

Arius

Âge : 19 Sexe : F Taille : 6
Métier : Médecin PV : 8

Espèce : Nyx

Envoûtant : Tu as un bonus de +4 aux jets de séduction et de persuasion

Amphibien : Les Nyx respirent sur terre comme sous l'eau. Si tu es dans l'eau, tu utilises la compétence «nager» au lieu de «combat» ou «esquive».

Comme un poisson dans l'eau : Les Nyx sont d'excellents nageurs. Ils rajoutent un bonus de +4 à tous les jets de «nager».

Faiblesse aux maladies et à la pollution : Les Nyx subissent le double des dommages lorsqu'ils proviennent d'une maladie ou d'une source de pollution.

Magie des océans : Les Nyx sont originaires des fonds marins, ils ont +2 aux jets de magie en milieu aquatique.

Qualité :

Premier de la classe : Tu as une grande culture générale, tu connais beaucoup de sujets. Tu as un bonus de +1 sur tous tes jets de connaissance.

Défaut :

Frêle : Tu as une faible constitution. Tu commences avec 2 PV en moins.



Greta

Âge : 22 Sexe : F Taille : 6
Métier : Forgeron PV : 10

Espèce : Korgélian

Changeforme : Un Korgélian peut se métamorphoser en n'importe quel animal au prix d'une action. Cependant il garde la couleur de sa peau, de ses yeux et de ses poils quand il est sous cette forme, ainsi que ses points de vie initiaux.

Immunité aux effets du froid : Les Korgélians ne peuvent subir aucun dommage venant du froid.

Faiblesse à la chaleur : Les Korgélians subissent le double des dommages lorsqu'ils proviennent d'une source de chaleur.

Magie des montagnes : Les Korgélians ont +2 aux jets de magie dans les zones montagneuses et sur les terres gelées.

Qualité :

Rapide : Ta valeur de déplacement quand tu es à pieds est doublée. Tu passes donc de 6 à 12.

Défaut :

Bruyant : Tu as du mal à te déplacer sans bruit, -2 aux jets de discrétion.

