

Skill Base	
Athlétisme	12
Vigilance	13
Bagarre	11
Négoce	14
Charisme	17
Courage	14
Artisanat	8
Duperie	16
Déduction	9
Langue Naine	10
Éducation	10
Langue Ancienne	10
Résilience	13
Contre Façon	14
Jeu	15
Psychologie	16
Intimidation	13
Persuasion	17
Physique	13
Pick Lock	9
Rés. à la Contrainte	17
Rés. à la Magie	12
Adresse	14
Furtivité	15
Conn. de la Rue	12
Fabrication de Piège	11
Survie	12

Esquive	13
Repositionnement	12

Armure	Double armant helfelin
PA	8
Bonus Racial	+2



**Facile  
Complexe**

**Intelligence**  
Humaine

**Magie**  
Aucune

INT	6
REF	7
DEX	9
COR	7
VIT	5
EMP	9
TECH	7
VOL	8
CHA	10

ÉTOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	95
REC	7
PS	35



### Récompense

Selon les tavernes

### Butin

Un chariot et une mule  
5000 Couronnes d'articles  
1250 Couronnes  
Objets communs (1d6)  
Outils de voleur  
Une fiole d'alcool Naine  
20 Projectiles standard  
5 Projectiles à tête large  
5 Projectiles de précision

# Rodolf Kazmer

## Opinion Courante (Education SD:13)

Y'a pas grand chose à dire sur Rodolf Kazmer, et il préfère que ce soit ainsi, heh. Ce salaud tourne "autour des royaumes du Nord et dans les États vassaux de Nilfgaard, échangeant des biens et vendant des fournitures aux rebelles et aux gens qui veulent bouffer du Noir. Un vrai héros ce type, si vous voulez mon avis ! Heh, Rodolf peut être très amicale si vous le rencontrez à la bonne taverne, mais faite gaffe. D'après ce que j'ai entendu, il est un fidèle membre des Scoia'Tael et il a toujours un Commando Elfes et Nains à seulement une heure à vol d'oiseau ! Ce n'est pas le type de nain avec lequel je voudrais me battre.

—Rodolf Kazmer

## Savoir Universitaire (Education SD:16)

Rodolf Kazmer est l'un des principaux fournisseurs des rebelles du Nord et un important professeur. Né à Maribor, dans une famille de nains fraîchement sortis de Mahakam, Rodolf s'est toujours considéré comme un Témérien et n'a jamais travaillé avec les Scoia'Tel. Même s'il a fait face au racisme dans tous les Royaumes du Nord, il pense toujours que les Scoia'Tael sont des imbéciles égarés qui ont laissé leur colère l'emporter. Rodolf croit que les humains peuvent coexister, mais pas si tout le monde continue de s'entretuer.

Rodolf a vu des combats dans les deux guerres du Nord et grâce à son service militaire, il a développé un niveau décent à l'usage d'une arbalète et d'une hache. Le Nain a travaillé comme éclaireur avancé, guérillero, arbalétrier de première ligne et tireur d'élite, mais n'a jamais prétendu être un grand guerrier. Le véritable talent de Rodolf réside dans le commerce et la contrainte.

Après la fin de la Seconde Guerre du Nord, Rodolf a repris une vie professionnelle et a commencé à parcourir les Royaumes du Nord, achetant, vendant et jouant énormément. Lorsque la Troisième Guerre du Nord a éclaté, Rodolf a mis à profit ses talents dans la contrebande et a commencé à soutenir les troupes du Nord assiégées avec des vivres, des armures, des armes et tout ce qu'il pouvait faire passer dans les villes occupées ou assiégées. Rodolf demande toujours une petite somme aux soldats qu'il soutient, mais à un prix dérisoire par rapport aux prix qu'il fixe pour les clients de tous les jours.

### Resistances

Aucune

### Immunités

Aucune

### Vulnérabilités

Venin du pendu

### Attacks

Nom	Base à l'attaque	Type	DMG	Fia.	POR	Effet	Att/R
Poignard	12	T/P	2d6+4	10	-	Saignement (25%)	2
Arbalète lourde naine	19	P	5d6	15	300m	Rechargement lent	1
Hache Naine	15	T	5d6+3	15	-		2

### Grand voyageur (15)

Rodolf peut effectuer un jet de Grand voyageur chaque fois qu'il désire connaître une anecdote concernant un objet, une culture ou une région particulière. Le MJ fixe le SD du jet. Si ce dernier est réussi, Rodolf se rappelle de la réponse à la question posée grâce aux souvenirs datant de son dernier voyage dans le lieu concerné.

### Choix (13)

Rodolf peut réaliser un jet de Choix dont le SD est fixé par le MJ pour trouver une meilleure offre. En cas de réussite, il trouve un vendeur proposant la marchandise recherchée à moitié prix. Plus l'objet est rare, plus le SD sera élevé. Choix ne fonctionne pas sur les technologies expérimentales, les reliques et l'équipement de sorcier.

### Bonne réputation (14)

Dès qu'il pénètre dans une localité, Rodolf répand la nouvelle de son arrivée pendant une heure, puis il effectue un jet de Bonne réputation dont le SD dépend de l'agglomération (Voir page 68). Une réussite augmente sa réputation dans la zone du nombre de points au-dessus du SD divisé par 2 (Min 1) pendant 1d6 semaines.

### Geusaille (16)

Rodolf peut effectuer un jet de Geusaille dont le SD dépend de la localité (voir page 68) pour recevoir l'aide d'un gamin ou d'un vagabond pour chaque point au-dessus du SD (maximum 10). Il peut se renseigner auprès d'eux pour recevoir un bonus de +1 par personnes en Connaissance de la rue, mais devra leur verser 1 couronne chacun.

### Receleur (14)

Lorsque Rodolf doit se débarrasser de marchandises douteuses ou volées, il peut effectuer un jet de Receleur dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il revend les biens en question (au prix du marché) à un acheteur qui ne lui posera pas de questions et ne le dénoncera pas aux autorités.

### Débiteur martial (13)

Rodolf effectue un jet de Débiteur martial afin d'appeler à l'aide un combattant qui a une dette envers lui. Le résultat total du jet donne le nombre de points à répartir entre les trois catégories du tableau Guerrier (Voir page 68). Ce guerrier acceptera tout ordre raisonnable donné par Rodolf et travaillera pour lui pendant 4 jours.