

## Matwak (half orcs)

### Stat Bonus :

Ag : +0  
Co : +2  
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 : +5  
Disease : +5  
Fear : +0

### Body Dev

Progression :  
0 7 4 2 1

### Channeling PP Dev.

Progression :  
0 6 5 4 3

### Essence PP Dev.

Progression :  
0 6 4 3 2

### Mentalism PP Dev.

Progression :  
0 6 4 3 2

### Arcane PP Dev.

Progression :  
0 6 4 3 2

### Options de background :

5

### Caractéristiques physiques

**Apparence** : Peau plus ou moins grisâtre en fonction du degré de sang orque. Oreilles pointues et mâchoire plus souvent carrée (façon orque). Les cheveux généralement bruns ou noir avec les yeux foncés.

**Taille – Poids** : En moyenne 1m80 et 75Kg pour les hommes et 1m70 et 65Kg pour les femmes.

**Espérance de vie** : 80-120 ans

**Capacités spéciales** : DB +15. Résistants à la chaleur et au froid, RR +15. Vision de nuit (sans lune) jusqu'à 100m.

### Culture

**Style de vie** : Citadins. Hiérarchie familiale.

**Lignage** : Patrilineaire.

**Religion** : Mélange de croyances orques et saltharites. Pratiquent la lecture des augures dans les viscères animales.

### Autres facteurs

**Langage** : Langue de départ ; Saltharite (S8/W4), Shagûk-tung (orque des Terres Sombres) (S8/W4). Adolescence ; Saltharite (S10/W8), Shagûk-tung (S10/W8), Shaï (S6/W6).

**Préjugés** : Très bon contact avec les orques. Prudents envers les humains en général. Tensions avec certains clans Nains des Pourfendeurs, alors qu'ils s'entendent mieux avec d'autres.

**Professions** : Fighter, Thief, Rogue, Layman, Magician, Cleric, Healer, Sorcerer, Ranger, Paladin, Dabbler.

**Compétences spéciales** : *Everyman* ; Divination (Hauruspice).

**Compétences de passe temps usuelles** : Acting, Ambush, Animal handling, Appraisal, Armor skills, Attunement, Body dev., Bribery, Caving, Climbing, Directed spells, Disarming traps, Fletching, Gambling, Hiding, Jumping, Languages (orque, saltharite, shaï), Leadership, Leather-crafts, Metal-crafts, Military organization, Observation, Picking locks, Rappeling, Region lore (Bas Linamaz), Ridding (horse), Scaling, Signaling, Sprinting, Stalking, Tactics, Tale telling, Tracking, Trap building, Trickery, Weaving, Wood-crafting, et toutes les armes autorisées.

### Options d'équipement

**Armures** : Peuvent utiliser toutes les armures, mais ont une préférence pour les Cottes de maille.

**Armes** : Broadsword, club, dagger, handaxe, mace, morning star, falchion, short sword, spear, war hammer, whip, clawed club or mace, long sword, poisoned arrows.