

Caractéristiques minimales du genre Béornide :

Carrure : Robuste

Noblesse : Honnête

Eveil : Attentif

Héritage Culturel :

CARRURE :

Endurance, Hache, Lances, Sauter.

GRACE :

Acrobatie, Archerie, Escalade, Esquive, Lancer, Pêche, Se Cacher, Travail du bois, Couture et broderie.

EVEIL :

Chamanisme, Empathie animal, Empathie sylvestre, Orientation, Perception, Pister, Vénérie, magie naturelle, pts de communion.

Enfance :

Casse-cou :

CARRURE :

Bagarre, Endurance, Haches, Lances, Lutte, Sauter, Natation, Forcer, Armes à 2 mains

GRACE :

Acrobatie, Escalade, Esquive, Parade.

Solitaire :

CARRURE :

Endurance, Haches, Sauter.

GRACE :

Acrobatie, Couture et broderie, Escalade, Esquive, Lancer, Pêche, Se Cacher, Travail du bois.

EVEIL :

Studieuse :

CARRURE :

Lances

GRACE :

Chirurgie, Couture et broderie, Danse, Esquive, Poignard, Se Cacher.

EVEIL :

Chamanisme, Empathie animale, Empathie Sylvestre, Mémoriser, Perception, Perspicacité, Magie naturelle, Pts de communion.

ERUDITION :

ERUDITION :

Jardinage/Herboristerie, Premiers soins.

POESIE :

Chant.

NOBLESSE :

Thaumaturgie, Thaumaturgie royale, Sentir le mal, Sens de l'honneur, Pts de noblesse.

PRESTANCE :

Dressage.

EVEIL :

Empathie sylvestre, Pister, Vénérie, magie naturelle, pts de communion.

PRESTANCE :

Dressage, Intimidation.

Chamanisme, Empathie animale, Empathie horticole, Empathie sylvestre, Mémoriser, Orientation, Perception, Pister, Magie naturelle, Pts de communion.

POESIE :

Chant, cuisine.

NOBLESSE :

Sentir le mal.

Jardinage/Herboristerie, Langue, Légendes,

Lire/Ecrire, Premiers soins.

Poesie :

Chant.

NOBLESSE :

Sentir le mal, Thaumaturgie, Thaumaturgie Royale, Pts de noblesse.

PRESTANCE :

Enseigner.

Milieu de Vie :

Milieu Animal, Forêt reculée et milieu Sauvage :

CARRURE :

Armes à deux mains, Bagarre, Endurance, Forcer, Haches, Lutte, Sauter.

GRACE :

Acrobatie, Parade, Escalade, Pêche, Se Cacher, Travail du bois.

EVEIL :

Chamanisme, Empathie animale, Empathie Sylvestre, Orientation, Perception, Pister, Vénérerie, Magie naturelle, Pts de communion.

POESIE :

Chant, Cuisine.

NOBLESSE :

Sentir le mal

PRESTANCE :

Dressage, Intimidation.

Eduqué parmi les groupes de cueilleurs de sa tribu :**Carrure :**

Endurance, Bagarre, Haches, Lances, sauter.

Grâce :

Acrobatie, Chirurgie, Couture et broderie, Escalade, Esquive, Poignards, Se Cacher.

Eveil :

Chamanisme, Empathie horticole, Empathie Sylvestre, Estimation matérielle, Orientation, Perception, Perspicacité, Magie naturelle, Pts de communion.

Erudition :

Jardinage/ Herboristerie, Premiers soins.

Poesie :

Chant, cuisine.

Noblesse :

Sentir le mal

Prestance :

Intimidation.

Milieu druidique :**Carrure :**

Lances, Sauter.

Grâce :

Chirurgie, Couture et broderie, Danse, Esquive, Lancer, Poignard, Travail du bois.

Eveil :

Chamanisme, Détecter piège, Empathie animale, Empathie sylvestre, Mémoriser, Orientation, Perception, Magie naturelle, Pts de communion.

Erudition :

Jardinage/Herboristerie, Géographie, Langue, Légendes, Lire/écrire, Premiers soins.

Poesie :

Chant.

Noblesse :

Sens de l'honneur, Sentir le mal, Thaumaturgie, Thaumaturgie royale, Pts de noblesse.

Prestance :

Enseigner

ATTENTION !

Les béornides ne peuvent accéder à toutes les professions allant à l'encontre de l'étiqbe beornides(donc pas de chasseurs...)