

RACES

HUMAINS

Les humains ont existé bien avant toutes les autres races. Leur courte période de gestation et leurs mœurs plus ouvertes leur ont permis de croître et de s'étendre, prenant de plus en plus de place sur le continent. Étant la seule race à ne pas à avoir à se soucier de l'extinction, il est fréquent de les voir s'entre-tuer, du moins c'est ce que pensent les autres races. Ils sont également les seuls à ne pas avoir un véritable sentiment d'appartenance raciale. On retrouve les humains partout, dans tous les domaines, car ils sont les plus polyvalents.

Caractéristiques physiques:

	<u>Masculin</u>	<u>Féminin</u>
- espérance de vie :	70 cycles	80 cycles
- maturité :	16 cycles	15 cycles
- grandeur moyenne :	1m72 (5'9")	1m60 (5'4")
- poids moyen :	72kg(160lbs)	57kg(125lbs)

Habilités:

+1 point d'endurance

Contraintes:

aucune

ELFES

Les elfes ont tendance à être plus petits et plus sveltes que les humains. Ils ont une constitution un peu plus faible. Leurs traits physiques sont plus fins et délicats. Même s'ils apparaissent fragiles, ils représentent la rapidité et la coordination. Les elfes vivent généralement beaucoup plus longtemps que toute autre race, souvent plus de trois cents ans. Les elfes sont frivoles et se préoccupent beaucoup de leur beauté. Danser, chanter et jouer de la musique sont leurs passe-temps favoris.

On dit dans les légendes que les elfes ont été créés magiquement. Que cela soit vrai ou non, leurs corps canalisent facilement l'énergie et par conséquent les rendent hautement résistants à la magie, mais aussi très compétents avec cet art.

Caractéristiques physiques:

	<u>Masculin</u>	<u>Féminin</u>
- espérance de vie :	400 cycles	450 cycles
- maturité :	90 cycles	100 cycles
- grandeur moyenne :	1m53 (5'1")	1m43 (4'9")
- poids moyen :	50kg(110lbs)	41kg(90lbs)

Habilités:

+2 dégâts avec les projectiles
infravision (*)
résistance au sort charme et au sort sommeil

Contraintes:

-1 point d'endurance
-1 de maîtrise (**)
ne peuvent pas être ressuscités

NAINS

Les nains sont petits avec des corps massifs et sont facilement identifiables par leur barbe (même les femmes en ont un peu) qu'ils portent généralement fièrement. Par contre, ceux qui sont passés par le Portail la coupèrent en signe de rupture avec leur ancienne vie. Le peuple nain en est un de personnes travaillantes qui ne donnent pas beaucoup de place à l'humour dans leur vie. Ils adorent l'alcool, qu'ils absorbent avec beaucoup d'aisance. Leur intérêt pour les métaux précieux l'emporte sur tout. Les nains aiment exploiter la terre et les mines. Mais ils détestent l'eau sous toutes ses formes. Ils ne raffolent pas des elfes et détestent les darkons.

Leurs petits doigts les rendent très malhabiles avec la magie arcane et par conséquent il n'y a pas de nain magicien. Quoique des légendes racontent le contraire...

Caractéristiques physiques:

	<u>Masculin</u>	<u>Féminin</u>
- espérance de vie :	150 cycles	160 cycles
- maturité :	30 cycles	30 cycles
- grandeur moyenne :	1m28 (4'3")	1m20 (4')
- poids moyen :	68kg(150lbs)	55kg(120lbs)

Habilités:

+2 points d'endurance
infravision (*)

Contraintes:

pas d'armes à deux (2) mains
petit bouclier maximum

SAURIENS

Seuls autochtones parmi les habitants du village, ces créatures humanoïdes apparentées aux reptiles ont accueilli les exilés de l'autre côté du Portail. Par contre, ils sont également étrangers à ces terres puisqu'ils viennent de beaucoup plus loin au sud. Nomades, ils se sont déplacés là où la nourriture était abondante.

Peu nombreux actuellement, les sauriens prétendent que le reste de leur tribu arrivera dans quelque temps. Cela laisse les autres races inquiètes, car elles savent que les sauriens sont chasseurs et mangeurs de créatures humanoïdes.

Caractéristiques physiques:

	<u>Masculin</u>	<u>Féminin</u>
- espérance de vie :	50 cycles	55 cycles
- maturité :	10 cycles	10 cycles
- grandeur moyenne :	1m65 (5'6")	1m60 (5'4")
- poids moyen :	59kg(130lbs)	52kg(115lbs)

Habilités:

3 poisons venin par jour (décès du personnage dans un délai d'une (1) heure)

Contraintes:

doit protéger la faune et la nature
-1 de dommage avec les armes de mêlée
race limitée(maximum 5)

TABAXIS

(Voir fiche de joueur dans les classes de personnage)

SAPIENS

(Réservé aux monstres)

ASIATIQUES

(Pour les classes de ninja, rônin et samouraï)