

## Burgons (Urbanmen)

### 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 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 65 et 85ans

**Capacités spéciales :** Aucune.

### Culture

**Style de vie :** Citadins.

**Lignage :** Patrilineaire.

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

### Autres facteurs

**Langage :** *Langue de départ* ; Burgon (S8/W6).

*Adolescence* ; Burgon (S10/W10), Saltharite (S8/W8), Shaï (S8/W8), Tsvorvannien (S8/W8), Sordolain (S4/W0), Fariz-Dul (Nain) (S4/W2).

**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, Dabbler, Bard.

**Compétences spéciales :** *Everyman* : Toutes les compétences de la catégorie Urban.

**Compétences de passe temps usuelles :**

Acrobatics, Acting, Ambush, Animal Handling, Appraisal, Boat Piloting, 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, Stilt-walking, Stone-crafting, Tightrope-walking, Trading, Trap Building, Trickery.

Ainsi que toutes les compétences autorisées d'armes et d'armure.

### Options d'équipement

**Armures :** Toutes sont autorisées.

**Armes :** Battle-axe, broadsword, composite bow, dagger, halberd, javelin, long bow, mace, morning star, quaterstaff, short sword, spear, two-handed sword, bastard sword, foil, main gauche, rapier.