

## Comptés Francs – Sombres Esprits (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** : Matrilinéaire

**Religion** : Vénèrent Imgir (peu pratiquants)

### Autres facteurs

**Langage** : *Langue de départ* : Farîz-Dul (Nain) (S8/W6), <Orque> (S5/W5) ; *Adolescence* : Farîz-Dul (Nain) (S10/W10), <Orque> (S10/W8), Burgon (S6/W2).

**Préjugés** : En guerre avec les Gants-de-Fer, les Mystiques et les Hobgobelins. Peu de contacts et de toutes façon très tendus avec les Burgons. Assez bon entente avec les Orques.

**Professions** : Fighter, Rogue, Layman, Cleric. Les Sombres Esprits ont accès aux listes de sorts Evil Channeling (surtout la SL Necromancy).

**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-crossbow, war mattock, pole arm.