

Sordolain (Woodman)

Options d'équipement

Armures : Soft et Rigid Leather

Armes : Club, dagger, handaxe, short bow, quaterstaff, short sword, sling, woodman's axe, knife.

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 : Peau claire – Cheveux généralement foncés et les yeux souvent gris ou marrons.

Taille – Poids : Bonne constitution. Les hommes font en moyenne 1m90 pour 90kg ; les femmes se portent généralement aux alentours des 1m80 pour 65kg.

Espérance de vie : Entre 60 et 80 ans

Capacités spéciales : +20 Climbing & Acrobatic skills. +10 Foraging skill.

RR Mod :

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

Culture

Style de vie : Vie en groupement de petites communautés familiales. Essentiellement forestier.

Lignage : Patrilinéaire.

Religion : Animiste. Les croyances sont basées sur les esprits forestiers.

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* : Burgon (S8/W4), Sordolain (S2/W0) ; *Adolescence* : Burgon (S10/W8), Sordolain (S6/W2), Fariz-Dul (Nain) (S6/W2), Shai (S6/W0).

Préjugés : Bon à très bons avec les Komash. Variable avec les Burgons. Bon rapports avec les gants de Fer, tendus avec les Sombres Esprits et mauvais avec les Mystiques (les 3 peuples nains des Comtés Fracs). Relation fraîches avec les Saltharites.

Professions : Fighter, Thief, Rogue, Layman, Cleric, Animist, Mentalist, Healer, Ranger, Bard.

Compétences spéciales : *Everyman* ; Climbing, Foraging, Hiding, Hunting, Tracking.

Compétences de passe temps usuelles :

Acrobatics, Ambush, Body Development, Climbing, Crewelwork (Crafts), Dancing, Fauna Lore, First Aid, Flora Lore, Foraging, Hiding, Leather-crafting, Observation, Rappeling, Read Runes, Region Lore (Arbenfeld), Rope Mastery, Signaling, Stalking, Swimming, Tale Telling, Tightrope-walking, Tracking, ainsi que les compétences d'armes et d'armures autorisées.