



L'Artilleur Nain de Bor

(Tables de progression alternatives)

Une Aide de jeu de Zool (Le Grimoire)

Illustration : Denis Taverne



**Aide de Jeu officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle
tiré de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.**

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse est un plus.

L'Écran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2010 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Artilleur Nain de Bor

La Table de progression de l'Artilleur Nain de Bor peut sembler un peu restrictive par rapport aux autres classes du Livre de base.

En effet, étant donné qu'il existe **sept** capacités différentes liées aux Secrets des Armes à Feu des Nains de Bor, les règles (et l'auteur originel) ne prévoyaient l'obtention que de **sept** d'entre-elles au cours de la progression (ce qui suit la logique des autres classes vis-à-vis de l'accès à leurs capacités). Néanmoins, le fait de pouvoir sélectionner la plupart d'entre-elles plusieurs fois (deux ou trois fois pour certaines, sans limite pour d'autres), implique que le Nain de Bor peut paraître un peu handicapé par rapport aux autres classes qui obtiennent pour la plupart la quasi-totalité (si ce n'est la totalité) des capacités qui leur sont accessibles en fin de carrière.

Aussi pour remédier à cet état de fait, vous trouverez ci-dessous deux Tables de progression alternatives pour cette classe atypique.

La première ouvre l'accès aux Nains de Bor à **dix** Secrets des Armes à Feu (1 tous les 2 niveaux) :

L'Artilleur Nain de Bor (version alternative n°1)

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Grade	Spécial
1 ^{er}	+0	+2	+0	+0	Recrue	Fusil et Munitions Technique de la Forge
2 ^{ème}	+1	+3	+0	+1	Apprenti-Artilleur	Secret des Armes à Feu
3 ^{ème}	+2	+3	+1	+1	Stagiaire	Tir de Fumée
4 ^{ème}	+3	+4	+1	+2	Soldat	Secret des Armes à Feu
5 ^{ème}	+3	+4	+1	+2	Mercenaire	Adresse au Tir +1d6 Maîtrise de la Forge
6 ^{ème}	+4	+5	+2	+3	Sergent Mercenaire-	Secret des Armes à Feu
7 ^{ème}	+5	+5	+2	+3	Lignard	Tir de Feu
8 ^{ème}	+6/+1	+6	+2	+3	Brigadier	Secret des Armes à Feu
9 ^{ème}	+6/+1	+6	+3	+4	Fusilier	Explosifs
10 ^{ème}	+7/+2	+7	+3	+4	Fusilier Commando	Secret des Armes à Feu Art de la Forge
11 ^{ème}	+8/+3	+7	+3	+5	Commandant Fusilier	Tir de Démolition
12 ^{ème}	+9/+4	+8	+4	+5	Tireur d'élite	Secret des Armes à Feu
13 ^{ème}	+9/+4	+8	+4	+6	Tireur Commando	Adresse au Tir +2d6
14 ^{ème}	+10/+5	+9	+4	+6	Commandant Tireur	Secret des Armes à Feu
15 ^{ème}	+11/+6/+1	+9	+5	+6	Artilleur	Cri de Commandement Arcane de la Forge
16 ^{ème}	+12/+7/+2	+10	+5	+7	Officier supérieur	Secret des Armes à Feu
17 ^{ème}	+12/+7/+2	+10	+5	+7	Lieutenant Artilleur	Tir de Tonnerre
18 ^{ème}	+13/+8/+3	+11	+6	+8	Capitaine de ligne	Secret des Armes à Feu
19 ^{ème}	+14/+9/+4	+11	+6	+8	Général	Adresse au Tir +3d6
20 ^{ème}	+15/+10/+5	+12	+6	+9	Grand Général	Secret des Armes à Feu

La seconde est identique hormis qu'elle donne accès à un Secret des Armes à Feu supplémentaire dès le 1^{er} niveau, ce qui ouvre donc l'accès à **onze** d'entre-elles :

L'Artilleur Nain de Bor (version alternative n°2)

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Grade	Spécial
1 ^{er}	+0	+2	+0	+0	Recrue	Secret des Armes à Feu Fusil et Munitions Technique de la Forge
2 ^{ème}	+1	+3	+0	+1	Apprenti-Artilleur	Secret des Armes à Feu
3 ^{ème}	+2	+3	+1	+1	Stagiaire	Tir de Fumée
4 ^{ème}	+3	+4	+1	+2	Soldat	Secret des Armes à Feu
5 ^{ème}	+3	+4	+1	+2	Mercenaire	Adresse au Tir +1d6 Maîtrise de la Forge
6 ^{ème}	+4	+5	+2	+3	Sergent Mercenaire-	Secret des Armes à Feu
7 ^{ème}	+5	+5	+2	+3	Lignard	Tir de Feu
8 ^{ème}	+6/+1	+6	+2	+3	Brigadier	Secret des Armes à Feu
9 ^{ème}	+6/+1	+6	+3	+4	Fusilier	Explosifs
10 ^{ème}	+7/+2	+7	+3	+4	Fusilier Commando	Secret des Armes à Feu Art de la Forge
11 ^{ème}	+8/+3	+7	+3	+5	Commandant Fusilier	Tir de Démolition
12 ^{ème}	+9/+4	+8	+4	+5	Tireur d'élite	Secret des Armes à Feu
13 ^{ème}	+9/+4	+8	+4	+6	Tireur Commando	Adresse au Tir +2d6
14 ^{ème}	+10/+5	+9	+4	+6	Commandant Tireur	Secret des Armes à Feu
15 ^{ème}	+11/+6/+1	+9	+5	+6	Artilleur	Cri de Commandement Arcane de la Forge
16 ^{ème}	+12/+7/+2	+10	+5	+7	Officier supérieur	Secret des Armes à Feu
17 ^{ème}	+12/+7/+2	+10	+5	+7	Lieutenant Artilleur	Tir de Tonnerre
18 ^{ème}	+13/+8/+3	+11	+6	+8	Capitaine de ligne	Secret des Armes à Feu
19 ^{ème}	+14/+9/+4	+11	+6	+8	Général	Adresse au Tir +3d6
20 ^{ème}	+15/+10/+5	+12	+6	+9	Grand Général	Secret des Armes à Feu

En fait, cette table plus avantageuse ouvre l'accès à la quasi-totalité des capacités liées aux Secrets des Armes à Feu. Si elles ne sont sélectionnées qu'une fois pour celles qui n'ont pas de degré de progression et le maximum de fois, pour celles qui ont 2 ou 3 degrés de progression comme *Chargement Rapide* ou *Maîtrise des Deux Pistolets*, il faudrait en théorie **douze** Secrets des Armes à Feu dans la Table de progression.

