

Burgons (Ruralmen)

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 claire au Verblau et en en Sordolia et un peu plus basanée en Artaille – Cheveux et yeux couvrant toute la gamme sans restriction particulière.

Taille – Poids : Pour les hommes, en moyenne 1m80 pour 80kg – Pour les femmes en moyenne 1m65 pour 50kg.

Espérance de vie : Entre 60 et 80ans

Capacités spéciales : Aucune.

Culture

Style de vie : Rurale.

Lignage : Patrilineaire.

Religion : Multiple cultes et divinités possibles. Très peu d'athées.

Autres facteurs

Langage : *Langue de départ* ; Burgon (S8/W4).

Adolescence ; Burgon (S10/W8), Saltharite (S6/W6), Shaï (S6/W4), Tsvorvannien (S6/W4), Sordolain (S4/W0), Fariz-Dul (Nain) (S4/W0).

Préjugés : Grande méfiance envers les Saltharites. Mépris ou indifférence envers les Althusiens. Ignorance ou contact amical avec les Tsvorvanniens. Contacts amicaux avec les Nains Gants de Fer, les Lauriens, Palana et Majistra. Haine des Komashs, Nains Mystiques, Orques et autres races gobelines. Mépris des Sordolains, Matwaks et contacts tendus avec les Nains Sombres Esprits.

Professions : Fighter, Thief, Rogue, Layman, Magician, Illusionist, Cleric, Mentalist, Healer, Ranger, Paladin, Bard.

Compétences spéciales : Aucune.

Compétences de passe temps usuelles :

Armor Light , Acrobatics, Animal Handling, Caving, Climbing, Cooking, Dancing, Foraging, Hiding, Leather-crafting, Observation, Rope mastery, Sclaing, Stalking, Star-gazing, Swimming, Tracking, Wood-crafting.

Ainsi que toutes les compétences d'armes autorisées.

Options d'équipement

Armures : Les armures de cuir sont les plus courantes, même s'il leur est possible

d'utiliser des Chain ou Plate s'ils en ont eu l'occasion.

Armes : Dagger, handaxe, club, throwing dagger, sling, quaterstaff, fishing spear (javelin –5).

D'autres armes sont utilisables s'ils ont eu la possibilité de les voir et de les manier.