



CHRONIQUES CHIMÉRIQUES

UN JEU DE RÔLE DE
KAIROS CHIMERA

CRÉER SON HÉROS



LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage peut se définir par sept caractéristiques qui influent sur ses actions et sa nature. L'animalité/humanité est une caractéristique à part dont l'explication sera décrite un peu plus loin. Afin de définir chacune des caractéristiques le joueur lance 4 d6 pour chaque caractéristique et ôte le plus faible à chaque fois. La somme des dés restants donnera la valeur de la caractéristique. Les caractéristiques de base ne peuvent excéder 18. Le joueur peut alors répartir les scores comme il le souhaite dans les différentes caractéristiques.

La valeur d'une caractéristique s'échelonne de 3 à 18, 3 à 7 indiquant des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 bonnes, 16 à 18 exceptionnelles.

La valeur de chaque caractéristique influe sur le score du dé comme l'indique le tableau ci-dessous.

VALEUR	MODIFICATEUR
3 à 7	-2
8 à 10	0
11 à 13	+ 1
14 à 16	+2
17 à 18	+3

La voie de destinée qui est choisie ainsi que le lien avec le protecteur peuvent apporter des modificateurs temporaires ou permanents selon l'action entreprise.

Ex : un personnage ayant choisi pour voie la Voie des Lames et étant le protégé d'un Ours gagnera un bonus de +1 en dextérité (pour le maniement des lames) et un bonus de +4 en force en cas d'union animale.

La **Puissance** (PUI) mesure la puissance physique et musculaire.

Gagner un bras de fer, soulever, tordre, lancer un objet lourd, immobiliser un adversaire. Attaquer au contact.

L'**Adresse** (ADR) évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.

Faire des acrobaties, tenir en équilibre, grimper, sauter, sprinter, se déplacer en silence, crocheter, chaparder, esquiver une attaque. Attaquer à distance.

L'**Endurance** (END) représente la santé et l'endurance. La valeur de END et les éventuels modificateurs indiquent le nombre de points de vie (ou PV) du personnage

Résister aux éléments, à la fatigue, aux poisons, aux privations, courir longtemps. Encaisser des blessures.

L'**Érudition** (ÉRU) représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.

Raisonner, comprendre, connaître, apprendre, se souvenir, chercher, trouver une information (livre).

La **Sagesse** (SAG) relie le personnage à l'univers ou représente sa capacité à observer son environnement : volonté, intuition, perception.

Observer, entendre, détecter, repérer, pister, deviner, ressentir.

L'**Aura** (AUR) traduit la force de persuasion, la présence et la capacité à commander.

Bluffer, mentir, négocier, séduire, intimider, convaincre.

Les **Sens** (SEN) traduit la capacité à percevoir son environnement et les dangers immédiats. Ils font également appel à l'intuition.

Percevoir une odeur, un danger, écouter, entendre.

L'**Animalité** (ANI), représente le lien qui unit le personnage à son protecteur animal. L'**Humanité** (HUM) est le pendant bestial de l'animalité.

Partage d'intuition, union animale, partage des sens, instinct du danger.

POINTS DE VIE ET POINTS D'ARCANE

LES PV : Ils représentent la santé du PJ et son égal à son score d'ENDurance. Des PV réduits à 0 ne signifient pas la mort. Le PJ tombe alors dans l'inconscience, dans un coma plus ou moins profond en fonction de la gravité de ses blessures. Un PJ ne meurt que si son niveau de points devient en négatif égale son score d'END.

Par exemple : un personnage avec 15 PV meurt lorsque ceux-ci parviennent à -15.

LES POINTS D'ARCANE : Ils sont l'apanage des arcanistes et des gens qui furent confrontés à elle. Ils permettent au joueur de lancer des sorts, chacun coûtant un certain nombre de PA. Ils se régénèrent au rythme de 1d4 par jour. La valeur de base des PA est la valeur de SAG. Grâce aux apprentissages, à l'expérience et aux aventures vécues ce total peut dépasser la valeur de SAG initiale même si cette dernière n'augmente pas. Les sorts les plus faibles coûtent 1PA les plus élevés dépassent la centaine. Si deux arcanistes de la même voie se trouvent côte à côte ils peuvent partager voire mettre en commun leurs PA. Un joueur utilisant les arcanes peut utiliser un sort dépassant son nombre de PA actuel au prix de 3PV pour un PA. Chaque rang de sort coûte trois fois plus de PA que le rang inférieur. Ainsi un sort de rang 2 coûte trois fois plus cher qu'un sort de rang 1, un sort de rang 3 neuf fois plus de points d'arcanes qu'un sort de base (trois fois trois) etc.

RANG DU SORT	COÛT MAX EN PA
1	6
2	18
3	54
4	162
5	486

LA JAUGE D'ANIMALITÉ / D'HUMANITÉ

La jauge d'animalité/d'humanité représente le lien qui unit un fils des Terres d'Ilhyya et la bête qui a fait le serment de le protéger. Ce lien se tisse au fil des aventures, apportant au protégé comme au protecteur des bonus à ses attributs. Ces avantages sont temporaires et ne peuvent être appliqués que si les deux êtres sont en présence l'un de l'autre ou distant de moins de dix mètres. La distance augmentera avec la force du lien jusqu'à atteindre dix lieues. Cette jauge ne fera qu'augmenter au fil des aventures. Elle ne peut diminuer que si l'un des deux protagonistes agit sciemment contre le serment prêté.

Chaque niveau supérieur de la jauge d'animalité/humanité englobe les différents avantages des rangs précédents.

Niv 1 Le protecteur : homme et bêtes peuvent partager pour quelques minutes leurs sens. Ils gagnent également une plus forte intuition, un sens du danger plus précis.

Avantage(s) : Accès aux modificateurs de caractéristiques du protecteur. Bonus de +2 aux tests de perception et de détection du danger.

Niv 2 Métamorphose : A ce stade d'union, le personnage et son protecteur acquièrent le don de métamorphose semi-animale / semi-humaine. A l'image d'un centaure, d'un minotaure, les métamorphoses prennent mille allures, selon le choix du PJ. L'union au stade de métamorphose apporte un bonus de caractéristique temporaire selon le protecteur. Ces bonus ne durent que le temps de la métamorphose et ne peuvent excéder un +3. Ce niveau est courant dans les Terres d'Ilhyya, rares sont ceux qui parviennent à atteindre les stades supérieurs.

Avantage(s) : Bonus précédents plus un bonus de caractéristique +3 en plus des modificateurs en cours. La caractéristique affectée est la caractéristique principale du protecteur (eg. For pour l'ours, l'agilité pour un félin etc.)

Niv 3 Union des âmes : L'union des âmes lien protecteur et protégé bien au-delà de la simple métamorphose qui à ce stade ne peut encore évoluer. Les esprits s'unissent, se lient, des ponts s'ouvrent entre ces terres des âmes. Alors s'ouvrent les accès aux souvenirs des êtres, aux savoirs, à tous les savoirs.

Avantage(s) : Bonus précédents et accès aux différentes connaissances du protecteur ainsi qu'aux bonus d'aptitude.

Niv 4 Chimère : Un lien de cette force permet aux deux êtres une fusion temporaire de leurs corps mais pas de leurs esprits. Ils deviennent pour une scène, une chimère monocéphale. L'élévation au rang de chimère donne un avantage certain sur les autres adversaires ainsi que sur certaines bêtes. Le stade de chimère pose cependant un problème en cas de désaccord entre protecteur et protégé, car alors les mouvements deviennent désordonnés, le contrôle du corps et des actions peuvent être difficiles entraînant des malus parfois importants.

Avantage(s) : Bonus précédents et doublement des bonus, un gain de taille, l'acquisition du langage (humain/animal).

Niv 5 : Chimère élémentaire : Ce niveau d'union rend la chimère plus puissante et bien plus difficile à vaincre. Homme et bête, au temps de leur union chimérique, acquiert la capacité à s'unir avec la grande terre de sa naissance. Leur corps change et se métamorphose encore. La résistance élémentaire s'installe. Tout PJ parvenant à atteindre ce stade fait la découverte des arcanes élémentaires de premier degré. Si le PJ est un arcaniste il gagne l'accès aux sortilèges du rang supérieur ou, selon son choix, l'accès aux sorts de base d'un autre élément. Bien que cette fusion ne puisse durer plus de quelques heures elle donne au PJ un bonus de PV de 1d10 +8.

Avantage(s) : Bonus précédents et accès aux sorts de premier degré des arcanes élémentaires de son élément et de celui de la chimère si elle en possède un différent.

Niv 6 Ultime chimère : Cette métamorphose ne survient qu'une à deux fois dans une vie. Elle peut survenir lors de la proximité du trépas de l'un ou l'autre des protagonistes, dans des circonstances très particulières. Protecteur et protégé unissent leurs corps ainsi que leurs âmes. Ils deviennent un nouvel être né de leur essence. L'union est si forte que seules les plus puissantes des arcanes peuvent rompre. La connaissance des arcanes est avancée. Protecteur et protégé peuvent voyager dans les souvenirs d'une simple méditation, ils ont accès aux souvenirs des lignées. S'ils décident d'une métamorphose définitive alors survient l'union des destinées et une longévité quintuplée.

Avantage(s) : Bonus précédents et triplement de la somme des PV, acquisition de multiples connaissances ainsi qu'accès aux arcanes divines du dieu tutélaire. Faculté de commande animale et de création de portes d'appel.

Cas particulier : Si le PJ est arcaniste et son protecteur une bête de magie alors cette ultime métamorphose leur donne accès à tous les sorts de l'élément auquel ils sont liés et à tous les sorts de base des autres éléments ainsi qu'une puissante affinité magique.

LES PEUPLES

Les peuples décrits ci-après sont les peuples jouables actuellement. Ils possèdent tous des talents innés du fait de leur nature. Ces aptitudes s'ajoutent à celles de la voie de destinée choisie. Si une aptitude se révèle présente dans les deux sections sa maîtrise est augmentée d'un rang. Certaines de ces capacités ne sont pas dans la liste courant car elles sont intrinsèques à ces peuples. Tu en trouveras la description plus avant.

Chaque peuple des Terres d'Ilhyya est lié à un environnement, une grande terre. Si un PJ évolue dans son environnement naturel alors sa vitesse de déplacement est doublée et ses jets liés à cet environnement gagnent un bonus de 2.

LES AKILÉENS

Les Akiléens sont un peuple de créatures célestes, fils des vents et des landes azuréennes. Ils sont élancés, avec une peau claire et des yeux bleus ou noirs. Leur apparence physique reflète leur lien avec les créatures aviaires. Les Akiléens sont protégés par les dieux Ketzal et Kedelos, et leur civilisation est basée sur le voyage et la découverte. Ils construisent des cités flottantes dans les cieux, avec des tours majestueuses et des ponts pour accueillir les créatures aptères. Leurs cités terrestres se dressent vers les cieux, ornées de tours, accueillent les vaisseaux d'errance. Les Akiléens sont des connaisseurs des arts et ont intégré cette passion dans toutes leurs créations. Ils sont divisés en deux lignées : les Messagers, qui mettent leur vie au service des autres, et les Grandes Ailes, qui sont en symbiose avec les landes azuréennes et peuvent voler grâce à leurs ailes ou aux arcanes. Les Akiléens sont également des maîtres des arcanes célestes et des guérisseurs talentueux. Ils sont secrets et préfèrent la solitude des cieux à la foule des cités de pierre.

Aptitudes du peuple : Athlétisme, Perception, Pistage

Faculté : Lecture des Vents

Les fils des vents savent reconnaître dans chaque souffle le danger ou la sûreté, détectent les blizzards et les vents de la saison verte. Ils savent dans les vents dire la sérénité des cieux ou les tempêtes à venir. L'âge avançant cette faculté s'aiguise et fait d'eux des guides et des meneurs recherchés lors des expéditions tant sur terre que dans les airs.

LES ANTHROPIS

Les Anthropis sont les fils des eaux, qu'elles soient des lacs, des rivières, des mers ou des abysses. Ils ont la peau d'un bleu pareil à celui des eaux où ils vivent. Êtres marins ils respirent par la peau et de légers poumons. Sequana, déesse élémentaire de l'Eau, est leur déesse tutélaire. La civilisation des Anthropis remonte aux premiers âges. Ils ont bâti, dans les profondeurs tranquilles des océans, de vastes cités. Ils sont les maîtres des eaux et peuvent lire les turbulences et les combats qui se livrent sous la surface. Ils ne sont pas des guerriers, mais défendent leur royaume avec violence s'il est menacé. Les Anthropis se divisent deux lignées : celle des Grandes Eaux et celle des Abysses. La lignée des Grandes Eaux vit dans les immenses étendues d'eau et sont des explorateurs émérites. La lignée des Abysses vit dans les terres sombres des très hauts fonds et sont les gardiens des âmes et des nécropoles. Les Anthropis ont bâti la Citadelle Cristalline, un labyrinthe où se rejoignent toutes les eaux de tous les royaumes.

Aptitudes du peuple : Camouflage, Natation, Pistage

Faculté : Cor de Sequana

Les fils des vastes eaux sont peuples fiers et peu enclins aux visites de la surface, préférant l'immensité de leurs royaumes aux terres et aux cieux. Grands explorateurs ils sont de tous les peuples les seuls à connaître les abysses. La faculté du Cor des abysses leur permet, lorsqu'ils courent un danger d'en

appeler, peu importe le lieu où ils se trouvent, aux créatures sombres. Entre leurs mains paraît alors la conque. D'un souffle ils font paraître un orbe d'eau tout fait des eaux les plus proche, orbe emprisonnant le ou les ennemis, les livrant aux appétits féroces des chasseurs de ces eaux. Seul la mort des chasseurs où un sortilège du troisième degré contrant cette emprisonnement peut rompre l'orbe.

LES CRYOX

Les Cryoxs vivent dans les terres gelées du septentrion et de l'austral. Ils sont grands, ont la peau pâle, les cheveux blonds cendrés et les yeux bleus virant au gris. Leur dieu majeur est Cygnus, qui les a créés en sculptant leur corps dans les glaces grises et en affinant leurs traits avec les flammes du feu bleu. Les Cryoxs ont une maîtrise exceptionnelle des glaces, qu'ils utilisent pour construire leurs cités de plan solaire en glace et en pierre. Ils ont une aura de glace qui les protège des flammes et leur permet de travailler le métal en utilisant des flammes bleues. Les Cryoxs sont rarement voyageurs, mais lorsqu'ils le sont, ils font preuve d'une endurance et d'une diplomatie exceptionnelles. Ils ont une culture riche, avec des orgues de givre et des cors d'avalanche qui chantent sous les vents de l'aquilon, et une citadelle cristalline appelée Kindaaly où sont conservés leurs savoirs ancestraux. Les Cryoxs entretiennent des relations étroites avec les bêtes et ont une alliance ancienne avec les Anthropis.

Aptitudes du peuple : Arcane (Glaces), Survie, Orientation,

Faculté : Cœur de glace

Les cryox ne craignent ni les blizzards ni les glaces. Leur anatomie, toute faite pour résister aux températures les plus basses. Ils peuvent aller sans protection plus importante qu'une pelisse jusqu'au cœur des tempêtes blanches. Leur cœur de glace les préserve d'un trépas prématuré et leur permet, lorsqu'ils communient avec la neige, de repérer les êtres piégés aux confins des landes blanches et de les sauver s'ils n'ont fait montre d'hostiles intentions.

LES HUORNS

Les Huorns sont les fils des marais, peuple secret et redouté pour leur maîtrise des poisons. Ils ont la peau brune, les yeux verts ou bruns, et les cheveux noirs et dressés sur leur tête. Ils sont grands et minces, avec des pieds fins et longs pour se déplacer rapidement dans les marais. Leur dieu tutélaire est Eximius, qui les a sculptés dans les boues des terres primordiales et leur a donné un sang noir résistant aux poisons. Les Huorns vivent dans des cités sur pilotis au-dessus des marécages, avec des rues de boue et des passerelles couvertes reliant les différents quartiers. Isharra est leur cité la plus fabuleuse et la plus importante, où vivent les plus redoutables des maîtres à poisons. Les Huorns sont immunisés contre la plupart des venins et ont développé une connaissance approfondie des plantes pour créer des remèdes et des philtres de mort. Ils gardent jalousement leurs secrets dans la citadelle en ruines d'Urvoq, qui n'ouvre ses portes qu'aux plus dignes des Huorns. Bien qu'ils soient secrets et neutres, les Huorns sont hospitaliers et fidèles à ceux qui gagnent leur amitié.

Aptitudes du peuple : Poison, Guérison, Camouflage,

Faculté : Sang noir

Le sang noir des huorns ne reflète pas la couleur véritable de leur sang mais leur capacité innée à résister aux différents poisons des marécages, qu'ils proviennent de bêtes ou de plantes. Naturellement immunisés à la majorité des poisons ils ont la capacité d'adapter leurs sangs à de nouveaux poisons en les combattants. Cette faculté risquée car pouvant mener à la mort les protège s'ils réussissent. Et cette nouvelle immunité se transmet aux générations futures.

LES KADIYARS

Les Kadiyars sont les fils du chaos, nés de la déesse primordiale du Chaos, Avella. Ils ont une stature et une taille communes, avec une peau brun cuivré, des yeux et des cheveux noirs de jais, ainsi que des griffes noires et des cicatrices de runes du chaos sur leurs mains. Il y avait autrefois deux lignées kadiyars, celle des fils d'Avella et celle des fils de Nério, dieu du Chaos, mais elles se sont mélangées au fil du temps pour ne former qu'une seule lignée. Les Kadiyars sont prompts à la destruction, mais ils ont également un don oraculaire pour voir l'harmonie et la création dans la destruction. Ils sont protégés par Nério et honorent les divinités dans des temples avec des offrandes et des rituels. Les cités kadiyars ont un plan chaotique avec des rues et des chemins de traverse éphémères, abritent tous les peuples des Terres d'Ilhya. La plus grande cité kadiyar est Ush'Tok, une citadelle bâtie de brique et de broc au centre de l'île citée dans le royaume des Landes Noires, qui contient le savoir des kadiyars depuis l'aube des temps. Les Kadiyars étaient autrefois prompts à la guerre, mais après l'Âge de Sang et les agissements de Kjarros, ils ont dû envoyer des émissaires pour assurer leurs intentions pacifiques et travaillent depuis lors à se montrer comme des instruments de paix. Cependant, leurs cœurs guerriers battent encore au rythme des tambours d'Amarok.

Aptitudes du peuple : Arcanes (Ombres), Artisanat (forge), Larcin

Faculté : Ombre du Chaos

Les fils des landes noires possèdent la capacité de déceler les forces du Chaos partout où elles se trouvent, en quelque lieu que ce fut, fût-il le plus sacré des sanctuaires. S'ils ressentent la présence du Chaos ils peuvent alors ils peuvent devenir une ombre parmi ces ombres, faisant leur corps d'éther. Ils demeurent invisibles à tout regard mais leur présence peuvent néanmoins être repérés par toute créature capable de ressentir les arcanes.

LES KARTHALAS

Les karthalas sont les fils des rocs et des montagnes. Ils sont grands et ont la peau brune et dure comme la pierre. Ils vivent sur et sous les montagnes, avec deux lignées : les Solaires et les Chtho. Les Solaires vivent à la surface et construisent des tours sentinelles et des cités dans les cirques, tandis que les Chtho vivent sous terre et construisent des cités dans les cavernes et les grottes naturelles. Les karthalas ont la capacité de se diriger dans l'obscurité en frappant les roches environnantes et de se dissimuler parmi les rocs en cas de danger. Ils sont également des maîtres sculpteurs et des experts en

machines étranges. Les temples d'Orlik, leur dieu protecteur, se dressent aux portes des grottes majeures. Les cités karthalas sont étranges et s'étendent souvent loin sous la surface. Trogir, la citadelle karthala, s'étend vers les hauteurs azurées autant qu'elle descend dans les abysses terrestres. Les karthalas sont accueillants, mais leur amitié est fragile et peut être perdue à jamais en cas de transgression des lois qui la régissent.

Aptitudes du peuple : Athlétisme, Escalade, Survie

Faculté : Chant des rocs

Les fils des monts savent, depuis des temps immémoriaux, faire chanter la pierre des monts. C'est en les frappant et en écoutant avec attention leur chant qu'ils sont capable de dessiner en esprit les chemins de la pierre, trouvant partout, sous et sur la montagne les chemins invisibles. Le chant des rocs n'est pas une simple faculté d'orientation, elle leur permet, loin des monts, de transmettre des messages et d'appeler à l'aide. En frappant certaines pierres d'une certaine façon ils peuvent convoquer l'aide de leurs pairs en particulier lorsqu'ils frappent les chaos de rocs.

LES NYX

Les Nyx sont peuple élancé et gracile, connus pour leur peau d'un bleu presque noir, semblable aux cieux nocturnes, constellée de tâches blanches étoilées et leurs cheveux argentés. Ils sont les fils de la déesse Nyx, déesse de la nuit et des lunes, et ont hérité de son amour pour l'errance et la musique. Les Nyx sont réputés pour leur talent en musique et en chant, et leurs bardes sont célèbres dans tous les royaumes. Ils vivent dans des cités mouvantes, construites grâce à des arcanes et qui se déplacent à travers les Terres d'Ilhyya. Les Nyx sont capables de se déplacer le jour, mais préfèrent la nuit, et ont un lien étroit avec leur déesse tutélaire et les esprits. Ils sont un peuple pacifique, préférant la diplomatie à la guerre. Leur citadelle est une forteresse d'argent en mouvement perpétuel, construite de pierre noire, de basalte, d'obsidienne, de marbre blanc et d'améthyste.

Aptitudes du peuple : Diplomatie, Orientation (bonus la nuit), Perception

Faculté : Esprits séléniens

La faculté des fils de la nuit est une faculté de l'esprit. Elle n'augmente ni leur force ni leur adresse, ne les fait plus rapides ou plus habiles mais elle leur permet de masquer l'éclat du soleil pour leur regard. Plongeant les nyx dans une demi-nuit elle leur accorde le pouvoir de connaître la présence des esprits lunaires, amis et guides qui les mèneront toujours en sûreté. Ils peuvent, pour les plus sensibles aux arcanes, apprendre des esprits un unique sortilège, différent pour chaque être. L'abri donné par les esprits demeurera sûr jusqu'aux premiers rayons de lunes.

LE PEUPLE DE LLYW

Le peuple de Llyw est unique en ce sens qu'il n'a pas été créé par une divinité d'Hélios. Il est né de l'union des protecteurs ayant perdu leur protégé et ayant adopté une apparence semi-humaine en leur

mémoire. Le peuple de Llyw est composé de nombreuses lignées, chacune suivant les lois et les instincts de ses ancêtres animaux. Ils ont cependant développé une sagesse humaine qui a changé leur vision du monde. Leur divinité tutélaire est Llyw, l'ancien dieu des bêtes, et ils ont construit des temples en son honneur, remplis de bêtes sauvages et de protecteurs. Les cités du peuple de Llyw sont construites en harmonie avec la nature, sans déplacer la moindre pierre. Hommes et protecteurs y vivent en respectant les lois de la cité. Le peuple de Llyw est l'un des plus civilisés et des plus prompts à l'Harmonie. Ils entretiennent de bonnes relations avec les autres peuples des royaumes, en particulier avec les ashorns avec qui ils ont tissé une forte alliance.

Aptitudes du peuple : Communication animale, Pistage, Survie,

Faculté : Bestialité.

Cette faculté permet à tout enfant du peuple de Llyw, avant son grand voyage, de connaître parfaitement le langage de Llyw et d'adopter une allure animale issue de ses parents. Après son grand voyage la Bestialité permet d'emprunter temporairement aux créatures sauvages à proximité une partie de leurs traits ou de leurs aptitudes.

LE PEUPLE DES MYCÈTES

Les anthromycètes, ou hommes-champignons, sont un peuple de petite taille, mesurant en moyenne deux coudées et cinq pouces. Ils ont une apparence humanoïde, mais leur visage et leur tête ressemblent à des champignons sauvages. Leur pieds sont couverts d'une étrange fourrure, qui est en réalité leur mycélium. Ils peuvent planter ce mycélium en cas de danger et étendre leur réseau sur deux lieues en quelques minutes, abandonnant leur corps et renaissant ailleurs, mais vulnérables pendant deux mois. Ils peuvent également disperser des spores en cas de danger, avec des effets variés sur les autres peuples. Ils n'ont pas de dieu tutélaire unique, mais honorent les dieux du lieu de leur naissance, tels que Fratanort, Eximius ou Ullw. Ils sont un peuple pressé et avide de découvertes, construisant des cités avec diligence dans les terres sombres et humides propices à leur vie. Les parcs et jardins sont nombreux dans les cités anthromycètes, servant de sanctuaires et de terres nourricières. Les anthromycètes tissent des alliances profondes avec les autres peuples et évitent les guerres, sauf en cas de menace de l'Harmonie. Ils privilégient la diplomatie plutôt que les armes.

Aptitudes du peuple : Camouflage, Herboristerie, Poisons

Faculté : Voyage racinaire

Les anthromycètes peuvent au prix de 1d10 PV abandonner leur corps et créer du mycélium et par celui d'autres champignons et racines voyager jusqu'au bout de ces chemins où ils peuvent en un mois laisser repousser un nouveau corps, sacrifiant ainsi l'ancien. Ils mettront alors un autre mois à recouvrer pleinement leur force. Durant ce voyage ils ne peuvent emmener ni équipement ni objets d'aucune sorte.

LES SYLVILES

Les Sylviles sont le peuple de gardiens des forêts, nés des arts de Fratanort, dieu des forêts. Ils sont grands et musclés, avec une peau verte qui évolue en couleur avec l'âge des cheveux et des yeux qui reflètent la couleur du ciel à leur naissance. Ils vivent dans des cités construites autour des arbres. Deux types de cités se dressent à travers les royaumes : les cités terrestres, plus grandes et plus ouvertes aux voyageurs, et les cités arboricoles, plus secrètes et moins accessibles. Les Sylviles ont un lien profond avec les arbres, et chaque individu est lié à un arbre dès sa naissance, acquérant ainsi ses dons et ses faiblesses. Ils ont également la capacité unique de phytosymbiose, qui leur permet de ne faire qu'un avec les arbres qui les entourent. Les Sylviles sont des hôtes appréciés des voyageurs, offrant conseils et nourriture. Ils sont pacifistes et justes, souvent sollicités pour leur sagesse dans les affaires importantes. Ils sont cependant prompts à la colère lorsque la vie végétale est menacée. Tous les dix ans, ils organisent de grandes traversées vers Faëna, l'arbre citadelle, où sont gardées toutes les connaissances et la mémoire des Sylviles. Ils sont divisés en deux lignées : la lignée des ombres vertes, qui vit au pied des arbres et est plus aventureuse, et la lignée des branches, qui vit dans les arbres et est plus discrète mais plus belliqueuse. Les Sylviles sont profondément attachés à la nature et leur art subtil et changeant met en valeur les beautés de la terre mère.

Aptitudes du peuple : Herboristerie, Poisons, Résistance Élémentaire (Terre)

Faculté : Forge bois

Les fils des bois ne sont amis des flammes et des lames, les évitant autant que faire se peut. S'ils possèdent lames et armures ils ont développé, au fil des âges, la faculté de façonner le bois selon leurs besoins, guidant les branches et les bois sans les dominer. Peu à peu ils devinrent forgerons des forêts capable d'une parole, d'un geste de créer armes et armures en mille essences de bois. Avec l'expérience un sylvile pourra forger des objets de plus en plus grands et complexe et acquérera la maîtrise d'autres essences que celle de son arbre de naissance.

LES VULCUS

Les Vulcus sont les fils des terres de feu, dotés d'une peau rouge et épaisse qui se transforme en armure noire veinée de lave au contact des flammes. Ils sont nés des colères d'Ullw, le dieu des trois flammes, et lui vouent un culte fervent sans temple, préférant honorer les danses des brasiers. Les cités Vulcus sont construites près de fleuves ardents ou de sources volcaniques, et leurs plans sont souvent chaotiques en raison des fréquentes colères de la terre. Les Vulcus sont immunisés contre les flammes claires et les sangs de la terre grâce à la bénédiction d'Ullw, mais peuvent être blessés par les flammes du feu des glaces et du feu sombre. Ils sont un peuple diplomate, préférant la paix et les alliances à la guerre, mais gardent secrets les héritages d'Eryys, l'ancienne déesse de la guerre et dans l'ombre des cités naquirent les forges noires, forges interdites dont ils tentèrent de dompter les flammes. Orfeu est leur citadelle, une forteresse bâtie sur les pentes d'un ancien mont de feu éteint, réveillé par des rituels

secrets. Les Vulcus sont également un peuple d'art, créant des beautés éphémères avec les éléments naturels.

Aptitudes du peuple : Résistance Élémentaire (feu), Artisanat, Survie

Faculté : Sang de la Terre

Les terres de feu sont parcourues depuis les premiers âges par des fleuves de laves et des lacs ardents que ni les vents ni la pluie ne parviennent à figer. Les vulcus furent créés en de tels lieux et leur peau, rouge, témoigne du lien avec le feu clair. Résistants aux flammes des brasiers ils peuvent en ces lieux mortels nager sans faille. Au contact des laves leur peau se fait de pierre noire veinée, offrant une protection sans faille.

LES ZENGOS

Les Zengos, fils des plaines immenses, sont nés des amours d'Orfin, leur dieu tutélaire. Ils ont le teint hâlé, des cheveux flavescents et des yeux clairs comme l'azur, ce qui leur donne une apparence distinctive. Ils ont construit des cités aux plans chaotiques avec des rues larges et nombreuses, ce qui reflète leur amour de la liberté et de l'espace. Ils ont également développé un art éphémère en peignant dans le vent et sur le sable, ce qui leur permet de transmettre des émotions fortes à leurs hôtes. Les Zengos sont des voyageurs infatigables, des maîtres en diplomatie et en cavalerie, ce qui leur a permis de tisser de puissantes alliances avec les maîtres des terres sauvages. Ils ont également développé l'art de l'hospitalité et ont consigné les lois de l'accueil dans un recueil de justice, ce qui leur permet de protéger leur culture et leur mode de vie. Les hôtes indéliques sont avertis puis châtiés s'ils persistent dans leurs mauvais penchants, et se voient marqués de l'invisible sceau des bannis qui leur interdit de pénétrer dans les murs de leurs cités. Cette tradition montre l'importance que les Zengos accordent à la préservation de leur communauté et de leur patrimoine.

Aptitudes du peuple : Monte, Survie, Orientation

Faculté : Arpenteur infatigable

Les fils des plaines furent, à l'instar des Anthropis, de grands découvreurs et des bâtisseurs des proto-cités des hommes. Marchant sans cesse, chevauchant souvent ils vont au gré de leurs envies, au gré de leur volonté à la découverte des lieux inconnus, entraînant souvent avec eux les Érudits. La faculté d'Arpenteur infatigable permet à tout fils des plaines d'ignorer pour trois jours tout état de fatigue et tous malus qui y serait lié. Il peut ainsi parcourir de vastes distances, œuvrer plus longtemps à une exploration... Cette faculté se limite au voyage et à l'exploration et contrairement aux autres ne peut être utilisée qu'une fois par octe.

LA VOIE DE DESTINÉE

Chaque héros des Terres d'Ilhyya se voit offrir le choix, après son retour du grand voyage, d'embrasser une des huit voies de la destinée qui seront détaillées dans le prochain chapitre. Cette voie l'engage, sa vie durant, à suivre les enseignements des maîtres de la voie et à en apprendre les secrets, autant que lui permettent ses capacités. Une année durant il pourra quitter, à tout moment cette voie et en choisir une nouvelle s'il obtient de la part de son maître une lettre d'introduction.

Dans Chroniques Chimériques, les voies de destinées ne peuvent être modifiées mais un héros parvenu au terme de sa formation et en ayant atteint le plus haut grade peut décider de suivre une nouvelle voie et ceux sans recommandation. L'entrée dans une voie de la destinée offre la possibilité d'embrasser une carrière et de s'élever dans les rangs de celles-ci. Quatre carrières s'offrent au joueur qui, s'il ne sait laquelle choisir peut attendre d'atteindre le niveau 3 pour prendre une décision qui sera définitive.

Un joueur décidant de ne pas emprunter de voies de destinée ne dispose alors que des aptitudes accordées par son peuple au départ. C'est l'expérience et l'évolution de son personnage qui lui permettront d'acquérir et/ou de développer de nouvelles aptitudes.

Au sein de chaque voie de destinée sont regroupées les carrières majeures qu'elles proposent et qui accorderont au joueur d'autres aptitudes. Toutefois si un joueur choisit de n'emprunter aucune des voies proposées il peut posséder un métier qu'il exerce chaque jour. En fonction de cette carrière il se verra accorder deux aptitudes supplémentaires en plus de celles de son peuple.

VOIE DE L'ERRANCE

La voie de l'errance est la voie choisie par les explorateurs et tous les arpenteurs des royaumes. Elle empêche toute installation durable dans un bourg, une cité. Qu'ils suivent la loi ou non les arpenteurs sont de grands découvreurs, doués pour l'orientation et la survie. Tous les arpenteurs ne possèdent pas de palais roulant, certains vont à pied, ou sur monture.

Marchand

Le commerçant, itinérant ou non

Aptitudes : Artisanat, Détection, Menterie, Négoc

Facultés : Pile ou face

Le marchand peut contre tout PJ ou PNJ décider de jouer l'action ou ses conséquences à pile ou face. Il peut, en cas de résultat défavorable relancer la pièce. Dans le cadre d'une vente ou d'un achat la réussite du lancer lui permet de diminuer les prix de moitiés et d'augmenter les siens dans la même proportion.

Contrebandier

Le voyou adepte des larcins, responsable de son « commerce » qui peut avoir des complices

Aptitudes : Imposture, Larcin, Menterie, Pistage

Facultés : Amitié des Gardes

Le contrebandier, par ses activités interlopes peut aisément s'attirer l'amitié des gardes et passer les barrages avec plus de facilité. Avec un jet de Menterie il permet au contrebandier d'acquérir à bas prix voire gratuitement des informations rares ou difficiles à obtenir.

Arpenteur

Le voyageur infatigable, le découvreur des royaumes

Aptitudes : Animalité, Archerie, Camouflage, Survie

Facultés : Mémoire des Terres

L'arpenteur est un voyageur hors pairs doté, comme les loxodontes, d'une excellente mémoire du voyage. Il garde en mémoire tous les lieux qu'il a visité et sait les reconnaître sans jets de dés. Il se rappellera autant les dangers que les lieux sûrs.

Cartographe

Le maître des cartes et des dédales, qu'il soit sur terre, en mer ou dans les airs

Aptitudes : Artisanat, Bibliothèque, Langage, Orientation

Facultés : Maître des Dédales

Le cartographe, de par sa carrière, acquiert une capacité à s'orienter dans tous les lieux aisément et à garder en mémoire une parfaite image des lieux. Il sait en dessiner le plan même des octes plus tard. Jusque dans les plus grands dédales son esprit trouve instinctivement la sortie. Si un jet d'orientation est demandé il sera, en l'absence d'arcanes, facile.

VOIE DE LA SAGESSE

La voie de la sagesse est la voie de la connaissance et du savoir. Prisée par les intellectuels elle mène à des postes importants au sein des cités. La carrière d'érudit peut se teinter d'errance ou bien se cantonner aux citadelles. Quiconque s'engage dans cette voie a soif d'apprendre et de transmettre.

Érudit

L'avid de connaissance, le spécialiste d'un domaine ou d'aucun, celui que les savoirs interdits attire autant qu'ils l'effraient.

Aptitudes : Arcanes, Bibliothèque, Culte, Investigation

Facultés : Savoirs antiques

L'Érudit est une encyclopédie vivante. Ses connaissances sont vastes et concernent différents domaines. S'il peut répondre à de nombreuses questions ses interrogations le mènent vers les premiers âges. Il s'engage à en découvrir certains mystères et possède la connaissance des choses anciennes. Il sait décoder d'anciens langages et reconnaît les magies.

Encre

Le gardien des mémoires, celle qui garde par les parchemins et l'encre la mémoire des royaumes.

Aptitudes : Artisanat, Bibliothèque, Diplomatie, Langage

Facultés : Plume de Vérité

Les Encres, de par leur fonction, sont détentrices de bien des mémoires. Si leurs encres sont rares et bravent les outrages du temps elles possèdent toutes, dans leur équipement une plume incapable de mentir. La Plume de Vérité oblige quiconque écrit avec à ne pas mentir. Si l'Encre parvient avec elle à se procurer du sang de la créature elle peut en connaître toute l'histoire et tous les secrets.

Bibliothécaire

Le rat de bibliothèque qui préfère et préférera toujours ses grimoires aux aventures de l'Extérieur.

Aptitudes : Bibliothèque, Communication animale, Langage, Perception

Facultés : Avidité de grimoires

Le bibliothécaire, même s'il semble parfois être un être des ombres, toujours le nez dans les grimoires, est un puits de connaissance. Il ne prend que très rarement le soleil mais grâce à son immense connaissance des grimoire et aux ans passés à lire il a acquis la capacité de ressentir les mots au-delà des couvertures. Le bibliothécaire, d'une apposition des mains peut, en se concentrant, acquérir toute la connaissance contenue dans ce grimoire.

Ascète

Le sage ermite qui se retira du monde des hommes pour tenter d'accéder à une plus grande sagesse, au-delà de celle des hommes et des dieux.

Aptitudes : Athlétisme, Communication animale, Culte, Résistance élémentaire

Facultés : Sagesse Angélique

La sagesse angélique fut acquise à force d'isolement, de prières et de vertus. Elle n'est accordée que par les anges aux êtres ayant fait œuvre de bien pour les royaumes. Elle octroie à quiconque la maîtrise la capacité de discerner la meilleure conduite à adopter et le verbe à adopter en toute circonstance. Elle est capable de renvoyer à quiconque sa logique et de sortir vainqueur de tous les débats.

VOIE DES ARCANES

La voie des arcanes forme les arcanistes de tous rangs et s'adresse à quiconque veut comprendre et user de magie. Cette voie de destinée peut compter de nombreux dangers et si certains, naturellement doués par les arcanes n'ont pas besoin de formation, beaucoup apprennent auprès des maîtres des différentes arcanes, quittant l'instruction sitôt qu'ils le veulent.

Arcaniste

L'utilisateur des arcanes, de toutes les arcanes qui, par naissance ou affinité, apprend et maîtrise un type d'arcane.

Aptitudes : Arcanes, Art, Bibliothèque, Premiers soins

Facultés : Double face

La faculté de double face permet à l'arcaniste de maîtriser ses sortilèges et de contrôler précisément leurs effets. Ainsi un sort de feu pourra posséder toutes les apparences du brasier mais ne faire que réchauffer l'air. Un terre aura toute l'apparence de la boue mais sera plus solide que le roc. L'arcaniste pourra à tout moment changer cela ou y revenir sans coût supplémentaire.

Maître des portes

Le maître des passages, grand voyageur qui cherche à parcourir les royaumes et à lier ce qui ne devrait parfois pas l'être.

Aptitudes : Alchimie, Arcanes, Camouflage, Théologie

Facultés : Vision d'outre royaumes

La faculté du maître des portes est la capacité d'observer à travers les portails, l'agitation des royaumes et des cités. S'il peut créer, par une action difficile, un portail grand d'une coudée de diamètre il ne peut aux premiers niveau les franchir, seulement faire traverser un objet. Il faudra attendre la maîtrise des sorts de troisième niveau pour créer des portails suffisamment stables pour faire voyager des personnes ou des créatures, avec l'assentiment de Naos, dieu des passages.

Elémentaliste

Le fils des royaumes qui se rapproche et tente d'être en harmonie avec les forces des huit éléments.

Aptitudes : Arcanes, Détection, Langage, Résistance élémentaire

Facultés : Sens élémentaires

Les sens élémentaires permettent à l'élémentaliste de détecter toute arcane élémentaires autour de lui dans un rayon de 10mètres. Elle lui permet également de ressentir les forces naturelles en présence et leur équilibre ou leur déséquilibre. Il acquiert une affinité avec les demi-esprits élémentaires qu'il est capable de voir jusqu'à la fin de la journée.

Protecteur

Le protecteur des arcanes et des êtres choisissant le dieu qu'il sert autant que ceux qu'il protège.

Aptitudes : Arcanes, Guérison, Poisons, Résistance élémentaire

Facultés : Bouclier de Kariya

Le bouclier de Kariya est un écu arcanique que le gardien peut invoquer lorsqu'il vient en aide à une créature. Le bouclier le protège, lui et la créature soignée, de tout dommage extérieur. Le bouclier résiste à toute attaque magique ou arcanique. Néanmoins il peut être brisé par la Déesse de la Guérison elle-même. Il soigne également le Protecteur.

VOIE DES ARTS

C'est la voie des saltimbanques, des circassiens, des artistes de toute nature. Le PJ s'il emprunte cette voie pourra choisir l'art qu'il voudra parmi les arts classiques. Ceux qui empruntent la voie des arts sont destinés aux représentations publiques ou privées et jouissent, lorsqu'ils ont du talent, d'une solide réputation et d'une côte de sympathie certaine auprès des populations.

Conteur

Le fin diseur d'histoires, le gardien des légendes des âges passés, le maître des Veillées.

Aptitudes : Art, Langage, Diplomatie, Verbe

Facultés : Rêves chimériques

Les rêves chimériques sont inspirés par les paroles du Conteur. Il fait naître, durant le sommeil ou l'éveil, les visions de ses mots, imposant contre la volonté de sa victime les images qu'il a lui-même imaginé. Les rêves chimériques sont ce que le PJ décide, ils peuvent être bons comme mauvais. Seul un test de volonté difficile peut briser le charme. Un PJ ou PNJ charmé lorsqu'il ne dort pas aura ses sens uniquement concentrés sur le rêve.

Barde

Le musicien, le chanteur de tavernes ou de palais, la voix d'or apprécié de nombre des fils et des filles des royaumes.

Aptitudes : Art, Bagarre, Imposture, Séduction

Facultés : Chant mélodieux

Le chant mélodieux est la capacité du barde, usant ou non d'un instrument, de charmer par sa voix alliés ou ennemis pour le mener à agir selon sa volonté. Le chant ne peut affecter que des fils et des filles des royaumes mais pas les autres créatures. Le barde choisit lui-même la teneur de son chant qui peut être tour à tour guerrier ou pacifique, sauvage ou doux. Un test de volonté difficile peut briser l'envoûtement.

Saltimbanque

Le circassien, l'artiste de rue aux mille cabrioles.

Aptitudes : Acrobatie, Art, Athlétisme, Séduction

Facultés : Fascination des foules

La fascination des foules est due à l'art du saltimbanque qui, par ses jongleries et ses espiègleries transporte la foule dans un univers de rêveries et d'illusions. Le saltimbanque ne peut utiliser sa faculté que lors de numéros qu'il connaît d'ores et déjà et maîtrise. S'il parvient à captiver son auditoire il peut, durant 3d6 minutes s'échapper de sa scène et parcourir la foule sans même que sa présence ne soit remarquée. Il a alors tout loisir pour agir et bénéficie de deux actions gratuite contre la cible de son choix ou d'une action gratuite pour chacune des deux cibles visées.

Magister Verbae

Le maître du Verbe, la langue agile qui connaît le véritable nom des êtres.

Aptitudes : Bibliothèque, Langage, Menterie, Verbe

Facultés : Nom primordial

Le magister, de par ses larges connaissances et sa maîtrise du Verbe apprend, durant ses voyages et sa vie le nom primordial des êtres et des créatures des royaumes. Acquérir la connaissance de ses noms entraîne toujours un prix à payer car quiconque détient le nom primordial d'un être à sur lui grand pouvoir. S'il peut au départ connaître histoires, faiblesse et forces de l'être il peut à terme le plier à sa volonté voir l'effacer de la mémoire des hommes. Un magister de premier niveau connaît le nom de 1d6 créature déterminées par le MJ. Un dé supplémentaire est ajouté chaque niveau.

Artiste

Le créateur d'œuvre, l'artisan qui fabrique avec ses mains son cœur et sa tête.

Aptitudes : Art, Artisanat, Séduction, Verbe

Facultés : Mains d'or

L'artiste crée des œuvres de ses mains qu'elles soient tableaux, sculptures, ou même des objets nés de l'artisanat. Les créations nées de la faculté des mains d'or sont d'une qualité exceptionnelle, presque divine. Tout objet né des mains d'or verra son efficacité doublé, son prix décuplé. Une œuvre d'art née de cette faculté aura la capacité, une fois l'an, de s'animer ou de prendre vie durant trois jours. Elle gardera néanmoins la fragilité des matériaux de sa conception.

VOIE DES BÊTES

Elle est l'une des voies les plus rares car elle demande un don unique, celui du lien animal. Elle est la voie des protecteurs des bêtes et de ceux qui les révèrent. Si certains vivent auprès des hommes beaucoup ont choisi la vie sauvage, préférant la nature aux cités. Cette voie ouvre la possibilité attirante mais parfois périlleuse de la communication animale.

Élu

Des bêtes l'ami, l'allié, le protégé et le protecteur.

Aptitudes : Animalité, Athlétisme, Communication animale, Langage

Facultés : Paroles de Llyw

Les paroles de Llyw sont les mots de pouvoir qui confèrent à l'élu la capacité de tisser les alliances animales, serments inviolables qu'ils honorent toujours. Elles ouvrent à l'élu qui fait preuve d'assez d'animalité, l'accès aux sanctuaires bestiaux, aux portes des Terres d'Éternité. Les paroles de Llyw permettent à l'élu d'apaiser ou d'enhardir les cœurs animaux.

Maître des Havres

Le confident des bêtes, le gardien aux portes des cités

Aptitudes : Monte, Communication animale, Herboristerie, Premiers soins

Facultés : Sanctuaire Bestial

Le sanctuaire bestial crée pour un PJ et son protecteur l'abrite des menaces et les soustrait aux dangers. Le maître des havres peut également étendre le sanctuaire aux autres membres du groupe. Il acquiert alors l'amitié des autres protecteurs. Il acquiert également une vigilance accrue tout le temps que le sanctuaire est actif. Le PJ détermine la durée du sanctuaire en lançant 2d6

Pisteur

Le chasseur, l'explorateur et traqueur des royaumes.

Aptitudes : Animalité, Monte, Pistage, Survie

Facultés : Sens du Chasseur

Les sens du chasseurs donnent au pisteur la capacité de suivre une piste même très effacée. Ils augmentent l'aptitude de pistage de deux rangs pour la durée d'une traque. Le pisteur devient alors capable de distinguer une fausse piste d'une vraie et de déterminer la distance de la proie. Les sens du chasseurs donnent également un bonus aux jets de sens liés à la traque.

Naturaliste

Le connaisseur de la Nature, l'érudit des plantes et des bêtes

Aptitudes : Art, Bibliothèque, Investigation, Orientation

Facultés : Sagesse d'Ilhyya

La sagesse d'Ilhyya est une forme de connaissance qui permet au Naturaliste d'acquérir les connaissances des plantes et des bêtes d'une grande terre donnée. La Grande Déesse accorde au PJ la capacité de discerner les plantes toxiques ou bénéfiques, les faiblesses et les forces des créatures présentes. La sagesse d'Ilhyya ne dure qu'un temps mais dans la mémoire du PJ certaines connaissances peuvent demeurer enfouies.

VOIE DES CULTES

Elle est la voie des prêtres et des messagers des dieux, qu'ils soient de l'ancien ou du nouveau panthéon. Messagers des volontés divines ils apprennent, durant des années, tous les rituels et toutes les connaissances nécessaires. Si un prêtre peut officier pour les cérémonies de base de chaque dieu un archiprêtre possède de bien plus vastes connaissances. Un engagé dans la voie des cultes n'est pas un serviteur, il peut à tout moment cesser sa fonction mais il sera alors définitivement banni de cette voie.

Prêtre

Le serviteur des dieux, son intercesseur auprès des peuples.

Aptitudes : Culte, Diplomatie, Théologie, Verbe

Facultés : Arcane divine

L'arcane divine est un sortilège unique, de cinquième degré, accordé par le dieu que le prêtre sert. Ce sortilège est d'une grande puissance et même si le prêtre n'entend pas toujours les arcanes il sait l'utiliser non sans effort. En sacrifiant 1d6 PV il devient le vaisseau des arcanes divines. Un repos long lui permettra de récupérer sa pleine santé suite à l'utilisation des arcanes divines.

Oracle

Le liseur de destinée, le chevauteur des Temps

Aptitudes : Arcanes, Culte Panthéonique, Théologie, Verbe

Facultés : Coursier des Temps

Le coursier des Temps est une monture d'éther, une araignée gigantesque capable de courir sans bruit sur les rets de la destinée créés par les Tisseuses. L'Oracle qui fait appel au coursier devient capable de voir tous les avènements possibles et d'en garder souvenir pour une durée d'une octe. Il ne peut néanmoins pas agir sur le destin des choses ou des personnes.

Héraut

La voix des dieux, le messager d'Hélios

Aptitudes : Culte, Maître Lames, Premier Soins, Verbe

Facultés : Paroles d'Hélios

Les paroles d'Hélios sont les mots secrets que les dieux et déesses du divin royaume confient au Héraut. Il devient leur voix et l'expression de leur volonté. Grâce aux paroles d'Hélios un PJ peut se

voir accorder différents bonus qu'il s'agisse de la maîtrise d'un sortilège, de connaissances, du savoir de l'emplacement d'artefacts. . .

Servant

L'ombre des temples, celui qu'on ne remarque plus

Aptitudes : Artisanat, Bibliothèque, Culte, Perception

Facultés : Discrétion des Temples

La discrétion des Temples est une faculté propre aux servants apprenant les rudiments des cultes. Elle leur permet d'aller et venir librement dans n'importe quel temple et d'avoir accès à la grande majorité des salles même les plus interdites. Le frac du servant est si uniforme qu'il correspond à tous les cultes. La réussite aux jets de discrétion est automatique si le PJ se trouve dans un temple.

VOIE DES LAMES

La voie des lames est celle des guerriers, des combattants, des protecteurs mais aussi celle des assassins. La voie des lames mène souvent à la guerre et aux batailles mais elle est aussi voie de paix et de sûreté. Un aphorisme célèbre dit que le plus grand des guerriers est celui qui sait éviter une bataille inutile. Elle est la voie des paladins, guerriers aux fureurs angéliques. Voie d'esprit autant que de corps les maîtres lames qui parviennent au terme de l'enseignement sont appelés novices tant ils savent que seul les batailles leur permettront d'apprendre ce que les livres ne peuvent. Les maîtres lames ont survécu à plus de cent batailles. Ils sont les instructeurs de cette voie dont l'autorité ne saurait être défiée, ils créent au sein de la voie des lames d'autres voies dont ils gardent jalousement le secret.

Guerrier

Le combattant, le soldat, le mercenaire au noble cœur

Aptitudes : Bagarre, Maître Lame, Perception, Premiers Soins

Facultés : Foudre de Guerre

Le foudre de guerre permet au guerrier de faire appel à la sagesse des lames antiques et de connaître la meilleure stratégie à adopter dans un combat. Cette faculté lui permet également de jauger instantanément la différence de puissance et d'aptitudes entre lui et n'importe quel ennemi présent dans son champ de vision.

Gardien des Cités

Le garde, le garde lourd, l'ombre des cités des hommes et des bêtes

Aptitudes : Archerie, Communication Animale, Maître Lame, Guérison

Facultés : Écu impénétrable

L'écu impénétrable n'est pas un sortilège. Il s'agit d'un véritable bouclier de grande taille fait d'aciérite ou de vif argent selon l'âge du personnage. La très bonne facture du bouclier donne au PJ une protection égale au double de celle d'une armure de même matériau, capable d'encaisser les coups les plus durs. Un tel écu sous les effets de cette faculté ne peut être brisé. Il peut être réparé par des offrandes à Kandjar, dieu des forgerons, en déposant l'écu durant trois jours sur l'autel qui lui est consacré.

Assassin

Le faiseur de veuves, le porteur de mort et de malemort.

Aptitudes : Arbalestrie/Archerie, Camouflage, Tromperie, Poison

Facultés : Sombre lame

Cette faculté fait appel aux ombres écarlates et aux dons d'Icariès, dieu des Assassins. Sombre lame peut être appliqué sur toute lame qu'elle soit une flèche, une dague ou tout autre lame courte. La faculté durera douze heures. Si le PJ veut augmenter la durée jusqu'au versement du premier sang même s'il n'appartient pas à la victime voulue, il devra sacrifier à Icariès une octe par journée pour ne pas perdre de PV. Toute victime touchée par une sombre lame portera marque de malemort que le PJ sera capable de suivre même à grande distance.

Paladin

Le guerrier sacré, l'envoyé de l'ange de justice

Aptitudes : Ambidextrie, Culte, Guérison, Maître Lame,

Facultés : Fureur angélique

La fureur divine emporte le Paladin sur les chemins inconnus des premiers fils d'Ilhyya. Sous le coup de la fureur angélique l'arme du paladin se métamorphose en un métal plus résistant, capable d'absorber les puissances arcaniques. Les dégâts sont doublés et ne prennent pas en compte l'armure éventuelle de leur cible. La fureur angélique coûte au Paladin une énorme quantité d'énergie et le force à un très long repos de trois journées complètes pour récupérer.

LES APTITUDES

Un personnage peut user de n'importe quelle aptitude. En cas de jet de dé il ajoute au résultat le bonus correspondant niveau de son aptitude ainsi que les bonus de la caractéristique liée et les éventuels bonus ou malus qu'il possède. Si le joueur ne possède pas la compétence demandée, il peut tenter un jet qui sera alors considéré comme difficile. Il existe également des aptitudes propres à chaque peuple, à chaque voie de destinée.

Les aptitudes maîtrisées par un PJ sont définies par son appartenance à un peuple, sa voie de destinée et sa carrière. De nouvelles aptitudes peuvent être acquises grâce à l'évolution du PJ, au passage de niveau ou à un apprentissage auprès d'un maître. Si un joueur choisit d'emprunter une voie de destinée alors il possédera sept aptitudes : trois issues de son peuple et quatre issu de sa voie. S'il choisit de ne pas emprunter de voie de destinée il ne possédera alors que cinq aptitudes : trois de son peuple et deux qu'il aura choisi en lien avec l'histoire de son personnage.

Les protecteurs possèdent quant à eux cinq aptitudes bestiales : deux liées à leur espèce et trois liées à leur vie, aptitudes que le joueur choisira parmi la liste des aptitudes bestiales. Un ours par exemple ne pourra posséder l'aptitude vol silencieux. Ces aptitudes peuvent être choisies par le joueur ou décidées par le MJ. À l'instar des hommes, une bête peut, par l'expérience et les aventures acquérir de nouvelles aptitudes en passant de niveau.

Le MJ peut à tout moment et selon son jugement, accorder de nouvelles aptitudes ou un nouveau niveau de maîtrise d'une aptitude à un PJ et/ou à son protecteur.

Le nombre d'aptitudes maîtrisées peut être volontairement réduit par un joueur. Tout sacrifice d'aptitude fait entraîne une augmentation d'un rang d'une autre aptitude.

LES NIVEAUX D'APTITUDES

Ignorant (Compétence non acquise) : Le personnage n'entend rien au domaine concerné et peut très facilement commettre un impair. Le joueur ne se voit pas accorder de bonus et il subit un malus de 2.

Grand débutant (Niv 0) : Le personnage ne connaît que de vagues rudiments de cette aptitude et peut l'utiliser même si le risque d'erreur est assez important. Il ne se voit alors accorder ni bonus ni malus.

Débutant (Niv 1) : Le personnage connaît les rudiments de ce domaine, il est capable de l'utiliser sans fautes graves ni erreurs majeures. Le joueur se voit accorder un bonus de +1 aux dés.

Intermédiaire (Niv 2) : Le personnage maîtrise les capacités communes de ce domaine, il ne fait, sauf échec critique, que très peu d'erreurs et sait en limiter les conséquences. Ses connaissances commencent à devenir plus pratiques que théoriques. Le joueur se voit accorder un bonus de +3 aux dés.

Avancé (Niv 3) : Le personnage maîtrise les rouages de ce domaine de compétence et est capable de créer de nouvelles techniques, plus complexes et plus périlleuses. Il peut à ce stade commencer à prendre sous son aile un apprenti. Le joueur se voit accorder un bonus de +5 aux dés.

Maître (Niv 4) : Le personnage connaît parfaitement ce domaine, dans tous ses aspects. Il est une référence dans ce domaine qu'il peut choisir d'enseigner. Le joueur se voit accorder un bonus de +7 aux dés.

Grand Maître (Niv 5) : Le personnage excelle dans son domaine et est capable de prodiges bien au delà des capacités humaines connues. Il est un champion dans ce domaine et n'est surpassé que par quelques héros. Il est souvent professeur. Le joueur se voit accorder un bonus de +9 aux dés.

TOUTES LES APTITUDES

APTITUDES HUMAINES

Acrobatie (ADR) : capacité à la jonglerie, aux saltos et aux voltes, capacité à se tenir en de endroits hauts et étroits dans un parfait équilibre. L'acrobatie permet à celui qui la pratique de quitter un endroit par des chemins inhabituels.

Alchimie (ÉRU) : capacité à créer différentes substances, philtres, poisons, matériaux, et objets, voire des gemmes élémentaires à un haut degré de maîtrise.

Ambidextrie (ADR) : capacité à lutter avec deux armes à une main. Elle offre au joueur la possibilité d'effectuer deux attaques.

Animalité (SEN) : capacité à comprendre et à ressentir le lien avec les bêtes sauvages. Elle permet, avec un jet supérieur à 5, de différencier une bête des terres sauvages d'une bête protectrice. L'animalité représente également la part bestiale de l'âme d'une personne et le lien qu'elle peut tisser avec un animal.

Arbalestrie (ADR) : capacité à manier les arbalètes, légères ou lourdes, ainsi qu'à fabriquer les carreaux nécessaires.

Arcanes (SAG) : capacité à ressentir, identifier et utiliser les arcanes. Cette aptitude permet aux PJ ayant choisi la voie des arcanes de comprendre et d'apprendre un nombre de sort égal à leur niveau dans une autre spécialité arcaniques.

Archerie (ADR) : capacité à manier les arcs de toutes natures et à créer des flèches. Un haut niveau d'archerie permet de viser avec plus de précision sans malus au jet de dés.

Art (SEN) : capacité à créer des œuvres d'art et à estimer les œuvres rencontrées. L'aptitude s'applique dans toutes les disciplines artistiques. Capacité à percevoir l'art sous toutes ses formes.

Artisanat (ADR) : capacité à créer, à l'aide d'outils et de techniques manuelles, des objets de toute nature. Un artisanat précis peut évoluer jusqu'au rang 5 s'il est précisé, un artisanat général n'ira pas au delà du niveau 2.

Athlétisme (END) : capacité à accomplir des épreuves physiques (course longue, saut, évolution en terrain difficile...). Elle représente la capacité à se maintenir sur une paroi glissante, à éviter les dangers lors d'une situation périlleuse.

Bagarre (PUI) : capacité au pugilat, à la lutte, au combat à mains nues ou avec des armes improvisées.

Bibliothèque (ÉRU) : capacité à trouver, au sein des bibliothèques et des salles aux grimoires, une information précise, un fait à éclaircir. Elle permet, sur un jet, d'entrer en communication avec les tisseuses et les rats de bibliothèque qui aideront dans la recherche, dirigeront à travers les salles.

Camouflage (ADR) : capacité à se fondre dans son environnement, à passer inaperçu même des locaux dans des lieux où vous n'avez jamais mis les pieds. Capacité à ne pas attirer l'attention.

Communication Animale (SEN) : capacité à dialoguer avec les bêtes, à comprendre et à faire comprendre ses intentions. Capacité de maîtrise de la langue Llyw, le langage bestial. Elle n'est maîtrisée dans toute sa complexité que par les Élus.

Crochetage (ADR) : capacité à forcer les serrures d'une porte, d'une grille, d'un coffre et plus généralement de tout ce qui peut se fermer avec une clé, un cadenas et tout dispositif de fermeture mécanique.

Cuisine (ÉRU) : capacité à cuisiner des plats comestibles à partir de tout ce qui tombe sous la main du cuisinier. Capacité à connaître et reconnaître les plantes comestibles dans un environnement familier. Dans un lieu inconnu la difficulté est diminuée du rang de maîtrise de l'aptitude.

Culte (SAG) : capacité à connaître les arts cultuels des différentes divinités, à reconnaître les signes de chacun. Capacité à effectuer les rites ordinaires d'une divinité. Un rang 1 équivaut aux avoies d'un novice tout juste entré au service du culte d'un des divins maîtres du royaume d'Hélios.

Détection (SEN) : capacité à détecter les pièges, par observation, intuition et connaissance. La détection permet également, par instinct, de découvrir une menace invisible. Elle ne permet pas de connaître la nature du piège mais donne une idée approximative de sa direction.

Diplomatie (SAG) : capacité à manier le verbe et l'étiquette. Un bon diplomate peut, en quelques phrases, tisser une indéfectible alliance ou bien semer les graines de la guerre qui, en quelques octes peuvent embraser un royaume tout entier. La diplomatie, à haut degré, peut être une arme dangereuse.

Escalade (PUI) : capacité à gravir des parois abruptes, naturelles ou façonnées de la main de l'homme, à se hisser sur des rebords étroits. Elle permet également de déterminer un chemin à travers les anfractuosités d'une falaise, d'un arbre, de murs et de murailles.

Guérison (ÉRU) : capacité à soigner des plaies allant de la simple égratignure aux os brisés, voire aux empoisonnements les plus sévères. Elle peut être améliorée en cas de connaissances des poisons et de l'herboristerie, ou bien en cas de dévotion cultuelle à Kariya, déesse de la Guérison. Elle est liée à l'utilisation d'arcanes.

Herboristerie (ÉRU) : capacité à connaître et reconnaître les plantes de soin, les plantes comestibles et les plantes toxiques. Elle permet la préparation de remèdes, de philtres, d'emplâtres afin de soigner les maux courants. De grands herboristes parvinrent même à égaler certains sorts de guérison. L'herboristerie fait appel à la science et au savoir et requiert du temps pour la confection des préparations.

Imposture (AUR) : capacité au déguisement et à la persuasion d'autrui. Elle accorde à celui qui en use la possibilité de se faire passer pour n'importe qui et se rapproche d'une forme de théâtre. L'imposture peut durer dans le temps mais elle impose des ressources importantes que peu peuvent avoir.

Investigation (SEN) : capacité à la déduction, à la recherche de la vérité et aux preuves nécessaires. L'investigation requiert un esprit aiguisé et une grande capacité d'observation. Elle permet de faire le lien entre des événements en apparence bien distincts. L'aptitude à l'investigation peut être mâtinée d'imposture, de menterie et de tous les subterfuges nécessaires.

Langage (ÉRU) : capacité à connaître, lire, écrire et parler les langues des royaumes. Un quidam ne connaît d'ordinaire que le commun et quelques bribes des langues tribales de son peuple. Après des études les autres langages peuvent être acquis. Seuls les Élus connaissent de naissance la langue de Llyw. Seuls les Magister Verbae de hauts rangs peuvent maîtriser tous les langages, sources d'un pouvoir inimaginable.

Larcin (ADR) : capacité du joueur de dérober le bien d'autrui, qu'il soit une simple bourse remplie de pièces ou le bijou le plus précieux. Aptitude maîtrisée par la Confrérie des Voleurs elle requiert une adresse et un sang-froid absolu. Plus l'aptitude est grande plus le butin peut l'être mais gare à celui qui se fait prendre.

Maître Lames (ADR) : capacité à manier les lames qu'elles soient courtes ou longues, à une main ou à deux mains. Le premier niveau de maîtrise est acquis à tout à chacun, les suivants nécessitent un apprentissage auprès d'un maître. Le rand de grand maître donne accès à toutes les armes ainsi qu'à l'ambidextrie de niveau 3.

Menterie (AUR) : capacité à déformer la vérité, à l'embellir ou à la noircir selon son intérêt. La menterie fait partie de l'imposture mais elle s'en distingue par son caractère unique car si l'imposture est révélée elle se brise. Une menterie découverte peut, par d'habile jeux de mots, se poursuivre et se transformer.

Monte (END) : capacité à chevaucher une monture qu'elle soit de course, de bât ou de voyage. Le joueur chevauchant son protecteur, lorsque cela est possible, atteint un niveau égal à sa jauge d'animalité.

Natation (END) : capacité à nager dans les eaux qu'elles soient océanes ou marines. La connaissance des eaux et courants permet au nageur de se sortir des pièges marins et d'éviter un épuisement inutile qui le mènerait à la mort. Seuls les vulcus peuvent, quant à eux, nager en les fleuves ardents.

Négoce (SAG) : capacité à marchander la valeur d'un bien, tant pour l'achat que pour la vente. Le négoce est l'apanage des marchands et ne peut être revendiqué par aucun des peuples des Terres d'Ilhyya. Le négoce permet, à quiconque le pratique, de substantielles économies s'il le mène à bien. Un mauvais négoce peut voir les prix flamber sans mesure.

Orientation (SEN) : capacité à se repérer dans un environnement inconnu, qu'il soit une cité ou une terre sauvage. Elle permet au personnage de ne pas se perdre et de retrouver sa voie jusque dans les labyrinthes les plus inextricables.

Perception (SEN) : capacité à utiliser ses sens afin de percevoir un bruit, à repérer un objet ou un individu, à détecter toute situation inhabituelle dans son environnement immédiat. L'efficacité des sens peut être accrue en cas d'union animale avec le protecteur.

Pilotage (ADR) : capacité à diriger tout véhicule qu'il s'agisse d'une charrette, d'un vaisseau de transport, d'un navire, voire d'un vaisseau d'errance. Il permet de diriger le véhicule dans des conditions normales. La difficulté augmente avec la rareté du véhicule pour le personnage concerné.

Pistage (SEN) : capacité à suivre à distance la piste d'un ennemi ou d'un groupe d'ennemi, humain et/ou animaux. Il permet également de déterminer la direction dans laquelle est partie la cible ainsi que l'avance qu'elle a sur le personnage.

Poison (ÉRU) : capacité à reconnaître et à créer des poisons simples et non létaux. Cette aptitude permet à quiconque la maîtrise au stade 2 de créer des remèdes capables de ralentir la progression des poisons. Seuls les maîtres guérisseurs ainsi que les huorns peuvent extraire ou soigner tous les effets des poisons.

Premiers soins (ÉRU) : capacité à soigner les blessures légères et à rendre jusqu'à 1d6 PV pour les plus habiles. Ils ne permettent pas de sauver une vie mais d'atténuer les effets d'une blessure grave. Jamais elle ne dépasse le rang intermédiaire.

Résistance élémentaire (END) : capacité pour le joueur à se montrer moins sensible à l'une des forces élémentaires qu'elles soient de manifestation naturelle, arcanique, ou créée de la main de l'homme. Les vulcus ont par essence une résistance au feu de niveau 4.

Séduction (AUR) : capacité à charmer un PNJ voire un PJ par ses atouts physiques, son discours, ses manières. La séduction intervient entre deux créatures quelle que soit leur nature. Pour résister à une tentative de séduction la victime doit effectuer un test en opposition.

Survie (END) : capacité à utiliser toutes les ressources présentes pour assurer sa survie dans un environnement hostile. Elle permet de se confronter aux terres les plus sauvages et à y vivre loin de toute civilisation.

Théologie (ÉRU) : capacité à connaître les différentes divinités de l'ancien et du nouveau panthéon ainsi que les différentes créatures primordiales. Elle permet une connaissance des rites associés, des actes sacrés comme des outrages suprêmes.

Verbe (ÉRU) : capacité à utiliser les mots pour conter ou raconter des histoires sans mensonges ni exagération. C'est l'aptitude des professeurs, des conteurs...

APTITUDES BESTIALES

Acrobatie (ADR) : capacité à la jonglerie, aux saltos et aux voltes, capacité à se tenir en de endroits hauts et étroits dans un parfait équilibre. L'acrobatie permet à celui qui la pratique de quitter un endroit par des chemins inhabituels.

Anthropomorphisme (SAG) : capacité des bêtes à prendre une apparence semi-humaine. L'anthropomorphisme de niveau 5 n'est détectable que par des arcanistes fort talentueux. Il existe à travers les degrés et la volonté de la bête mille apparences possibles. Un haut degré d'anthropomorphisme permet à son utilisateur de maîtriser la métamorphose et de choisir quelle partie du corps il souhaite transformer. À partir du niveau avancé la métamorphose est stable et peut tenir aussi longtemps que la volonté de la bête réussit les jets de tests. Chaque demi-journée passant le niveau de difficulté augmente. Les fils et filles du peuple de Llyw possèdent naturellement cette aptitude au niveau maximal.

Appel de la horde (SEN) : capacité de la bête à ressentir la présence de ses congénères et, d'un long cri, de les appeler à elle afin d'utiliser leur puissance pour attaquer en groupe et doubler les dégâts voire les tripler selon le nombre de bêtes rassemblées.

Arcanes (SAG) : capacité à ressentir, identifier et utiliser les arcanes. Cette aptitude permet aux bêtes de ressentir et de comprendre un nombre de sort égal à leur niveau ainsi que d'identifier instinctivement les cercles arcaniques. Elle leur donne la maîtrise d'un nombre de sort égal à leur niveau.

Aura féroce (AUR) : capacité pour une bête de se faire bien plus imposante qu'elle n'est et à projeter son aura pour terrifier ses ennemis. Elle permet à la bête ou à son protégé d'agir en premier lors d'un combat. Si deux bêtes l'utilisent en même temps un jet d'opposition est demandé par le MJ.

Bouclier de Llyw (SEN) : capacité à générer, grâce aux forces de la nature, un bouclier prévenant 1d20 de dégâts jusqu'à sa destruction ou la fuite hors d'atteinte de la menace. Le bouclier prévient de toute source de dommage physique et arcanique. Il n'est pas soumis à la volonté mais aux instincts de la créature l'invoquant.

Camouflage (ADR) : capacité de la créature à se fondre dans son environnement immédiat grâce à son corps mais aussi à la dissimulation de son esprit et de sa présence arcaniques chez les bêtes ayant l'aptitude arcane. Le camouflage apporte un bonus de +2 au niveau 1 de l'aptitude. Le bonus augmente de 2 à chaque rang supplémentaire.

Célérité (END) : capacité pour la bête à utiliser pleinement la puissance de ses muscles pour courir au-delà de ses limites habituelles durant 1d8 minutes. La vitesse de déplacement durant ce temps est doublée. Tout poursuivant devra réussir un test très difficile (16) afin de rattraper la créature. En contrepartie la bête devra prendre un repos égal en heure au temps de sa célérité.

Charge (PUI) : capacité pour la bête de foncer droit devant, chargeant dans une fureur sans nom tout ennemi dans son champ de vision. La fureur qui s'empare de la bête lui procure un bonus temporaire de +3 en Puissance et un malus de -3 en Adresse. Plus la bête chargeant est puissante et lourde plus dur sera l'arrêt. Les dégâts de la charge équivalent à 4 fois les dégâts de base des armes naturelles.

Cuir épais (PUI) : capacité à utiliser l'épaisseur de sa peau et sa résistance comme une armure naturelle. La protection accordée est le triple du bonus d'aptitude. Le choix de cette aptitude doit être justifiée par le joueur qui la choisit.

Discrétion (ADR) : capacité à agir, avancer et se faufiler sans attirer l'attention. Si la taille de l'animal rentre en ligne de compte, l'environnement joue également. Toute incohérence sur la présence d'un animal en un lieu donné demandera au PJ un jet d'une difficulté d'un rang supplémentaire voire de deux si l'absurdité de la situation est manifeste. Le PJ peut choisir de se servir de son bonus d'adresse s'il en possède un. La cohérence entre animal et lieu offre au PJ un bonus de +2 au jet.

Griffe d'aranth (SAG) : capacité pour la bête de rendre ses griffes aussi tranchantes que le métal pourfendeur des dragons. Elle concentre toute sa force dans un assaut et double ses dégâts en y ajoutant son bonus de puissance. En cas d'échec critique les griffes se brisent et les dégâts de base sont infligés à la bête.

Hurlement de la sentinelle (PUI) : capacité, en cas de danger, de pousser un hurlement si puissant qu'il peut être perçu jusqu'à une distance d'un quart de lieue (environ 1km). Ce hurlement dépassant les capacités normales d'une bête lui demande force et lui coûte 1d4 PV.

Illusion du trépas (ÉRU) : capacité pour un protecteur de simuler sa mort de manière si convaincante qu'un ennemi si laisse prendre. Elle peut être brisée si l'adversaire parvient à réaliser un jet difficile d'érudition (ÉRU)

Instinct de la lignée (ÉRU) : capacité qu'une bête a de faire appel aux instincts primaires de son espèce. Cette aptitude exige que la bête se trouve immobile durant 1d20 minutes afin de se concentrer et de plonger dans ses souvenirs et dans ceux de ses ancêtres. Toute attaque durant cette concentration entraîne un jet difficile (≥ 14) pour la maintenir. Si le PJ veut plonger plus loin il lui en coûtera 1PV toutes les 5 minutes de concentration. La bête ainsi acquiert temporairement une connaissance, un savoir des temps passés.

Instinct du chasseur (SEN) : capacité pour un prédateur d'utiliser ses sens afin de déceler une proie. La proie détectée ne peut échapper au prédateur qui bénéficie alors d'un bonus de +3 pour toutes les actions liées à cette chasse.

Langage (ÉRU) : capacité à communiquer dans le langage des hommes, voire dans la langue des Anciens. Une bête de la lignée des sans arcanes ne peut connaître cette dernière. Chaque niveau de maîtrise supplémentaire permet une compréhension plus fine et une parole plus naturelle.

Main d'Ihyya (SAG) : capacité d'une créature de faire appel aux pouvoirs de la grande déesse afin de soigner quiconque se place sous sa protection. La bête peut rendre jusqu'à 1d8 PV, empêchant le soigné d'effectuer toute action durant le même nombre d'heures que de PV rendus.

Morsure toxique (ADR) : capacité à infliger par morsure des toxines infligeant 1d4 par tour. Si la bête touche lors de son attaque elle peut utiliser sa morsure comme attaque unique ou comme assaut prolongé mais offrira alors une attaque d'opportunité à chaque tour à son adversaire. Si la bête secrète naturellement du poison ce sont ces dégâts et ces effets qui s'appliquent.

Nage (ADR) : capacité à se déplacer dans tout milieu liquide (eau, boue, lave, glace liquide...) Une bête des lacs de lave ne subira aucun dommage dans son environnement, il en est de même pour une bête marine. Dans de tels cas les réussites sont automatiques si elle n'est pas blessée.

Nyctalopie (SEN) : capacité d'une bête à voir dans la pénombre la plus épaisse jusqu'à 10m au rang 1 de maîtrise, puis 10m supplémentaire par rang de maîtrise gagné. Les bêtes alors ne subissent pas de malus aux jets de perception. La nyctalopie ne peut être utilisée dans une obscurité totale.

Perception (SEN) : capacité à utiliser ses sens afin de percevoir un bruit, à repérer un objet ou un individu, à détecter toute situation inhabituelle dans son environnement immédiat.

Premiers soins (ÉRU) : capacité à soigner des blessures légères et à rendre jusqu'à 1d4 PV pour les plus habiles. Ils ne permettent pas de sauver une vie mais d'atténuer les effets d'une blessure grave. Jamais elle ne dépasse le rang intermédiaire.

Résistance élémentaire (END) : capacité pour le protecteur à se montrer moins sensible à l'une des forces élémentaires qu'elles soient de manifestation naturelle, arcanique, ou créée de la main de l'homme.

Sanctuaire de Llyw (END) : capacité pour la bête de générer un bouclier arcanique omnidirectionnel d'une dimension de 3m de rayon prévenant tout dommage tant que les jets de sauvegarde d'endurance (END) sont réussis. La difficulté augmente tous les deux rounds. Il peut être brisé à tout instant mais offre alors une attaque d'opportunité à l'ennemi.

Sens du danger (SEN) : capacité à percevoir le danger dans un rayon de 15m autour de soi qu'il soit caché ou non, visible ou derrière la bête. Ce sens du danger empêche l'ennemi de prendre l'animal par surprise.

Vol silencieux (ADR) : capacité pour toute créature ailée, par les voies naturelles ou arcaniques, de voler sans émettre le moindre son. Un tel vol les rends indétectable par un jet de perception.

LES FACULTÉS

Elles sont les capacités spéciales acquises par l'expérience et les aventures des héros. Elles sont propres à chacun et ce sont les PJs en accord avec le MJ qui les déterminent. Chaque héros possède 2 facultés de base, l'une liée à son peuple, l'autre à sa voie de destinée. Les protecteurs possèdent quant à eux jusqu'à trois facultés qu'il peut partager avec son protégé si le lien d'animalité est assez fort. Deux autres facultés maximum peuvent être acquises selon les niveaux et les hauts faits, ce qui mène le total de facultés à six.

L'utilisation des facultés demande un jet de dé d'une difficulté proportionnelle à l'action entreprise. Ainsi c'est au MJ de déterminer le niveau de difficulté. Une faculté ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

Les facultés humaines et animales sont innombrables, tant dans leur diversité que dans les avantages qu'elles procurent. Elles dépendent des aventures vécues, des capacités innées des hommes et des bêtes ainsi que des circonstances de leur apparition. Il existe cependant une différence fondamentale entre aptitudes et faculté. Une compétence est une capacité à accomplir certaines actions que peuvent partager bien des êtres. Une faculté va bien au-delà de la simple compétence, elle est le reflet d'un don, d'une compétence tant maîtrisée qu'elle semble supra naturelle, elle peut être liée à un être particulier voire à une espèce. .

L'ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT DE BASE

L'équipement de base d'un aventurier peut s'acheter auprès de tous les marchands des royaumes. Si chaque élément peut s'acheter indépendamment il est courant de les retrouver dans des lots d'aventure qui regroupent tout ce dont a besoin un aventurier pour partir à la découverte des royaumes. Pour retrouver les tarifs de tous ces éléments se référer à la section « Coût de la vue » du chapitre 6.

Le sac des Arpenteurs : il contient l'équipement de base pour tout aventure et coûte généralement moins cher que la somme des équipements achetés séparément. Mais si le prix est bien moins élevé la qualité l'est aussi. Pour un sac de base il faut compter environ 10 pièces d'Argent. Il contient : des vêtements de rechange, des torches, une pelisse, un nécessaire à feu, une corde, des onguents soignant 1D4 PV, ainsi que quatre rations.

OBJETS CLÉ

Les objets clé sont considérés comme importants par les joueurs. Il peut s'agir d'objets remis en vue d'une quête (lettre à transmettre, objet ancien ou précieux, parchemin scellé...) ou bien d'objets significatifs qui ne trouvent pas leur place dans un havresac, comme un trousseau de clés par exemple, ou bien encore d'artefact qui leur appartiennent et dont ils ne séparent jamais.

ARTEFACTS

Les artefacts sont des objets légendaires que seul le destin ou d'héroïques quêtes mettront entre les mains des joueurs. Dotés d'un grand pouvoir dépassement souvent l'entendement commun ils sont pour certains une bénédiction, pour d'autres une malédiction. Les artefacts ont une valeur sacrée ce qui les rend invendables auprès de tous les marchands ayant un minimum de foi. Leur valeur, s'il fallait leur en donner une, se compterait en centaines voire en milliers de pièces d'arant.

RATIONS

Les rations sont les repas de voyage des arpenteurs des royaumes. Constituées de fruits secs, de racines, de viandes séchées et d'eau claire, elles assurent la subsistance du joueur. Chaque ration comble les besoins d'un joueur pour une journée. Le coût moyen d'une ration est d'une pièce de cuivre. Des rations améliorées peuvent être achetées auprès de marchands pour un prix n'allant pas au-delà de quatre pièces de cuivre. Chaque ration compte pour un emplacement dans le havresac.

CHARGE ET TRANSPORT

Un héros ne peut transporter plus d'objets que ne peut en contenir son havresac. En cas d'objets surnuméraires il devra faire un choix entre ce qu'il garde et ce qu'il abandonne. Il peut bien

évidemment en confier certains à ses coéquipiers (mais peut-on toujours leur faire confiance?). Les armes ne sont pas comptabilisées au nombre des objets du havresac mais un héros veillera à ne pas en porter plus de deux sur lui sous peine de voir sa capacité de déplacement sérieusement ralentie. Fioles et potions peuvent être portées à la ceinture ou dans les replis des vêtements selon leur taille et leur nombre.

Les havresacs sont des objets communs. Le modèle le plus courant compte douze emplacements, certains, valant une petite fortune, peuvent en compter jusque trente-six. Il se murmure à travers les royaumes que certains artisans, versés dans l'art des arcanes, auraient la capacité de créer des havresacs enchantés dont ont dit qu'ils ne connaîtraient pas de limites.

Il est important de se souvenir qu'une charge trop importante du havresac diminuerait grandement sa durée de vie. Il est possible de dépasser le nombre maximum d'objets de quelques unités si et seulement si le joueur explique comment il s'arrange pour ne rien perdre. Une charge excessive entraînera pour le PJ une plus grande fatigue, donc un repos plus long ou, à temps égal, une moindre récupération. Elle diminuera également sa vitesse de déplacement et sa capacité de fuite en cas d'attaque.

Dans les bourgs et les cités peuvent se louer, à l'heure, à la journée, à l'octe ou au mois, des bêtes de bât, différentes selon les grandes terres, qui permettent aux héros de se libérer de la contrainte du transport et qui leur offre un moyen de voyager moins fatigant. Les protecteurs ne sont pas des animaux de bât, ils considèrent ces demandes ou ces éventualités comme un manque de respect.

LES MONTURES

Avoir une monture n'est pas chose commune en les terres d'Ilhyya, mais pour ceux qui peuvent se le permettre, c'est un atout précieux pour voyager rapidement et traverser landes sauvages et les terres inhospitalières. Les montures peuvent être louées ou achetées à des prix allant de plusieurs centaines à quelques milliers de pièces d'or, en plus des coûts de nourriture et de soins. Il est possible, en fonction de ta position sociale, de posséder une monture de famille. Les montures offrent également un certain niveau de protection et de soutien lors des combats, et peuvent parfois même être utilisées pour attaquer les ennemis. Ton protecteur, s'il est assez puissant et s'il l'accepte peut devenir ta monture. Une telle chose si elle devient fréquente peut renforcer le lien qui vous unit.

L'achat et la location de montures

Tu peux acheter ou louer des montures auprès des éleveurs, des marchands et des auberges. Le prix d'achat d'une monture dépend de son type, de sa rareté et de sa qualité. Les montures les plus courantes, comme les chevaux et les poneys, sont généralement moins chères que les montures exotiques, comme les griffons et les tigres de nuit. La location d'une monture est une alternative moins coûteuse, mais nécessite des paiements réguliers et ne permet pas d'enseigner à la monture les aptitudes dont tu pourrais avoir besoin.

Entretien des montures

Les montures ont besoin de nourriture, d'eau et de repos réguliers. Il te faudra prévoir des arrêts fréquents pour permettre à ta monture de se reposer et de se nourrir. Les montures mal nourries ou épuisées peuvent tomber malades, devenir lentes ou même mourir. Tu peux aisément acheter de la nourriture pour ta monture chez les marchands ou la trouver dans la nature. Les soins peuvent également être nécessaires en cas de blessure ou de maladie. Une monture qui n'est pas ton protecteur et qui sent un danger pour sa vie fuira et tentera de trouver un abri sûr

RICHESES ET POSSESSIONS

Selon l'histoire du personnage, le milieu social dont il vient, son âge et sa vie passée, un joueur peut posséder de 1 d10 pièces de cuivre à 10 d20 pièces d'argent, 3 d20 pièces d'or et 1 d4 pièce d'arant. au commencement de son aventure. Il peut être propriétaire d'une monture, d'une demeure et de beaucoup d'autres biens comme il peut ne rien posséder.

RÉSULTAT	ORIGINE	POSSESSIONS
1 à 3	Miséreux	Les hardes que vous portez, 1d10 pièces de cuivre.
4 à 6	Pauvre	Une mesure délabrée, quelques meubles décrépits, quelques vêtements rapiécés, un bâton. 1D20 pièces de cuivre
7 à 11	Modeste	Une demeure de pierre à la limite des bas fonds, de bons meubles, une monture de bât, une arme de famille, 1d20 pièces d'argent
12 à 15	Aisé	Une demeure de pierre à la limite des bas fonds, de bons meubles, une monture de bât, une arme de famille, 3d20 pièces d'argent
16 à 18	Fortuné	Une demeure à étage, en pierre, de beaux meubles, quelques gens de service, des vêtements de qualité, une monture, une armure supérieure, 5d20 pièce d'argent plus 1d20 pièces d'or
19 à 20	Très fortuné	Une demeure somptueuse, beaucoup de meubles, mais vraiment beaucoup, des gens de service, une écurie avec 1d4 monture(s), des vêtements de haute facture, 1 armure de vif argent, 1 arme du métal de votre choix (sauf l'arant), 10 d20 pièces d'argent, 3 d20 pièces d'or et 1 d4 pièce d'arant.

ARMES ET ARMURES

Les armes et armures sont des équipements particuliers dont il convient de détailler ici l'usage. Les armes ne sont d'un usage courant en dehors des temps de guerre ou de péril. Il est donc rare de voir les habitants de cités, ou même des voyageurs, s'en aller de par les rues l'arme à la ceinture. Certaines des cités des Terres d'Ilhya gardent, par mesure de sécurité, les armes de toute personne

entrant entre leurs murs. Les armes ne sont restituées qu'au départ du voyageur ou lors de son installation définitive. Porter une arme sur les terres sauvages est au contraire une chose courante.

LES ARMES ET LES ARMURES

LES ARMES

Les armes, dans les Terres d'Ilhyya, sont souvent forgées en acier. Il existe d'autres métaux tels le cuivre, le fer, le vif argent, voire l'aranth, métal pourfendeur de dragons. Les dégâts ici présentés correspondent à des armes de qualité standard. Toute qualité supérieure entraîne une augmentation des dégâts mais également une variation du prix d'achat.

Trois types d'armes se retrouvent communément à travers les royaumes : les armes de corps à corps, aussi appelées armes de mêlées; les armes d'hast; les armes à distance.

Armes de corps à corps

NOM	TYPE	DÉGÂTS
Dague	1M	1d4
Cercle de combat (grand)	1M/2M	1d12
Cercle de combat (petit)	1M	1d8 + 3
Couteau	1M	1d3 + 1
Écu de combat	1M/2M	1d8 / 2d8
Épée courte	1M	1d6 + 2
Épée longue	2M	2d8
Épée serpent	1M	2d6
Glaive de Sang	1M	1d6 + hémorragie
Hache	1M	1 d8 + 2
Hache de bataille	2M	2 d6 + 3
Marteau lourd	1M	1 d6 + 2
Marteau de Guerre	2M	1d10 + 3
Masse de Guerre	2M	1d12
Poings de fer	2M	1d10

NOM	TYPE	DÉGÂTS
Poing d'Ours	2M	2d8

Armes d'hast

NOM	TYPE	DÉGÂTS
Bâton	1M	1d4
Bâton de combat	1M	1d8
Chaînes de combat	1M/2M	1d10 nues (+ modificateurs selon l'arme enchaînée)
Épieu	2M	1d10 + 2
Faux de guerre	2M	2d10
Faux paysanne	2M	2d8
Hallebarde	2M	2d6 + 4
Lance	2M	2d6
Lance double	2M	3d6
Trident	2M	2d8 + 3

Armes à distance

NOM	TYPE	DÉGÂTS
Arc court	2M	1d6 + 3
Arc long	2M	1d8 + 4
Arbalète de poing	1M	1d6 - 1
Arbalète légère	2M	1d6 + 1
Arbalète lourde	2M	2d8
Cercles de combats	1M / 2M	2d8 + 3
Dard de guerre	1M	2d4
Fouet lame	1M	2d6 + 2
Fronde	1M	1d4 - 1
Hache de lancer	1M	1d8 + 2

LES ARMURES

Les armures, au sein des Terres d'Ilhyya, sont choses courantes lorsqu'elles ne sont de métal forgées. Conçues par les forgerons elles sont en général faites toutes d'aciérite et de fer. Vendues à prix d'or aux dirigeants des cités, offertes pour les gardes et les protecteurs, rares sont ceux qui les portent hors de leur fonction. Quelques unes naquirent des forges noires, armures de médiocre qualité, n'offrant à leur porteur que la moitié de la protection d'une armure classique.

Il existe, au sein des royaumes, mille type d'armure, certaines plus communes d'autres très identifiables tant elles correspondent aux grandes terres et aux peuples auxquelles elles appartiennent. Certaines sont faites de tissus, d'autres de peaux, d'autres de cuir... Artisans et maîtres de guerre les façonnèrent. Les plus rares des armures naquirent en Hélios, au sein des forges sacrées de Kandjar, armures innombrables des protecteurs et des protégés, armures divines, armures élémentaires et tant d'autres.

La protection conférée par les armures varie selon le matériau, la qualité de confection et les dommages précédemment subis. Une armure de tissu offre 2 de protection, une armure d'aranth en offre 32, et seul l'aranth peut en venir à bout. Les artisans d'exception peuvent créer des armures usant d'un matériau mais offrant une protection digne d'un matériau supérieur. Cela reste fort rare.

MATÉRIAU	PROTECTION
Tissu	2
Peau	5
Cuir	10
Cuir renforcé	13
Fer	16
Aciérite	20
Vif argent	28
Aranth	32

LES PROTECTEURS

PROTECTEURS DES FORÊTS

Haut Cerf

Description : Le Haut Cerf est une créature majestueuse, ressemblant à un cerf de grande taille. Sa hauteur au garrot peut atteindre jusqu'à quatre coudées, et sa ramure imposante peut s'étendre sur plus de six coudées de large. Ses bois sont d'une couleur claire, presque blanche, et sont ornés de motifs complexes et élégants. Ils possèdent des propriétés curatives étonnantes, capables de guérir une grande variété de maux et de blessures. Le pelage du Haut Cerf est d'une couleur brune foncée, presque noire, avec des taches blanches sur le ventre et le cou. Ses yeux sont d'un brun profond et expressif, et sa démarche est gracieuse et élégante. Bien qu'il soit un animal pacifique, le Haut Cerf est capable de se défendre avec force en cas de besoin, en utilisant ses bois puissants pour repousser les prédateurs. Cette créature est un symbole de sagesse et de guérison.

Aptitudes : Instinct de la lignée (ÉRU), Sens du danger (SEN)

Facultés : Bois de Kariya

Ils possèdent, lors de l'aurore de la saison verte, la capacité de régénérer ses bois. Ils prennent alors le pouvoir de la déesse et peuvent être utilisés pour soigner. Le bois coupé ne repoussera que l'année suivante. Plus la saison verte avance plus le pouvoir de guérison diminue. Grâce aux bois le cerf peut rendre jusqu'à 1d10 PV.

Ours brun

Description : L'Ours Brun est une créature majestueuse et puissante, protecteur des bois et chasseur farouche. Recouvert d'une épaisse fourrure brune, cet animal imposant est doté d'une force et d'une agilité surprenantes, ainsi que d'une connexion profonde avec la nature. Ses griffes acérées et ses mâchoires puissantes lui permettent de traquer et de venir à bout de presque n'importe quelle proie, tandis que sa présence seule suffit à dissuader les intrus de pénétrer dans son territoire. Bien qu'il ne maîtrise pas les arcanes, l'Ours Brun est doté d'une sagesse ancestrale et peut communiquer avec les esprits de la forêt. Cette créature est respectée et parfois même vénérée par les peuples vivant à proximité de son habitat, qui voient en elle un symbole de la puissance et de la majesté des forêts anciennes et magiques.

Aptitudes : Aura féroce (AUR), Griffes d'aranth (PUI)

Facultés : Nez ursin

L'ours brun est connu pour ses sens développés notamment son odorat. Capable de détecter la présence d'un être à plus de deux cents pas. La nourriture peut être sentie elle à plus de trois cent cinquante pas. Cette capacité sauf feu ou odeur pestilentielle, est infaillible. Le nez ursin donne au PJ et/ou au protecteur un bonus de SENS de +3 pour l'odorat.

Ailes de silence

Description : Les Ailes de Silence sont des oiseaux majestueux et protecteurs, semblables aux chouettes et hiboux, capables de voler dans un parfait silence et dans l'obscurité totale grâce à leur

plumage du brun doré au blanc et à leurs plumes adaptées. Leurs yeux perçants et leur ouïe fine leur permettent de détecter les mouvements les plus infimes de leurs proies. Ces créatures sont considérées par bien des peuples comme les protecteurs stellaires. Ils sont parfois invoquées pour protéger les voyageurs nocturnes. Leur cri doux et mélancolique résonne dans la nuit comme un chant apaisant, et ils sont considérés comme des symboles de la grâce et de la beauté de la nature, ainsi que de la protection offerte par les forces de la lumière.

Aptitudes : Camouflage (ADR), Vol Silencieux (ADR)

Facultés : Vol tempétueux

Les ailes de silence possèdent la capacité de déclencher, par leurs cris et leurs vol de violentes tempêtes. Vents et éclairs, pluie et tonnerre frappent sans retenue une zone de 20m autour de l'aile de silence. Phénomène naturel il est imprévisible. Si la foudre touche ses dégâts sont de 6 d20. Le PJ lance un d20, si un autre personnage obtient le même score il se trouve alors touché.

Sourcier des bois

Description : Le Sourcier des bois est une créature majestueuse et sacrée chez les sylviles, créature au corps recouverte d'une épaisse couche de mousses et de lichens. Elle est capable de repérer les sources d'eau dans les forêts grâce à ses pouvoirs arcaniques, bien que cela soit plus difficile dans les autres grandes terres. Son corps massif et robuste est doté d'une peau épaisse et résistante, d'yeux perçants, lui permettant de se fondre dans l'environnement forestier et de capter les sons les plus subtils. Les Sourciers des bois sont associés aux esprits de la forêt et aux forces de la nature, et sont considérés comme des symboles de la sagesse et de la puissance de la nature, ainsi que de la connexion profonde entre les êtres vivants et leur environnement. Bien qu'ils soient généralement pacifiques, ils peuvent se montrer très protecteurs envers leur territoire et les sources d'eau qu'ils protègent.

Aptitudes : Premiers soins (ÉRU), Sanctuaire de Llyw (END)

Facultés : Appel des Eaux.

Le sourcier des bois peut sur toute grande terre trouver et suivre les rivières et les sources souterraines. L'action facile dans les forêts et se complique à mesure que la grande terre se trouve dépourvue d'arbres. Il peut, après un test d'arcanes, les faire surgir du sol.

PROTECTEURS DES MARAIS

Serpent gorgone

Description : Le Serpent Gorgone est une créature serpentine imposante, mesurant en moyenne entre 2 et 3 mètres de long. Son corps sinueux est recouvert d'écailles lisses et brillantes allant du blanc pur à un noir profond, presque ébène. Sa tête est dominée par un unique œil rouge vif, entouré d'une membrane protectrice, qui contraste fortement avec sa peau sombre. Ses crochets à venin sont dissimulés dans sa gueule menaçante, prêts à injecter une dose de venin pétrificateur à sa proie.

Aptitudes : Morsure toxique (ADR), Perception (SEN)

Facultés : Fausse Pierre

Le serpent gorgone peut, d'une morsure, pétrifier un être en quelques heures. La capacité de cet ophidien lui permet de s'immobiliser totalement et de ne rien laisser paraître de sa vie. Il garde ainsi

toutes les apparences du trépas. Son corps se couvre alors de pierre tant que dure le danger. Le PJ peut partager cette faculté et gagne un bonus d'armure naturelle de 6.

Gros bec

Description : Le Gros Bec est une créature impressionnante et féroce, avec un corps musclé, des pattes longues et un bec tranchant. Elle est un coureur rapide et agile dans les marais, où elle chasse ses proies avec une grande férocité. Bien qu'elle soit un oiseau carnivore, elle peut être domestiquée avec de la patience et de l'entraînement. Son plumage sombre avec des reflets métalliques lui permet de se fondre dans l'environnement marécageux, et ses yeux perçants peuvent voir à travers la brume et l'obscurité. Les Gros Becs vivent souvent en groupe pour se protéger des prédateurs plus grands et plus forts. Cette créature est un symbole de la force et de la férocité de la nature, ainsi que de la capacité des êtres vivants à s'adapter à leur environnement.

Aptitudes : Célérité (END), Charge (PUI)

Facultés : Pas de Plume

Le gros bec court les marais avec prestesse, se moque des bourbiers et des terres trop meubles. Ses larges pattes lui confèrent un pas très léger et la capacité de marcher sur des terrains instables sans malus. Il est capable de traverser des marais sans perdre de vitesse. L'agilité du gros bec est alors renforcée.

Mille armure

Description : Le Mille Armure est une créature ressemblant à une mille-pattes de quatre coudées de long. Son corps, couvert d'une carapace résistante aux lames. Il possède plus de cent pattes minuscules cependant puissantes qui lui permettent de courir rapidement sur les bourbiers des marais. Il se nourrit d'insectes et de plantes. En cas de danger il sécrète par les interstices de sa carapace poisons et toxines pour se protéger des prédateurs. Sa carapace résistante et son agilité sur les surfaces instables en font une créature redoutable, mais également utile pour l'écosystème des marais en maintenant l'équilibre de la chaîne alimentaire. Cette créature est un symbole de la résistance et de la survie dans les conditions difficiles, ainsi que de la complexité et de la diversité de la vie dans les marais.

Aptitudes : Illusion du trépas (ÉRU), Morsure toxique (ADR)

Facultés : Peau Impénétrable

Le mille armure possède une carapace de chitine renforcée semblable aux écailles des lézards gigantesques. Sa peau impénétrable le protège de toutes les lames depuis celles de fer jusqu'à celles faites d'acier. Les dommages causés se réparent à raison de 1D6 dégâts par jour sans coups portés. La peau impénétrable le protège également des dégâts arcaniques.

Essaim pourpre

Description : L'Essaim Pourpre est une créature redoutable composée de plusieurs dizaines de guêpes pourpres, chacune mesurant environ 2 à 3 centimètres de long. Leurs ailes sont translucides et scintillent légèrement au soleil, tandis que leur corps est rayé de bandes noires et d'un pourpre profond. Leurs dards sont d'une couleur rouge sang, tranchant avec le reste de leur corps. Lorsqu'elles attaquent, les guêpes de l'Essaim Pourpre se déplacent en groupe compact et coordonné, piquant leur victime à plusieurs reprises. Leurs piqûres sont particulièrement douloureuses et leur venin peut causer

des réactions allergiques chez certaines personnes. Le sang prélevé sur leur victime colore leurs corps, donnant à l'essaim une teinte écarlate caractéristique. Cette couleur sanglante peut être vue de loin et est un signe avant-coureur de l'approche de cette créature redoutable.

Aptitudes : Discrétion (ADR), Appel de la horde (SEN)

Facultés : Nuée de Sang

L'essaim pourpre est composé de plusieurs dizaines de guêpes pourpres qui d'un assaut piquent leur victime et leur ôte sangs et humeurs. Ce sang pris colore leurs corps et donne à l'essaim une teinte écarlate. La nuée de sang permet également de contrôler durant 2D6 minutes la ou les victimes. Elle peut mener à la mort. Si le PJ est un arcaniste de sang il accède alors aux sortilèges de rang supérieurs.

PROTECTEURS DES MONTS

Rhizard

Description : Le Rhizard, ou Cornu des Monts, est une créature massive et puissante avec une peau épaisse et une queue longue, vivant dans les montagnes escarpées. Il est connu pour son tempérament colérique et sa charge inarrêtable, qui peut transpercer même la pierre la plus solide. Bien qu'il soit solitaire et agressif, il est respecté chez les Karthalas comme symbole de force et de puissance. Sa queue puissante peut infliger des dégâts considérables, et sa peau épaisse le protège des attaques physiques. Cette créature est un exemple impressionnant de la diversité et de la complexité de la vie dans les montagnes, et rappelle l'importance de respecter la nature et les créatures qui y vivent.

Aptitudes : Charge (PUI), Cuir épais (PUI)

Facultés : Charge du Fléau

Le rhizard, de par son caractère est lent à la colère, ne s'emporte que rarement mais lorsque vient le temps de l'ire il garde en vue sa cible et commence à gratter le sol, dardant vers elle ses cornes. Sa charge ne peut être arrêtée que par son protégé ou par un pair. La masse et la puissance du rhizard lui permet de causer 3D6 de dommages bruts et de renverser tout obstacle pesant moins que lui.

Bouquetin

Description : Le Bouquetin est une créature agile et puissante, capable d'escalader des parois abruptes avec une facilité déconcertante. Il est considéré comme la sentinelle des sommets et est honoré chez les Karthalas pour sa sagesse et sa force. Le Bouquetin est doté de cornes impressionnantes et d'un pelage épais qui lui permet de résister aux conditions météorologiques les plus difficiles. Cette créature est également connue pour sa capacité à trouver de la nourriture dans des endroits apparemment stériles, grâce à son odorat et sa vue exceptionnels. Le Bouquetin est un symbole de la persévérance et de la détermination, ainsi que de la capacité à s'adapter à des environnements extrêmes. Chez les Karthalas, cette créature est considérée comme sacrée et est souvent représentée dans leur art et leur mythologie.

Aptitudes : Charge (PUI), Perception (SEN)

Facultés : Grimpe Falaises

Aucune falaise sans rebords ne lui est impossible. Il maîtrise à la perfection l'escalade. Le PJ qui est son protégé se voit accorder une réussite automatique à tous les jets d'escalade de falaises ou parois. Il lancera quand même les dés pour un éventuel score critique.

Mâchefer

Description : Le Mâchefer est une créature minuscule, ne mesurant pas plus d'une demi-coudée de hauteur. Il vit dans les grottes près des filons de fer et est considéré comme sacré chez les Karthalas depuis des générations. Le Mâchefer est une créature fragile, mais il possède la capacité unique de se fondre dans n'importe quelle paroi, ce qui le rend presque impossible à repérer. Cette créature se nourrit exclusivement de métal, qu'elle extrait des roches et des minéraux en utilisant sa langue acide. Le Mâchefer a longtemps été considéré comme un esprit des montagnes, et les Karthalas croient que sa présence est un signe de bonne fortune. Cette créature est un exemple fascinant de la diversité de la vie dans les montagnes, et rappelle que même les créatures les plus petites et les plus fragiles ont un rôle important à jouer dans l'écosystème.

Aptitudes : Discrétion (ADR), Sens du danger (SEN)

Facultés : Œil du Forgeron

Le mâchefer, s'il est une créature apparemment bien faible possède une compétence rare qui lui permet d'un regard de connaître la nature d'un objet forgé, d'en apprécier le métal, d'en connaître forces et faiblesses. Elle offre à son protégé une temporaire immunité au feu tant qu'ils sont liés au niveau 2 d'animalité.

Ombre Simiesque

Description : L'Ombre Simiesque est une créature colérique et sauvage des sommets enneigés, dotée de quatre bras et d'un pelage blanc. Bien qu'elle s'en tienne généralement éloignée des humains autant que possible, elle peut attaquer à vue si elle se sent menacée, utilisant sa force et sa férocité pour abattre des avalanches sur tous ceux qui pénètrent son territoire. Cette bête ressemble à un grand singe et est très agile pour grimper aux parois rocheuses. Chez les Karthalas, elle est crainte et respectée en tant que maîtresse des montagnes enneigées, souvent associée aux forces antiques qu'elle incarne. Sans arcanes, elle est un symbole de la puissance brute de la nature.

Aptitudes : Camouflage (ADR), Cuir épais (PUI)

Facultés : Puissance des Rocs

La puissance des rocs permet à l'ombre simiesque de faire appel à la puissance des rocs qui l'entoure pour gagner en puissance et en résistance. La puissance des rocs donne à l'ombre simiesque la capacité d'acquérir un bonus de +5 en armure et +5 en puissance. La puissance des rocs donne aussi à l'ombre la capacité d'arracher au sol des rocs et de les projeter sans effort.

PROTECTEURS DES LANDES D'AZUR

Renard céleste

Description : Le Renard Céleste est une créature opportuniste et joueuse, ressemblant à un renard aux pattes ailées. Il vit sur les îles célestes dont il ne s'éloigne jamais beaucoup. Son pelage roux et ses ailes brunes le rendent facilement reconnaissable. Chasseur agile, il s'approche sans peur des hommes, visite parfois même les toits des cités des fils des vents. Chez les Akiléens, il est considéré comme un messager des dieux et est vénéré pour sa beauté et sa grâce. Bien qu'il soit parfois considéré comme un farceur, il est respecté pour sa capacité à survivre dans les environnements les plus difficiles.

Chassant les hordes de rongeurs il aide aux travaux des champs, apportant son concours à qui lui offre un moment de jeu. Le Renard Céleste est un symbole de la débrouillardise et de l'adaptabilité, ainsi que de la connexion entre le monde naturel et le monde spirituel.

Aptitudes : Acrobatie (ADR), Illusion du trépas (ÉRU)

Facultés : Chasseur des Vents

Il est le plus prompt, par les sens et l'instinct, à débusquer les proies des îles célestes et des vastes cieux. Le chasseur des vents donne au renard céleste la capacité à glisser sur les vents, à traquer une proie durant des heures sans fatigue. Cette capacité permet également au PJ de coordonner les actions du groupe en cours de chasse dont l'objet peut être un être ou un objet.

Grand aigle

Description : Le Grand Aigle, emblème de la nature et ancêtre des aigles bleus, est un chasseur redoutable et un oiseau de proie d'une férocité sans égale. Avec son plumage brun aux reflets dorés, il est un symbole de force et de liberté chez les Akiléens. Mesurant quatre coudées de longueur et avec une envergure de dix coudées, il est assez fort pour porter un homme. Bête protectrice il est sentinelle céleste, sauvant les malheureux chutant des vaisseaux d'errance. Nichant dans les parois des îles célestes, il est doté d'un sens du danger aiguë qui lui permet de chasser avec succès. Bien qu'il ne connaisse pas les arcanes, sa présence est respectée et admirée par tous ceux qui ont la chance de le voir voler dans les cieux.

Aptitudes : Griffes d'aranth (SAG), Perception (SEN)

Facultés : Serres mortelles

Les serres mortelles sont les armes majeures des rapaces et des oiseaux de proie. Les serres mortelles donnent aux griffes la dureté de l'aciérite et assènent 2 D10 dégâts qui ne tiennent pas compte des armures légères. Elles peuvent arrêter même des lames et, fermées, devenir un petit écu. Les serres mortelles peuvent s'appliquer au protégé s'il est en union animale de niveau 2 ou plus.

Serpentaire

Description : Le Serpentaire est un oiseau chasseur de serpents, arborant un plumage blanc éclatant avec des rémiges noires, et possédant une immunité remarquable aux poisons. Il vole jour et nuit, ne gagne les marais que pour se nourrir des serpents qui y pullulent. Craints des fils des marais qui l'appellent le voleur de morts il est par eux chassé. Symbole de courage pour les Akiléens, le Serpentaire est équipé d'un bec puissant et de serres redoutables, lui permettant de capturer ses proies avec une précision mortelle en plein vol. Sa silhouette majestueuse dans les cieux incarne la bravoure et la détermination, en faisant un gardien protecteur des frontières contre les dangers serpentins, et une source d'espoir pour ceux qui croient en son pouvoir.

Aptitudes : Instinct du chasseur (SEN), Premiers soins (ÉRU)

Facultés : Sagesse des Ophidiens

Elle est la connaissance de ces bêtes apodes, de leurs us et de leurs venins. Par la chasse et la mémoire des lignages les serpentaires ont appris les techniques de chasse. Elle leur confère une immunité aux poisons que le serpentaire connaît. La sagesse des ophidiens provoque également une furie incontrôlable qui pousse l'oiseau à attaquer et tuer tout ophidien.

Harpie

Description : La Harpie, gardienne des cieux aux ailes grises-bleutées, survole les royaumes, bravant les tempêtes avec une grâce indomptable. Impressionnante par sa stature imposante, elle affectionne les tourbillons d'orage où sa puissance se révèle. Dotée d'une étrange capacité, elle emprisonne la foudre dans ses plumes, prête à lancer sa colère sur ses ennemis. Bien que frugivore par nature, sa férocité en fait une alliée redoutable pour ceux qui la respectent. Elle incarne la force des éléments, défiant le tonnerre et l'éclair avec une confiance inébranlable. Bête d'arcanes elle connaît les sortilèges primordiaux. Elle est chez les fils des vents symbole de folie autant que de hardiesse, accompagne les destructeurs de tempête dans leurs quêtes initiatiques.

Aptitudes : Nyctalopie (SEN), Résistance élémentaire (END)

Facultés : Folie des Tempêtes

La folie des tempêtes mène les harpies jusque dans le ventre des orages jouant sans peur avec les feux célestes et les vents indomptables. La folie des tempêtes emporte la harpie et confère à ses ailes, pour la durée de la traversée ou de la tempête, le sortilège des plumes foudroyantes occasionnant 1d4 dégâts par plume touchant. La harpie ne peut projeter que 4 plumes maximum à la fois (un lancer de d4). La harpie ne peut, usant de cette capacité, être victime des violences de la tempête.

PROTECTEURS DES TERRES DE FEU

Faucheur ardent

Description : Dans les flots brûlants des fleuves de feu, le Faucheur Ardent émerge tel un spectre de destruction, ses nageoires tranchantes comme des lames d'obsidienne prêtes à déchirer toute résistance. Implacable, il chasse sa proie avec une détermination féroce, sa présence suscitant terreur et respect parmi les vulcus, qui ne connaissent que trop le prix de son courroux. Les blessures infligées par ses morsures laissent des marques cuisantes, tandis qu'il sillonne les sangs de la terre, évoquant la colère brûlante des flammes qui l'entourent. Doté d'une endurance impressionnante, il peut poursuivre sa proie pendant des heures, ne connaissant ni repos ni pitié dans sa quête incessante. Il est le gardien des îles lacustres au sein des terres de feu.

Aptitudes : Instinct du chasseur (SEN), Nage (ADR)

Facultés : Lame de Feu

La lame de feu est une épée arcanique, faite des sangs ardents de la terre, lame que la colère et la rage font naître spontanément. Le faucheur ardent, par ses assauts dans les fleuves de lave, cueille ses proies, les occis et les dévore. Elle naît de la forme de ses nageoires et de sa tête, occasionnant aux créatures étrangères aux terres de feu de graves brûlures que seules les Guérisseurs et les arcanes de soin peuvent apaiser.

Tortue de lave

Description : La Tortue de Lave est un chélonien colossal, long de près de huit coudées de la tête à la pointe de la queue et dont la carapace peut aisément supporter le poids de deux hommes. Elle court les étendues terrestres avec une célérité étonnante pour une bête de sa stature. Bien que ne pouvant nager, sa robuste carapace est une véritable forteresse face aux températures infernales des rivières de lave. Jadis pourchassée pour ses écailles qui fournissaient un matériau précieux pour la fabrication

d'écus, cette redoutable prédatrice dévore les animaux avec une voracité inégalée, complétant son régime alimentaire en absorbant les roches brûlantes qui parsèment son territoire. Ainsi, elle règne en souveraine dans les contrées hostiles, une force indomptable émergeant des flammes pour imposer sa suprématie sur les terres de feu.

Aptitudes : Charge (PUI), Résistance élémentaire (END)

Facultés : Écu ardent

La tortue de lave est bête de lenteur, à la longévité exceptionnelle, longévité due en grande partie à sa carapace faite d'écailles et de pierres, de flammes et de lave. Lorsque le chélonien fait appel à cette capacité elle se barricade et se trouve isolée dans une forteresse impénétrable ayant la même résistance que l'aranth et qui se régénère au rythme de 1 D10 par octe. L'écu ardent protège son porteur de toute flamme, naturelle ou arcanique.

Bélier noir

Description : Le Bélier Noir, une créature imposante et majestueuse, trouve son foyer sur les pentes ardentes des monts de feu, où il évolue en troupeau, symbolisant la résilience et la force des terres hostiles. Ses cornes recourbées, brûlantes comme les flammes qui embrasent son habitat, sont une arme redoutable qu'il brandit avec détermination pour défendre son territoire et sa progéniture contre les intrus. Son pelage d'un noir profond, témoignant de son adaptation à cet environnement hostile, contraste avec ses yeux rougeoyants, qui reflètent la lueur des brasiers environnants. Pour les Vulcus, le bélier noir est bien plus qu'une créature sauvage : il est un symbole vivant de leur résilience et de leur détermination à survivre et prospérer malgré les défis constants imposés par leur environnement inhospitalier. Ils le vénèrent comme un gardien protecteur, un emblème de force et de courage qui incarne l'esprit indomptable de leur peuple.

Aptitudes : Appel de la horde (SEN), Charge (PUI)

Facultés : Cornes perforantes

Les cornes du bélier noir sont armes mortelles, témoignage de son âge et de la puissance innée de la bête. Aiguës sur les rocs des terres de feu, la charge des cornes perforantes sont capables de transpercer d'un assaut les armures les plus épaisses. Les cornes perforantes sont deux lances presque invincibles capables d'infliger 2 D10 dommages.

Ours flamboyant

Description : L'Ours Flamboyant, une créature solitaire aux allures impressionnantes, se fond dans les paysages brûlants des terres de feu. Son pelage noir contraste avec ses griffes tout aussi sombres, qui peuvent s'enflammer, devenant de redoutables armes pour chasser les poissons des fleuves ardents. Maître de son domaine, il arpente les terres en solitaire, évitant tout contact avec les hommes. Lorsque la nécessité se fait sentir, il peut transformer son corps en une armure de pierres noires recouvertes de lave, créant des séparations brûlantes pour dissuader les intrus. Considéré comme un être lié aux esprits des terres de feu, l'Ours Flamboyant est une créature à la fois crainte et respectée, incarnant la puissance brute et la mystique des contrées ardentes.

Aptitudes : Griffes d'aranth (SAG), Hurlement de la sentinelle (PUI)

Facultés : Rugissement d'Ullw

Le rugissement d'Ullw est le résultat d'un cri primal, cri de rage venu des tréfonds d'un cœur ardent. Le rugissement d'Ullw est capable d'ouvrir la terre et de faire jaillir les sources de lave en toute terre, de dresser murailles brûlantes pour protéger la bête et son protégé.

PROTECTEURS DES LANDES BLANCHES

Bœuf de givre

Description : Le Boeuf de Givre, un imposant taureau au pelage d'un blanc éclatant, se dresse majestueusement dans les vastes étendues glacées. Ses cornes longues et élégantes, formées de glace étincelante, reflètent la lumière froide des terres gelées. Se nourrissant des herbes rares qui émergent des sols gelés, il vit en harmonie au sein de son troupeau, adoptant un comportement pacifique malgré son caractère à moitié sauvage. Accueillant envers les hommes qui croisent son chemin, il est un être majestueux et respecté des peuples des neiges, évoquant le lointain cousin de l'ovibos dans son allure imposante et sa nature noble. Les cryoxs respectent sa force et son caractère. Ses cornes tombent à chaque saison verte pour mieux repousser, plus fortes et puissantes à la saison blanche suivante.

Aptitudes : Charge (PUI), Cuir épais (PUI)

Facultés : Chant de l'Aquilon

Le chant de l'aquilon permet au bœuf de givre de convoquer sur sa fourrure un mantel de glace qui le protège de tous les dégâts de froid qu'il pourrait subir. L'appel peut être fait au sein de n'importe quel grande terre. Le chant de l'aquilon fait dans le même temps souffler pour 1D6 heures un blizzard venu du septentrion et orne pour autant de temps les cornes du bœuf des lances de glaces infligeant 1D8 dégâts. Les cryoxs ne subissent pas de dégâts de glace et les fils des terres de feu voient les dommages doublés.

Lièvre blanc

Description : Le Lièvre des Neiges, une créature gracieuse au pelage immaculé et aux oreilles ornées de noir à leurs extrémités, évoque l'élégance des terres gelées. Avec une agilité extraordinaire, il court plus vite que le vent sur la neige, glisse avec une grâce déconcertante à travers les paysages enneigés. Si il ne s'y enfonce pas, il peut plonger dans la neige pour se dissimuler, utilisant cet avantage pour échapper à ses prédateurs. Vivant en groupes d'une dizaine d'individus, il peuple abondamment les landes gelées, où sa présence est aussi commune que le souffle glacial du vent. Malgré les dangers qui rôdent, le lièvre des neiges reste joueur avec ses prédateurs, défiant leur instinct de chasseurs avec une malice espiègle.

Aptitudes : Célérité (END), Main d'Ilhyya (SAG)

Facultés : Hâte des Neiges

La hâte des neige est un avantage courant chez toutes les bêtes des landes blanches de moindre stature. Avancer dans la poudreuse, lorsque le manteau est haut, est chose difficile mais la hâte des neiges permet au lièvre blanc de courir au sommet des neiges sans perdre de célérité aucune. Là où tous s'enfoncent profondément et doivent fournir grands efforts il sait aller partout et peut franchir les ponts de neige sans risque qu'ils ne s'effondrent. La hâte des neiges s'applique également au protégé du lièvre blanc s'il est en union animale de niveau 2 ou plus.

Once

Description : L'Once, panthère des terres gelées, se fond dans les étendues enneigées grâce son pelage blanc tacheté, fantôme des glaces avançant sans un bruit. Solitaire par nature, il évolue avec une grâce féline au sein de son habitat gelé, défie les éléments les plus impitoyables, brave l'aquilon ou le nizir, chasse les lièvres des neiges. En cas de danger, il libère des sortilèges de glace, transformant son environnement en un piège mortel pour ses adversaires. Adapté à son milieu hostile mais étranger aux autres, il demeure un prédateur sauvage et carnassier, insaisissable pour ceux qui osent croiser sa route. Son lien avec les esprits des glaces lui confère une aura mystique, faisant de lui une légende vivante des terres gelées.

Aptitudes : Aura féroce (AUR), Discrétion (ADR)

Facultés : Arcanes Blanches

L'once, depuis des temps immémoriaux, est animal solitaire, habitué aux vastes landes gelées et aux terres sauvages. Animal proche des esprits de la nature et particulièrement de ceux des neiges il apprend d'eux les arcanes de givre. Les jeunes onces ne maîtrisent pas les arcanes et sous le coup de l'émotion peuvent déclencher un sortilège du premier rang de manière totalement aléatoires. L'âge venant ils peuvent déclencher des sorts allant jusqu'au troisième rang. L'once, s'il a assez confiance en son protégé, peut graver dans sa mémoire les sortilèges déclenchés. Les arcanes de givres peuvent également laisser place, une fois l'octe à un sortilège de guérison.

Loutre des Neiges

Description : La loutre des neiges, une créature emblématique des terres glacées d'Ihyya, trouve son habitat le long des rivières et des lacs gelés qui parsèment les landes blanches des royaumes. Animal grégaire et solidaire, elle forme des hordes nombreuses, comptant parfois plusieurs dizaines d'individus. Profondément sociable, la loutre des neiges tisse des liens étroits avec ses congénères et ne connaît que très peu de prédateurs, trouvant parmi les autres animaux de nombreux alliés. Dotée d'une nature espiègle, elle est connue pour ses jeux ludiques, tandis que ses compétences de pêcheur sont inégalées, lui assurant une place de choix au sein de l'écosystème des landes blanches.

Aptitudes : Nage (ADR), Sens du danger (SEN)

Facultés : Cor d'alerte

L'appel de la horde est le cri de détresse de la loutre qui, en cas de danger pousse un long hurlement, semblable à celui d'un cor de givre. Le hurlement, sur terrain dégagé, peut être entendu jusqu'à quatre lieues à la ronde. Alors, chaque bête connaissant la loutre en danger répond immédiatement à l'appel. Ainsi c'est 1D20 créatures de toutes espèces qui accourt pour sauver la loutre et la mettre en sûreté.

PROTECTEURS DES PLAINES

Tigre de nuit

Description : Le Tigre de Nuit, une créature vénérée par le peuple Nyx, est un majestueux félin au pelage sombre, rappelant la nuit elle-même, orné de rayures séléniennes qui scintillent dans l'obscurité. Bête nyctalope par excellence, il possède le don de voir dans les ténèbres et de se mouvoir avec une aisance remarquable même dans les plus profondes ombres. Chasseur discret, il évite les hommes et les lumières trop vives, préférant la solitude des plaines et l'ombre des plateaux où il peut se dissimuler

du soleil brûlant et guetter ses proies avec une patience infinie. Dans le royaume des ténèbres, il règne en souverain silencieux, symbole de la force et de la grâce nocturnes.

Aptitudes : Discrétion (ADR), Instinct du chasseur (SEN)

Facultés : Œil de Lunes

La faculté du tigre de nuit lui permet, grâce à la lumière lunaire accumulée dans son pelage, de voir dans une obscurité totale si elle n'est pas d'origine arcanique. Ainsi il ne subit aucun malus aux jets de perception ni n'est limité dans ses déplacements. Il veille cependant à éviter toute source lumineuse qui, si elle est aperçue alors qu'il utilise sa faculté, l'aveuglerait durant 1D100 minutes avant de recouvrer une vision normale.

Destrier des hauts prés

Description : Le destrier des hauts prés, bête majestueuse et sauvage, il évolue dans les vastes plaines des royaumes, où les herbes ondulent sous le souffle du vent. Doté de huit pattes gracieuses, ce cheval incarne la sauvagerie et la puissance des étendues sauvages. Insaisissable et farouche, il ne se laisse pas aisément approcher, préférant la liberté des grands espaces. Capable de parcourir en une journée plus de cent lieues lorsqu'il fait appelle à sa célérité, avec une vitesse prodigieuse. Il est un symbole de noblesse et d'indépendance pour ceux qui osent l'admirer de loin, pour tous les zengos qui rêvent un jour de le pouvoir chevaucher. Ses robes, aux nuances variées, portent les marques arcaniques du vent, témoignant de son lien mystique avec les éléments qui gouvernent les vastes plaines où il vit en harmonie avec les autres bêtes.

Aptitudes : Bouclier de Llyw (SEN), Instinct de la lignée (ÉRU)

Facultés : Célérité

La célérité permet aux destriers des hauts prés de rivaliser en vitesse avec toutes les créatures, décuplant leur vitesse de déplacement. Ils vont, à l'image des vents, bondissant par dessus les gouffres et les abysses. Aucune bête ni aucun homme ne peut le rattraper.

Longues défenses

Description : Les Longues Défenses, des créatures imposantes, loxodontes à la taille majestueuse. Ils arpentent les vastes plaines avec une aura de grandeur. Leur peau brunâtre, marquée par des teintes vertes par endroits, les camoufle habilement dans les vastes étendues herbeuses. Ils sont de paisibles paiseurs arpentant les terres tout le long de l'année. Vivant en hordes familiales, les femelles protègent la horde, tandis que les mâles abritent de leurs défenses les juvéniles. Leurs défenses en corozo, qui poussent continuellement tout au long de leur vie. Ils sont les gardiens de la mémoire des plaines, se souvenant des chemins parcourus lors de leurs longues errances à la recherche de nourriture et d'eau. Leurs arrêts pour boire et se reposer sont des moments de repos bien mérités, où ils se rassemblent pour renforcer les liens qui les unissent et partager les connaissances transmises de génération en génération.

Aptitudes : Cuir épais (PUI), Langage (ÉRU)

Facultés : Mémoire parfaite

Trois siècles durant s'étend leur vie. Leurs peaux épaisses les préservent des griffes et des crocs, donnant à leur puissant esprit tout le temps de garder en eux les souvenirs des longues années. Les longues défenses ont ainsi une mémoire parfaite leur permettant de ne rien oublier depuis le jour de

leur naissance jusqu'au jour de leur ultime trépas. Le PJ, s'il tisse un lien assez puissant avec le loxodonte aura accès à tous les renseignements depuis le début du scénario.

Aurochs

Description : L'Auroch, majestueux bovidé vit aux frontières entre les plaines et les landes gelées. Il incarne de sa puissante stature la robustesse et la férocité des contrées sauvages. Sa bosse dans le cou, couverte d'une épaisse fourrure, lui procure une protection contre les rigueurs du climat et une réserve lorsque les temps de disette viennent à raréfier sa nourriture. Ses cornes courbes, descendant de chaque côté de sa face, témoignent de sa force et de sa puissance, tandis que ses sabots, plus durs que la pierre, lui permettent de fouler les sols les plus inhospitaliers. D'une paisseur tranquille, l'Auroch possède un pelage flavescent, tandis que la fourrure de sa bosse prend une teinte brun-rouge caractéristique. Doté d'une vue médiocre mais d'un odorat exceptionnel, il erre en hordes à travers les vastes étendues sauvages, où il règne en maître indompté de ces terres frontalières.

Aptitudes : Bouclier de Llyw (SEN), Sanctuaire de Llyw (END)

Facultés : Pacification

La pacification qui leur permet d'apaiser toute violence. Cette faculté permet à tout auroch d'annuler les combats annoncés, de passer inaperçu en des terres hostiles. Ils ne doivent alors en rien se hâter car alors ils briseraient la pacification. Tout acte de violence à l'initiative d'un PJ appartenant au groupe rompt la pacification. L'auroch peut contraindre son protégé à la paix.

PROTECTEURS DES LANDES NOIRES

Lion cornu

Description : Le Lion Cornu, une créature imposante au pelage d'ébène, règne en maître des ténèbres avec une aura de majesté sinistre. Ses cornes noires, annelées et d'une élégance mystique, se terminent par des pointes couleur d'améthyste, renforcent son aspect redoutable. Chasseur féroce, sa seule présence inspire terreur et respect, et son rugissement est capable de fendre la pierre elle-même. Doté de griffes trancheuses d'os, il est un prédateur redouté de tous ceux qui croisent son chemin. Préférant les heures nocturnes, il erre dans les ténèbres, où sa silhouette sombre se confond avec l'obscurité, traquant ses proies avec une patience silencieuse. Vivant dans les landes noires, il chasse aussi bien les animaux que les humains, faisant de lui un prédateur redoutable dans les recoins les plus sombres des royaumes.

Aptitudes : Aura féroce (AUR), Instinct du chasseur (SEN)

Facultés : Collecteur d'âmes

Leurs rugissement est capable de fendre les pierres des âmes, leurs griffes possèdent la faculté de trancher, lorsque la mort vient, le lien entre âme et corps, infligeant une mort prompte. Toute âme est gardée prisonnière dans sa terre des âmes, partageant savoirs et sagesses. Le lion, lors de chaque mise à mort, peut choisir de libérer l'âme ou de la garder.

Lézard fleur

Description : Le Lézard Fleur, une créature terrifiante des landes noires, est une chasseuse redoutable qui instille la peur dans le cœur des hommes. Ressemblant à un lézard de taille humaine, sa peau gris-

blanc verruqueuse et sa tête sans yeux ajoutent à son aspect cauchemardesque. Lorsque sa gueule s'ouvre, elle révèle une mâchoire garnie de dents pointues, semblables à une fleur de cauchemar prête à saisir sa proie. Sa peau luit d'une lueur sinistre lorsqu'elle produit son poison, rendant sa morsure toxique et redoutable. Seuls les huorns, ces fils des marais, sont immunisés contre son venin, tandis que pour les autres, une rencontre avec ce lézard des ténèbres est souvent synonyme de souffrance voire de mort. Il se nourrit parfois d'autres bêtes lorsque la faim le tient.

Aptitudes : Illusion du trépas (ÉRU), Morsure toxique (ADR)

Facultés : Peau Venimeuse

Le principal danger vient de sa peau. D'ordinaire brune et sombre elle se met à luire lorsque par tous les interstices s'étend le poison qui, par chaque pore de la peau de sa victime s'insinue, jetant dans les sangs le feu puis la glace paralysant peu à peu sa victime. Il inflige alors 1D4 dégâts à la morsure puis 1D6 chaque heure jusqu'à ce que soit administré un antidote ou un sort de guérison. Les fils des marais sont les seuls à être immunisés à ce poison.

Marcheur des Landes Noires

Description : Le Marcheur des Landes Noires, une créature énigmatique et insaisissable, venu des profondeurs des abysses pour étendre son règne sur les vastes étendues des landes noires. Il se dissimule dans les plaines, les boues et les ombres des rochers où il guette silencieusement ses proies. Armé de lames en formes de faux et de tentacules redoutables, il frappe sans avertissement, semant la mort parmi ceux qui croisent son chemin. Les traces laissées derrière lui sont imprégnées d'humeurs noires, des poisons incapacitants qui privent les ennemis d'un de leurs sens. Doté de mille yeux scrutateurs, il surveille attentivement son environnement, ne laissant personne le prendre par surprise. Chassant tout ce qui croise sa route, il se nourrit de toute forme de vie qu'il peut capturer. Les kadiyars le craignent et le chassent autant qu'ils sont par lui chassés.

Aptitudes : Langage (ÉRU), Nage (ADR)

Facultés : Faux de Corne

Le marcheur des landes noires est une créature discrète, venue des abysses et qui a peu à peu conquis toutes les grandes terres des landes noires. De leurs mille yeux ils scrutent les alentours, ne laissant personne les prendre en défaut. Chaque coup de faux n'inflige que 1D4 +1 dégâts mais la dureté des faux leur permet d'ignorer l'armure et de blesser directement leur cible. Seules les armures de vif argent et d'arant peuvent arrêter sans dommage les faux de Crone. Sur une réussite critique l'attaque tue instantanément l'adversaire. Sur un échec critique le marcheur perd la faux.

Lynx mystique

Description : Le lynx mystique, habitant des profondes forêts des landes noires, est imprégné de mystère et de sagesse. Connaisseur et amis des esprits de tous rangs autant que des arcanistes, il est capable d'apprendre les secrets des sortilèges et de les utiliser à sa volonté. Dans les tréfonds de sa mémoire ancestrale, il conserve la connaissance sacrée des sceaux, peut invoquer d'autres créatures pour les aider dans sa quête. Dotés d'une taille imposante, près de deux coudées à l'épaule pour plus de trois de longueur, ils sont des chasseurs redoutables, leurs corps élégants recouverts d'une épaisse fourrure et leur peau aussi résistante que du cuir. Certains arborent des bois majestueux, d'autres des cornes impressionnantes, tandis que d'autres encore ne portent aucune parure. En harmonie avec la

déesse mère Ilhyya, ils incarnent la connexion entre le monde des hommes et celui des esprits, veillant sur les secrets et les mystères des terres des landes noires.

Aptitudes : Instinct de la lignée (ÉRU), Résistance élémentaire (END)

Facultés : Arcanes des Sceaux

Liée profondément aux terres mères la lignée des lynx mystiques fut choisie par Ilhyya pour devenir la gardienne de la magie des sceaux, capables de les créer comme de les briser. Les arcanes des sceaux sont sortilèges puissants capables à haut niveau d'invoquer bêtes et créatures, de sceller en des artefacts, en des prisons de temps, les ennemis, qu'ils soient seuls ou bien entières légions. Cette faculté donne accès au lynx aux sortilèges des arcanes d'invocation du premier rang ainsi qu'aux sortilèges du temps de premier rang.

PROTECTEURS DES VASTES EAUX

Requin dragon

Description : Le Requin Dragon, d'allure serpentiforme, long de près de trente coudées, possède une gueule redoutable, garnie de trois rangées de dents acérées telles des poignards, capable de broyer même les plus grandes créatures des océans, y compris les rorquals. Vivant dans les profondeurs des vastes eaux, il est l'un des prédateurs les plus redoutés des océans. Se cachant dans les abysses, ce titan des profondeurs ne quitte que rarement ses sombres demeures, n'émergeant que lorsqu'il est temps de chasser. Lorsqu'il le fait, les mers rougissent de sang. Ses dents sont faites d'aranth, une substance aussi tranchante que précieuse. Craints des anthropis et vénérés comme seigneurs des eaux, les requins dragons règnent en maîtres sur les royaumes marins, dictant la loi dans les profondeurs insondables de l'océan.

Aptitudes : Charge(PUI), Nage (ADR)

Facultés : Mâchoire d'Aranth

Doté d'un appétit sans fin sa mâchoire d'aranth peut briser jusqu'aux écailles des dragons. Dans un environnement marin sa vitesse de déplacement est triplée. La faculté des mâchoires d'aranth permet au requin dragon d'infliger 1d20 dégâts.

Lanterne noire

Description : La Lanterne Noire, un poisson des abysses au corps noir et gluant, mesure moins d'une coudée de longueur. Dotée d'une mâchoire béante ornée de longues dents acérées, elle est une prédatrice redoutable des grands fonds marins. Sur le sommet de son crâne, elle porte un appendice terminé par une excroissance lumineuse, capable de leurrer ses proies avec une fausse lueur d'espoir dans les ténèbres abyssales. Habitant des profondeurs insondables, la Lanterne Noire ne quitte jamais les grands fonds, se laissant dériver par les courants marins, prête à surgir de l'ombre pour capturer ses proies avec une précision mortelle. Évoquant les cauchemars chez les anthropis, elle est souvent associée aux spectres des disparus. De plus, elle se nourrit des cadavres des pavillons pourpres jetés à la mer, ajoutant une dimension lugubre à son existence déjà sinistre.

Aptitudes : Nyctalopie(SEN), Sens du danger (SEN)

Facultés : Lanterne des Illusions

La lanterne des illusions est la meilleure des défenses de ces étranges créatures habitant les abysses. Elles ne sont que faibles lueurs dansantes au milieu des eaux. Par l'agitation de cet appendice les lanternes noires peuvent créer les illusions que leur esprit conçoit. Elles peuvent prendre la forme souhaitée mais nécessitent la présence des ténèbres. Les illusions ne peuvent être créées en plein jour. Il faut aux victimes un test de volonté dont la difficulté dépend de l'illusion. La lanterne des illusions peut également être utilisée par le protégé sous la forme d'une lanterne sculptée.

Crabe des rivages

Description : Le Crabe des Rivages, un crustacé mesure moins d'une demi-coudée de taille. Sa carapace arbore une palette de couleurs variée, allant du rouge au bleu en passant par le noir. Doté de pinces puissantes et d'une carapace dure comme l'acier, il se fond dans son environnement côtier. Enfoui dans le sable, il émerge pour se nourrir d'algues et de poissons échoués, se déplaçant avec une agilité surprenante malgré sa taille modeste. En cas de danger, il peut libérer les arcanes qui le transforment en une créature gigantesque, devenant ainsi une monture redoutable pour les anthropis sous sa forme démesurée. Symbole de perfection chez ces derniers, le Crabe des Rivages incarne le lien entre la mer et la terre, naviguant entre deux mondes avec une grâce incomparable.

Aptitudes : Camouflage (ADR), Charge (PUI)

Facultés : Gigantisme

Le crabe des rivages n'est guère plus grand qu'une demi-coudée mais il est, à l'instar des scarabées titans, capable de grandir démesurément, atteignant une envergure de dix coudées durant une journée entière. Il défend chèrement son territoire, attaquant quiconque le menace. Sa carapace lui permet de supporter jusque 4 dégâts sous sa forme mineure. Sous sa forme majeure elle est impénétrable et encaisse 32 dégâts. La faculté de gigantisme est harassante mais elle offre également la possibilité au crabe d'infliger bien plus de dégâts que d'ordinaire, passant ainsi de 1d4+2 à 6D10. Le gigantisme, s'il est tenu dans le temps coûte au crabe des rivages 1D4 PV par demi-journée supplémentaire.

Marcheur des profondeurs

Description : Le Marcheur des Profondeurs, une créature étrange et mystérieuse, défie toute conception de la forme corporelle connue. Marchant sur des appendices ressemblant à des bras et des mains, son corps mou ondule gracieusement au rythme des courants marins. Évoluant entre deux eaux, il se retrouve aussi bien dans les mers que dans les océans, voire même dans les grands lacs. Capable de déformer son corps pour se faufiler à travers les endroits les plus étroits, il ne possède pas de squelette, ce qui lui confère une flexibilité étonnante. De plus, le marcheur des profondeurs est doté d'une intelligence remarquable, lui permettant de naviguer habilement dans les mystères des abysses océaniques.

Aptitudes : Illusion du trépas (ÉRU), Premiers soins (ÉRU)

Facultés : Corps mou

Ce corps mou est leur faculté la plus spectaculaire, leur permettant de ne subir aucun dommage des coups reçus par des armes contondantes ou les charges des ennemis. Le corps mou permet également au marcheur de se sortir des endroits étroits sans efforts ou d'emprunter des chemins qui semblent impossibles. Cet état du corps ne dure guère et peut être déclenché involontairement lors de période d'émotions intenses.

LE LIEN AVEC SON PROTECTEUR

Dans les royaumes des Terres d'Ilhyya chaque être atteignant l'âge adulte doit quitter son foyer et partir à l'aventure à la recherche de son animal protecteur. Ce n'est qu'au terme du Long Voyage qu'il le rencontre et se lie à lui. S'il est couramment une bête issue de la même grande terre que lui il peut arriver que cela soit différent. Lorsque la rencontre a eu lieu et que les deux âmes sont rentrées en harmonie la bête prête, dans le langage animal, le serment des protecteurs, jurant de protéger la vie de l'homme jusqu'aux limites de ses forces. Le lien qui s'établit alors durera tout le long de la vie des deux êtres. Il peut se renforcer, au fil des épreuves et selon les choix faits par le fils des royaumes. Il peut aussi s'amenuiser voire se rompre s'il n'honore le serment et ne respecte pas son protecteur. Ce lien est très puissant, presque vital pour tous les fils et les filles des royaumes. Avoir un protecteur n'est pas anodin et cela implique de grandes responsabilités. Le lien avec son protecteur peut se renforcer au fil des aventures. Il existe six rangs d'animalité/d'humanité. Je te livre ici les détails des deux premiers rangs.

Niv 1 Le protecteur : homme et bêtes peuvent partager pour quelques minutes leurs sens. Ils gagnent également une plus forte intuition, un sens du danger plus précis.

Avantage(s) : Accès aux modificateurs de caractéristiques du protecteur. Bonus de +2 aux tests de perception et de détection du danger.

Niv 2 Métamorphose : A ce stade d'union, le personnage et son protecteur acquièrent le don de métamorphose semi-animale / semi-humaine. A l'image d'un centaure, d'un minotaure, les métamorphoses prennent mille allures, selon le choix du PJ. L'union au stade de métamorphose apporte un bonus de caractéristique temporaire selon le protecteur. Ces bonus ne durent que le temps de la métamorphose et ne peuvent excéder un +3. Ce niveau est courant dans les Terres d'Ilhyya, rares sont ceux qui parviennent à atteindre les stades supérieurs.

Avantage(s) : Bonus précédents plus un bonus de caractéristique +3 en plus des modificateurs en cours. La caractéristique affectée est la caractéristique principale du protecteur (eg. PUI pour l'ours, l'agilité pour un félin etc.)

LES SOLITAIRES

Les solitaires sont les fils et les filles du royaume qui ne sont liés à aucun protecteur. Ils sont des êtres rares et souvent mis au ban de la société. Il existe trois causes principales au fait d'être un solitaire.

- Par choix : un être peut refuser d'accomplir le Long Voyage et refuser de lier sa vie à une bête. Bien qu'il fasse ce choix il rencontrera au cours de sa vie nombre de bêtes tant elles sont présentes au sein des royaumes. Ce choix est, à tout le moins, fort rare et mal vu des différents peuples. Quelle qu'en soit la raison il lui faudra souvent s'expliquer et il portera sur sa peau la marque des solitaires, ce qui le rendra souvent suspect aux yeux des autorités et des temples.
- Par malheur : il est possible de devenir solitaire lorsque périt, lors d'une aventure, d'un accident, de maladie ou d'âge, le protecteur. Alors le protégé devient le gardien de la mémoire

de son protecteur et peut, s'il le souhaite, accueillir en sa terre des âmes, celle de la bête. L'aura des protecteurs l'entoure, raison pour laquelle il ne porte pas la marque.

- Par meurtre ou vilénie : un protégé peut, pour mille raisons, inspirées des vices maudits, trahir le serment des protecteurs, envoyer sans remords son protecteur au trépas voire lui ôter la vie. Si le lien vient à se rompre le protecteur peut se retourner contre le protégé et briser sans conséquences le serment. Il peut prononcer contre lui sentence de chasse écarlate, le condamnant ainsi à périr sous les coups des bêtes sauvages. Le meurtre de son protecteur quant à lui condamne son auteur à une malédiction des plus sévères et est puni de mort en tous lieux. Par ces actes les solitaires portent une marque différentes, une marque maudite faite de celle des solitaires et de celle du dieu de malemort.

RÉUSSITE ET ÉCHEC CRITIQUE

Un triple 1 est considéré comme un échec critique. Les échecs critiques ne sont que rarement mortels mais ils sont toujours problématiques. Menant à de graves conséquences pour le PJ seul, voire pour le groupe, ils sont à éviter. Les conséquences d'un échec critique sont à la libre interprétation du MJ sauf si le joueur veut lui-même décrire les circonstances de cet échec. Cependant, puisque l'échec fait partie de l'expérience, ils peuvent être valorisés. En effet sur la feuille de personnage tu trouveras cinq cases de Mauvaise fortune. A chaque échec critique une de ces cases sera cochée. Lorsqu'elles le seront toutes lors d'un même scénario, le PJ recevra une malédiction permanente dont l'origine est à déterminer par le MJ. Une fois la malédiction reçue les cases sont décochées et peuvent à nouveau être utilisées.

Un triple 6 est considéré comme une réussite critique. Les réussites critiques, lors des moments clés de l'aventure, sont considérées comme des hauts faits à inscrire sur la feuille de personnage. Le joueur devra, en cas de réussite critique, cocher l'une des quatre cases de haut fait. Une réussite critique offre au joueur de forts avantages liés à la situation (découverte d'indices, réussite d'une action apparemment impossible, doublement des dégâts...) Les hauts faits inscrivent les héros dans la mémoire des hommes et des bêtes. La réalisation de quatre hauts faits durant un même scénario permettra au joueur, d'entamer la construction de sa légende. Après de nombreuses parties, il pourra devenir une légende.



Que les dieux soient avec toi arpenteur des royaumes !