

K'tang (Hillman)

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 brun clair, ou brun cuivrée. Cheveux noir et les yeux en amande, de couleur marron plus ou moins clair.

Taille – Poids : Pour les hommes, en moyenne 1m72 pour 68Kg et pour les femmes, 1m65 pour 55Kg.

Espérance de vie : 50-70 ans

Capacités spéciales : Bonus +20 pour les compétences ; Scalling, Acrobatics.

Culture

Style de vie : Société tribale et vie troglodyte. Chasseurs cueilleurs.

Lignage : Patrilineaire.

Religion : Culte (et crainte) des esprits et des fantômes.

Autres facteurs

Langage : *Langue de départ* ; k'tang (dialecte k'nethy) (S8/W4), Shaï (S6/W2)

Adolescence ; K'tang (S10/W5), Shaï (S8/W3), Sylmarin (S4/W0)

Préjugés : Tendu avec les Sylmarins et les Saltharites. Très bon avec les K'neth et bon avec les Yinhanthis. Bons avec les K'noths. Neutre avec les Wathgars et Tsorvaniens.

Professions : Fighter, rogue, layman, cleric (Shaman priest TP).

Compétences spéciales : *Everyman* ; Driving, Herding, Horticulture, Hunting, Tale Telling.

Compétences de passe temps usuelles :

Acrobatics, Toutes les compétences Armor*Light Skills, Attunement, Body Development, Painting (Body Painting), Brawling, Caving, Climbing, Foraging, Hiding, History (K'tang), Jumping, Leather-Crafting, Observation, Region Lore (terre des hautes tribus), Riding (hyènes), Scalling, Sprinting, Stalking, Star-Gazing, Tale Telling, Craft (stone carving), Tracking, Weather Watching ainsi que les compétences de tous les types d'arme autorisés.

Options d'équipement

Armures : Peu d'armure à cause de la chaleur. Généralement, les soldats portent

des protections en cuir au bras et aux jambes (arm & leg greaves) ou en lamelles de bois. Boucliers en cuir et en bois.

Armes : Club, dagger, flail, handaxe, javelin, bow (short & composite), sling.