

Humanima

Présentation des Humanima

Les Humanima sont un regroupement d'espèces hybrides entre un humain et un animal, originaires de la Forêt sans Fin. Bien qu'ils soient principalement issus de cette forêt, on peut également les croiser dans les villes sicardiennes et humaines. D'un naturel généralement curieux, de nombreux membres des différentes tribus se sont dispersés et intégrés à diverses sociétés.

Bien qu'ils soient intégrés, les Humanima ne sont pas toujours acceptés. Certains voient leur présence comme une nuisance à anéantir, tandis que d'autres leur prêtent des vertus merveilleuses, ce qui les rend parfois chassés pour certaines parties de leur corps.

La quasi-totalité des Humanima provient soit des forêts infinies, soit des bas-fonds des villes humaines ou sicardiennes, où ils servent de main-d'œuvre bon marché. Cela leur confère une maîtrise des compétences adaptées à leur environnement.

Caractéristique de la race

- **Vision dans le noir** : Tous les Humanima possèdent la capacité de voir dans l'obscurité, leur permettant de naviguer aisément dans des environnements sombres.

Sous especes

Il existe plusieurs sous espèces qui seront présentées dans cette partie:

Felidae



Les Humanima Félide, comme leur nom l'indique, sont des Humanima qui empruntent leurs traits aux différents félins de ce monde. Considérés comme extrêmement agiles et de bons orateurs, il n'est pas rare de les voir en tant que voleurs ou espions, à la solde de grandes familles ou à la tête de célèbres clans Humanima, tels que les Flintaris ou, plus récemment, les Jochanvich.

Maîtrise

- **Acrobatie**
- **Discrétion**

Caractéristiques

- **Force :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Agilité :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Constitution :**
 - Minimum : 20
 - Maximum : 60
- **Esprit :**
 - Minimum : 20

- Maximum : 60
- **Perception :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Charisme :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70

Caractéristiques de la race

- **Vision dans le noir améliorée :** Vous pouvez voir jusqu'à 18 m dans l'obscurité.
- **Griffes :** Vos attaques à mains nues infligent 1d4 de dégâts supplémentaires.
- **Instinct du chasseur :** Sur une cible que vous avez soit vue, soit sentie pendant une minute, tous les jets d'investigation pour la repérer sont effectués avec un avantage.

Laporidae



ridae

Chassés par le passé pour leurs pattes, que l'on disait porte-bonheur, les Humanima Laporidae sont aujourd'hui connus pour être des combattants agiles, rapides et discrets, dotés d'une grande intelligence. Il n'est pas rare de voir un Humanima Laporidae en tant que coursier, scientifique ou chaman.

Maîtrise

- **Athlétisme**
- **Acrobatie**

Caractéristiques

- **Force :**
 - Minimum : 20

- Maximum : 60
- **Agilité :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Constitution :**
 - Minimum : 20
 - Maximum : 60
- **Esprit :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Perception :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Charisme :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70

Caractéristiques de la race

- **Saut gargantuesque :** Lors d'une action de déplacement, un Humanima Laporidae peut effectuer un saut équivalent à deux fois sa distance de déplacement.
- **Jambe solide :** Tant que la chute est inférieure à 20 m, vous ne subissez pas de dégâts de chute.

Reptile



Peu de choses sont connues sur les Humanima Reptile, qui se sont très peu mélangés au monde civilisé. Habitant les zones marécageuses de la forêt, les Humanima Reptile sont un peuple fier vivant en petits groupes ressemblant à des tribus, mais ayant généralement une structure familiale. D'une forte corpulence, les Humanima Reptile sont de féroces guerriers, possédant une excellente connaissance de leur terrain et des techniques de combat. Cependant, les mauvaises langues affirment que leur intelligence s'arrête là. En effet, les reptiliens sont souvent considérés comme peu astucieux en dehors des combats.

Maîtrise

- **Intimidation**
- **Survie**

Caractéristiques

- **Force :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Agilité :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Constitution :**

- Minimum : 40
- Maximum : 80
- **Esprit :**
 - Minimum : 20
 - Maximum : 60
- **Perception :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Charisme :**
 - Minimum : 20
 - Maximum : 60

Caractéristiques de la race

- **Mâchoire puissante** : La mâchoire des Reptiliens inflige $1d6 + \text{Force}$ de dégâts. La cible doit effectuer un jet de Constitution ; en cas d'échec, elle est restreinte.
- **Peau d'écaille** : Les reptiliens bénéficient d'une armure naturelle de 10.

Canidé



Les Humanima Canidés sont réputés pour leur robustesse et leur fidélité. Connus pour leur sens du devoir et leur odorat exceptionnel, ils sont grandement appréciés tant au sein des autres tribus qu'auprès des autres espèces. On retrouve de nombreux Humanima Canidés dans des métiers liés au maintien de l'ordre, en particulier en dehors de la Forêt Noire.

Maîtrise

- **Investigation**
- **Intimidation**

Caractéristiques

- **Force :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Agilité :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Constitution :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Esprit :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Perception :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Charisme :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70

Caractéristiques de la race

- **Odorat développé :** Vous avez un bonus sur tous les jets d'investigation utilisant l'odorat.
- **Morsure puissante :** En tant qu'action bonus, vous pouvez infliger une morsure qui inflige 1d4 de dégâts perforants.

Ursidé



Les Humanima Ursidé sont réputés pour leur force physique impressionnante et leur présence intimidante. Ces êtres robustes inspirent respect et crainte, tant au sein de leur tribu qu'à l'extérieur. Souvent considérés comme les protecteurs naturels de leur communauté, les Ursidé se distinguent par leur capacité à faire face aux menaces avec courage et puissance.

Maîtrise

- **Intimidation**
- **Athlétisme**

Caractéristiques

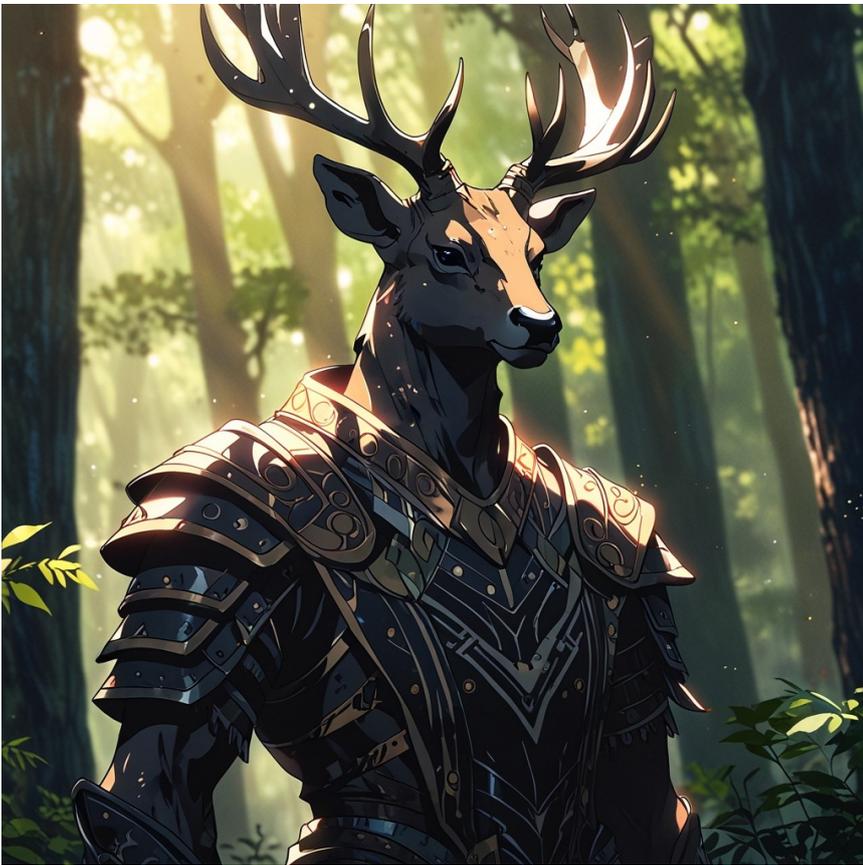
- **Force :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Agilité :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Constitution :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Esprit :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Perception :**

- Minimum : 30
- Maximum : 70
- **Charisme :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70

Caractéristiques de la race

- **Physique imposant** : Vous avez un avantage sur tous les jets de résistance de Force.
- **Rugissement sauvage** : Deux fois par repos long, vous pouvez pousser un hurlement. Toute personne dans une zone de 30 m doit faire un jet d'Esprit ; en cas d'échec, la cible est effrayée pendant deux tours.

Cervidé



Les Humanima Cervidé sont connus pour leur agilité et leur grâce. Dotés d'une forte connexion avec la nature, ils sont souvent perçus comme des gardiens des forêts. Leur apparence élancée et leurs talents naturels en font des adeptes du camouflage, leur permettant de se fondre harmonieusement dans leur environnement.

Maîtrise

- **Discrétion**
- **Survie**

Caractéristiques

- **Force :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Agilité :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Constitution :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Esprit :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Perception :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Charisme :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70

Caractéristiques de la race

- **Charge cornue :** Lors d'une attaque, vous pouvez coupler cela à une charge cornue. Vous pouvez vous déplacer de 9 m et infliger 1d4 de dégâts supplémentaires si l'attaque est réussie (deux fois par repos long).
- **Harmonie sylvestre :** Votre apparence vous permet de vous camoufler dans la nature. En dehors des villes, vous avez un avantage sur les jets de Discrétion.

Culture des Humanima

Les Humanima sont généralement regroupés en tribus, chacune constituée d'une seule sous-espèce. Ces tribus possèdent une hiérarchie stricte, où chaque membre se voit attribuer un rôle dès sa naissance par le sorcier de la tribu. Le nouvel arrivant passe alors ses premières années au sein de sa famille, avant de partir apprendre son rôle auprès d'un maître assigné. Une fois cette formation achevée, l'individu peut mener une vie normale au sein de sa tribu tout en s'acquittant de ses responsabilités. Aucun rôle n'est considéré comme honteux, car tous sont jugés essentiels à la survie de la tribu.

Bien que les Humanima soient proches de la nature, ils ne lui vouent pas un culte particulier. Ils vénèrent plutôt le ciel et ses astres, croyant que l'avenir et le passé peuvent être décryptés à travers les messages envoyés par les étoiles.

Dieu vénéré

- **Mirellia** : Déesse de la nuit et de la lun
-

Révision #13

Créé 12 juillet 2024 17:42:07 par karubak

Mis à jour 22 septembre 2024 20:20:48 par karubak