Humanima V2

□□ Humanima



Présentation

> *Les Humanima sont un peuple hybride et fier, descendants des anciens Elkhor qui se lièrent jadis aux forces sauvages et primordiales de la Forêt sans Fin. De cette union mystique naquit un sang mêlé, empreint d'instinct animal et de chair mutée. Souvent marginalisés et perçus avec méfiance dans les grandes cités-États de Sicard, ils y sont pourtant hautement respectés pour leurs sens hors normes et leur adaptabilité physique exceptionnelle. Chaque Humanima porte en lui les traits distinctifs de sa lignée animale, définissant son rôle, ses aptitudes et sa place au sein de la tribu.*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Vision Nocturne :** Votre regard est taillé pour la traque nocturne ou la canopée sombre. Vous voyez parfaitement dans l'obscurité totale jusqu'à **9 mètres**.
- **Origine Tribale :** À la création, choisissez une sous-ascendance parmi les Lignées communes ou rares. Cela détermine vos caractéristiques renforcées et vos capacités uniques.

□□ Plage des Caractéristiques de Départ

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Humanima
Physique	30 (40*)	70 (80*)	**Instinct de chair :** Robustesse variable selon la bête. *(Passe à 40–80 pour Reptilia, Ursidae, Canidae, Muridae)*
Agilité	30 (40*)	70 (80*)	**Réflexes :** Vivacité animale, vitesse de course. *(Passe à 40–80 pour Félidae, Laporidae, Cervidae, Chiroptères, Lutrinae, Sauriens)*
Perception	30 (40*)	70 (80*)	**Sens affûtés :** Ouïe, odorat et vue de prédateur. *(Passe à 40–80 pour Félidae, Canidae, Chiroptères, Muridae, Strigidés, Sauriens)*

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Humanima
Esprit	30 (40*)	70 (80*)	**Ruse :** Instinct de survie, connexion spirituelle. *(Passe à 40–80 pour Laporidae, Cervidae, Lutrinae)*
Charisme	30 (40*)	70 (80*)	**Prestance :** Aura sauvage, domination ou sagesse. *(Passe à 40–80 pour Ursidae, Strigidés)*

> ⚠ **Rappel de création :** Selon la sous-ascendance choisie ci-dessous, deux caractéristiques clés voient leurs seuils augmenter, passant de 30–70 à **40–80** (ou reçoivent un bonus net de **+10** pour les lignées rares).

□□ Les Lignées Communes

□□ Félidae ~~*Les Chasseurs Agiles*~~

- **Ajustement de Caractéristiques :** L'Agilité et la Perception passent à **40–80**.
- **Griffes Câblées :** Vos mains se terminent par des griffes rétractables acérées. Vos attaques à mains nues infligent un bonus permanent de **+1d4 dégâts tranchants**.
- **Instinct du Prédateur :** Vous possédez l'**Avantage** sur tous vos jets de *Perception* et d'*Investigation* lorsqu'il s'agit de pister ou repérer une cible que vous avez déjà vue ou sentie.

□□ Laporidae ~~*Les Rapides & Futés*~~

- **Ajustement de Caractéristiques :** L'Agilité et l'Esprit passent à **40–80**.
- **Saut Gargantuesque :** Les puissants muscles de vos jambes doublent purement et simplement vos distances de saut horizontales et verticales.
- **Jambes Solides :** Votre corps amortit les chocs cinétiques. Vous ne subissez **aucun dégât de chute** pour toutes les hauteurs inférieures à 20 mètres.

□□ Reptilia ~~*Les Féroces Coriaces*~~

- **Ajustement de Caractéristiques :** Le Physique et la Perception passent à **40–80** *(Ajusté pour la V2)*.

- **Mâchoire Puissante (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* Permanente.
  - *Effet :* Vous portez une morsure destructrice infligeant **1d6 + (Physique ÷ 10)** points de dégâts perforants. La cible doit immédiatement réussir un jet de **Physique DD 25** sous peine de subir l'état **Immobilisé** pendant 1 tour, bloquée dans vos mâchoires.
- **Peau Écailleuse :** Vos écailles font office d'armure naturelle. Elles sont équivalentes à une armure légère (Protection : 2 | Durabilité : 6, se régénère entièrement après un repos long).

□□ Canidae *~~Les~~ Les Meutes Loyales*

- **Ajustement de Caractéristiques :** Le Physique et la Perception passent à **40–80** *(Ajusté pour la V2)*.
- **Odorat Développé :** Votre truffe perçoit les moindres signatures chimiques. Vous obtenez l'**Avantage** sur tous les jets d'*Investigation* liés au flair et à l'odorat.
- **Morsure Réflexe (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Réaction | *Fréquence :* Permanente.
  - *Effet :* Lorsqu'une créature entre en contact direct avec vous au corps à corps, vous pouvez lui infliger une morsure rapide de **1d4 dégâts perforants**.

□□ Ursidae *~~La~~ La Force Sauvage*

- **Ajustement de Caractéristiques :** Le Physique et le Charisme passent à **40–80** *(Ajusté pour la V2)*.
- **Physique Imposant :** Votre masse musculaire est colossale. Vous obtenez l'**Avantage** permanent lors de tous les tests et oppositions de force brute basés sur le *Physique*.
- **Rugissement Sauvage (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Vous poussez un rugissement guttural terrifiant sur un rayon de 10 mètres. Les ennemis dans la zone doivent réussir un jet d'**Esprit DD 25** sous peine de subir l'état **Paniqué** pendant 1d4 tours.

□□ Cervidae *~~Les~~ Les Nobles Couronnés*

- **Ajustement de Caractéristiques :** L'Esprit et l'Agilité passent à **40–80**.
- **Charge Cornue (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Déplacement + 1 Action | *Fréquence :* 2 fois par Repos long.
  - *Effet :* Si vous vous déplacez d'au moins 3 mètres en ligne droite vers un ennemi avant de l'attaquer, vos bois infligent un bonus de **+1d4 dégâts contondants** et **repoussent la cible de 3 mètres**.
- **Harmonie Sylvestre :** Vous savez vous fondre dans l'environnement. Vous bénéficiez de l'**Avantage** sur vos jets de *Discrétion* lorsque vous évoluez en milieu naturel.

Les Lignées Rares *(Bonus fixes de +10)*

- **Chiroptères (Chauve-souris) :** Peuple de la nuit aux oreilles allongées et ailes membraneuses.
  - *Bonus :* +10 Perception, +10 Agilité.
  - *Écholocalisation (Passif) :* Votre ouïe compense vos yeux. En obscurité totale, vous ignorez les malus de l'état **Aveuglé**.
- **Lutrinae (Loutres & Mustélidés) :** Pelage épais, doigts palmés et grande espièglerie.
  - *Bonus :* +10 Agilité, +10 Esprit.
  - *Souffle Aquatique (Capacité — 1/combat) :* Vous pouvez retenir votre souffle deux fois plus longtemps ou exhaler une bulle d'air offrant à un allié la capacité de respirer sous l'eau pendant 1 minute.
- **Muridae (Rats & Rongeurs) :** Silhouette nerveuse, museau mobile et sens de la survie exacerbé.
  - *Bonus :* +10 Perception, +10 Physique *(Ajusté pour la V2)*.
  - *Instinct de Survie (Capacité — 1/combat, Réaction) :* Lorsque vos points de vie tombent en dessous de 25% de leur maximum, vous pouvez immédiatement effectuer un *Déplacement* pour vous désengager et fuir, même si vous n'aviez pas utilisé votre *Action de Défense* ce tour-ci.
- **Strigidés (Chouettes & Hiboux) :** Grands yeux ronds capteurs de lumière, plumage partiel et cou ultra-flexible.
  - *Bonus :* +10 Perception, +10 Charisme.
  - *Sagesse Nocturne (Passif) :* Votre esprit s'éveille dans l'ombre. Vous obtenez l'**Avantage** sur tous vos jets de *Connaissance* s'ils sont effectués de nuit ou au cœur de ruines et de temples anciens.
- **Sauriens (Caméléons & Lézards) :** Peau écailleuse et colorée capable de se fondre dans le décor.
  - *Bonus :* +10 Agilité, +10 Perception.
  - *Peau Changeante (Capacité — 1 Action | 1/combat) :* Vos écailles imitent les teintes environnantes. Vous gagnez un bonus de **+20 à votre prochain jet de Discrétion** durant ce tour.

Culture & Spiritualité

Les Humanima s'organisent en tribus strictes et solidaires, gouvernées par la complémentarité des rôles. Chez eux, l'ambition individuelle passe toujours après l'équilibre de la communauté. Chaque jeune choisit un maître de lignée pour se former à une fonction vitale (chasseur, tisseur de peaux, guetteur, herboriste).

Bien qu'étroitement liés à la Forêt sans Fin, ils ne prient pas les arbres ou la terre. Leur foi se tourne entièrement vers la voûte céleste, les constellations et les mouvements astraux, qu'ils considèrent comme la carte de leur destin.

- **Mirellia :** La Déesse de la Nuit, des Étoiles et de la Lune. Divinité absolue du panthéon Humanima, elle veille sur les cycles de chasse, guide les nomades dans l'obscurité et protège les secrets de l'instinct sauvage.

Révision #5
Créé 9 septembre 2025 17:55:20 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 18:01:39 par karubak