

.Les Kaapas.

Selon d'anciennes légendes, les Kaapas auraient été à l'origine physiquement très proches des humains. Ils vivaient sur une île aujourd'hui disparue qui semblait dériver au gré des flots. Ils avaient coutume d'aborder les côtes des mers du sud pour y asservir les peuplades plus primitives qui y résidaient alors.

C'est en accostant ainsi sur le continent qu'ils entrèrent un jour en contact avec un peuple venu des étoiles et doté de pouvoirs divins, les Slanns. Les Kaapas, subjugués, se placèrent à leur service tout en convoitant leurs pouvoirs et en tentant de découvrir leurs faiblesses. Finalement, ils se retournèrent contre leurs idoles et les réduirent en esclavage, espérant obtenir ainsi leurs plus grands secrets.

Les Slanns, réduits en esclavage mais ne pouvant se rebeller, décidèrent de se venger en unissant leurs forces pour intervenir directement sur la croûte terrestre de l'île kaapa.

Tout d'abord, les Kaapas, ivres de pouvoir, ne portèrent pas vraiment attention aux tremblements de terre qui secouaient de plus en plus fréquemment leur île, mais bientôt des ouragans se levèrent et des courants de lave affleurèrent à la surface des eaux.

Les Kaapas menacèrent leurs anciens maîtres afin qu'ils arrêtent ce cataclysme, mais les Slanns n'en avaient plus le pouvoir : une énorme faille secoua l'océan, menaçant d'engloutir l'île sous des lames de fond gigantesques. Ils supplièrent alors le Peuple des Etoiles de les sauver en échange de leur liberté.

Enfin libres, les Slanns tinrent promesse mais pas de la manière espérée par les kaapas... Ils jetèrent un dernier maléfice avant de s'engouffrer dans le portail qu'ils avaient ouvert : tandis que l'île sombrait au fond des océans, les Kaapas se transformèrent en d'étranges créatures sous-marines à la peau bleu pâle et squameuse et aux yeux couleur perle. On dit même que leur ossature se changea en corail ! Ils furent épargnés, comme l'avaient promis les Slanns, puisqu'ils appartenaient désormais au monde de l'océan.

Le temps passa, les Kaapas gardèrent une certaine amertume envers les humains qui leur rappelaient leur condition passée, mais ils retrouvèrent la capacité de marcher sur terre : ils avaient évolués pour devenir de véritables amphibiens.

Leur charpente a la dureté du corail et leur permet de résister à de grandes pressions mais ils ont tendance à se déshydrater rapidement dans les milieux qui ne sont pas assez humides. Habités à l'obscurité des grands fonds marins, ils ont développé une vision nocturne mais à une distance relativement courte.

Les Kaapas combattent généralement à la lance -voire au trident- ou au glaive, dont les fines lames opposent une faible résistance à la pression de l'eau.

Ils n'utilisent ni fronde ni arc et sont de piètres tireurs.

Rapide dans les eaux, ils le sont beaucoup moins sur la terre ferme.

Les Kaapas sont en revanche un peuple intelligent et peu émotif possédant des affinités avec les magies élémentaires, illusoires et druidiques.

Leur panthéon possède plusieurs dieux symbolisant pour la plupart des aspects spécifiques de l'univers maritime. Ils peuvent être considérés comme diverses facettes du dieu Manaan mais les Kaapas considéreraient bien mal une telle réduction de leur richesse théologique.

Age : Jeune = 9D10; vieux = 9D20

Points de destin : 1D3

Alignement : neutre

Langues : Occidental et Kaapa

Vision nocturne : 15m + membranes recouvrant les yeux sous l'eau.

Taille : Mâle = 1m60+3D10; Femelle = 1m55+3D10

Psychologie : tendance à la mélancolie lors de leurs premiers contacts avec les humains.

Compétences automatiques : Tous les kaapas possèdent *Natation*. Si le personnage totalise deux -ou plus- compétences initiales, la seconde sera obligatoirement *Pêche* ou *Orientation* avec une chance égale pour chacune. S'il lui reste encore des compétences initiales, il les tirera aux dés sur la table de la vocation choisie.

Progression des points de magie : semblable à celle des humains et des elfes.

Profil	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Kaapa	D3+2	2D10+30	2D10+10	D3+1	D3+1	D3+4	2D10+30	1	2D10+20	2D10+10	2D10+30	2D10+30	2D10+30	2D10+20

Age	16 20	21 30	31 40	41 50	51 60	61 70	71 80	81 90	91 100	101 110	111 120	121 130	131 140	141 150	151 160	161 170	171 180	181 190	191 200
Kaapa	-	-	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+1	+1	-	-	-	-	-1	-1	-2	-2

TABLE DES CARRIERES DE BASE

GUERRIER		FORESTIER		LETTRE		FILOU	
01 20	Combattant embarqué	01 10	Batelier	01 10	Apothicaire	01 05	Agitateur
-	Combattant des tunnels	11 15	Bûcheron	11 20	Apprenti alchimiste	06 20	Bateleur
21 25	Domestique	16 20	Chasseur	21 25	Apprenti artisan	21 25	Brigand
26 30	Ecuyer	21 25	Chasseur de primes	26 35	Apprenti sorcier	26 30	Colporteur
31 35	Garde	26 30	Cocher	-	Collecteur d'impôts	31 40	Contrebandier
36 40	Garde du corps	-	Courrier	36 45	Commerçant	-	Geôlier
41 45	Gentilhomme	31 35	Garde-chasse	-	Engingneur	41 45	Guide-racoleur
46 50	Gladiateur	-	Guide-convoyeur	46 50	Estudiant	46 50	Joueur professionnel
51 55	Hors la loi	36 40	Muletier	51 55	Estudiant en médecine	51 55	Mendiant
56 60	Manouvrier	41 50	Pâtre	56 70	Herboriste	-	Ménestrel
61 75	Matelot	-	Patrouilleur rural	71 75	Initié	56 65	Pilleur de tombes
76 80	Mercenaire	-	Péager	76 85	Magnétiseur	66 70	Raconteur
81 85	Milicien	51 70	Pêcheur	-	Ovate	71 75	Trafiquant de cadavres
-	Pourfendeur de trolls	71 90	Pilote	86 95	Prédicateur	76 95	Voleur
86 95	Soldat	-	prospecteur	96 00	Scribe	96 00	Voleur de bétail
96 00	Spadassin	-	Ratier				
		91 00	Trappeur				

Kaapa	Compétences initiales des guerriers
01 05	Acuité auditive
06 10	Acuité visuelle
-	Alphabétisation
11 25	Ambidextrie
26 30	Chance
31 35	Chant
36 40	Conduite d'attelage
41 45	Course à pied
46 50	Danse
-	Déplacement silencieux rural
-	Déplacement silencieux urbain
51 55	Désarmement
56 65	Equitation
66 70	Escalade
71 75	Esquive
76 80	Force accrue
81 85	Réflexes éclairs
86 90	Résistance accrue
91 95	Sixième sens
96 00	Vision nocturne

Kaapa	Compétences initiales des forestiers
01 05	Acuité auditive
06 10	Acuité visuelle
-	Alphabétisation
11 20	Ambidextrie
21 25	Astronomie
26 30	Chance
31 35	Chant
36 40	Conduite d'attelage
41 45	Course à pied
46 50	Danse
-	Déplacement silencieux rural
51 55	Equitation
56 65	Escalade
66 70	Force accrue
71 75	Orientation
76 80	Préparation de poisons végétaux
81 85	Réflexes éclairs
86 90	Résistance accrue
91 95	Sixième sens
96 00	Vision nocturne

Kaapa	Table des compétences initiales des filous
01 05	Acuité auditive
06 10	Acuité visuelle
11 15	Ambidextrie
16 20	Bagarre
21 25	Baratin
26 30	Chance
31 35	Chant
36 40	Corruption
41 45	Course à pied
46 50	Danse
51 55	Déplacement silencieux rural
56 60	Déplacement silencieux urbain
61 65	Equitation
66 70	Escalade
71 75	Esquive
76 80	Fuite
-	Force accrue
81 85	Réflexes éclairs
86 90	Résistance accrue
91 95	Sixième sens
96 00	Vision nocturne

Kaapa	Table des compétences initiales des lettrés
01 05	Acuité auditive
06 10	Acuité visuelle
11 15	Alphabétisation
16 20	Ambidextrie
21 25	Astronomie
26 30	Baratin
31 35	Calcul mental
36 40	Chance
41 45	Chant
46 50	Conduite d'attelage
-	Course à pied
51 55	Cryptographie
56 60	Danse
-	Déplacement silencieux rural
-	Déplacement silencieux urbain
61 65	Equitation
-	Escalade
66 70	Etiquette
71 75	Force accrue
76 80	Fuite
81 85	Héraldique
86 90	Réflexes éclairs
91 95	Résistance accrue
96 00	Sixième sens