

PAPER

Liste des races

**Impérial****Santé : 14 pts****Magie : 16 pts**

Les Impériaux sont les humains qui peuplent la province impériale de Cyrodiil, et qui ont conquis Tamriel. Bien que physiquement plus faibles et plus petits que d'autres races, les Impériaux sont considérés comme les meilleurs soldats de rang et leurs troupes en armures lourdes sont parmi les meilleures de Tamriel.

**Haut-Elfe****Santé : 10 pts****Magie : 22 pts**

Également appelés « Altmers » dans l'Archipel de l'automne dont ils sont originaires, les Hauts Elfes sont passés maîtres en arts des arcanes, plus que tout autre race.

**Nordique****Santé : 20 pts****Magie : 8 pts**

Habitants de Bordeciel, ils sont grands et souvent les cheveux blonds. Aussi forts qu'intrépides, les Nordiques sont célèbres pour leur résistance au froid et leur amour inné du combat.

Volonté +1**Elfe Noir****Santé : 13 pts****Magie : 20 pts**

Également appelés « Dunmers » dans leur région d'origine de Morrowind, les Elfes noirs sont célèbres pour leurs talents de dissimulation et de magie. Ils sont naturellement résistants au feu.

**Elfe des bois****Santé : 10 pts****Magie : 22 pts**

Habitants des forêts occidentales de Val-Boisé, également appelés « Bosmers ». Les Elfes des bois font de bons éclaireurs et de bons voleurs et il n'y a pas meilleur archer dans tout Tamriel.

**Bréton****Santé : 13 pts****Magie : 20 pts**

Outre la grande maîtrise des sorts inhérents à leur race, même les plus humbles Brétons de Haute-Roche peuvent se vanter de leur résistance élevée à la magie. Les Brétons sont de redoutables mages guerriers.

**Argonien****Santé : 15 pts****Magie : 15 pts**

Cette race reptilienne, bien adaptée aux dangereux marais de sa région d'origine, a développé une résistance naturelle aux maladies et est capable de respirer sous l'eau.

**Rougegarde****Santé : 17 pts****Magie : 10 pts**

Meilleurs guerriers de Tamriel, les Rougegardes de Lenclume bénéficient d'une forte constitution et d'une résistance naturelle au poison. Ils aiment les climats tropicaux ou désertiques.

**Orc****Santé : 20 pts****Magie : 8 pts**

Habitants des monts de Wrothgarian et la Queue de Dragon, les forgerons orques sont très célèbres pour la qualité de leurs créations. Les troupes orques équipées d'armures lourdes comptent parmi les meilleures de l'Empire.

**Khajiit****Santé : 15 pts****Magie : 15 pts**

Originaires de la province d'Elsweyr, ils sont intelligents, vifs et agiles. Leur capacité à agir en toute discrétion fait d'eux d'excellents voleurs. Tous les Khajiits voient dans la nuit et se servent de leurs griffes pour attaquer.