

Comptés Francs - Gants de Fer (Nains)

Stat Bonus :

Ag : -2
Co : +6
Me : +0
Re : +0
SD : +2
Em : -4
In : +0
Pr : -4
Qu : -2
St : +2

RR Mod :

Ess : +40
Chan : +0
Ment : +40
Poison : +20
Disease : +15
Fear : +0

Body Dev

Progression :
0 7 4 2 1

Channeling

PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Essence

PP Dev.

Progression :
0 3 2 1 1

Mentalism

PP Dev.

Progression :
0 3 2 1 1

Arcane

PP Dev.

Progression :

Options de
background :
5

Caractéristiques physiques

Apparence : Les nains sont de forte corpulence, larges et les os épais, contrairement à leurs femmes qui sont fines, sveltes et imberbes.

Taille – Poids : Hommes 1m55 pour 75kg ; Femmes 1m45 pour 40kg

Espérance de vie : 250 - 300ans

Capacités spéciales : Vision de nuit parfaite à 6m. Bonne jusqu'à 30m. Peuvent voir jusqu'à 3m dans une obscurité (naturelle) totale.

Culture

Style de vie : Economie mixte de montagne

Lignage : Patrilinéaire

Religion : Vénèrent Imgir (peu pratiquants)

Autres facteurs

Langage : *Langue de départ* : Farîz-Dul (Nain) (S8/W6), Sordolain (S5/W5) ;

Adolescence : Farîz-Dul (Nain) (S10/W10), Sordolain (S10/W10), Burgon (S6/W6), Komash (S2/W2)

Préjugés : Plutôt bonne entente avec les Burgons et les Komashs. Détestent les Hobgobelins et les Orques. Hostilité fréquente envers leurs frères, les Sombres Esprits et des Mystiques.

Professions : Fighter, Rogue, Layman, Cleric.

Compétences spéciales : *Everyman* : Caving, Leather-crafts, Metal-crafts, Mining, Smithing, Stone-crafts, Survival (underground) ; *Restricted* : Swimming

Compétences de passe temps usuelles : Appraisal, Attunement, Body Development, Caving, Climbing, Contortion, Disarming Traps, First Aid, Leather-crafts, Metal-crafts, Picking Locks, Public Speaking, Region Lore (underground & Comptés Francs), Sewing, Smithing, Tactics, Traps-building. Ainsi que toutes les compétences d'armes et d'armure autorisées.

Options d'équipement

Armures : Toutes à l'exception des Plate Armor. Ils utilisent également des armures à lamelle (Chain Mail -5 en mêlée, +5

contre les projectiles), ainsi que des armures d'écailles (Plate -5 en mêlée).

Armes : Dagger, handaxe, short sword, club, war hammer, mace, crossbow, battle-axe, spear, heavy-crossbowwar mattock, pole arm.