

Humanima V2

☐☐ Humanima



Présentation

Les Humanima sont un peuple hybride, descendants des Elkhor qui se lièrent jadis aux bêtes sauvages de la Forêt sans Fin. De cette union naquit un sang mêlé de chair et d'instinct, donnant naissance à des lignées tribales imprégnées des forces animales.

Fiers et méfiants, souvent marginalisés dans les cités sicardiennes, ils restent cependant respectés pour leurs talents innés et leur adaptation hors norme. Chaque Humanima porte en lui les traits de son ascendance animale, définissant ses aptitudes et son rôle au sein de sa tribu.

Traits raciaux (socle commun)

- **Vision dans le noir** : 9 m.
 - **Origine tribale** : choisissez une sous-ascendance.
 - **Plage de caractéristiques (création)** :
 - Force : 30-70
 - Agilité : 30-70
 - Esprit : 30-70
 - Perception : 30-70
 - Charisme : 30-70
 - **Sous-ascendance** : deux caractéristiques passent en 40-80 selon le profil choisi.
-

Sous-ascendances

☐☐ Félidae — Félines agiles & chasseurs

- **Caractéristiques renforcées** : Agilité & Perception (40-80).
 - **Traits** :
 - Griffes : vos attaques à mains nues infligent +1d4 dégâts tranchants.
 - Instinct du chasseur : avantage aux jets de Perception/Investigation pour pister une cible vue ou sentie.
-

☐☐ Laporidae — Rapides & futés

- **Caractéristiques renforcées** : Agilité & Esprit (40-80).
- **Traits** :

- Saut gargantuesque : distance de saut doublée.
 - Jambes solides : pas de dégâts de chute < 20 m.
-

☐ Reptilia — Féroces & coriaces

- **Caractéristiques renforcées** : Force & Constitution (40–80).
 - **Traits** :
 - Mâchoire puissante : morsure (1 action) inflige 1d6+Force dégâts perforants. Cible → Constitution DD 25 : échec = **Restreint** 1 tour.
 - Peau écailleuse : armure naturelle équivalente à une armure légère (absorption 2, durabilité 6).
-

☐ Canidae — Robustesse & loyauté

- **Caractéristiques renforcées** : Constitution & Perception (40–80).
 - **Traits** :
 - Odorat développé : avantage aux jets d'Investigation liés à l'odorat.
 - Morsure : en réaction (au contact), inflige 1d4 dégâts perforants.
-

☐ Ursidae — Force & intimidation

- **Caractéristiques renforcées** : Force & Constitution (40–80).
 - **Traits** :
 - Physique imposant : avantage aux oppositions et tests de Force.
 - Rugissement sauvage (1/combat) : zone 10 m, Esprit DD 25 → échec = **Paniqué** 1d4 tours.
-

☐ Cervidae — Élégance & harmonie

- **Caractéristiques renforcées** : Esprit & Agilité (40–80).
- **Traits** :
 - Charge cornue (2/repos long) : déplacement + attaque → inflige +1d4 dégâts contondants et repousse 3 m.
 - Harmonie sylvestre : avantage en Discrétion dans les environnements naturels.

Sous-ascendances rares

☐ **Chiroptères (Chauve-souris)**

- Traits : oreilles allongées, ailes membraneuses partielles (parfois réduites à des bras-griffes), sens auditif hors norme.
- Bonus : +10 Perception, +10 Agilité.
- Pouvoir spécial — **Écholocalisation (passif)** : en obscurité totale, ne subit pas le malus de l'état *Aveuglé*.

Lutrinae (Loutres et mustélidés aquatiques)

- Traits : pelage épais, doigts palmés, grande dextérité dans l'eau.
- Bonus : +10 Agilité, +10 Esprit.
- Pouvoir spécial — **Souffle aquatique (1/combat)** : peut retenir son souffle deux fois plus longtemps, ou accorder à un allié la capacité de respirer sous l'eau pendant 1 minute.

Muridae (Rat/rongeurs)

- Traits : yeux vifs, museau mobile, sens de l'odorat aiguisé. Parfois plus petits et secs que les autres Humanima.
- Bonus : +10 Perception, +10 Constitution.
- Pouvoir spécial — **Instinct de survie (1/combat, Réaction)** : lorsqu'ils tombent sous 25 % PV, ils peuvent immédiatement se désengager (même sans avoir préparé leur défense).

Strigidés (Chouettes/Hiboux)

- Traits : grands yeux ronds lumineux, plumage partiel, rotation de la tête quasi complète.
- Bonus : +10 Perception, +10 Charisme.
- Pouvoir spécial — **Sagesse nocturne (passif)** : avantage aux jets de Connaissance la nuit ou dans les ruines/temples anciens.

Sauriens (lézards exotiques, caméléons, etc.)

- Traits : peau écailleuse colorée, parfois capables de modifier légèrement leurs teintes.
- Bonus : +10 Agilité, +10 Perception.
- Pouvoir spécial — **Peau changeante (1/combat, 1 action)** : gagne +20 en Discrétion pour un tour.

Culture

Les Humanima vivent dans des tribus regroupées par sous-ascendance. Chaque membre reçoit un rôle précis, jugé vital à l'équilibre du groupe, et doit s'y former auprès d'un maître. Leur société valorise l'harmonie et l'instinct, plus que l'ambition individuelle.

Bien que liés à la nature, ils ne la vénèrent pas directement : leur culte se tourne vers le ciel et les étoiles, perçus comme des guides du destin.

Panthéon

- **Mirellia**, déesse de la nuit et de la lune, est leur divinité majeure, gardienne des cycles et des astres.

Révision #4

Créé 9 septembre 2025 17:55:20 par karubak

Mis à jour 12 septembre 2025 00:55:32 par karubak