

Création d'un personnage Nain Pour Château Falkenstein

On peut résumer facilement ce qui fait la différence entre un Nain et les autres races qu'elles soient humaines, Faës, Dragons, etc. en terme de création et aptitudes du personnage.

- Le Nain est insensible au feu et à la chaleur. D'ailleurs, la plupart du temps, il vit au beau milieu de villes minières et sidérurgiques perdues au beau milieu des montagnes, enfuies sous la terre proche des torrents de laves qui lui permettent de fondre et couler le métal récolté.
- En effet, le Nain voue une passion pour le métal. Cet *Amour du métal* lui permet d'ajouter deux niveaux de compétences à son talent Bricolage lorsqu'il travaille le métal en général. De plus, il peut aisément sentir sa présence à des centaines de mètres à la ronde. A noter, qu'il n'est pas handicapé par les effets du *Fer froid*.
- Le Nain est résistant aux attaques thaumaturgiques. Le thaumaturge doit au moins réunir 16 points dans sa définition de sort pour le toucher.
- Il n'y a pas de nain femelle. Un nain s'unit à une Faë par amour et si de leur union naît une petite fille, elle aura les traits de sa mère. Alors qu'un petit garçon aura les traits et attributs de son père.
- Les Nains acquièrent suivant leur renommée un Nom. Au départ, le joueur interprète un Nain sans nom. Aucun fait glorieux ou invention géniale ne lui est attribué. Il doit se faire reconnaître par les siens afin d'acquérir ce prestigieux et attendu deuxième nom. Entre-temps, son premier nom est très souvent « fleur bleue » : il a été donné par sa douce et gentille mère, une Faë. Tout ceci donne motivation au personnage de partir à l'Aventure (épique à l'Ere de la Vapeur) !

Par Pitche
phverheve@tiscali.be
mai 2006