

Na'vet (contribution supplément origine ET métier)

Critères :

Adresse naturelle minimum: 13

Intelligence naturelle minimum: 12

Taille :

Taille: 1m70 à 1m80

Peaux violette bleutée, yeux bleu clair, nez aplatis, présence qu'une queue animale et d'une longue tresse de cheveux particulière appelée Kxetsa.

Excellente vue de jour, bon odorat.

Peut pratiquer la magie issue du « Grimoire de Fayra ».

Parle la langue commune avec quelques difficultés en plus de sa langue d'origine.

Restriction:

- végétalien : ne peut manger de nourriture issue d'un animal, préférera les produits issus du navet contre tout autre aliment.
- transport de charge limitée à 15kg
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4
- ne peut utiliser que la magie du « Grimoire de la Magie Na'vet ».
- ne doit jamais mentir à un autre Na'vet, cela provoquerait le courroux de Fayra ainsi qu'un renvoi définitif de son clan.
- si le personnage assiste à la mort d'un être vivant (faune), il a pour obligation d'accomplir un Rituel D'Harmonie (se référer au « Grimoire de Fayra »).
- si le personnage croise un Homme-Poireau, il doit immédiatement le tuer.

EV initiale : 25

EA initiale : 15 (ne peut être modifiée en changeant de niveau)

Compétences de naissance :

PISTER (INT) : Le personnage est capable de poursuivre des animaux ou des adversaires beaucoup plus discrets, en se repérant à tous les signaux laissés derrière eux (bonus +3 aux épreuves liées à cette discipline).

TIRER CORRECTEMENT (AD) : Le personnage peut utiliser, sans malus, un arc ou d'autres armes de jet (selon origine).

DEPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : donne un bonus de +4 aux épreuves de discrétion et d'infiltration.

AGORAPHOBIE (INT) : le personnage a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.

ESCALADER (AD) : le personnage obtient un bonus (+3) pour l'escalade et les numéros de monte-en-l'air.

IGNORANCE (spécial) : le personnage ignore tout du commerce, du marchandage, de la politique et des blagues. Il ne sait lire et écrire que dans sa propre langue, et il ne sait pas compter.

COMPRENDRE LES ANIMAUX (INT) : le personnage peut tenter d'instaurer un dialogue avec un animal.

CHEVAUCHER : permet de monter des chevaux sans épreuve ou d'essayer de monter d'autres animaux.

RECUPERATION (PA) : besoins de méditer 1h00 par jour pour régénérer ses pouvoirs (en plus du sommeil).

Compétences au choix :

AMBIDEXTRIE : utilisation simultanée de 2 armes à une main.

DETECTER (INT) : le personnage dispose de sens aiguisés et d'une bonne capacité d'analyse (bonus +2 pour détecter les pièges et le danger).

NAGER (AD, FO) : le personnage a la capacité de nager.

PREMIERS SOINS (AD, INT) : possibilité de faire récupérer quelques points de vie à des camarades tombés au combat.

INSTINCT DE SURVIE : le personnage trouve de la nourriture quel que soit l'endroit.

ECOLO DU DIMANCHE (spécial) : possibilité de fabriquer des objets variés rudimentaires à partir de matières premières issues directement de milieux naturels (forêts et autres).

BOURRE-PIF : le personnage peut se battre à main nue de façon efficace et accéder à des coups spéciaux.

Les Na'vets et les armes : les Na'vets n'utilisent que des armes rudimentaires ou de leur propre facture (se référer au tableau de l'armement Na'vet pour l'armement de départ).

Les Na'vets et l'équipement : vivant en osmose avec la nature, les Na'vets refuseront de porter la moindre pièce d'armure métallique ou renforcée, préférant de loin les tenues en cuir. Il ne porteront jamais de lourdes charges et ne s'encombreront pas car c'est à l'encontre de leur nature.

Les Na'vets et la magie :

Les Na'vets ne peuvent utiliser que le grimoire de leur divinité pour pratiquer la magie, une magie dont ils sont les seuls à avoir le secret (se référer au « Grimoire de Fayra »).

La petite histoire des Na'vets :

Les Na'vets sont un peuple très méconnu en Terre de Fangh. À l'origine, ils étaient des elfes, mais ils subirent une malédiction (dont personne ne connaît l'origine) durant l'ère du Chaos. Ainsi, leur peau devint violette légèrement bleutée, une queue poussa au dessus de leur derrière, leurs yeux prirent une couleur bleue claire, ils perdirent dans un même temps leur nyctalopie, leur nez s'aplatit légèrement, et une tresse de cheveux particulière appelée Kxetsa apparut dans leur chevelure. D'ailleurs si on observe cette « tresse » avec grande attention, on peut apercevoir de très minces filaments translucides en constant mouvement à son extrémité, ce qui lui permettrait d'être reliée à des corps étrangers pour établir des sortes de connexions, le plus étrange est que si cette Kxetsa est coupée au cours de leur vie, les Na'vets ne peuvent plus jamais utiliser la magie.

A cause de ces différences, ils furent rejetés par les elfes et s'exilèrent en bordure de la Jungle d'Ammouka dans une partie de la forêt composée uniquement de navets géants, tout en gardant discrètement une forme de contact avec la civilisation. Ils vivent tous dans un seul et même clan et utilisent les navets géants comme habitations. Les Na'vets croient en une incarnation de la nature (et des navets) propre à leur civilisation qu'ils nomment Fayra. Au centre du village repose un navet encore plus grand que tous les autres, il s'agit du « Navet Maison », une représentation de Fayra sur Terre. Cependant il était impossible d'y tailler des armes, ils partirent donc à la recherche d'un arbre unique qui serait tout autant à l'image de leur divinité. Ainsi, « L'Arbre à Navets » trôna aux côtés du « Navet Maison ». Les Na'vets pratiquent une forme de magie qui semble provenir de la nature elle-même si ce n'est de Fayra, une magie qu'ils sont les seuls à maîtriser. Durant toute leur vie, leur but est d'atteindre « Le Grand Equilibre », c'est à dire trouver leur place sur Terre pour que l'équilibre naturel des choses soit respecté, entre autre pour qu'ils se rapprochent le plus possible de leur divinité à laquelle ils se vouent corps et âmes. Ces êtres de la forêt n'aiment pas tout ce qui, selon leur jugement et selon, nuit à cette neutralité absolue qu'ils tentent depuis peu de promouvoir à l'extérieur de leur territoire étant donné qu'ils connaissent l'existence des Terres de Fangh depuis qu'un groupe de curieux sortit de la forêt pour aller voir ce qu'il y avait plus loin. Il s'agit d'une mission très délicate qui frôle l'imaginaire! Mais bon, nos chers Na'vets essaient tout de même, c'est dans leur tempérament. Par la même occasion, ils entretenirent une très bonne entente avec les Hommes-Navets tout en découvrant un ennemi de taille: les Hommes-Poireaux!

Mise appart cela, ils sont d'un naturel discret et timide, surtout avec les étrangers, ils disposent aussi d'une grande vivacité d'esprit et sont généralement dotés d'une grande curiosité ainsi que d'une grande bonté bien qu'ils aient du mal à parler la langue commune. Pour eux, le fait tuer un être vivant doit avoir une justification valable par rapport à l'idéal qu'ils recherchent. De nos jours, ils sont victimes d'une très forte discrimination étant donné que seule une minorité très réduite des peuples de Terre de Fangh aurait entendu parlé d'eux. Ils tentent donc de masquer leur origine le plus possible quand ils décident de partir à l'aventure hors de leur forêt de navets géants.

Le Grimoire De Fayra

Les Na'vets pratiquent une magie qui est propre à leur divinité (incarnation de la nature), une magie que seuls eux sont capables de maîtriser. Ils ont donc tous, après un rituel d'initiation, une petite pile de plaquettes de bois attachées par un anneau qui se porte à la ceinture sur lesquelles sont inscrits tous leurs sortilèges. Certes le document que vous êtes en train de lire n'est pas en bois, mais il permettra à votre personnages de lancer des « prodiges »! Ceci est très étrange quand on y pense car rien ne montre qu'une telle divinité puisse exister...D'où peut donc provenir cette magie exactement et comment font-ils pour faire appel à elle? Personne ne le sait.

+++ Niveau 1 +++

Le Rituel d'Harmonie

Le Rituel d'Harmonie est obligatoire quand un Na'vet assiste à la mort d'un être vivant (faune). Pour réaliser ce rituel, il doit poser sa main sur la tête du cadavre, fermer les yeux et réciter l'incantation suivante :

« Pخان livu rxo ni'aw oe ngari
Tsakrr nga Na'veru yomtiying. »

Une fois le rituel accompli, le Na'vet estime que « Le Grand Equilibre » ayant été malmené à la mort de cet être vivant (faune) est désormais rétabli.
Ensuite, une petite méduse blanche composée d'énergie astrale flottant (Esprit de Fayra) dans les airs vient se poser sur la main du personnage qui récupère 1 point astral. Ensuite cet Esprit de Fayra disparaît dans les airs. Si le Na'vet se refuse à faire son rituel alors qu'il a accès au cadavre, il perdra 1 point astral.

Coût: Gratuit

Durée d'incantation : 5min

Durée du sort : 1min

Epreuve : Aucune

Portée : contact

Effet : +1PA regen (ou -1PA définitif si le rituel n'est pas réalisé alors qu'il avait accès au cadavre et le temps pour le faire)

Coup critique : Non

Echec critique : Non

Le Lien Des Âmes

Le Na'vet a la possibilité de communiquer par la pensée avec n'importe quel être vivant (si si même avec les arbres !) en le touchant avec le bout de sa Kxetsa (ce qui la fixera le temps du rituel grâce aux filaments translucides). L'incantation est silencieuse.

Coût : 2PA

Durée d'incantation : 5min

Durée du sort : le temps de la discussion.

Portée : contact

Coup critique : sait à quoi pense la cible avec exactitude.

Echec critique : la cible est complètement hermétique à toute communication par la pensée et est légèrement contrariée.

Epreuve : Magie Psy + 1 si la cible ne fait partie d'aucune civilisation (espèce non intelligente)

Sinon aucune épreuve n'est imposée

La cible peut effectuer un test de Résistance à la magie si elle en a la capacité et qu'elle souhaite le faire.

Effet : communiquer avec un être vivant.

Soulèvement de la flore

Le Na'vet peut, grâce à son énergie karmique, faire appel à la flore autour de lui pour faire tomber son adversaire (ne fonctionne que sur bipèdes de taille variant entre 3m et 50cm environ). Il devra user de son imagination ainsi que de ses connaissances sur son milieu pour faire chuter sa cible en toutes conditions ! Bien sûr si il n'y a pas de flore à proximité (si le personnage se trouve dans une grotte par exemple), ce sort est inutilisable. Il doit réciter l'incantation suivante : « zup ! »

Coût : 3PA

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat

Epreuve : Magie Phys + 2 (La cible peut effectuer un test d'adresse pour éviter de tomber)

Portée : 10m

Effet : faire tomber la cible, ne pourra pas attaquer pendant son prochain tour (le temps de se relever).

Coup critique : la cible tombe sur la tête, elle ne pourra pas attaquer un tour de plus qu'à la normale, le temps de ne plus avoir le tournis puis de se relever, et elle subit 1D6 dégâts.

Echec critique : fait tomber un allié le plus proche.

Symbiose Lumineuse

Le Na'vet peut activer un phénomène de bioluminescence (une réaction chimique provoquée par magie) dans l'organisme d'un être vivant qui va désormais dégager une lumière froide diffuse (qui n'éblouit pas), le tout par un simple contact. Très pratique pour servir de torche! Il doit d'abord réciter l'incantation suivante: « atan! ».

Coût : 1PA

Durée d'incantation : 1min

Durée du sort : 1h00

Epreuve : Magie Phys + 2 (la cible peut effectuer un test de Résistance à la magie si elle en a la capacité et qu'elle souhaite le faire)

Portée : contact

Effet : la cible dégage une lumière diffuse qui a la même portée que la lumière diffusée par une torche.

Coup critique : Non

Echec critique : Non

+++ Niveau 2 +++

Thérapie Fayresque

Le Na'vet peut soigner un de ses alliés en demandant l'intervention de Fayra. Il doit énoncer l'incantation suivante :

Si le rituel est un succès, des petites méduses blanches composées d'énergie astrale flottant dans les airs (Esprits de Fayra) viendront se poser sur les blessures de la cible afin de les guérir. (ne peut soigner les déficits internes tels que les fractures ou autres)

Coût : 2PA par Esprit de Fayra demandé.

Durée d'incantation : 1min

Durée du sort : 5min

Epreuve : Magie Psy + 2

Effet : chaque Esprit de Fayra demandé (max 3) soigne 1D6 PV

Coup critique : Soigne 7 PV au lieu d'1D6 PV

Echec critique : La/les Esprit(s) de Fayra demandée(s) mute(nt), elle(s) devient(deviennent) agressive(s) et attaque(nt) le personnage le plus proche d'elle(s). [Esprit Mutant de Fayra : AT 12 / PRD 0 / EV 1 / dégâts 1D4 ignorent la PR / AD 8]

Photo-mutation

Le Na'vet peut prendre la couleur et l'odeur de n'importe quel objet en le touchant avec sa main. Les jeunes filles peuvent lancer ce sort en touchant une fleur pour séduire des hommes par exemple, ou alors il est possible de lancer ce sort en touchant la peau d'un être humain pour se balader en ville sans être la cible de tous les regards! Bref, un sort qui peut s'avérer très utile dans beaucoup de situations.

Coût : 4PA

Durée d'incantation : immédiat

Durée du sort : 5H00 (ne peut être lancé qu'une seule fois par jour).

Epreuve : Magie Phys + 2

Effet : changement de couleur de peau et d'odeur.

Couleur effet camouflage : bonus + 2 épreuves de discrétion

Couleur jolie : bonus +2 CHA

Coup critique : le personnage peut contrôler la durée de son sort (de 1h00 à 24h00)

Echec critique : le personnage prend une couleur jaune fluo et pue le navet pourri.
malus -4 CHA et -4 épreuves de discrétion.

+++ Niveau 3 +++

Invocation d'un Homme-Navet

Le Na'vet peut, en faisant tomber une graine de navet sur le sol, donner naissance à un Homme-Navet mesurant environ 1m30 qui pourra combattre à ses côtés. L'incantation est silencieuse.

Ingrédients : graine de navet.

Coût : 6PA

Durée de l'incantation : immédiat

Durée du sort : 5min

Epreuve : Magie Phys

Effet : Invocation d'un Homme-Navet (un seul à la fois)

Homme-Navet : AT 11 / PRD 0 / EV 20 / PR 3 / 1D6+3 dégâts contondants.

Insensible aux dégâts contondants.

Ne peut avoir de bonus ni de malus aux caractéristiques par le biais d'autres sortilèges.

L'Homme-Navet a toujours l'initiative.

Echec critique : Invocation d'un Homme-Poireau au lieu d'un Homme-Navet!

Le Na'vet doit immédiatement le tuer! Bien sûr celui-ci est agressif, il possède les mêmes caractéristiques que son homologue Homme-Navet.

Coup critique : La toute puissance de l'Homme-Navet! Celui-ci se voit octroyé d'un bonus de +2 AT et de +2 dégâts contondants.

Une fois les 5min de durée de vie de l'Homme-Navet écoulées (sans qu'il soit mit hors combat entre temps), il se rétracte et se transforme en navet ordinaire tout à fait comestible!

