

Wathgar (Nomads)

Armes : Dagger, javelin, handaxe, scimitar, composite bow, sling.

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 : D'aspect trapus, ils ont la peau mat. Les yeux généralement gris, mais également marrons. Cheveux bruns ou noir.

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

Espérance de vie : 50-65 ans.

Capacités spéciales : Toutes les compétences Outdoor * Animal Skills et Outdoor * Environnemental à +10

RR Mod :

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

Culture

Style de vie : Structure clanique avec un style de vie plus pastorale et méditative.

Lignage : Patrilineaire.

Religion : Vénèrent Jeltagar, le dieu mi-homme, mi-cheval.

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 :* Khar (S8/W4), Tsvorvanien (S6/W2) ; *Adolescence :* Khar (S10/W8), Tsvorvanien (S8/W4).

Préjugés : Très bons avec les Karkhars, tendu avec les Tsvorvaniens et guerre ouverte avec les orques.

Professions : Animist, Cleric, Fighter, Healer, Ranger.

Compétences spéciales : *Everyman :* Les compétences de la catégorie Self-Control, la compétence Divination (Astrology) pour les Clerics ; *Restricted :* Urban Skills.

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

Options d'équipement

Armures : Armures de cuir léger tout au plus. Pas de casques, mais ils utilisent des boucliers ronds.