

GÉNÉRALITÉS

Le monde de Gribadia possède ses propres cultures et ascendances qui peuplent les différents continents. Bien que de nombreux peuples recourent aux règles de base de Pathfinder 2e édition, il existe de différentes ou modifiées. Vous trouverez ici une liste des ascendances présentes dans le monde de Gribadia. Chaque ascendance et recontextualisée selon l'univers et les héritages peuvent avoir changé (bien qu'un grand nombre d'entre-eux correspondent trait pour trait à des héritages présents dans les règles de Pathfinder 2e Edition)

RÉFÉRENCES

Lorsque la section dons ancestraux est omise d'une ascendance, cela veut dire que vous avez accès à l'ensemble des options disponibles dans les règles de Pathfinder 2e Edition. Pour le reste, les dons existants feront directement référence aux règles de base qui se maintiennent tandis que les nouveaux dons ancestraux seront spécifiés en suivant le même formalisme.

HUMAIN

Les humains sont nés dans la région aujourd'hui connues comme les terres dévastées. Les circonstances de leur migration ont été perdues dans l'histoire mais ils affirment avoir débarrassé les dragons du continent d'Hereklyon. Depuis ils sont passés d'un regroupement de clans en une multitude de royaumes épapillés sur le continent. Les traditions humaines sont autant diversifiées que leurs colonies, faisant aujourd'hui d'eux le peuple le plus florissant.



L'ambition, la diversité et le potentiel exceptionnel des humains leur ont permis de devenir une des ascendances les plus répandues de gribadie, malgré la jeunesse de leur civilisation. Leurs nations couvrent de nombreux et vastes territoires telles que les terres longeant la côte des dragons jusqu'à Sabledor inclus ou les vallées et plateaux verdoyants de Temerantes et Demerantes. L'humanité se décline en de nombreux peuples allant de nomades à impérialistes, bons ou mauvais. Aujourd'hui le fer de lance de la technologie, leur astuces les ont permis de combiner matière et magie pour créer des outils terriblement efficaces et des armes dévastatrices.

VOUS...

- Soihaitez repousser les limites de votre corps ou de votre esprit
- Défendez une cause pour laquelle vous êtes prêt à donner de votre personne
- Accordez une importance capitale aux relations avec les vôtres.

LES AUTRES...

- Admirent ou craignent l'expansion rapide de votre peuple
- Sont prudents par rapport à vos objectifs personnels
- Sont curieux et souhaitent en savoir davantage de votre espèce.

DESCRIPTION PHYSIQUE

cf bouquin, flemme de recopier

SOCIÉTÉ

La diversité des humains se retrouve dans leurs diverses formes de gouvernements. Qu'il s'agissent de royaumes féodaux, de cités-états ou d'états fantoches, chacun a développé des coutumes associées à l'environnement dans lequel ils se sont développés. L'évolution rapide de ces organisations rendent le terrain politique complexe à aborder pour les autres peuples.

Points de vie

8

Taille

Moyenne

Vitesse

7,5 m (5 cases)

Primes de caractéristiques

2 Libres

Langues

Commun

Langues supplémentaires : un nombre égal à 1 + votre modificateur d'intelligence (si le résultat est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : Hormanien, Nain, Ystrelien, Chantant, Campagnol, Andolien, Autres langues auxquelles vous avez accès

Traits

Humain

Humanoïde

ALIGNEMENT ET RELIGION

Les humains se déclinent en de nombreuses valeurs et principes très variés. On retrouve cette hétérogénéité y compris au sein d'un même groupe, comme par exemple l'Empire qui promulgue les sacres de sept divinités antagonistes mais qui coopèrent, aussi bien alignées du sacré que de l'impie, de la loi que du chaos.

HERITAGES HUMAINS

BASSES-TERRES

Vous avez grandi dans les plaines verdoyantes de Temerantes, fertiles et prospères. Vous avez bénéficié d'une éducation à minima correcte sous la direction de l'Empire vous permettant d'explorer davantages de compétences. Vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix. Au niveau 5, vous devenez expert dans cette compétence.

MONTAGNARD

Vous avez grandi dans les hautes-terres de Demerantes, là où le climat est plus ardu. Votre peau est plus claire et votre musculature est plus développée. Vous pouvez transporter un montant d'Encombrement supplémentaire de 1 sans être surchargé et augmentez votre limite de charge transportée de 1. De plus vous gagnez un bonus circonstanciel de +1 à vos tests d'athlétisme lorsque vous Escaladez.

ÉBONITE

Vous faites partie de la communauté de Demerantes vivant au sein de Iona'Thylis parmi les demi-Elfes de Lemerandes. Votre peau possède une teinte cendrée et votre chevelure est décolorée. Vous connaissez l'Ystrelien, ou une langue supplémentaire parmi celles qui vous sont accessibles si vous la connaissez déjà. Vous gagnez un bonus de circonstance de +2 pour Vous orienter dans la forêt et vous gagnez la capacité Pacte Symbiotique.

PACTE SYMBIOTIQUE ♦

PEU COURANT

Fréquence Une fois par jour

Vous faites partie du pacte avec les esprits des forêts. Lorsque vous parcourez une forêt enchantée, vous pouvez faire appel à un esprit de la forêt pour qu'il protège votre groupe pendant une durée que vous déterminez.

L'esprit demandera quelque chose en retour visant à aider au bon développement de la forêt (planter une graine de son arbre dans une clairière distante, nettoyer un cours d'eau, abattre une colonie d'une espèce invasive,...). Le MJ détermine la nature et la complexité de la requête.

Si vous complétez la requête dans le temps impartis, votre groupe évitera automatiquement tous les dangers naturels de la forêt. Dans le cas contraire, l'esprit sera mécontant et vous tendra des pièges qui augmentent le degré de difficultés rencontrées dans la forêt de 2 niveaux.

IMPÉRIAL

Vous avez été élevé en tant qu'impérial de Temerantes. Vous connaissez les préceptes de votre peuple et vous avez appris des autres peuples habitant ou commerçant avec l'Empire. Choisissez un don général supplémentaire dont vous remplissez les prérequis.

MAJ'DAAL

Vous avez grandi dans les terres arides de Sabledor où vous avez appris à survivre. Habitués à parcourir le désert et les canyons, votre peau est d'une couleur variant entre bronzé et noire. Vous subissez tous les effets environnementaux liés à la chaleur comme si leur intensité était réduite d'un rang et vous ignorez le terrain rendu difficile par le sable ou les rocallles. Vous gagnez un bonus de circonstance de +2 à vos tests de Survie lorsque vous êtes dans le désert.

NAIN

Les nains sont concentrées dans les monts Goriakis, sur la côte Nord d'Hereklyon, d'où ils sont sortis de terre il y a de celà près de trois mille ans. Ils sont divisés en 3 clans occupant les différentes vallées éponymes. Ces clans parfois rivaux, parfois coopératifs suivant le bon vouloir du Roi sous la montagne, ils n'entrent que très rarement en guerre, préférant concentrer leurs efforts sur les démons et leurs serviteurs gobelins qui semblent sortir de chacune des mines qu'ils creusent.



Les nains sont un peuple fier qui aime à faire respecter ses traditions et son territoire. On ne sait que peu de choses de leurs origines sinon qu'ils sont sortis de sous la terre. Ils ne supportent pas qu'on les compare avec les gobelins, avec lesquels ils partagent de nombreux traits caractéristiques, à la différence que les nains sont plus costauds et têtus que ces derniers. Les mines qu'ils creusent sans arrêt à la recherche de toujours plus de minerais et de cités oubliées ont transformé leur montagne en un vrai dédale de galeries, idéales pour circuler pour qui déteste le froids glacial et n'a pas peur du noir.

VOUS...

- Aimez boire à la taverne sans conséquence pour le lendemain
- Appréciez un travail bien fait, digne d'un chef d'oeuvre
- Ne remettez jamais en cause vos choix ou votre situation

LES AUTRES...

- Ont du mal à supporter votre caractère
- Vous considèrent comme l'expert en ce qui concerne la montagne, la bière et les cailloux
- Ne doutent pas de votre loyauté envers votre peuple, qui passera systématiquement avant le reste

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les nains sont des êtres de petite taille mais costauds. Ils mesurent entre 1m et 1m30 et tout autant en largeur. Leur peau possède une apparence rocallieuse bien que tout à fait normale.

Les nains n'ont pas de sexe au sens humain du terme bien qu'il existe une différentiation entre trois genres que pourra détecter un œil exercé. Ils possèdent une longue barbe tressée selon les préceptes de leur clan ornée de breloques représentatives de leurs accomplissements. Un nain dont la barbe est courte ou rasée est soit très jeune, soit a été banni de son clan récemment.

Les nains atteignent leur maturité physique à 15 ans mais ne sont considérés adultes par leurs pairs qu'après avoir passé les rites de passage propres à leur clan, qui se déroule généralement entre 19 et 25 ans. Un nain peut vivre jusqu'à 55 ans en moyenne.

SOCIÉTÉ

S'étant extirpés du Monde Subteranéen il y a près de trois mille pour fuir les ennemis démoniaques des tréfonds de la terre, les nains ont bâti de grandes villes souterraines - appelées harkuses - au fur et à mesure de leur migration vers la Surface. Aujourd'hui seules quatre grandes harkuses sont épargnées des gobelins dont trois appartenants au trois clans de la montagne et la dernière, sous Blanche pierre, faisant office de cœur politique neutre de la société naine, où règne le Roi sous la montagne. Le roi est chargé de répartir les tâches des trois clans quand ceux-ci ne sont pas en guerre, et d'apaiser les tensions autrement.

Les nains passent beaucoup de temps au travail qu'il consiste à creuser, tailler, forger, bâtir, transporter ou méditer, et le reste du temps dans leurs quartiers qui servent simultanément de cantine, de taverne et de dortoir.

Les nains ne connaissent pas le concept de maison individuelle et vivent en groupe rapproché, souvent en rapport avec leur milieu social et leur activité principale.

ALIGNEMENT ET RELIGION

L'honneur du clan passe avant tout chez les nains ce qui les rend naturellement loyaux. Chacun des trois clans possède ses traditions et ses croyances honorant ses ancêtres et ses héros du passé ayant forgé son identité. Golb'Iak est le dieu nain qui provoque les séismes, fait cracher les montagnes de feu et contrôle les tempêtes. Il est cependant généralement honoré sous un seul de ses trois aspects par les clans (respectivement Mered, Voltur et Aedru) et aucun ne semble ne se mettre d'accord sur ce qu'il représente précisément, provoquant souvent des disputes dans les parloirs de Blanche pierre lorsque celles-ci n'escaladent pas en guerre ouverte.

Points de vie

10

Taille

Moyenne

Vitesse

6 m (4 cases)

Primes de caractéristiques

Constitution

Sagesse

Libre

Pénalité de caractéristique

Charisme

Langues

Commun

Nain

Langues supplémentaires: un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif) Choisissez parmi les langues suivantes : Commun des profondeurs, Gobelin, Jotun, Campagnol, Andolien, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès

Traits

Nain

Humanoïde

Vision dans le noir

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive. Par contre, quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.

Dague de clan

Vous recevez gratuitement une dague de clan (p. 280 du livre de base). Votre clan vous l'a offerte à votre naissance. La vente de cet objet est un tabou qui vous vaudrait le mépris des autres nains.

HÉRITAGES NAINS

La société naine est divisée en trois clans principaux en plus de quelques clans "secondaires" vivant à Blanche pierre et adossant un rôle différent. Ces clans définissent la façon dont un nain est élevé et le rôle qu'il obtient dans la société.

CLAN MERED

Vous avez grandi dans les galeries entourant Blanche pierre dans lesquelles vous avez travaillé pour extraire du minerai ou bâtir de grandes structures de pierres taillées ce qui a bati votre corps pour résister aux assauts. Vous gagnez un bonus de circonstance de +2 à votre DD de Vigueur ou de Réflexes contre les tentatives de vous Pousser ou de vous faire un Croc-en-jambes. Ce bonus s'applique également aux jets de sauvegarde contre les sorts ou effets qui tentent de vous faire tomber. De plus, lorsque vous subissez un effet qui devrait vous forcer à vous déplacer, vous ne vous déplacez que de la moitié de cette distance (pour un déplacement de 1m50, vous restez sur place).

CLAN VOLTUR

Vous avez travaillé toute votre vie dans les forges ardentes sous les volcans au sud-ouest des monts Goriakis, à proximité du canyon plus aride. Vous bénéficiez d'une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1) et vous subissez tous les effets environnementaux liés à la chaleur comme si leur intensité était réduite d'un rang.

CLAN AEDRU

Vous faites partie du clan vivant en hauts des sommets qui parcourent la chaîne, observent attentivement les mouvements du Blizzard et les messages de la foudre. Vous gagnez la capacité Prédition de la foudre

PRÉDICTION DE LA FOUDRE

Condition vous pouvez voir un orage ou un éclair naturel

Fréquence Une fois par jour

Vous passez cinq minutes à lire les signes familiers des éclairs. à la fin des cinq minutes vous apercevez une brève vision du futur. Pendant la lecture de signes, vous cherchez quel sera le résultat d'un certain plan d'action. Vous parvenez à prédire des résultats dans un futur de 24h et révélez ce que le MJ pense être l'issue la plus probable entre :

- **Bonheur** Le résultat sera positif.
- **Malheur** Le résultat sera négatif.
- **Bonheur et Malheur** Le résultat aura du positif et du négatif.

- **Rien** Le résultat ne sera pas particulièrement positif ou négatif.

CLAN DES COURSIERS

Votre clan non aligné ne possède pas d'Harkuse à son nom mais voyage à travers les monts et au-delà pour transmettre des messages ou transporter des denrées et des matériaux entre les vallées. Vos voyages à travers le Blizzard vous a endurci. Vous bénéficiez d'une résistance au givre égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1) et vous subissez tous les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'un rang.

CLAN ANCESTRAL

Vous tenez d'une lignée de héros et possédez du sang royal dans vos veines. Un de vos ancêtres était un héros ou un roi nain. Vous gagnez la capacité Appel des ancêtres

APPEL DES ANCÊTRES

Fréquence Une fois par jour

Vous vous remémorez les combats d'un de vos ancêtres. Choisissez un type de créature parmis les suivants : Bête, Gobelin, Golem, Géant, Elémentaire, Mort-vivant Aberration, Dragon, Fiélon. Vous gangez la réaction **Force des ancêtres** pour ce type de créatures jusqu'à votre prochain repos. Cette réaction ne peut être activée qu'une seule fois dans les prochaines 24 heures.

Force des ancêtres ♦

Condition Vous attaquez une créature possédant le trait choisi et avez déjà lancé le dé d'attaque

Effet Vous sentez soudain la puissance d'un de vos ancêtres parcourir votre corps et renforcer votre attaque. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 sur votre dé d'attaque. Si l'attaque touche, ajoutez un dé de dégâts de votre arme aux dégâts infligés à la créature.

ELFE

Les Elfes forment l'un des peuples les plus anciens ayant foulé Gribadia. Leur civilisation a assisté à de nombreux changements à travers les âges qui ont modelé leurs cultures et leurs croyances. Nombre d'entre-eux vivant encore aujourd'hui ont assisté à des événements majeurs de l'histoire qui pourrait être considéré comme des légendes parmi les membres d'autres ascendances. Leur histoire les ont rendu largement moins sensibles aux tragédies du monde, mais gardent toujours en tête l'importance d'intervenir lorsque cela devient nécessaire.



VOUS

- Faites preuve de prudence dans vos relations avec les individus à l'espérance de vie plus courte, soit en gardant une distance émotionnelle avec eux, soit en vous résignant à leur survivre.
- Développez des centres d'intérêts spécialisés ou obscures, pour le simple plaisir de les étudier.
- Avez les caractéristiques physiques et comportemental qui reflète l'environnement où vous vivez.

LES AUTRES

- Se focalisent généralement sur votre apparence et admirent votre grâces ou vous traitent comme si vous étiez un être fragile.
- Présument que vous êtes un archer, que vous savez lancer des sorts, combattre des démons et que vous maîtrisez à la perfectionun ou plusieurs domaines artistiques.
- Craignent qu'en votre fort intérieur, vous les méprisiez, ou ont l'impression que vous êtes condescendant ou réservé.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les elfes plus grands que les humains mais également plus gracieux par leurs traits fins et leurs manières sont admirés par la plupart des autres peuples, y compris par ceux qui trouvent le beau dans la laideur ou la simplicité.

SOCIÉTÉ**Points de vie**

6

Taille

Moyenne

Vitesse

9 m (6 cases)

Primes de caractéristiques

Dextérité

Intelligence

Libre

Langues

Commun

Ystrelien

Langues supplémentaires: un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : Kobold, Thylissien, Campagnol, Chantant, Andolien ,Autres langues auxquelles vous avez accès

Traits

Elfe

Humanoïde

Vision nocturne

Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de la lumière vive. Vous ignorez l'état masqué causé par la lumière faible.

HERITAGES ELFIQUES

ELFE SYLVAIN

Vous avez grandi ou passé le dernier millénaire dans la forêt de Iona'Thylis où se trouve le cœur culturel de votre peuple. Quand vous Escaladez des arbres, des plantes grimpantes ou d'autres frondaisons, vous disposez d'une vitesse de grimpe correspondant à la moitié de votre vitesse de déplacement au sol sans faire de test. Si vous possédez déjà une vitesse de Grimpe ou que vous en obtenez une, vous ajoutez cette valeur à votre vitesse de grimpe.

Vous pouvez toujours vous Mettre à l'abri quand vous vous trouvez en forêt, même si vous ne vous trouvez pas prêt d'un obstacle derrière lequel vous Mettre à l'abri.

Vous gagnez la capacité Pacte Symbiotique

PACTE SYMBIOTIQUE ♦

PEU COURANT

Fréquence Une fois par jour

Vous faites partie du pacte avec les esprits des forêts. Lorsque vous parcourez une forêt enchantée, vous pouvez faire appel à un esprit de la forêt pour qu'il protège votre groupe pendant une durée que vous déterminez.

L'esprit demandera quelque chose en retour visant à aider au bon développement de la forêt (planter une graine de son arbre dans une clairière distante, nettoyez un cours d'eau, abattre une colonie d'une espèce invasive,...). Le MJ détermine la nature et la complexité de la requête.

Si vous complétez la requête dans le temps impartis, votre groupe évitera automatiquement tous les dangers naturels de la forêt. Dans le cas contraire, l'esprit sera mécontent et vous tendra des pièges qui augmentent les degrés de difficultés des rencontres dans la forêt de 2 niveaux.

HAUT-ELFE

Vous avez connu l'âge d'or des elfes ou vos ancêtres vous ont éduqués selon les lois de votre ancien peuple et vous refusez la décadence de ceux qui se sont tournés vers les arbres. Vous connaissez le potentiel des arcanes et les dangers qui vont avec et vous êtes attribué le rôle de protecteur de la magie, traquant ceux qui l'utilisent à mauvais escient. Vous êtes qualifié dans la compétence de connaissance **Histoire des Elfes** et vous pouvez lancer le sort *détéction de la magie* comme un sort inné arcanique à volonté.

En outre, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à vos tests pour Identifier la magie et Déchiffrer un texte de nature magique.

HALFELIN



STRIGIDE

Libre comme l'air, les nobles strigides sont les derniers représentants d'une espèce étroitement liée à l'abstraction de l'Air. Unique peuple à posséder le don du vol, il payent ce pouvoir à un prix lourd. Celui de devoir migrer sur plusieurs centaines de kilomètres au fil des saisons pour survivre aux variations de températures trop intenses pour leur plumage. Ce cycle nécessite de bâtir de nombreux perchoirs sur leur course qui sont la plupart du temps désertés et qu'ils retrouvent toujours plus endommagés à chaque année qui passe. Leur nombre a chuté drastiquement avec l'extension récente des autres ascendances qui empiètent sur leurs refuges et s'approprient leurs ressources. Les strigides craignent l'extinction mais ne se laisseront pas détruire aussi simplement.



VOUS...

- Vivez détaché du monde terrestre, dans les lieux inateignables par les autres créatures.
- Jouissez de la liberté offerte par vos ailes.
- Etes proches de votre volée dans laquelle vous avez grandi et appréciez le travail d'équipe.

LES AUTRES...

- Jalouset votre capacité à voler et admirent vos pirouettes aérobiques.
- Se tournent vers vous pour s'orienter dans le monde.
- Igorent tout des prédicaments que leurs sociétés posent à votre peuple.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les strigides ont l'apparence d'oiseaux se tenant droit sur leurs pattes. Leur morphologie dépend beaucoup de leur héritage. Ceux vivant près des côtes ont un large bec jaune idéal pour pécher et un plumage blanc d'écume, tandis que ceux plus nocturnes ont un plumage ternes et épais et possèdent de très grands yeux pour s'orienter dans la nuit. D'autres encore arborent des plumages très colorés et ont un chant très mélodieux. Les strigides mesurent en moyenne 30 cm de plus que les humains. Ils prennent un très grand soin de leurs plumes qu'ils nettoient régulièrement.

L'habillage est généralement très rudimentaire car les strigides ne cachent pas leur corps, leur plumage faisant déjà office de robe, et des vêtements rendraient le vol beaucoup plus difficile qu'il n'est déjà. La plupart ne s'équipent que de lanières supportant leur équipement et d'accessoires décoratifs comme des bijoux, des piercings ou des châles. Certaines cérémonies imposent le port d'accessoires plus complexes comme des couronnes de plumes ou des robes complètes.

Les Strigides suivent deux stades de maturité. Leurs premières plumes apparaissent à l'âge de 6 ans, âge où ils quittent l'enfance. L'adolescence dure ensuite moins de 10 ans jusqu'à ce qu'il parvienne à prendre leur envol et à être indépendant. La plupart prennent leur premier envol autour de l'âge de 15 ans lors d'une cérémonie de passage à l'âge adulte. À ce stade leur corps est complètement développé et ils sont considérés comme matures. Un strigide vit en moyenne 45 ans.

SOCIÉTÉ

Les strigides vivent en volées et nichent en famille. Une volée s'établit sur des générations sur une série de perchoirs qui consiste en un regroupement de plusieurs nids. Les perchoirs sont positionnés sur la trajectoire migratoire qu'une volée parcourt au fil des saisons.

Les membres d'une volée travaillent en équipe pour affronter les épreuves auxquelles ils font face. Le rythme de vie forcené des Strigides a conduit plus d'une volée dans une impasse sonnant le glas pour l'ensemble de ses membres.

Les Strigides malgré leurs atouts se sentent opprimés par les autres peuples qui empiètent sur leurs territoires et endommagent leurs perchoirs.

Points de vie

8

Taille

Moyenne

Vitesse

7,5 m (5 cases)

Primes de caractéristiques

Dextérité

Charisme

Libre

Pénalité de caractéristique

Constitution

Langues

Commun

Chantant

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif) Choisissez parmi les langues suivantes : Nain, Ystrelien, Campagnol, Andolien, Maj'daal, Jotun ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès

Traits

Strigide

Humanoïde

Voler de ses ailes

Vous possédez des ailes qui permettent de vous transporter dans les airs sur de longues distances. Vous avez une envergure de 4,5 m lorsque vos ailes sont déployées. Après avoir réussi un saut en longueur, vous pouvez déployer vos ailes pour gagner une vitesse de vol de 7,5 mètres (5 cases) en respectant les conditions suivantes : Les conditions météo sont favorables (pas de pluie ou d'orages), vous ne transportez pas plus de la moitié de votre limite d'Encombrement vos ailes ne sont pas restreintes ni endommagées, vous avez la place d'étendre vos ailes et vous n'êtes pas fatigué.

Vous pouvez Voler de vos ailes pendant 1 minute au maximum. Vous ne pouvez pas entreprendre d'actions avec le trait concentration tant que vous Volez de vos ailes. Lorsque vous regagnez le sol, vous êtes fatigué.

HÉRITAGES STRIGIDES

PRÉDATEUR

Vous vivez sur les falaises aux bord des grandes plaines d'où vous fendez les airs. Vous avez développé une technique de chasse consistant à fondre sur vos proies et les broyer avec vos serres. Lorsque vous Volez de vos ailes, vous pouvez effectuer des frappes de vos serres sans avoir à effectuer un test de manœuvre aérienne. Vous serres infligent 1d6 dégâts perforants et font partie du groupe d'armes à mains nues. à partir du niveau 9, vous pouvez effectuer des attaque en piquet en utilisant vos serres.

VOLENUIT

Vous établissez vos nids dans le creux des grands arbres des forêts anciennes où vous réfugiez le jour. La nuit, vos yeux développés vous permettent de vous orienter et de repérer sans difficulté vos cibles.

Vous disposez d'une vision nocturne vous permettant de voir aussi bien de nuit que de jour. Vous ignorez ainsi l'état masqué dû à la lumière faible. De plus, vous n'avez pas à effectuer de test de manœuvre aérienne lorsque vous Volez de vos ailes en forêt ou de nuit.

CÔTIER

Vous êtes adapté à la vie côtière. Vous nichez dans des perchoirs des falaises isolées sur la mer à l'abri de tout prédateur, habitués aux aléas de la météo maritimie. Vous pouvez Voler de vos ailes par temps pluvieux.

Vous êtes un très bon pêcheur en mer. Quand vous pêchez en mer, vous disposez d'un bonus de circonstance de +2 à vos tests de Survie ou d'Artisanat.

TROPICAL

Vous avez évolué dans les jungles de la péninsule sauvage, où les couleurs vives sont signe de danger. Votre plumage est très coloré et vous avez développé un chant unique à votre volée pour reconnaître les vôtres dans le vacarme de la jungle. Lorsque vous chantez, vous disposez d'un bonus de circonstance de +2 à vos tests de Représentation ou de Persuasion.

Vous n'avez pas besoin de faire de test de manœuvre aérienne lorsque vous Volez de vos ailes dans un couvert végétal (forêt, jungle, marais,...)

FULGURANT

Vous faites partie du haut peuple du Conflux, où vous vivez en étroite harmonie avec les esprits des tempêtes.

Vous pouvez tenter une manœuvre en vol pour voler

à contre vent même si vous n'êtes pas expert en accrobaties avec un bonus circonstanciel de +2. De plus, vous bénéficiez d'une résistance à la foudre égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1).

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les mots clefs suivant dans la description de nombreux pouvoirs de strigide.

Voler (déplacement) : Vous vous déplacez dans les airs en utilisant votre vitesse de vol. Voler vers le haut (tout droit ou en diagonale) utilise les règles du déplacement dans un terrain difficile. Vous pouvez décendre de 3 mètres (2 cases) pour chaque 1,5 mètres (1 case) de votre vitesse de déplacement. Si vous volez jusqu'au sol, vous ne prenez pas de dégâts de chute. Vous pouvez utiliser une action pour voler sur une distance de 0 pour voler sur place. Si vous êtes dans les airs à la fin de votre tour et que vous n'avez pas utilisé d'action pour vous voler ce tour de jeu, vous tombez.

Manoeuvrer en vol : Vous tentez une manœuvre complexe alors que vous volez. Faites un test d'Accrobaties. Le MJ détermine quelles manœuvres sont possibles, mais elles ne permettent généralement pas de voler au-delà de votre vitesse de vol.

Réussite : Votre manœuvre fonctionne.

Echec : Votre manœuvre échoue. Le MJ choisi vous ne parvenez simplement pas à effectuer votre manœuvre ou si d'autres effets négatifs se produisent.

Echec critique : Comme échec mais avec des conséquences plus drastiques.

Quelques exemples de manœuvres en vol :

Entraîné : Utiliser des courants ascendants ou plonger en piquet.

Expert : Voler contre le vent.

Maître : Faire demi-tour. Effectuer une Attaque en vol.

Légendaire : Voler à travers de bourrasques violentes.

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13, 17). En tant que strigide, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE DES STRIGIDES

DON 1

STRIGIDE

Vous êtes étroitement connecté avec votre volée et vous connaissez des communautés Strigides au-delà de votre volée auprès desquelles vous avez appris beaucoup sur le monde ainsi que des techniques de

mouvement gracieux. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Acrobaties et en Nature. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance des Strigides.

CAPE DE PLUMES

DON 1

STRIGIDE

Pour vous mélanger parmi les marcheurs, vous repliez vos ailes le long de votre dos de telle sorte à créer l'illusion d'une cape de plume. Vous gagnez un bonus de circonstance de +2 à vous test de Duperie lorsque vous tentez d'Interpréter une version de vous-même qui n'est pas un Strigide.

CONTEUR D'HISTOIRES

DON 1

STRIGIDE

Vous êtes un conteur d'histoire talentueux et savez utiliser votre voix avec pertinence. Vous êtes entraîné en Représentation. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Représentation (grâce à votre historique ou à votre classe par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous gagnez également le don de compétence Représentation impressionante et gagnez un bonus de circonstance de +1 lorsque vous vous produisez pour une audience de Strigides.

VOLTIGEUR ENDURANT

DON 1

STRIGIDE

Prérequis Voler de ses ailes

Vos ailes sont plus fortes que la plupart de vos congénères. Lorsque vous Volez de vos ailes, vous volez au maximum pendant 30 minutes avant de devoir regagner le sol. Si vous Volez de vos ailes pendant moins de 30 secondes, vous ne subissez pas l'état fatigué lorsque vous regagnez le sol.

BLOCAGE DES AILES

DON 1

STRIGIDE

Déclencheur Un ennemi vous touche avec une Frappe au corps à corps.

Conditions Vos ailes ne sont pas endommagées.

Vous placez instinctivement vos ailes sur la trajectoire de l'arme, absorbant une partie des dégâts. Vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à la CA contre l'attaque à l'origine du déclenchement. La solidité de vos ailes est égale à votre modificateur de constitution

(avec un minimum de 1) et leurs PV est égal à votre niveau plus votre modificateur de constitution s'il est positif, avec un seuil de rupture égal à la moitié de cette valeur. Vous réduisez les dégâts que vous subissez de cette valeur de solidité et vos ailes subissent la moitié de ce résultat. Si les PV de vos ailes passent sous le seuil de rupture, vos ailes sont endommagées.

NIVEAU 5

COMBAT EN VOL

DON 5

STRIGIDE

Prérequis Voler de ses ailes

Vous avez suivi les enseignements de votre volée spécialisée dans le maniement d'une arme spécifique en vol. Choisissez une catégorie d'armes pour laquelle vous êtes entraîné. Vous pouvez désormais effectuer des frappes avec des armes simples de cette catégorie sans avoir à effectuer de test de manœuvre en vol.

Spécial Vous pouvez reprendre ce don en choisissant une autre catégorie d'arme dans laquel vous êtes entraîné.

VOL STATIONNAIRE

DON 5

STRIGIDE

Prérequis Voler de ses ailes

Vous battez naturellement des ailes pour vous maintenir sur place. Lorsque vous Volez de vos aile, vous ne tombez plus à la fin de votre tour si vous n'avez pas utilisé d'action pour voler pendant le tour de jeu.

ECHO DU VENT

DON 5

STRIGIDE

Vous avez appris comment porter votre voix à travers le vent, pour passer un message ou tromper d'autres personnages sur votre position. Vous pouvez lancer les sorts Ventriloquie ou Message comme un sort primordial inné deux fois par jour.

NIVEAU 9

VOLTIGEUR LONGUE-DISTANCES

DON 9

STRIGIDE

Prérequis Voltigeur Endurant

Vous avez parcouru de nombreux kilomètres en vol dans votre vie et pouvez tenir bien plus longtemps que la plupart de vos pairs en vol. Lorsque vous Volez de vos ailes, vous volez au maximum pendant 3

heures avant de devoir regagner le sol. Si vous Volez de vos ailes pendant moins de 1 minute, vous ne subissez pas l'état fatigué lorsque vous regagnez le sol. Vous gagnez également un bonus de status de +3 m (2 cases) à votre vitesse de vol.

GUERRIER DU CIEL

DON 9

STRIGIDE

Prérequis Combat en vol

Vous avez suivi un entraînement militaire parmis le corps des guerriers du ciel. Vous pouvez désormais effectuer des frappes avec des armes de guerre appartenant aux catégories que vous avez sélectionné avec le don Combat en vol sans avoir à effectuer de test de manœuvre en vol. De plus, vous pouvez également effectuer une **attaque en piqué** avec ces armes.

Attaque en piqué ➡➡

VOL | **ATTAQUE**

Conditions Vous tenez une arme respectant les conditions spécifiée dans la description du don qui vous a donné accès à cette action. Vous avez une vitesse de vol. La cible n'a pas de vitesse de vol.

Vous vous déplacez dans les airs pour vous positionner à 6 m (4 cases) juste au dessus d'une cible située au maximum à une distance égale à votre vitesse de vol + 6 m. Vous plongez ensuite sur la cible et effectuez une frappe de votre arme tenue en main. Si vous n'avez pas encore attaqué cette cible avec cette action, la cible est prise au dépourvu contre cette attaque. Vous finissez votre action à 1,5 m (1 case) au dessus de votre cible (Si la cible est moyenne ou plus petite, vous vous trouvez à 3m (2 cases) au dessus de la cible. Si la cible est grande, vous vous trouvez à 4,5 m (3 cases) au dessus du sol).

VOL INSTINCTIF

DON 9

STRIGIDE

prérequis Volez de ses ailes

Vous ne faites plus l'effort de vous concentrer lorsque vous utilisez vos ailes pour voler, celle-ci battent de façon instinctives. Vous pouvez désormais entreprendre des actions avec le trait Concentration lorsque vous volez avec vos ailes.

VENGEANCE STRIGIENNE ↘

DON 9

STRIGIDE | **EMOTION** | **MENTAL**

Fréquence Une fois toutes les 10 minutes.

Déclencheur Vous ou un autre Strigide allié subit des

dégâts d'une attaque critique.

Vous dédiez votre vie à détruire ceux qui font du mal à votre peuple. Jusqu'à la fin de votre tour, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires contre la créature à l'origine du déclenchement. Ce bonus augmente à +2d6 si vous utilisez une arme de frappe et à +3d6 si vous utilisez une arme de frappe majeure.

BOURRASQUE FURIEUSE ➡➡

DON 9

STRIGIDE | **AIR** | **CONCENTRATION** | **MANIPULER**

Fréquence Une fois toutes les 10 minutes

D'un lourd mouvement de vos ailes, vous dirigez une bourrasque puissante vers vos adversaires. Cette onde d'air à l'effet du sort Bourrasque avec un DD égal au plus haut entre votre DD de classe ou votre DD de sorts.

PAS AILÉ ➡

DON 9

STRIGIDE

D'un battement sec de vos ailes, vous vous déplacez avec aisance. Vous faites un pas deux fois.

NIVEAU 13

COMBATTANT DES CIEUX SAUVAGES **DON 13**

STRIGIDE

Prérequis Guerrier du ciel

Vos voyages et votre expérience de combat vous ont mené à développer une technique unique de combat aérien inspiré des nombreuses cultures que vous avez rencontré. Vous pouvez désormais effectuer des frappes avec des armes exotiques appartenant aux catégories que vous avez sélectionné avec le don Combat en vol sans avoir à effectuer de test de manœuvre en vol. De plus lorsque vous attaquez une créature qui ne possède pas de vitesse de vol pour la première fois au cours d'une rencontre alors que vous volez de vos ailes, celle-ci est prise au dépourvu contre cette attaque.

INCARNATION DU VENT

DON 13

STRIGIDE

Prérequis Héritage Fulgurant

Vous parvenez à communiquer avec les esprits des vents pour prendre la forme d'un énorme Strigide Primordial. Vous pouvez lancer le sort Forme aérienne comme un sort primordial de niveau 5 inné une fois par jour, mais vous prenez la forme d'un

Strigide Primordial en utilisant les statistiques de la forme d'oiseau.

VOLTIGEUR MARATHONIEN

DON 13

STRIGIDE

Prérequis Voltigeur Longue-distances

Vous avez passé tellement de temps dans les cieux que vous ne ressentez plus la fatigue dans vos ailes. Votre entraînement a porté ses fruits et vous faites désormais partie des quelques strigides capables de voler de façon permanente. Lorsque vous utilisez vos ailes pour voler, vous volez au maximum pendant 18 heures avant de devoir regagner le sol. Vous n'êtes pas fatigué lorsque vous regagnez le sol.

NIVEAU 17

INCARNATION DES TEMPÈTES

DON17

STRIGIDE

Prérequis Incarnation du vent

Vous avez rencontré les esprits de la tempête qui vous ont bénis. Votre forme de Strigide Primordial est améliorée en intensifiant le sort Forme aerienne au niveau 6. Lorsque vous êtes en forme de Strigide Primordial, vous pouvez lancer le sort Répulsion comme un sort Primordial de niveau 6 inné une fois pendant la durée de votre forme de Strigide Primordial.

FÉLININ



ASCENDANCES VERSATILES

Vous êtes le fruit parfois improbable de l'union de deux ascendances en les personnes de vos parents. Votre père était peut être un nain et votre mère une humaine, ou bien votre père était-il un elfe et votre mère une strigide? Quoiqu'il en soit vous avez hérité des traits de leurs deux ascendances mais n'avez pas pu suivre les enseignements traditionnels de vos deux parents.

HÉRITAGES VERSATILES

MOITIÉ DOMINANTE

L'une de vos moitiés et largement dominante sur l'autre. Vous avez probablement été élevé principalement par votre parent dont vous vous rapprochez le plus. Vous héritez des traits d'un de vos parents en plus du trait Versatile et vous avez les caractéristiques et pouvoir d'ascendance de ce même parent. Vous pouvez choisir l'héritage de ce parent. à chaque fois que vous gagnez un don ancestral, vous ne pouvez choisir un don que parmi la liste de don de l'ascendance de ce parent. Physiquement, vous ressemblez à n'importe quel membre de votre ascendance dominante mais avec quelques traits retenus de votre ascendance récessive.

EDUCATION CONFLICTUELLE

Physiquement, vous ressemblez à l'un de vos parents. Mais culturellement, vous avez suivi l'apprentissage de votre autre parent. Vous gagnez les traits de vos deux ascendances ainsi que le trait Versatile. Vous sélectionnez un héritage de l'ascendance de votre premier parent et bénéficiez de ses pouvoirs d'ascendances et de ses caractéristiques. En revanche, à chaque fois que vous gagnez un don ancestral, vous ne pouvez choisir un don que parmi la liste de don de l'ascendance de votre second parent.

EQUILIBRE HARMONIEUX

Vous partagez les traits de vos deux parents et avez été introduit à leurs deux cultures. Vous gagnez les traits de vos deux ascendances ainsi que le trait Versatile. Vos Points de vie, Taille et Vitesse ont une valeur moyenne de vos deux ascendances, arondies à l'inférieur. Vous pouvez choisir trois primes de caractéristiques et une pénalité de caractéristiques parmi celles disponibles pour les deux ascendances. Si l'une de vos ascendances est humaine, vous devez choisir la pénalité de caractéristique de votre autre ascendance. Vous connaissez au moins les langues de vos deux ascendances. Vous connaissez un nombre de langues supplémentaires égal à votre modificateur d'intelligence -1 (si le résultat est positif). Choisissez dans la liste des langues accessibles parmi vos deux

ascendances.

Vous n'héritez d'aucun des pouvoirs ancestraux de vos ascendances (par exemple si vous êtes à moitié strigide, vous possédez des ailes mais celles-ci sont atrophiées et ne permettent pas de voler, les dons qui font usage de vos ailes autre que pour voler vous sont accessibles). à chaque fois que vous gagnez un don ancestral, vous pouvez choisir un don parmi la liste de dons des ascendances de vos deux parents.