

LES RACES

Dans 2170, le choix de la race de votre personnage est très important. Il détermine les bonus et les malus obtenus aux caractéristiques, et favorise certaines classes. Les bonus peuvent devenir important si vous choisissez la bonne combinaison entre race et classe.

Les bonus obtenus grâce à la classe favorite sont ajouté au niveau 3, c'est-à-dire au moment de la spécialisation, même en ce qui concerne la race Humaine.

Particularités raciales des Humains

- Taille moyenne : entre 1 m 40 et 2 m 10. + 0 au bonus de Défense.
- Poids : entre 40 et 120 kg.
- Vision : 21 m (14 cases) en détail en plein jour, 51 m (34 cases) sans détails en plein jour, 6 m (4 cases) en détail dans la pénombre, 12 m (8 cases) sans détails dans la pénombre.
- Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) par tour. + 2 au bonus de Défense.
- En raison des capacités de compréhension et d'adaptabilité dont font preuve les Hommes, ces derniers gagnent un don supplémentaire au niveau 1 (soit 2 dons au niveau 1 en tout). A chaque nouveau niveau, ils gagnent également 1 point de compétence, qui peut être utilisé soit en compétence innée, soit en compétence de classe.
- Classe favorite : spécial. Les Humains peuvent choisir n'importe quelle orientation et être favorisés. Au niveau 3, ils gagnent automatiquement un bonus de +1 dans la caractéristique principale de la classe choisie.

Particularités raciales des Elfes

- Taille moyenne : entre 1 m 35 et 2 m 00. + 0 au bonus de Défense.
- Poids : entre 35 et 85 kg.
- Vision : 19,5 m (13 cases) en détail en plein jour, 49,5 m (33 cases) sans détails en plein jour, 6 m (4 cases) en détail dans la pénombre, 12 m (8 cases) sans détails dans la pénombre.
- Vitesse de déplacement : 7,5 m (5 cases) par tour. + 3 au bonus de Défense.
- Modificateur de caractéristiques : - 1 en For, + 2 en Agi, - 1 en Esp.
- Les Elfes bénéficient d'un bonus de + 2 à l'attaque lorsqu'ils utilisent une arme de tir. Ils ont en effet un sens inné de la visée.
- Les Elfes, à l'ouïe fine et à l'attention en alerte, bénéficient d'un bonus de + 3 aux jets de Détection et d'Intuition.
- Classe favorite : Les Elfes obtiennent un bonus de + 1 en Agi si ils choisissent la classe de Ranger Tireur d'élite, et d'un bonus de +1 en Esp si ils choisissent la classe d'Arcaniste Archimage ou celle d'Arcaniste Pyromage.

Particularités raciales des Nains

- Taille petite : 90 cm à 1 m 30. +1 au bonus de Défense.
- Poids : entre 40 et 100 kg.
- Vision : 15 m (10 cases) en détail en plein jour, 39 m (26 cases) sans détails en plein jour, 4,5 m (3 cases) en détail dans la pénombre, 9 m (6 cases) sans détails dans la pénombre.
- Vitesse de déplacement : 4,5 m (3 cases) par tour. + 1 au bonus de Défense.
- Modificateur de caractéristiques : + 2 en For, - 1 en Agi, - 1 en Esp.
- Les Nains bénéficient d'un bonus de + 2 à l'attaque lorsqu'ils utilisent une arme blanche au corps à corps. Ils manient ce genre d'arme avec une efficacité redoutable.
- Les Nains, robustes et puissants, obtiennent un bonus de + 3 aux jets d'Apnée et de Force Pure.
- Vision dans le noir. Les Nains peuvent voir dans le noir le plus complet à leur portée de vision normale.

- Classe favorite : Les Nains bénéficient d'un bonus de + 1 en For si ils choisissent la classe de Ranger Épéiste ou celle de Ranger Guerrier numérique, et d'un bonus de + 1 en Agi si ils choisissent la classe de Pilote Artilleur.

Particularités raciales des Gnomes

- Taille petite : 75 cm à 1 m 10. + 1 au bonus de Défense.
- Poids : entre 15 et 50 kg.
- Vision : 13,5 m (9 cases) en détail en plein jour, 34,5 m (23 cases) sans détails en plein jour, 13,5 m (9 cases) en détail dans la pénombre, 34,5 m (23 cases) sans détails dans la pénombre.
- Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases) par tour. + 0 au bonus de Défense.
- Modificateur de caractéristiques : - 2 en For, + 1 en Agi, + 1 en Esp.
- Les Gnomes bénéficient de la Vision nocturne. Les Gnomes voient en condition de pénombre aussi bien qu'en plein jour.
- Les Gnomes, vifs et malins, obtiennent un bonus de + 3 aux jets d'Acteur et de Discrétion.
- Les Gnomes possédant au moins + 1 en Esp peuvent lancer les sorts arcaniques en tant que pouvoir magique, et ce une fois par jour.
- Classe favorite : Les Gnomes bénéficient d'un bonus de + 1 en Agi si ils choisissent la classe de Pilote Méca ou celle de Ingénieur Pirate numérique, et d'un bonus de + 1 en Esp si ils choisissent la classe d'Arcaniste Sunimage.

Toute autre pouvant donner lieu à une évolution par classe de personnage est possible, autant pour les joueurs que pour les PnJ. C'est au MD de trancher pour chaque situation, et d'adapter la race à la classe et au niveau.