

## Mûn-fariz - Astagir (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 - 280ans

**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.

**Lignage** : Matrilinéaire.

**Religion** : Vénèrent Zolan comme divinité principale, avec un héritage venant de leur ancienne croyance envers Imgir.

### Autres facteurs

**Langage** : *Langue de départ* : Fariz-Dul (Nain) (S8/W6), Tsovrani (S8/W6) ; *Adolescence* : Fariz-Dul (Nain) (S10/W10), Tsovrani (S10/W8), Shai (S6/W2), Saltharite (S6/W2).

**Préjugés** : Très bon contact avec les tsovraniens. Cordiaux avec les kharkars et wathgars. Méfiants avec les saltharites. Indifférents aux burgons et althusiens.

**Professions** : Fighter, Rogue, Layman, Cleric, Priest, Lay Healer.

**Compétences spéciales** : *Everyman* : Caving, Leather-crafts, Metal-crafts, Mining, Second aid, 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, Region Lore (underground & Grand Nord), Second Aid, Smithing, Streetwise, 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** : Atlatl, dagger, handaxe, short sword, club, war hammer, mace, light-crossbow, battle-axe, spear, heavy-crossbow, war mattock, pole arm.