

Valatans (Nomads)

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 tannée avec des teintes jaunes. Les cheveux généralement noir et les yeux marrons ou gris.

Taille – Poids : Les hommes autour de 1m80 pour 70Kg et les femmes 1m72 pour 55Kg.

Espérance de vie : 60-75 ans

Capacités spéciales : Très bons cavaliers. +20 en Mounted Combat (horses) et toutes les compétences de la catégories Outdoor*Animal skills. Lycanthropie non maîtrisable une fois par an lors de la date de naissance.

Culture

Style de vie : Structure de clan. Les rôles importants sont ceux du chef, du chaman et du visionnaire (heyoka). L'activité principale restant l'élevage des chevaux et la chasse aux bisons.

Lignage : Patriliénaire

Religion : Croyance en 7 animaux totems. Religion animiste mais sans structure ni organisation précise. Elle fait parti des mœurs des Valatans.

Autres facteurs

Langage : *Langue de départ*, Valatan (S8/W0) ; *Adolescence*, Valatan (S10/W0), K'neth (S6/W2), Shaïran (S4/W1)

Préjugés : Bon entente avec les Althusiens. Agressifs envers les Formors (semi-géants).

Professions : Animist, Fighter, Ranger.

Compétences spéciales : *Everyman* : Mounted Combat et toutes les compétences Outdoor*Animal skills (horses) ; *Restricted* : Urban skills.

Compétences de passe temps usuelles : Acrobatics, Ambush, Animal handling, Attunement, Body dev., Craft (Bone carving), Craft (Crewelwork Crewelwork [filage de broderie]), Painting, Fauna lore, Fletching, Foraging, Hiding, Leather-crafting, Observation, Riding (Horses), Signaling, Stalking, Stargazing, Tactics, Tale-telling, Thrown and Missile weapon, Tracking, Weather watching, ainsi que les compétences d'armes autorisées.

Options d'équipement

Armures : Aucune, mais ils peuvent utiliser des boucliers généralement en cuir et en bois.

Armes : Bola, dagger, javelin, handaxe (tomahawk), scimitar, short bow, sling.