



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Nouvelles races > **Les Gnomes**

Les Gnomes

mardi 7 juin 2005, par [Behess](#)

Langues : khazalide, occidental, gnomique

Vision nocturne : 30 m

Alignement : neutre

Taille :

masculin 1m05 + 3d10cm

Féminin 95cm +3d10cm

Psychologie : haine envers les gobelins

Age : 9d6/9d12, compris entre 16 et 108 ans

Profil :

M	CC	CT	F	E	B	I	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
d3+2	2d10 +30	2d10+10	d3+1	d3	d3+5	2d10+20	2d10+10	2d10+30	2d10+10	2d10+10	2d10+30	2d10+10

Compétences de départ : exploitation minière, orientation

Compétences initiales	guerrier	forestier	filou	lettré
01 - 05	acuité auditive	acuité auditive		
06 - 10	acuité visuelle			
11 - 20	alphabétisation		ambidextrie	alphabétisation
21 - 30	ambidextrie		bagarre	ambidextrie
31 - 35	Conduite d'attelage	astronomie	baratin	astronomie
36 - 40	course à pied	conduite d'attelage	corruption	baratin
41 - 45	déplacement (rural)	course à pied		calcul mental

46 - 50	déplacement (urbain)	idem (rural)		conduite d'attelage
51 - 55	désarmement	escalade	déplacement (urbain)	course à pied
56 - 65	escalade	force accrue	escalade	cryptographie
66 - 75	esquive	travail (pierre)	esquive	étiquette
76 - 80	force accrue	poisons (minéraux)	fuite	escalade
81 - 85	réflexes éclairs			fuite
86 - 90	résistance accrue			héraldique
91 - 95	sixième sens			sixième sens
96 - 00	vision nocturne			déplacement (urbain)

Compétences selon l'âge :

16 - 40 : +0

41 - 60 : +1

61 - 80 : +2

81 - 100 : -1

100 - 108 : -2

Points de destin : 1d3

Points de magie : 1d4 pour apprenti, 2d4 pour les niveaux suivants

Carrières habituelles :

- guerrier : garde, milicien ou soldat

- forestier : rarement pris, surtout prospecteur

- filou : colporteur, voleur ou voleur de bétail

- lettré : apprenti alchimiste, apprenti artisan ou magnétiseur