

Komash (Hillmen)

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 – Cheveux bruns ou roux, les yeux généralement verts, bleus ou gris. Portent souvent les cheveux longs ainsi que la barbe.

Taille – Poids : Hommes, 1m90 en moyenne pour 80kg. Femmes, 1m75 pour 60Kg

Espérance de vie : entre 50 et 80ans

Capacités spéciales : Bonus +20 pour les compétences ; Scalling, Acrobatics.

Culture

Style de vie : Vie tribale. Ils vivent dans des petits villages qu'ils sont parfois amenés à déplacer. Ce sont des chasseurs/cueilleurs qui pratiquent également l'élevage.

Lignage : Matrilinéaire

Religion : Aucune, sauf pour les sorcières. Elles tirent leurs pouvoirs des démons.

Autres facteurs

Langage : *Langue de départ* ; Sordolain (S8/W0), Fariz-Dul (Nain) (S8/W0)

Adolescence ; Sordolain (S10/W2), Fariz-Dul (Nain) (S10/W2), Burgon (S6/W0).

Préjugés : Agressifs vers les Burgons et les orques. Neutres avec les Nains. Amical envers les Sordolains.

Professions : Fighter, Rogues, Layman, Runemage, Witches (TP).

Compétences spéciales : *Everyman* : Driving, Herding, Horticulture, Hunting, Tale Telling ; *Restricted* : Urban Skills.

Compétences de passe temps usuelles : Acrobatics, Toutes les compétences Armor*Light Skills, Attunement, Body Development, Body Painting (Craft), Brawling, Caving, Climbing, Foraging, Hiding, History (Komash), Jumping, Leather-Crafting, Observation, Region Lore (Komashkaïda), Riding, Scalling, Sprinting, Stalking, Star-Gazing, Tale Telling, Tattooing (Craft), Tracking, Weather Watching ainsi que les compétences de tous les types d'arme autorisés.

Options d'équipement

Armures : Armures de cuir légère, sinon, aucune pour les plus expérimentés.

Armes : Broadsword, club, dagger, handaxe, javelin (pointes de silex), short bow (pointes de flèches durcies au feu), spear.

Argent : Uniquement des possessions matérielles en fourrures et herbes.