

Kislevite

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
3	3	2	2	2	2	Blessure : E+10 Corruption : E+5

Fils d'Ursun le Grizzly : un niveau de formation gratuit à la création parmi Discipline, Résistance ou Capacité de Combat.

Coopodar : bénéficie d'un à ses tests de Peur ou Terreur.

Leg des Kossars : peut ignorer l'Fatigue pour manipuler un arc après une action utilisant une hache, ou manipuler une hache après avoir tiré avec un arc.

Peuples et traits

Frontalien, Arabien et Tzigan

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Ceil pour oeil : bénéficie d'un à ses tests ciblant un personnage l'ayant blessé ou causé du tort si le personnage est dans une attitude téméraire.

Chevronné : peut ignorer à ses tests de Résistances régient par la faim et les voyages prolongés.

Peuples et traits

Bretonnien

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Honneur de la Dame du Lac : bénéficie d'un quand il s'agit de défendre ou d'appliquer les valeurs de la Dame et de la Chevalerie Bretonnienne.

Vassal : bénéficie de contact parmi ses concitoyens et peut bénéficier d'aide ou d'informations en provenance de Bretonnie, selon son rang social (à la discrétion du MJ).

Peuples et traits

POUR LA DETERMINATION
DES METIERS, DETERMINEZ
LES PEUPLES HUMAINS
ET HALFELINS COMME
DES REIKLANDERS ET LES
PEUPLES NAINS COMME
DES NAINS.

EN CAS DE METIERS DE-
DIES SUPPLEMENTAIRES,
CONSIDEREZ LES RESUL-
TATS 91-00 COMME UN
CHOIX POUR CES METIERS.

Halfelin

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 23
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+8 Corruption : E+8

Discret : un halfelin peut ignorer à tous ses jets de Furtivité (Ag).

Bonne chaire : un halfelin améliore toujours la qualité de la nourriture et bénéficie à titre personnel d'un à ses jets de Résistance en rapport à la faim.

En contrepartie, il doit manger 1 repas par jour de plus minimum.

Peuples et traits

Elfe Sylvain

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
2	2	3	2	3	2	Blessure : E+8 Corruption : E+10

Elu d'Orion : acquiert à la création une compétence parmi Capacité de Tir, Connaissance de la Nature, Observation ou Furtivité.

Fonstelier : ignore dus aux terrains accidentés en forêt.

Communauté avec la Nature : en forêt, les tests d'Observation et de Furtivité bénéficient de .

Vision nocturne : peut ignorer dus à l'obscurité lors des tests.

Peuples et traits

Martenburger

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Richesse insolente : à la création, après qu'un Martenburger ait déterminé son niveau de richesse, il est remboursé de 1 PC.

Sens du commerce : peut ignorer pour tous ses tests en rapport avec le commerce.

Peuples et traits

Haut Elfe

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
2	2	2	3	3	2	Blessure : E+8 Corruption : E+10

Maintien : acquiert gratuitement un talent d'Affinité supplémentaire à la création.

Erudition : acquiert gratuitement la compétence Erudition à la création.

Elu d'Ishta : acquiert une de ces compétences à la création : Discipline, Observation ou Intuition.

Vision nocturne : peut ignorer dus à l'obscurité lors des tests.

Peuples et traits

Estalien

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Sens du commerce : peut ignorer pour tous ses tests en rapport avec le commerce.

Pied marin : peut ignorer à tous ses tests liés à la navigation maritime et la résistance en mer ou eau douce.

Peuples et traits

Sylvanien

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Communautaire : à la création, tout sylvanien bénéficie gratuitement d'un rang de formation dans la compétence folklore.

Superstitieux : obtient un bonus d'un pour tous ses tests d'endition et de folklore liés à la mort.

Peuples et traits

POUR LA DETERMINATION DES METIERS, DETERMINEZ LES PEUPLES HUMAINS ET HALFELINS COMME DES REIKLANDERS ET LES PEUPLES NAINS COMME DES NAINS.

EN CAS DE METIERS DE-DIES SUPPLEMENTAIRES, CONSIDEREZ LES RESULTATS 91-00 COMME UN CHOIX POUR CES METIERS.

Tiléen

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Séducteur : à la création, un Tiléen qui achète la compétence Charisme bénéficie gratuitement et en supplément de la spécialisation Séduction (Charisme).

Libre penseur : les Tiléens sont connus pour leurs avis tranchés et libertins. Ils peuvent ignorer dans les rencontres sociales où ils se montrent tronoclastes, blasphemateurs ou fétons.

Peuples et traits

Nain de Zhufbar, Karak Azul, Barak Varr et des Karaks Industriels

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
2	3	2	3	2	2	Blessure : E+10 Corruption : E+10

Enfant de Grungui : un niveau de formation gratuit à la création parmi Discipline, Résistance ou Capacité de Combat.

Conscription Industrielle : peut bénéficier d'un au lieu d'un lors d'un test réalisé à plusieurs.

Rancunier : bénéficie d'un au corps à corps contre un peau-verte.

Vision nocturne : peut ignorer jusqu'à de malus lié à l'absence de lumière ou l'obscurité.

Peuples et traits

Norse

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
3	3	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+8

Une Vie de Combat : à la création, acquiert une compétence parmi celle-ci : Athlétisme, Capacité de Combat, Intimidation ou Résistance.

Fils du Nord : bénéficie de pour tous ses tests liés à la survie, la faim, le froid ou les intempéries. Il en est de même dans le domaine de la navigation.

Rude : en attitude téméraire, un norse subit à ses tests de social, excepté lors d'une Intimidation.

Peuples et traits

Reiklander

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 25
2	2	2	2	2	2	Blessure : E+9 Corruption : E+5

Flexibilité : la transition de carrière coûte une augmentation de moins, jusqu'à un minimum de zéro.

Favorisé par la Fortune : peut, une fois par session, bénéficier de supplémentaires à l'occasion du test de son choix.

Peuples et traits

Middenheimer

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 23
3	2	2	2	2	2	Blessure : E+10 Corruption : E+5

Puissance du Loup Blanc : bénéficie d'un à l'occasion de ses tests basés sur la Force. Ce bonus ne s'accumule pas avec d'autres bonus de dé .

Pélag du Loup Blanc : un PJ Middenheimer peut ignorer un sur ses tests de Résistances liés au froid ou aux intempéries.

Peuples et traits

Nain de Karak Agaraz, Karaz-A-Karak Karak Norm et des Karaks Mineurs

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
3	3	2	2	2	2	Blessure : E+10 Corruption : E+10

Enfant de Grungui : un niveau de formation gratuit à la création parmi Discipline, Résistance ou Capacité de Combat.

Robustesse : la limite d'encombrement des nains est augmenté de 5.

Rancunier : bénéficie d'un au corps à corps ou à distance contre les peaux-vertes ainsi que tout l'ennemi ayant blessé le personnage.

Vision nocturne : peut ignorer jusqu'à de malus lié à l'absence de lumière ou l'obscurité.

Peuples et traits

Nain de Karak Kadrin, Karak au Huit Pics, Karak Agal et des Karaks Perdus

F	E	Ag	Int	FM	Soc	Points de Création : 20
3	3	2	2	2	2	Blessure : E+10 Corruption : E+10

Enfant de Grungui : un niveau de formation gratuit à la création parmi Discipline, Résistance ou Capacité de Combat.

Robustesse : la limite d'encombrement des nains est augmenté de 5.

Ténacité exacerbée : bénéficie d'un à ses tests de Peur ou Terreur.

Rancunier : bénéficie d'un au corps à corps contre un peau-verte.

Vision nocturne : peut ignorer jusqu'à de malus lié à l'absence de lumière ou l'obscurité.

Peuples et traits