

## Comptés Francs – Mystiques (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 de façon très zélée.

### Autres facteurs

**Langage** : *Langue de départ* : Farîz-Dul (Nain) (S8/W6), <Hobgobelin> (S5/W0) ;  
*Adolescence* : Farîz-Dul (Nain) (S10/W10), <Hobgobelin> (S10/W0), <Orque> (S6/W2)

**Préjugés** : Alliance et relative bonne entente avec les Hobgobelins. Conflits fréquents avec les Orques et guerre ouverte avec les humains. Conflit permanent avec leurs frères de sang, les Sombres Esprits et les Gants de Fer.

**Professions** : Fighter, Rogue, Layman, Cleric, Priest, Mythic.

**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.

**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.

Options d'équipement