

Traits des nains

Votre personnage présente un certain nombre de facultés innées que l'on retrouve chez tous les nains.

- ❖ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Constitution augmente de 2.
- ❖ **Âge.** Les nains se développent au même rythme que les humains, mais on les considère comme jeunes tant qu'ils n'ont pas atteint la cinquantaine. La jeunesse est l'occasion de compléter sa formation et d'acquérir l'expérience qui permettra plus tard d'être un chef de famille, voire de clan respecté et compétent. La longévité moyenne de l'espèce est de 350 ans.
- ❖ **Alignement.** La plupart des nains sont loyaux, convaincus des vertus d'une société bien structurée. Ils tendent également vers le Bien. Leur sens de l'équité est très poussé, chaque être méritant selon eux d'être traité avec justice.
- ❖ **Taille.** Les nains mesurent entre 1,20 m et 1,50 m, pour un poids moyen de 70 kg. Vous êtes de taille M.
- ❖ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 7,50 m. Votre VD n'est pas réduite lorsque vous portez une armure lourde.
- ❖ **Vision dans le noir.** Habitué à vivre sous terre, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.
- ❖ **Résistance naine.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une résistance aux dégâts de poison.
- ❖ **Formation martiale naine.** Vous bénéficiez de la maîtrise de la hachette, de la hache d'armes, du marteau léger et du marteau de guerre.
- ❖ **Maîtrise d'outils.** Vous bénéficiez de la maîtrise d'un type d'outils d'artisan de votre choix parmi les suivants : nécessaire du brasseur, outils de forgeron, outils de maçon.
- ❖ **Sens de la pierre.** Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) lié aux origines d'un travail de maçonnerie, on considère que vous êtes doté de la maîtrise de la compétence Histoire en appliquant même le double de votre bonus de maîtrise au test.
- ❖ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le nain. Cette langue regorge de consonnes dures et gutturales, intonations que l'on retrouve chaque fois que vous prenez la parole, quel que soit l'idiome employé. Si vous vivez à la surface, vous connaissez le commun, et si vous vivez dans l'Inframonde, le commun des profondeurs.

Nains bâtisseurs

Les nains bâtisseurs sont dotés d'une grande intelligence mise au service de l'artisanat, et d'une résistance remarquable. Contrairement aux nains gardiens, leur teint est plus accentué, rosé, doré ou mat. Leur chevelure – et barbe – est souvent plus raide, au point qu'il leur est possible d'arborer d'étonnantes coupes aux aspects tranchants et structurés.

- ❖ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.
- ❖ **Maître artisan.** Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés à un type d'outils parmi ceux dont vous avez la maîtrise.
- ❖ **Robustesse naine.** Vos points de vie maximums augmentent de 1. Cette augmentation se répète à chaque nouveau niveau acquis.

Drakenbergen

☞ **Peuples** : à la surface, on rencontre essentiellement des humains, des nains bâtisseurs, des gnomes des roches et des halfelins pieds-légers ; dans les mines, les nains gardiens dominant. Le long des routes marchandes, on peut rencontrer des gens de toutes espèces.

☞ **Langues** : cyfand et nain.

☞ **Systèmes d'écriture** : cyfand et runique.

Les monts draconiques, ou Drakenbergen, sont un vaste massif montagneux partagé en d'innombrables communautés et fort d'une riche histoire qui se lit dans les ruines majestueuses. On y trouve aussi bien de minuscules royaumes féodaux, que des communautés audacieuses, établis dans des vallées sauvages. Le seul véritable point commun est la présence des nains qui ont bâti dans le sous-sol des mines, des villes et des forteresses depuis des milliers d'années. Responsables de la tenue des routes et sécurisant les voies marchandes, ils permettent à la vie de se maintenir malgré les dangers et à la civilisation de la Cité Franche de pénétrer dans des régions reculées. Malgré tous leurs efforts, le Chancre s'insinue régulièrement jusqu'à la surface pour ravager et préparer ses conquêtes. Cette abomination n'est pas la seule menace : les raids des drows et des marchands d'esclaves duergars sont tout autant redoutés. À la surface, des communautés kobolds, gobelins et gobelours éparpillées vivent de rapines tandis que de grands prédateurs aériens – hippogriffes, griffons, jeunes dragons... – sont à l'affût de proies savoureuses.

Érudit

Pour beaucoup, vous êtes un puits de science, mais vous savez surtout que celle-ci n'est pas infuse. Vous avez passé tant d'heures à déchiffrer des manuscrits et des parchemins, à boire les paroles de vos maîtres et à scruter les mystères de l'esprit et les théories les plus complexes, que l'on pourrait vous penser inapte aux activités plus pragmatiques. Vous ne considérez toutefois pas les choses ainsi : plus vous en savez, mieux vous vous portez.

☞ **Maîtrises de compétence** : Histoire plus une au choix entre Arcanes, Nature et Religion

☞ **Langues** : deux au choix

☞ **Équipement** : vêtements ordinaires, plume d'écriture, encre, deux ouvrages de chevet, et une sacoche contenant 15 po.

Privilège : rat de bibliothèque

Vos connaissances sont vastes, mais vous ne savez bien entendu pas tout. Vous avez passé tant de temps dans les couloirs du savoir que ses labyrinthes n'ont pour vous plus de secrets. Lorsque vous cherchez une information livresque et que vous vous trouvez dans une ville ou communauté dotée d'une bibliothèque, d'une librairie ou d'un établissement universitaire, vous trouvez généralement votre bonheur en très peu de temps, à condition bien entendu que le renseignement ait une raison de s'y trouver. Si l'accès à ces sites n'est pas public, votre habitude de ces institutions peut vous aider à en ouvrir les portes.

Particularités suggérées

Certains savants sont imbus d'eux-mêmes, d'autres font au contraire preuve d'humilité et d'une indulgence toute pédagogique avec ceux qui en savent moins, à tel point qu'il est parfois difficile de les arrêter. Les érudits n'ont pas toujours les pieds sur terre et leurs compagnons de route le savent, mais ces derniers sont également bien conscients de la mine d'informations qu'ils représentent et des lacunes qu'ils viennent combler.

| 1d8 | Trait de personnalité | 1d6 | Idéal |
|-----|--|-----|---|
| 1 | Je vois des analogies partout : quoi qu'il advienne, une métaphore s'impose à mon esprit. | 1 | Équilibre. Le meilleur moyen d'éviter qu'un camp ne domine tous les autres consiste à connaître tous leurs secrets. (neutre) |
| 2 | Je ne peux m'empêcher de corriger les erreurs linguistiques et sémantiques d'autrui. | 2 | Raison. Ne pas céder à la hargne ni à la pitié, toujours se fier à la logique. (loyal) |
| 3 | J'aime partager mon savoir ; bizarrement, cela agace parfois les gens. | 3 | Influence. Le savoir est la clef du pouvoir. (mauvais) |
| 4 | Ma curiosité est insatiable : il faut que je sache tout, surtout quand le sujet m'est inconnu. | 4 | Infini. Je m'enivre dans le bouillonnement intarissable des flots de la connaissance. (chaotique) |
| 5 | Je souffre mal celles et ceux qui se fient à leur « intuition » ; je ne connais que la raison. | 5 | Transmission. Quand mon prochain en saura autant que moi, le monde se portera mieux. (bon) |
| 6 | Je suis d'une extrême patience avec les incultes et, malgré cela, ils se vexent. | 6 | Illumination. Un jour, le savoir accumulé sera tel que nous nous extrairons de notre condition. (tout alignement) |
| 7 | Je suis facilement distrait quand on aborde des questions d'ordre pratique. | | |
| 8 | Je suis toujours étonné quand les gens ne maîtrisent pas les notions les plus élémentaires et je leur fais savoir. | | |

Handicap : Vue affaiblie

Description : Après des années passées à déchiffrer des grimoires dans des environnements sombres, la vue de Baffror s'est détériorée. Il souffre de presbytie et d'une sensibilité accrue à la lumière vive. Cela l'oblige à porter des lunettes spéciales pour lire et travailler, mais il reste vulnérable dans certaines conditions.

Effets en jeu :

- **Désavantages :**
 - Désavantage aux tests de Perception basés sur la vue dans des environnements très lumineux ou mal éclairés.
 - Désavantage aux jets d'attaque à distance.
- **Avantage :**
 - Grâce à son habitude d'étudier des détails infimes, Baffror gagne un **avantage aux tests d'Investigation ou d'Arcane** liés à l'analyse de textes ou d'objets.