

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 inatteinables 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...

- Jalouent votre capacité à voler et admirent vos pirouettes aérobiques.
- Se tournent vers vous pour s'orienter dans le monde.
- Ignorent 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 pêcher et un plumage blanc d'écume, tandis que ceux plus nocturnes ont un plumage ternes et épais et possèdent de très grand 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 grands soin de leurs plumes qu'ils nettoient régulièrement.

L'habillement 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 parviennent 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 auxquels ils font face. Le rythme de vie forcé 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

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 avec vos ailes pendant 1 minute au maximum. Vous ne pouvez pas entreprendre d'actions avec le trait concentration tant que vous volez avec 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 avec vos ailes, vous pouvez effectuer des frappes de vos serres sans avoir à effectuer un test de manoeuvre 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 **attaques 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 manoeuvre aérienne lorsque vous utilisez vos ailes pour voler en forêt ou de nuit.

CÔTIER

Vous 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 maritime. Vous pouvez utiliser vos ailes pour voler 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 autres 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 manoeuvre aérienne lorsque vous utilisez vos ailes pour voler 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 manoeuvre en vol pour voler

à contre vent même si vous n'êtes pas expert en acrobaties 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 descendre 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 manoeuvre complexe alors que vous volez. Faites un test d'Acrobaties. Le MJ détermine quelles manoeuvres sont possibles, mais elles ne permettent généralement pas de voler au-delà de votre vitesse de vol.

Réussite : Votre manoeuvre fonctionne.

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

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

Quelques exemples de manoeuvres 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 impressionnante et gagnez un bonus de circonstance de +1 lorsque vous vous produisez pour une audience de Strigides.

VOLTIGEUR ENDURANT

DON 1

STRIGIDE

Vos ailes sont plus fortes que la plupart de vos congénères. Lorsque vous utilisez vos ailes pour voler, vous volez au maximum pendant 30 minutes avant de devoir regagner le sol. Si vous volez avec 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

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 manoeuvre en vol.

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

VOL STATIONNAIRE

DON 5

STRIGIDE

Vous battez naturellement des ailes pour vous maintenir sur place. Lorsque vous volez avec vos ailes, 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 utilisez vos ailes pour voler, vous volez au maximum pendant 3 heures avant de devoir regagner le sol. Si

vous volez avec 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 parmi 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

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 TEMPÊTES

DON 17

STRIGIDE

Prérequis Incarnation du vent

Vous avez rencontré les esprits de la tempête qui vous ont béni. Votre forme de Strigide Primordial est améliorée en intensifiant le sort Forme aérienne 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.