

## Tsovraniien (Urban men)

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

### 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** : Le teint généralement plutôt mat, (moins que les kharkars ou les wathgars), les paumettes assez hautes et saillantes, les yeux souvent gris, vert ou marron. Les cheveux peuvent prendre toutes les teintes.

**Taille – Poids** : 1m70 et 65kg pour les hommes ; 1m65 et 55kg pour les femmes.

**Espérance de vie** : Entre 70 et 90ans

**Capacités spéciales** : Aucune.

### Culture

**Style de vie** : Economie mixte.

**Lignage** : Patrilineaire.

**Religion** : Vénèrent principalement Zoltan et dans une moindre mesure Kyaila.

### Autres facteurs

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

*Adolescence* ; Tsovraniien (S10/W10), Khar (S6/W4), Shaï (S8/W8), Farîz-Dul (Nain) (S6/W4), Saltharite (S8/W4), Burgon (S8/W8).

**Préjugés** : Très bon envers les Astagirs. Cordiaux avec les Kharkars (mais avec des tensions) et avec les Althusiens. Méfiants envers le Salthar et tendus avec les Wathgars. Neutres envers les Burgons.

**Professions** : Fighter, Thief, Rogue, Layman, Magician, Illusionist, Cleric, Mentalist, Lay Healer, Healer, Ranger, Dabbler, Bard, Priest.

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

**Compétences de passe temps usuelles** : Acrobatics, Acting, Ambush, Animal Handling, Appraisal, Boat Pilot, Body Dev., Bribery, Climbing, Contortions, Cooking, Dancing, Diplomacy, Disarming Traps, Driving (Chars à voile), 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, Sewing, Singing, Skating, Stalking, Stilt-walking, Stone-crafting, Trading, Trap Builing, Trickery.

### Options d'équipement

**Armures** : Leather et Chain armor essentiellement. Les armures de plaques sont réservées aux plus fortunés.

**Armes** : Battle axe, broadsword, club, dagger, flail, handaxe, crossbow (heavy & light), guisarme, javelin, mace, morning star, short bow, short sword, spear, two handed sword, war mattock.