

Althusia - Yinhanthis (Rural/Nomad)

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 jaune-brun. Plutôt rondouillards et petits. Les yeux sont généralement marrons ou verts et profondément enfoncés dans leurs orbites. Quant aux cheveux, ils sont généralement noir ou brun foncé.

Taille – Poids : Pour les hommes, en moyenne 1m65 pour 60kg et les femmes, 1m55 pour 45kg.

Espérance de vie : Entre 50 et 70ans.

Capacités spéciales : Aucune

Culture

Style de vie : De tradition rurale. Même lorsqu'ils vivent en ville, ils conservent leurs habitudes.

Lignage : Patrilineaire

Religion : Les 3 cercles sacrés d'esprits et de divinités.

Autres facteurs

Langage : Langue de départ ; Yinhanthis (S8/W4), Shaï (S6/W0).

Adolescence ; Yinhanthis (S10/W10), Shaï (S8/W6), K'nethy (S6/W2), Shaïran (S4/W2), Ynothy (S4/W0).

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

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

Compétences spéciales : *Everyman* : Star-gazing, Religion Lore, Survival [Desert].

Compétences de passe temps usuelles :

Animal handling, Attunement, Body development, Distance running, Divination, Fauna Lore, Observation, Orienteering, Region Lore, Play instrument, Star-gazing, Stone-craft, Sculpting, Survival, Tale Telling, Tracking, Weather watching. Ainsi que toutes les compétences d'arme et d'armure autorisée.

Options d'équipement

Armures : Armures de cuir léger ou renforcées.

Armes : Club, dagger, handhaxe, falchion, Shang, short bow, short sword, spear.