

Althusia - K'neth (Urban)

Stat Bonus :

Ag : +0
Co : +0
Me : +0
Re : +0
SD : +2
Em : +0
In : +0
Pr : +0
Qu : +0
St : +2

RR Mod :

Ess : +0
Chan : +0
Ment : +0
Poison : +0
Disease : +0
Fear : +0

Body Dev

Progression :
0 6 4 2 1

Channeling PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Essence PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Mentalism PP Dev.

Progression :
0 7 6 5 4

Arcane PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Options de background :

6

Caractéristiques physiques

Apparence : Peau cuivrée, avec parfois de fortes teintes rouges. Assez grands, plutôt minces, ils sont taillés pour les marches de longue distance. Les yeux sont ambrés ou marrons, quant aux cheveux, on les trouve généralement noir ou brun foncé.

Taille – Poids : Pour les hommes, en moyenne 1m80 pour 70kg et les femmes, 1m70 pour 55kg.

Espérance de vie : Entre 50 et 70ans.

Capacités spéciales : Descendants des K'noths, ils ont gardé une certaine capacité à la marche. +10 en Distance running.

Culture

Style de vie : Citadins

Lignage : Patrilinéaire

Religion : Panthéon de dieux aux corps d'hommes, mais aux têtes animales ou représentés sous forme de symboles géométriques.

Autres facteurs

Langage : *Langue de départ* ; K'nethy (S8/W0), Shaï (S6/W0).

Adolescence ; K'nethy (S10/W0), Ynothy (S6/W2), Yinhanthis (S6/W2), Shaïran (S6/W2), Shaï (S8/W6).

Préjugés : Bon contacts avec les K'noths et les K'tangs. Plutôt bon avec les Yinhanthis depuis quelques décennies. Tendus avec le Salthar, la Burgonnie et dans une moindre mesure la Tsovranie. Contacts neutres (tendance bonne) avec les valatans et prudents avec les Kookélés.

Professions : Fighter, Rogue, Thief, Ranger, Dabblor, Bard, Layman, Magent, Healer, Cleric, Priest (ChanC), Mythic (ChanC), Astrologer (MentC), Seer (MentC).

Compétences spéciales : *Everyman* : Astronomy, Star-gazing.

Compétences de passe temps usuelles :

Acrobatics, Acting, Ambush, Animal Handling, Appraisal, Boat Piloting [Rivière], Body Dev., Bribery, Climbing, Contortions, Cooking, Dancing, Diplomacy, Disarming Traps, Embroidery (Crafts), First Aid, Fletching, Gambling, Hiding, History, Interrogation, Juggling, Languages, Leather-crafting, Metal-

crafting, Observation, Painting, Picking Locks, Play Instrument, Public Speaking, Region Lore, Riding, Sculpting, Seduction, Sewing, Singing, Stalking, Star-Gazing, Stilt-walking, Stone-crafting, Tightrope-walking, Trading, Trap Building, Trickery. Ainsi que toutes les compétences d'arme et d'armure autorisée.

Options d'équipement

Armures : Armures cuir léger, cuir renforcé, cotte à lamelle (comme Chain mail).

Armes : Broadsword, club, dagger, falchion, light crossbow, long bow, shang, short bow, short sword, spear.

Argent :