

Produit par les
FANS

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Satyre

Nouvelle race pour les Chroniques Oubliées Fantasy 1ère édition

Par HerrGeneral

Satyre

Les satyres, qu'on appelle « faunes » dans certaines régions, sont des créatures frivoles et hédonistes qui proviennent des parties les plus reculées et les plus anciennes des forêts et Hautes-terres rocailleuses. S'ils préfèrent ne pas se faire remarquer, il arrive qu'ils assistent les humanoïdes travailleurs qui vivent en paix avec la terre et ne prennent pas au sol plus que ce dont ils ont besoin. Ils aident ces peuples frontaliers en repoussant les menaces les plus importantes et en tenant les fées les moins recommandables loin de leurs villages.



Préjugés typiques : Les satyres ont tendance à accorder plus d'importance à leur propre amusement qu'aux libertés des autres, mais ils n'ont aucune intention malveillante envers ceux qu'ils séduisent. Ainsi selon leur réputation, ce sont des beaux-parleurs qui font la cour aux jeunes femmes innocentes et aux jeunes bergers, mais ont rôle de protecteurs pour les habitants des forêts et plaines où ils se sont établis.

Repères

Aussi grand qu'un humain, le Satyre se tient sur ses pattes de chèvre. Sa tête est encadrée de courtes cornes. Il est également pourvu d'une petite queue frémissante et sa chevelure tombe gracieusement autour de ses cornes et de ses oreilles.

Âge de départ : 20 ans
Espérance de vie : 120 ans

	Min	Max
Poids	50.00 kg	80.00 kg
Taille	1.60 m	1.85 m

Création de personnage

Caractéristiques : -2 SAG, +2 CHA

Charmeur exceptionnel – Le satyre commence en possession d'un instrument de musique. Lorsqu'il effectue un test de CHA (intimider, calmer, distraire..) ou d'attaque magique en utilisant son instrument, il lance deux dés et garde le meilleur résultat.

Lumière des étoiles - pour un Satyre, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

Noms typiques

Les noms des satyres reflètent leur culture reculée dans les hautes collines et bois anciens. Ils sont généralement suivit d'un haut-fait de ce dernier au sein de son clan ou bien des caractéristiques de leur bois sur la tête le cas échéant : Beileag, Ceana, Iseabail, Còmhan, Cairistìne, Oighrig, Adhaimh, Frangag, Eirdsidh, Bochanan, Iomhar, Bhrìghde.

Voie raciale du Satyre

1. Résident des Hautes-terres

Le satyre gagne **+5** à tous ces tests d'esquive et de courses. De plus, il récupère la totalité de ses points de récupérations s'il a effectué un long repos (8 heures) dans un environnement naturel.

(Le MJ a toute latitude pour ne pas rendre la totalité des PR en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.)

2. Voix sylvestre

Le joueur choisit une capacité de *Rang 1* de n'importe quelle voie du Barde ou du Druide. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au *Rang 4* de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de *Rang 1* ou de *Rang 2* dans la même voie.

3. Coup de bélier

Quand, suite à une action de mouvement durant son tour, le Satyre se retrouve au corps à corps d'un adversaire, il peut effectuer un jet d'attaque de contact en tant qu'action gratuite. Si elle touche, cette attaque inflige [**1d6 + Mod. de FOR**] DM.

De plus, le satyre obtient un bonus de **+3** aux tests de **FOR** visant à pousser ou déplacer des objets (enfoncer une porte, renverser un adversaire...).

4. Résistance des faes

Le satyre obtient un bonus de [**Mod. de CHA**] en **DEF** contre les attaques magiques et peut utiliser son **CHA** à la place de sa **SAG** aux tests destinés à résister à la magie.

5. Maître de la représentation

Le Satyre augmente ses valeurs de **DEX** et de **CHA** de +2.

