

K'noth (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 cuivrée, avec parfois de fortes teintes rouges. Assez grands, plutôt minces, ils sont taillés pour les marches de longue distance. Les yeux sont ambrés ou marrons, quant aux cheveux, on les trouve généralement noir ou brun foncé.

Taille – Poids : Pour les hommes, en moyenne 1m80 pour 65kg et les femmes, 1m70 pour 50kg.

Espérance de vie : Entre 50 et 70ans.

Capacités spéciales : Très bon marcheurs, ils possèdent un +20 en Distance running et un +5 en Body development. Apprenant très tôt à se repérer aux étoiles, ils ont un bonus de +10 en Star-gazing.

Culture

Style de vie : Pastorale, nomade.

Lignage : Patrilineaire

Religion : Des dieux aux corps d'hommes, mais aux têtes animales qui symbolisent les trois états. Le passé, le présent et l'avenir. Culte basé sur la divination.

Autres facteurs

Langage : Langue de départ ; Ynothy (S8/W4), Shaï (S4/W0).

Adolescence ; Ynothy (S10/W8), Shaï (S8/W6), K'nethy (S6/W2).

Préjugés : Bon contacts avec les K'neths et les K'tangs. Distantes avec les Tsovranniens et neutres avec les Yinhanthis.

Professions : Astrologer, Seer, Cleric, Layman

Compétences spéciales : *Everyman* : Toutes les compétences en Power Awareness et Star-gazing.

Compétences de passe temps usuelles : Animal handling, Attunement, Body development, Distance running, Divination, Fauna Lore, Observation, Orienteering, Region Lore, Play instrument (tambourin), Star-gazing, Stone-craft, Sculpting, Survival, Tale Telling, Tracking, Weapon*Thrown, Weapon*Pole arms, Weapon*1H edged, Weapon*1H concussion, Weather watching.

Options d'équipement

Armures : Pas d'armures particulières au vu des conditions climatiques. Toutefois, les armures de cuir léger sont autorisées.

Armes : Club, dagger, falchion, handaxe (stone), javelin, quaterstaff, sling, spear.