

Satyre

Race pour les Chroniques Oubliées Fantasy 1ère édition

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. Selon leur réputation, ce sont des beaux-parleurs qui font la cour aux jeunes femmes innocentes et aux jeunes bergers, mais assurent également le rôle de protecteurs pour les créatures qui habitent les 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.

	Min	Max
Âge de départ : 20 ans	Taille 1.60 m	1.85 m
Espérance de vie : 120 ans	Poids 50.00 kg	75.00 kg

Caractéristiques

-2 SAG, +2 CHA

Capacités

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 **1d4 + [Mod. de FOR] DM**.

De plus, le satyre obtient un bonus de **+2** aux tests de **FOR** visant à pousser ou déplacer des objets (enfoncer une porte, renverser un adversaire...).

Noms typiques

Les noms des satyres reflètent leur culture reculée dans les hautes collines et bois anciens. Ils sont généralement suivis 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, Cairistine, Oighrig, Adhaimh, Frangag, Eirdsidh, Bochanan, Iomhar, Bhrìghde.

Voie raciale : Satyre

1. Résident des Hautes-terres

Le satyre gagne **+3** à tous les tests de **DEX** et récupère la totalité de ses points de récupérations s'il a effectué un long repos (8 heures) dans un environnement autre qu'urbain.

(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. 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.

4. Maître de la représentation

Lorsqu'il utilise un instrument de musique dans le cadre d'un test, le satyre effectue deux fois le test et prend le meilleur résultat

5. Charmeur exceptionnel

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