



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Race > **Focus**
Aquatique des Races de Prestige

Focus Aquatique des Races de Prestige

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Ceux qui choisissent la voie de l'Eau tendent à être placides et lents à mettre en colère. Ils ressentent l'amour et l'attraction de l'océan, et ils en tirent leur insondable force et leur patience. Tandis qu'ils suivent leur voie, ces personnages expérimentent de lents changements de leurs corps et de leurs esprits qui ne font qu'intensifier leur amour et leur désir pour la mer.

- **Immersion** (Aquatique)

La créature réalise à quel point les pouvoirs des océans sont vastes et sans limites, et elle parvient à lier cette réalisation physiquement à son corps.

Sa peau se couvre d'un film humide qui ne peut jamais être séché ni enlevé, comme sur les écailles d'un poisson. Ses cheveux (ou équivalent, plumage, pelage) sont mouillés en permanence. Ses doigts et ses orteils s'allongent et deviennent palmés. Ses yeux prennent une couleur pâle et brillent comme les reflets jumeaux de la pleine lune dans une eau calme.

Pré-requis : Sculpture de Soi

Bénéfices : La créature gagne un bonus d'aptitude de +4 aux compétences Natation et Evasion. De plus, tout adversaire tentant d'agripper la créature ou d'utiliser contre elle des actions d'agrippement subit un malus de circonstances de -4 en raison de sa peau glissante.

Spécial : Cette altération est interdite à toute créature ayant déjà des altérations de Flamme ou de Minéral.

Coût : 384 XP

- **Enfant des Eaux** (Aquatique)

La créature ne fait plus qu'un avec l'océan, et son cœur bat au rythme puissant des vagues. Son corps semble abriter des cascades retenues seulement

par une fine peau parcheminée. On dit que la couleur des yeux de ces créatures reflète toujours leur état d'esprit, comme la nuance des flots peut annoncer une tempête.

Pré-requis : Immersion, Sculpture de Soi

Bénéfices : Un Enfant des Eaux peut respirer sous l'eau à volonté comme une créature aquatique.

Coût : 4000 XP

- **Saturation** (Aquatique)

La créature découvre comment utiliser l'immense pouvoir qui dort dans les profondeurs pour altérer sa forme physique. Son corps subit une transformation telle que les organes internes deviennent majoritairement constitués d'eau. Ils continuent à fonctionner normalement, mais les dommages physiques qu'ils peuvent subir sont modifiés, annulant en partie les effets de la plupart des armes.

Le seul signe vraiment visible de cette altération est que la créature n'a plus de sang. Si elle est blessée, c'est de l'eau claire et pure qui s'écoule de son corps.

Pré-requis : Immersion, Enfant des Eaux, Sculpture de Soi

Bénéfice : La créature est immunisée aux critiques et aux attaques sournoises

Coût : 10000 XP