

Saltharites (Urbanmen)

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

Stat Bonus :

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

Caractéristiques physiques

Apparence : Peau généralement claire au Linamaz et en Arbenfeld. Peau plus mat au Rittmark – 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.

RR Mod :

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

Culture

Style de vie : Citadins.

Lignage : Patrilinéaire.

Religion : Multiples cultes et divinités possibles. Beaucoup de non-pratiquant et d'athées.

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

Autres facteurs

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

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

Préjugés : Grande méfiance envers les autres empires, quels qu'ils soient. Contacts amicaux avec les Pourfendeurs (tribu des Aulrufang) et les Néloriens. Relations plus neutres avec les Matwaks.

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

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, Picking Locks, Play Instrument, Public Speaking, Region Lore, Riding, Sculpting, Seduction, Sewing, Singing, Stalking, Stilt-walking, Stone-crafting, Tightrope-walking, Trading, Trap Builing, Trickery.

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.