
LES RACES

Humains

Les humains sont connus pour leur grande capacité d'adaptation, mais aussi pour leur cruauté, aussi bien sur le champ de bataille qu'en tant qu'individus. Leur espérance de vie varie de 60 à 100 ans.

Points de vie : 4

Atouts :

- Immunité mineure aux désarmements
- Bonus d'armure + 1 (par set porté en pair)

Traits spécifiques :

Aucun



Gobelins

Les gobelins sont perçus comme de vils voleurs, petits, faibles et souvent en groupe pour semer le chaos. Malgré leur apparence misérable, ils sont rusés et peuvent rapidement devenir une menace si sous-estimés.

Points de vie : 3

Atouts :

- Rapaces : +2 à chaque récolte ou butin (Géo)
- Maîtrise des armes de jet : +2 dégâts par lancer
- Agilité : 1 esquive gratuite contre une attaque physique (Par combat)
- Évolution : Peut devenir un Haut Gobelin, débloquant la classe Shaman (Prêtre) et +2 PV permanent (**Voir animation**)

Traits spécifiques :

Masque de Gobelin (ou maquillage vert)

Nez pointu / écrasé (pas obligatoire si vous portez un masque)

Maquillage vert sur toutes les parties visibles du corps (cou, mains, etc.)



Orcs

Les Orcs sont des colosses brutaux qui ne reculent jamais devant un combat. Ils règlent leurs conflits par des duels honorables, cherchant toujours à asseoir leur dominance.

Points de vie : 7

Atouts :

- Coup puissant : +2 dégâts, 1 coup par court repos (15 mins)
- Intimidation : *L'orc lâche un cri de guerre* ; empêche un ennemi de vous attaquer pendant 3 minutes (1 fois par court repos)

Traits spécifiques :

Masque d'orc (ou maquillage brun / vert / autres teintes)

Maquillage brun / vert / autres teintes sur toutes les parties visibles du corps (cou, mains etc.)



Nains

Petits mais costauds, les nains sont d'excellents artisans et travailleurs acharnés. Ils sont réputés pour leur ingéniosité, leur bravoure et leur amour de la bière.

Points de vie : 6

Atouts :

- Mains enflammées : Réduit de moitié le temps de forge et minage
- Stabilité : Résistance majeure aux chutes et secousses

Traits spécifiques :

Barbe imposante (pour tous les sexes)



Drakéides (Drakes)

Autrefois dragons, les Drakéides ont abandonné leur forme originelle pour adopter une apparence humanoïde, poursuivant ainsi sagesse et prospérité.

Points de vie : 5

Atouts :

- Armure naturelle : +2 PV temporaires (se régénère à chaque scène)
- Souffle élémentaire : Attaque élémentaire selon la lignée du Drake (1x par combat)
 - Feu (Rouge / Orange) : 2 dégâts de feu
 - Acide (Vert) : 1 dégât perce-armure
 - Électricité (Bleu) : 2 dégâts électriques (+1 si la cible porte une armure métallique)
 - Glace (Blanc) : soigne +2 PV avec catalyseur / touché (1 fois par scène)
- Résistance mineure à leur propre élément

Traits spécifiques :

Masque de dragon (ou maquillage)

Traits de dragon (ailes, queue, griffes)



Aïsha

Les Aïsha sont une espèce aquatique séduisante, autant que pour les hommes que les femmes. Les Aïsha ont la peau écailleuse de couleur distincte (Voir section **Traits spécifiques**). Certaines ont des branchies visibles et d'autres des oreilles palmées et autres caractéristiques dites « aquatiques ».

Points de vie : 2 PV de jour et 6 PV de nuit

Atouts :

- Cri des Aïsha : Pousse un cri strident qui étourdit jusqu'à 3 cibles (1 fois par combat)
- Séduction majeure : Charme jusqu'à 2 cibles (1 fois par scène)
- Résistance mineure à l'eau
- Faiblesse au feu : +2 dégâts sur les attaques enflammées subies
- Adaptation à la pluie : En temps de pluie, 6 PV maximum jour et nuit.

Traits spécifiques :

Branchies

Teintes de peau grise, bleu, noire, etc.

Traits « aquatiques » (Doigts palmés, oreilles palmées, etc.)



Elfes de l'Arbre Monde

Les elfes de l'Arbre Monde sont en harmonie avec la nature et manient la magie avec une aisance incomparable.

Points de vie : 5

Atouts :

- Magie Elfique : +2 mana ou ferveur de base
- Bouclier de l'Arbre Monde : Octroie +3 armure temporaire à un allié ou à soi-même pendant 1 heure (-2 mana ou ferveur, se recharge après un court repos).

Traits spécifiques :

Oreilles d'Elfe

Vêtements nobles et/ou elfiques



Elfes des Ténèbres

Séparés de leurs cousins de l'Arbre Monde, ces elfes se sont adaptés aux bois obscurs, développant une méfiance et un narcissisme prononcés.

Points de vie : 5

Atouts :

- Évasion nocturne : +2 esquives attaques physiques normales (1 fois par combat)
- Égorgement : Permet d'achever un joueur en coma, avec un risque de perte définitive du personnage. Un personnage avec la compétence Égorgement peut tuer sans passer par le coma. Un gorget protège de l'égorgement. (1 fois par cycle (8 heures))
- Magie Elfique ténébreuse : +1 mana ou ferveur maximum

Traits spécifiques :

Visage blanc et cernes noirs

Vêtements sombres



Demi-Elfes

Les enfants d'une union entre Humain et Elfe, possédant des traits des deux races.

Points de vie : 6

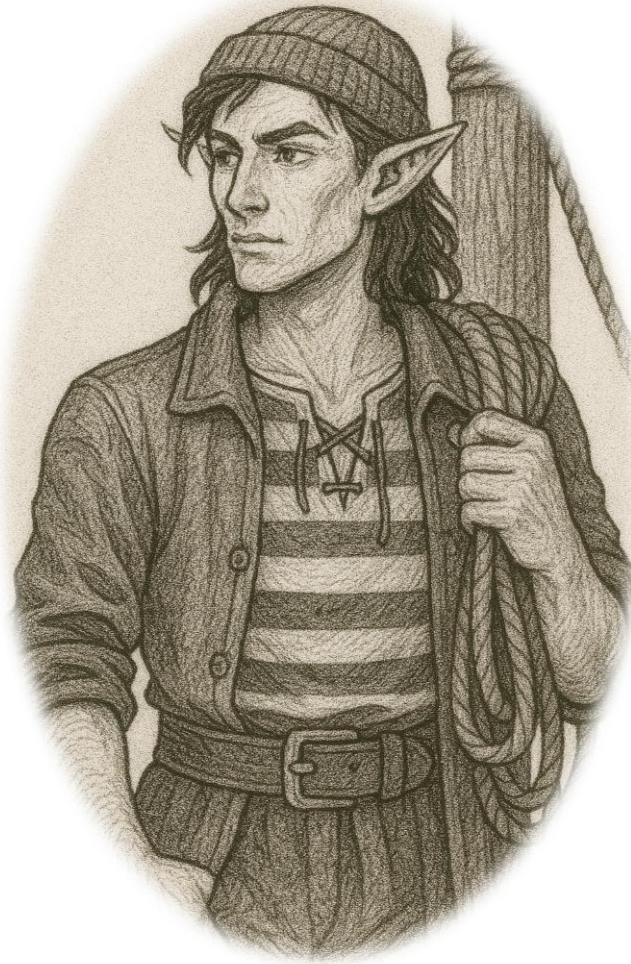
Atouts :

- Désarmement : Peut désarmer un ennemi (2x par court repos)
- Bonus d'armure + 1 (par set porté en pair)

Traits spécifiques :

Oreilles d'Elfes (Au choix / non obligatoire)

Vêtements humains / nobles



Loups-Garous

Des êtres maudits alternant entre forme humaine et bête sanguinaire.

Points de vie : 4

Points de vie en forme lycanthrope : 6

Atouts :

- Faiblesse à l'argent : Dégâts subis x2 si l'arme est en argent
- Rage incontrôlable : Après transformation, entre en rage pendant 15 minutes ou jusqu'à coma / mort.
- Régénération : Récupère 2 PV toutes les 15 minutes en forme lycanthrope.
- Morsure : Peut transformer une autre personne en loup-garou (PNJ compris sans consentement) (les joueurs seulement si consentement hors-jeu obtenu).

Traits spécifiques :

Forme humaine : Aucun

Forme de loup : Fourrures au niveau du visage (ou masque de Loup), Griffes de Loup.



Hybrides

Humanoïde mélangé avec une autre race (Animaux, créatures, plantes).
Choisissez une seule spécialisation.

Points de vie : Selon la spécialisation

Spécialisations :

- **Combattant (4 PV) :**
 - Pied Forestier (Voir Lexique des effets)
 - Coup précis (+4 dégâts / 1 fois par court repos)

- **Support (4 PV) :**
 - Nature Sauvage (+3 PV temporaire au touché par long repos).
 - Soins improvisés (Permet d'utiliser une feuille d'arbre comme pansement et soigner une cible de 1 PV après 5 minutes).

- **Défenseur (5 PV) :**
 - Peau renforcée : +3 armure naturelle (se régénère à chaque scène).
 - Résistance mineure à la compétence Brise-Bouclier (1 fois par cycle)

Traits spécifiques :

Forme humaine : Aucun

Forme de loup : Fourrures au niveau du visage (ou masque de Loup), Griffes de Loup.

