoué.

#### ACTIONS

- \* **Assassin :** +2 aux dégâts contre une cible surprise.
- ✂ **Hache naine :** Combat d6, 2d8.
- 🏹 **Arbalète naine :** Tir d6, 20/40/80, PA2, 3 tirs avant rechargement, 2d6.

**Équipement :** hache naine, arbalète naine, armure d'écailles (+2, Couverture -4), Petit bouclier (Parade +1)

## Tourmenteur Dweg

En général employé par des sombres maîtres au sein de Shaya'Nor, les tourmenteurs Dweg utilisent leurs connaissances de la technologie ancienne pour développer des outils et des machines destinées à soustraire des informations à leurs victimes.

### TOURMENTEUR DWERG

Allure : 5+d6  
Charisme : -4

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d6	d8	d8

**Compétences :** Combat d6, Discrétion d4, Intimidation d8+2, Perception d8, Réparation d8+2, Tir d6.

**Atouts :** Apprenti mécaniste, Compagnon mécaniste.

**PARADE**  
6 (1)

**RÉSISTANCE**  
9 (2)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Anathème à la vie :** ne peut bénéficier de soins magiques autre que nécromantiques. Les soins à base d'herbes sont également inefficaces.
- \* **Apprenti mécaniste :** +2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
- \* **Compagnon mécaniste :** Peut improviser des gadgets.
- \* **Courage des tripes :** utilise la Vigueur au lieu de l'Âme pour résister à la Terreur et à l'Intimidation.
- \* **Faiblesse :** +2 au dégâts des armes en argent-blanc ou en bois d'éternité.
- \* **Incapable de nager :** les dwergs sont incapables de nager et coulent dans l'eau comme des pierres.
- \* **Protection des Ténèbres :** immunisé aux poisons et aux maladies.
- \* **Résilience des Ténèbres :** +1 en Résistance.
- \* **Substance des Ténèbres :** Régénération lente.
- \* **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à Pénombre et à l'Obscurité.
- \* **Vitalité des Ténèbres :** +1 pour récupérer d'un état Secoué.

#### ACTIONS

- ✂ **Couteau barbelé :** Combat d6, Intimidation +2, d6+d4.
- ✂ **Hache naine :** Combat d6, 2d6.
- 🏹 **Arbalète naine :** Tir d6, 20/40/80, PA2, 3 tirs avant rechargement, 2d6.

**Équipement :** couteau barbelé, hache naine, arbalète naine, armure d'écailles (+2, Couverture -4), Petit bouclier (Parade +1)

## Bonnet-rouge Dwerf

Les dwergs qui s'adonnent complètement aux ténèbres sont plus déformés et sauvages que leur pairs et s'adonnent avec joie à la débauche et au cannibalisme. On les appelle bonnets-rouges à cause de leur habitude à recouvrir leurs couvre-chef du sang de leurs victimes.

### BONNET-ROUGE DWERG

Allure : 5+d6  
Charisme : -4

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d10	d6	d10

**Compétences :** Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Pistage d4, Survie d6, Tir d6.

**Atouts :** Cœur des Ténèbres (Pierre), Costaud, Enragé, Fracasement, Frénésie.

PARADE  
7

RÉSISTANCE  
13(4)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Anathème à la vie :** ne peut bénéficier de soins magiques autre que nécromantiques. Les soins à base d'herbes sont également inefficaces.
- \* **Cœur des Ténèbres (Pierre) :** Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
- \* **Courage des tripes :** utilise la Vigueur au lieu de l'Âme pour résister à la Terreur et à l'Intimidation.
- \* **Enragé :** le personnage devient enragé s'il subit une blessure ou un état Secoué. Il subit un malus de -2 en Parade, et un bonus de +2 en Résistance, à tous ses jets de Combat, de Force et aux dégâts de corps-à-corps. Faiblesse : +2 au dégâts des armes en argent-blanc ou en bois d'éternité.
- \* **Incapable de nager :** les dwergs sont incapables de nager et coulent dans l'eau comme des pierres.
- \* **Protection des Ténèbres :** immunisé aux poisons et aux maladies.
- \* **Résilience des Ténèbres :** +1 en Résistance.
- \* **Substance des Ténèbres :** Régénération lente.
- \* **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à Pénombre et à l'Obscurité.
- \* **Vitalité des Ténèbres :** +1 pour récupérer d'un état Secoué.

### ACTIONS

- ✂ **Fracasement :** les attaques au contact ignore 1 point d'Armure (se cumule avec la Pénétration d'Armure)
- ✂ **Frénésie :** Peut faire une attaque supplémentaire avec un malus de -2 à toutes ses attaques.
- ✂ **Hache naine en fer noir :** Combat d10, PA2, d10+d8.
- ✂ **Masse lourde :** Combat d10, PA1 ou PA3 contre les armures rigides, 2d10.
- ☒ **Arbalète naine :** Tir d6, 20/40/80, PA2, 3 tirs avant rechargement, 2d6.

**Équipement :** hache naine en fer noir (For+d8, PA1) ou masse à deux mains (For+d10, PA2 contre les armures rigides, Parade -1, 2 mains), arbalète naine, Armure de plaques et cotte de mailles en fer noir (+4, Couverture -4).



## Buveur de crâne Dwerg

La grande majorité des dwergs sont des sauvages sanguinaires, ne valant guère mieux que des goules. Un petit nombre d'entre eux ont néanmoins réussi à canaliser leur soif de sang, se transformant en créatures terrifiantes.

### BUVEUR DE CRÂNE DWERG

Allure : 5+d6

Charisme : -4

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d12	d6	d10

**Compétences :** Combat d12, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Pistage d4, Survie d6, Tir d6.

**Atouts :** Cœur des Ténèbres (Pierre), Costaud, Enragé, Grand fracassement, Grande frénésie, .

PARADE  
7

RÉSISTANCE  
13(4)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Anathème à la vie :** ne peut bénéficier de soins magiques autre que nécromantiques. Les soins à base d'herbes sont également inefficaces.
- \* **Cœur des Ténèbres (Pierre) :** Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
- \* **Courage des tripes :** utilise la Vigueur au lieu de l'Âme pour résister à la Terreur et à l'Intimidation.
- \* **Enragé :** le personnage devient enragé s'il subit une blessure ou un état Secoué. Il subit un malus de -2 en Parade, et un bonus de +2 en Résistance, à tous ses jets de Combat, de Force et aux dégâts de corps-à-corps. Faiblesse : +2 au dégâts des armes en argent-blanc ou en bois d'éternité.
- \* **Incapable de nager :** les dwergs sont incapables de nager et coulent dans l'eau comme des pierres.
- \* **Protection des Ténèbres :** immunisé aux poisons et aux maladies.
- \* **Résilience des Ténèbres :** +1 en Résistance.
- \* **Substance des Ténèbres :** Régénération lente.
- \* **Vision dans le noir :** ignore les malus liés à Pénombre et à l'Obscurité.
- \* **Vitalité des Ténèbres :** +1 pour récupérer d'un état Secoué.

#### ACTIONS

- \* **Grand fracassement :** les attaques au contact ignore 2 point d'Armure (se cumule avec la Pénétration d'Armure)
- \* **Grande frénésie :** Peut faire une attaque supplémentaire.
- ✂ **Hache naine en fer noir :** Combat d12, PA3, d12+d8.
- ✂ **Masse lourde :** Combat d12, PA2 ou PA4 contre les armures rigides, d12+d10.
- ☒ **Arbalète naine :** Tir d6, 20/40/80, PA2, 3 tirs avant rechargement, 2d6.

**Équipement :** hache naine en fer noir (For+d8, PA1) ou masse à deux mains (For+d10, PA2 contre les armures rigides, Parade -1, 2 mains), arbalète naine, Armure de plaques et cotte de mailles en fer noir (+4, Couverture -4).

## CRÉDITS

- **Shaintar** est une création de Sean Patrick Fannon et est disponible sur le site de [Savage Mojo](#).
- L'image de fond est l'image utilisée dans les publications Shaintar.
- Les statblocks du **Dwerg**, du **Harceleur Dwerg** et du **Tourmenteur Dwerg** sont issus du site [Justice & Life](#), site communautaire suivant l'évolution de Shaintar et sont une traduction libre du [fil du forum](#) de [Daniel Lawson](#).
- Les statblocks du **Bonnet-rouge Dwerg** et du **Buveur de crâne Dwerg** sont issus de l'ouvrage [Olara](#) pour Shaintar.
- Les deux illustrations sont issus du site [Sceneario](#) et sont l'œuvre de Pierre-Denis Goux et Nicolas Jarry (Éditions Soleil).
- La traduction et la mise en page ont été réalisées par Yannick «Torgan» Le Guédart pour le site [savage.Torgan.net](#).