

# LA CRÉATION DU PERSONNAGE

# CREDITS

Conception

**D'un Rôle A L'autre**

Développement



[Page Facebook](#) : D'un Rôle A L'autre a.s.b.l.

[Site internet](http://www.dral.be/) : <http://www.dral.be/>

Tous droits réservés – D'un Rôle A l'autre – 2023 (3<sup>ème</sup> version)  
« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon »

# **G**UIDE DES JOUEURS LE MONDE DE



# **SYCARIUS**

TOME 2



# Table des matières

---

<b>1. LES RACES</b>	<b>- 06</b>
a. Les Alésiens	- 07
b. Les Hommes des Bois	- 11
c. Les Kaeli	- 17
d. Les Sauvagiers	- 23
e. Les Vailons	- 29
f. Les Eolares	- 32
g. Les Hélios	- 37
h. Les Ondins	- 40
i. Les Rakshasa	- 43
j. Les Mahh-Yuk et les Skinks	- 46
k. Les Vulpiens	- 49
l. Les Kanbans	- 52
m. Les Télariens	- 54
n. Les Lurons	- 56
<b>2. LES CLASSES DE PERSONNAGE</b>	<b>- 60</b>
a. Les voies	- 62
b. Le Soldat	- 63
c. Le Chasseur	- 64
d. L'Initié	- 65
e. Le Roublard	- 66
f. L'Apprenti	- 67
g. Les archétypes	- 68
<b>3. LA FICHE DE PERSONNAGE</b>	<b>- 77</b>

## **LES RACES SUR SYCARIUS**

---

Il existe plusieurs races sur Sycarius, les entités les ont créées en insufflant de la magie dans des êtres primaires, le but des entités était de se divertir.

### *Les Humanoïdes de poussière (HUMAINS)*

---

- ☞ Les Alésiens (*Sycariens*)
- ☞ Les Hommes des bois
- ☞ Les Kaeli
- ☞ Les Sauvagiers
- ☞ Les Vailons

### *Les Humanoïdes d'éther (DEMI-ÉLÉMENTAIRES)*

---

- ☞ Les Eolares
- ☞ Les Hélios
- ☞ Les Ondins
- ☞ *Les Kanbans*

### *Les Hybrides (AUTRES RACES)*

---

- ☞ Les Rakshasa (*homme félin*)
- ☞ Les Mahh-Yuk et les Skinks (*homme lézard*)
- ☞ Les Vulpiens (*homme renard*)
- ☞ *Les Lurons (homme hibou)*

### *Les humanoïdes de trames*

---

- ☞ *Les Télariens*

# Les Alésiens et l'Empire

Les Alésiens sont un peuple humain. Ils sont originaires de la péninsule d'Alésia, région centrale de Sycarius, située à la jonction des quatre continents. Il s'agit d'une contrée au climat tempéré et aux saisons clémentes, bordée par la bien nommée Mer Alésienne.

Les Alésiens sont la peuplade la plus nombreuse de Sycarius. Fiers et honorables de nature, ils sont les fondateurs de ce qui fut autrefois la principale puissance humaine du monde, l'Empire Alésien, dont la capitale n'était autre que l'immense cité d'Avalon, le cœur cosmopolite de la nation Alésienne.

Bien qu'ils possèdent une tradition militaire très forte, les Alésiens sont un peuple relativement polyvalent, naturellement curieux et ouverts. Ils peuvent dès lors faire aussi bien d'excellents combattants que des marchands, des roublards, des érudits ou des tisseurs.

## *Société et culture*

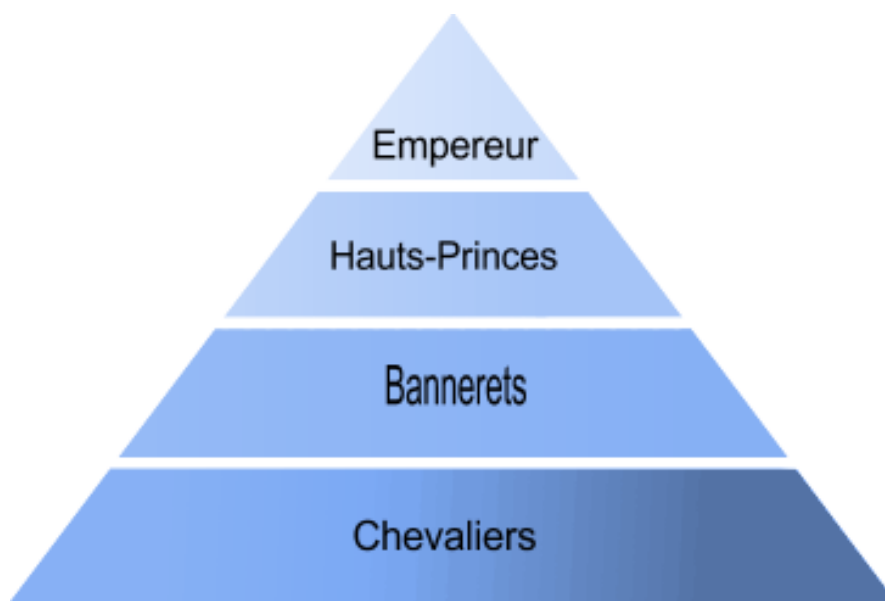
---



Avalon, par son statut de capitale de l'Empire Alésien, a toujours vu se côtoyer des races issues de tout Sycarius. La société Alésienne est par nature multiculturelle et multiethnique. En effet, la politique impériale en la matière a toujours prôné l'assimilation culturelle et ethnique des peuples conquis. Bien que les Alésiens constituent la principale peuplade de l'Empire et qu'ils accaparent le pouvoir politique, ils se sont toujours montrés très ouverts vis-à-vis des peuples étrangers. Les Alésiens n'ont jamais cherché à imposer leur culture ni leur mode de vie aux peuples qui intégraient l'Empire.

L'Empire est organisé selon un système féodal et son organisation sociale est très rigide et codifiée.

Le pouvoir réside dans les mains d'un homme, l'Empereur, qui s'appuie sur une noblesse d'origine exclusivement Alésienne et hiérarchisée selon une pyramide :





Comme dit précédemment, les Alésiens sont un peuple ouvert. Ils sont enclins au commerce et acceptent facilement les peuples étrangers, pour autant que leurs intentions soient pacifiques.

Le meilleur symbole de cette tolérance n'est autre que la capitale impériale, la ville d'Avalon, au sein de laquelle on trouve des représentants de presque toutes les races de Sycarius.

En théorie, n'importe qui, s'il le désire, peut devenir citoyen impérial, à condition de se plier aux lois alésiennes. En revanche, ils n'hésitent pas à déchaîner toute leur puissance militaire contre ceux qui auraient le malheur de se faire leurs ennemis.

Par le passé, l'Empire Alésien a assimilé en son sein diverses races, telles que les Rakshasa, les Kaeli ou les Vulpiens.

Les Rakshasa et les Kaeli bénéficient d'un statut égal à celui des Alésiens au sein de l'Empire et sont bien vus et considérés par ces derniers.

Le cas des Vulpiens est plus complexe. En effet, au temps du Premier Empire, ils avaient été réduits en esclavage par les Alésiens avant de s'affranchir lors du Grand Interrègne. Aujourd'hui, même s'ils ne sont plus leurs esclaves, les Alésiens font toujours preuve d'une grande discrimination à leur égard, les considérant comme des voleurs et de la racaille. Ils leur permettent d'habiter leurs villes, mais les cantonnent à des quartiers ghettos d'une grande pauvreté.

Le seul peuple que les Alésiens haïssent profondément est celui des Sauvagiers. En effet, leur histoire est émaillée de conflits avec les tribus. Les Alésiens les considèrent comme des barbares sans cervelle.

### Compétences de race :

☞ **Bonus** : Commence avec un XP (*point d'expérience*) supplémentaire.

☞ **Malus** : « Honorable » ne peut JAMAIS mentir.

Territoires :



# Les Hommes des Bois

Plusieurs siècles après l'apparition des humains, nous étions quelques individus à avoir formé un clan. Nous nous sommes rassemblés dans l'idée de conquérir des nouvelles terres et pour cela, il fallait se rendre vers l'est. Une zone non connue encore à ce moment-là et peut-être inoccupée.



Après avoir rassemblé de quoi survivre et camper plusieurs jours, nous avons pris la route durant plusieurs semaines. Lors de notre voyage, nous sommes allés à la rencontre d'autres humains qui furent intéressés par notre aventure. Nous avons rassemblé ainsi une centaine d'individus.

Des hommes, des femmes et des enfants. Ils étaient tous prêts à quitter leurs installations précaires pour migrer et espérer découvrir mieux ailleurs. Un homme se hissa et proposa de nous guider vers ces nouvelles terres, il se nomma Liuslarir. Son aura et sa sagesse s'imposa à nous, il était d'un réconfort et doté d'un charisme qui nous soulageait et qui nous encourageait.

Notre voyage fut long, plusieurs mois furent nécessaires pour traverser les terres du nord, nous orienter le mieux possible et trouver des accès praticables pour se diriger vers l'est. Nous vivions de chasse et de pêche. La nature ne manquait de rien pour cela. Il a fallu contourner des montagnes et des marécages, se battre contre des créatures étranges ou encore des brigands. Nombre d'entre nous périrent durant ce voyage.

Nous avons également été confrontés à la mer. Dès lors, nous avons bâti un camp de fortune le temps de construire des embarcations qui nous permettraient de faire la traversée. Mais malheureusement celle-ci ne fut pas sans peine. Plusieurs embarcations coulèrent et tous ceux à bord se noyèrent. Enfin, un jour, nous sommes arrivés sur l'autre rive, nous étions une cinquantaine de survivants. Certains avaient perdu espoir, mais le fait d'être arrivés sur les terres de l'est nous redonna la motivation nécessaire pour continuer et espérer trouver bientôt un lieu où s'installer.

Nous étions épuisés et après quelques jours, afin de reprendre des forces, nous avons fait alors une étrange rencontre avec une race ayant une peau très différente de la nôtre et des écailles. Ils étaient une dizaine. Nous avons d'abord eu des craintes, mais très vite nous avons établi le contact. Ils se nommèrent les Mahh-Yuk et nous étions sur leur territoire. Nous avons pu leur expliquer d'où nous venions et pourquoi nous étions là. Avec beaucoup d'étonnement ils nous expliquèrent qu'ils n'occupaient pas toutes les terres de l'est et qu'au-delà des montagnes nous trouverions très certainement un lieu où nous étendre. Ils nous ont même proposé de nous escorter vers les montagnes. Nous avons donc repris la route durant quelques mois encore. Les Mahh-Yuk nous ont laissé après 10 jours de route en leur compagnie. La route fut même tranquille et sans soucis majeurs, sans plus aucune perte d'hommes.

Nous sommes alors arrivés sur de grandes étendues vertes, à perte de vue, puis une forêt avec des arbres immenses. Nous nous sommes dit... « C'est là ! »

À ce moment-là, un tourbillon de feuilles se mit à tournoyer autour de nous. La panique nous envahissant, nous pensions que c'était la fin. Mais bien au contraire et à notre grand étonnement, une forme humanoïde apparut dans les feuilles. Elle s'adressa à nous :

*“Je suis Phialos’Fen, l’esprit de ces bois.”*

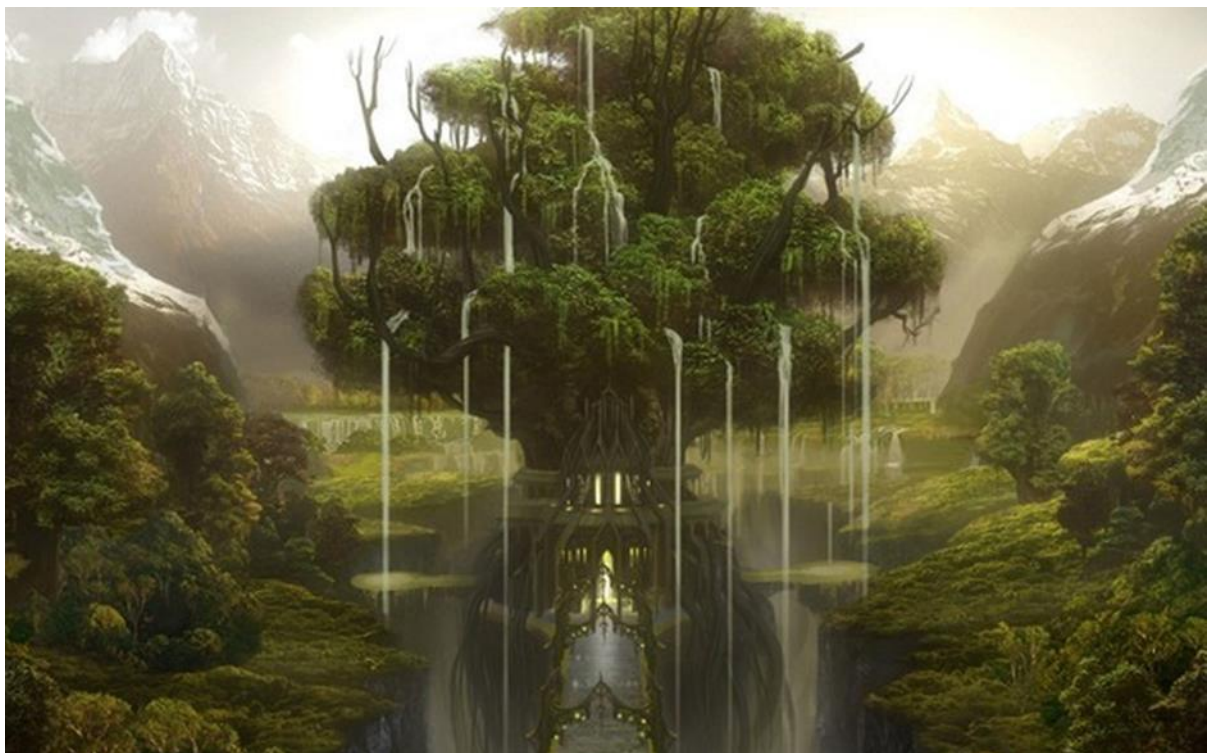
Elle nous posa plusieurs questions, notamment d'où nous venions, pourquoi nous étions ici, quels étaient nos buts, espoirs, envies. Après de longues discussions avec notre chef de clan Liuslarir, elle nous permit de nous installer dans ces régions boisées.

Elle nous montra également la source qui alimentait ce paysage boisé et qui nous émerveillait tant. Une source pure qui nourrissait ces bois, ces étendues verdoyantes et qui allait également nous alimenter.

Nous avons constaté au fur et à mesure des années que nous bénéficions d'une longévité plus importante qu'un simple mortel. Nous vieillissions moins vite ce qui nous permit d'apporter notre histoire, notre passé à nos générations futures. Nous n'étions pas immortels et nous connaissions la mort. Lorsque Liuslarir mourût, Phialos’Fen, qui depuis notre première rencontre n'était plus apparue,

vint chercher l'âme de notre chef et l'emporta avec elle afin qu'il puisse demeurer à ses côtés pour l'éternité et ainsi veiller sur nous et nos descendances.

Au fil des ans, nous avons également remarqué que le rouge du sang qui coulait dans nos veines se transformait. Lorsque nous nous blessions, en place d'un rouge vif, nous vîmes un liquide plus visqueux ayant une odeur de résine. A force de vivre en communion avec la nature, la sève avait remplacé notre sang. Elle était en nous, elle coulait en nous et nous alimentait. Chez certains d'entre nous, on put dès lors remarquer à la surface de notre peau des marques plus foncées. Ces marques mettaient en surbrillance les vaisseaux dans lesquels la sève coulait dans notre corps et telles des racines, ces dessins pour certains furent rares et peu présents. Pour d'autres en revanche, une grande partie des bras, du cou et une partie du visage fut dessinée tel un tapis de racines venant embellir la beauté de l'être.



Au début, nous avons commencé à construire de petites cabanes faites de bois, nous nous sommes installés et les années ont passé. Depuis lors, nous avons envahi les cimes, dompté la hauteur des arbres, nous ne faisons plus qu'un avec la nature. Notre population a grandi avec ces arbres, dans ces arbres.

Notre cité est à ce jour radieuse et organisée, de telle sorte que chacun ait un rôle à jouer pour la bonne organisation et la vie en communauté.

Nous avons les réserves cachées dans les plus gros arbres sous terre afin que celles-ci restent au frais. A l'abri nous avons également les chambres pour les nourrissons. Une crèche et une école sont disposées dans des cimes à l'abri des regards extérieurs. Plusieurs endroits servent de garde-manger : pour la viande, les graines, les récoltes, etc. Lorsqu'on approche de l'unique entrée, une salle de garde est disposée, ce qui permet de filtrer et couvrir les attaques. D'autres espaces sont aménagés sur le chemin par des postes de garde qui sont en permanence gardés afin de guetter les va-et-vient et ainsi détecter les attaques aériennes ou terrestres.

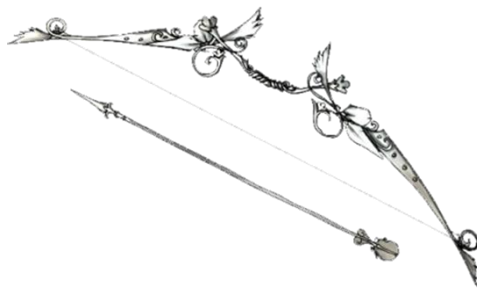
En l'honneur de Phialos'Fen, une reine est élue pour maintenir l'équilibre de notre civilisation. Celle-ci veille à ce que tout un chacun trouve sa place pour que l'harmonie règne sur notre civilisation. Chaque année nous faisons une grande fête afin de commémorer et remercier la nature du don qu'elle nous a offert.



Nous sommes assez sédentaires mais certains d'entre nous parcourent encore le monde pour garder des relations paisibles avec les autres races.

Notre peuple reste en-dehors des conflits et des guerres qui peuvent survenir. Il est essentiellement pacifique mais lorsqu'il est menacé il n'hésitera pas à se manifester et de redoutables soldats marcheront contre quiconque se rendrait menaçant.

Etant assez éloigné, le peuple des bois est autonome dans sa survie et n'a guère besoin des autres peuples. Cependant nous sommes réputés pour la confection d'arc et des flèches dont nous faisons commerce. Il arrive même que nous nous rendions à la Capitale afin d'y vendre nos confections.



### Compétences de race :

☞ **Bonus** : Commence avec 2 compétences supplémentaires dans son métier.

☞ **Malus** : Commence avec le métier d'alchimiste.

Territoires :





# Les Kaeli

Les Kaeli sont un peuple d'origine humaine se distinguant de leurs cousins par le gris terne de leur peau ainsi que par la paire de cornes qu'ils arborent sur le front. Ils sont issus d'un peuple d'érudits ayant trouvé refuge au sein de l'Empire à la suite de la perte de ses terres d'origine à cause de la soif de pouvoirs magiques de leurs anciens dirigeants.

Aujourd'hui relativement peu nombreux et parfaitement intégrés à la société impériale, ils espèrent pouvoir un jour trouver le moyen de ramener leur bien-aimée cité de Commorragh, leur ancienne capitale, et de faire payer leurs chefs inconscients.

Ils sont d'un naturel brillant et disposé à l'étude, considérant l'intellect comme supérieur à tout autre chose. Héritiers d'une longue tradition d'érudition, les Kaeli endossent à merveille les rôles de mages, d'alchimistes, de médecins, ou de toute autre profession savante.

## *Histoire*

---

Les Kaeli n'ont pas toujours arboré l'apparence qu'on leur connaît aujourd'hui. Le nom de « Kaeli » est lui-même relativement récent, cette race étant en réalité issue d'un peuple plus ancien.

Avant le Cataclysme, à savoir le nom que les Kaeli donnent à la dévastation de leurs terres natales et à la disparition de Commorragh, ils étaient, connus sous le nom de Ouestriens. Leur physique était similaire à celui des Alésiens et il semble qu'ils peuplaient le sud-ouest de Mu bien avant l'avènement du Premier Empire. La tradition Ouestrienne faisant remonter la fondation de Commorragh à plusieurs siècles avant celle d'Avalon.

Selon les quelques ouvrages d'histoire Ouestrienne qui ont pu être sauvés du Cataclysme, Commorragh avait, depuis sa fondation, toujours été dédiée aux arts arcaniques. Il semble qu'une académie de magie y ait été implantée très tôt et que les habitants de la ville aient toujours porté un vif intérêt quant à la recherche de connaissance.

La prédisposition naturelle des Ouestriens pour la manipulation de l'énergie astrale leur permit d'acquérir rapidement une grande maîtrise des arts occultes. La ville était dirigée par un organe regroupant les érudits les plus sages et les mages les plus puissants de la ville, connu sous le nom de Conseil des Magistères.

Au fil du temps, Commorrhagh devint un haut-lieu du savoir en Sycarius. On raconte que ses bibliothèques étaient aussi vastes et somptueuses que des palais. Sous la férule des Magistères, les Ouestriens continuaient de développer tant la technique et les sciences que les arts arcaniques. Ils ne s'intéressaient que peu aux affaires du reste du monde, ne cherchant jamais à étendre leur domaine au-delà des limites de leur Cité-Etat. Cette attitude isolationniste n'empêcha pas Commorrhagh de devenir un important foyer de population et un lieu de passage prisé des marchands.

Le déclin de Commorrhagh commença peu de temps après la naissance du Premier Empire, lorsque les Magistères firent la découverte d'un nouveau domaine magique encore jamais exploré à l'époque et baptisé **la néantomancie**. Celle-ci consistait à manipuler les puissances du vide, du néant : l'énergie d'où émane l'Engeance. Nulle autre magie n'était plus puissante.

Les Magistères, alléchés par l'immense potentiel de ce nouveau savoir, se jetèrent à corps perdu dans son étude. Au fil du temps, leurs êtres tout entiers en furent altérés : leurs corps commencèrent à changer, leur peau virant au gris sombre et des cornes se mettant à leur pousser sur le front. Leur esprit aussi fut affecté : leur soif de connaissance s'était muée en une dévorante avidité, ils devinrent jaloux du nouveau pouvoir que leur offrait la néantomancie et se mirent à penser que nul autre qu'eux n'était digne d'embrasser une telle puissance. Ils se convainquirent même que l'art de la magie tout entier devait désormais leur être réservé et qu'il était dangereux de laisser le reste de la population en faire l'usage. Le Conseil des Magistères, autrefois si sage, avait été corrompu par les énergies du vide.



C'est ainsi que dans leur folie, les Magistères commencèrent peu à peu à limiter l'accès à l'étude de la magie pour le reste de la population Ouestrienne. En

quelques années, les académies fermèrent et les bibliothèques se furent réservées aux Magistères eux-mêmes. L'objectif du Conseil était de couper l'accès au savoir à leur population afin de garantir leur emprise sur celle-ci. Ceux qui osaient protester étaient réduits au silence d'une façon ou d'une autre, les Magistères n'hésitant pas à faire violence sur leur propre peuple. Commorrhagh devint une ville sinistre, ses habitants pétris par la peur de leurs dirigeants. L'oppression des sombres mages se faisant chaque jour plus forte, plongeant ainsi le peuple dans une terrible misère.

La situation continua de se dégrader jusqu'à ce qu'une femme, la Magistriche Kael, décida de venir en aide à son peuple. Kael était le seul membre du Conseil à ne pas avoir été affecté par la corruption de la néantomancie. Elle s'était, en effet, toujours méfiée de ce nouveau pouvoir et avait pris ses distances avec les autres Magistères lorsque ceux-ci avaient commencé à s'y intéresser, ignorant ses mises en garde. Outrée par les actions de ses pairs, Kael entreprit alors secrètement d'informer la population Ouestrienne de la nature de la corruption qui s'était emparée de leurs dirigeants. Son but étant d'organiser une révolution pour renverser la tyrannie des Magistères. Les habitants de Commorrhagh, galvanisés par l'appui de la puissante arcaniste, virent en elle une lueur d'espoir et commencèrent à se ranger massivement derrière la Magistriche.



Après des mois d'organisation et de planification, Kael déclencha l'insurrection. Des milliers d'Ouestriens convergèrent vers la Tour des Magistères, le siège du Conseil situé au cœur de la ville, dans le but de mettre à bas le régime des mages corrompus. Mais avant même que les forces rebelles ne puissent atteindre le seuil de la Tour, la terre se mit à trembler et une vive lumière apparut au sommet du bâtiment. Retentit alors une terrible clameur, semblable à mille coups de tonnerre. Une déflagration magique d'une exceptionnelle puissance partit de la Tour des Magistères pour souffler l'ensemble de Commorrhagh. Des dizaines de milliers de vies disparurent en un instant. La Magistriche Kael eut à peine le temps d'invoquer un bouclier protecteur autour des partisans qui se trouvaient autour d'elle.

Commorrhagh avait cessé d'exister. En lieu et place de la cité se trouvait maintenant un immense cratère. Les seuls survivants furent les quelques

centaines de Ouestriens insurgés qui avaient été protégés par la Magistrice. Elle-même avait disparu dans la déflagration. Les rescapés ne trouvèrent aucune trace de débris ou de corps. La citée de Commorragh avait tout simplement disparu et ses environs étaient complètement dévastés. La région, aujourd'hui encore désolée et inhabitable, est connue sous le nom de Désolation Ouestrienne.

Nul ne sait exactement ce qui s'est passé ce jour-là, celui du Cataclysme, comme on le connaît aujourd'hui. Certains affirment que les Magistères, plutôt que d'abandonner leur contrôle de la ville, ont préféré utiliser leurs pouvoirs pour détruire Commorragh. D'autres pensent qu'ils l'ont simplement déplacée dans le temps et l'espace, que la cité existe toujours quelque part, perdue dans le plan astral. Les Ouestriens se retrouvaient désormais sans nulle part où aller. Meurtris par la perte de leur foyer et de la quasi-totalité des connaissances qu'ils avaient accumulées, ils trouvèrent refuge auprès du tout jeune Empire Alésien, qui accepta de les accueillir en son sein.

Au fil du temps, les derniers Ouestriens s'aperçurent que leurs corps changeaient. Malgré la protection de la Magistrice, ils avaient quand même été affectés par la tempête arcanique. Leur peau virait au gris sombre et des cornes apparaissaient sur leur front. L'ironie du sort voulut qu'ils adoptent la même apparence que leurs anciens dirigeants honnis. Déracinés et perdus, ceux que l'on appelait autrefois les Ouestriens choisirent d'adopter le nom de Kaeli, en souvenir du sacrifice de la Magistrice et pour que jamais ils n'oublient la trahison du Conseil qui faillit les mener à leur perte.



En quelques siècles, les Kaeli sont parvenus à bien s'intégrer à la société impériale. Ils y tiennent souvent des places de choix, faisant office d'érudits. On les trouve dans divers domaines savants comme l'alchimie, la médecine ou la magie. Nombre de Kaeli ont trouvé une place dans l'armée alésienne en tant que magiciens de bataille. Bien que relativement peu nombreux en rapport au reste de la population impériale, ils sont considérés par les autres races impériales comme des membres à part entière de la nation Alésienne.



En matière de culture et de personnalité, les Kaeli se distinguent par leur grande curiosité intellectuelle et par leur volonté d'en apprendre toujours plus sur le monde qui les entoure. Ils tiennent la capacité intellectuelle en très haute estime et sont toujours avides de nouvelles connaissances. Ils gardent néanmoins toujours en mémoire le Cataclysme qui a ravagé leur civilisation et font preuve d'une grande prudence en matière de recherche magique. La plupart des Kaeli ont l'espoir de pouvoir un jour trouver le moyen de rebâtir ou de faire revenir leur bien-aimée Commorragh.

### **Compétences de race :**

☞ **Bonus** : Démarre avec l'archétype apprenti. 1 Sort de base gratuit dans toutes les magies (excepté les magies : barde et lumière). Ont accès à toutes les écoles de magie en même temps.

☞ **Malus** : N'a pas accès aux archétypes de mage de rang 4.

Territoires :



# Les Sauvagiers

**L**es Sauvagiers (*qui ont été surnommés ainsi par l'Empire*) ont toujours vécu sur le continent de Féralis, loin d'être unis sous un même pouvoir les Sauvagiers sont un ensemble de nombreuses tribus de tailles variables englobées sous un même terme par les Alésiens les considérant comme des barbares.

Les Sauvagiers n'ont jamais vraiment eu d'histoire concrète avec les Alésiens si ce n'est une haine mutuelle et des conflits permanents se prolongent sur l'entièreté de l'Empire.

De 500 à 510 FA l'Empire décida de mener une action concrète contre les Sauvagiers afin d'augmenter leurs frontières au nord et de stopper les escarmouches et pillages des habitants de Féralis. Désunis les Sauvagiers furent peu à peu vaincus un à un jusqu'à ce que plus aucune tribu indépendante ne subsiste. Malgré leur défaite les Sauvagiers gardaient une rancœur farouche contre ces envahisseurs de l'ouest. Des mouvements de résistances se formèrent, des révoltes éclatèrent, mais rien ne fit trembler la machine de guerre alésienne. Jusqu'au jour où en 520 FA une jeune femme, Arminae, réussit à trouver une créature légendaire du folklore Sauvagiers, Lug, l'ours géant.

Voulant prouver à tous les chefs de clan de l'époque sa prouesse, elle les invita à un banquet. D'abord sceptiques, les chefs finirent quand même par se rendre au banquet.

Arminae montra l'animal titanesque et demanda à chaque chef de se soumettre à son autorité. Tous ceux qui refusèrent furent dévorés par Lug tandis que ceux qui acceptèrent purent découvrir les ambitions de la jeune femme, se venger de l'Empire et rendre aux peuples de Féralis leur indépendance. Elle organisa les différents clans en une seule et puissante armée qui se révolta d'un seul coup contre la puissance impériale.

De 527 à 530 il se déroula les guerres d'indépendance des Sauvagiers.

L'empereur refusant de perdre le contrôle de Féralis, envoya de nombreux détachements pour pacifier les régions mais aucuns d'entre eux ne revinrent vers la capitale.

Furieux, l'Empereur décida de mener lui-même la campagne contre les barbares afin d'assurer son autorité mais très vite il comprit la nature du problème. Plus

aucun des clans n'acceptaient de se soumettre puisqu'ils avaient remplacé l'Empereur par une Reine.

La guerre mit le continent à feu et à sang et au cours d'une bataille dans les montagnes au centre du territoire, Arminae et l'Empereur tombèrent nez à nez, le combat fut long mais la jeune Reine sortit victorieuse du combat mais sévèrement blessée.

Par suite de la défaite de l'Empire et la mort de son dirigeant, ce fut le temps du grand interrègne. Arminae dont la blessure ne cessait de s'infecter et qui sentait sa fin arriver fonda l'ordre des chamans. Cet ordre devait assurer une cohésion entre les différents peuples de Féralis et les protéger des menaces extérieures comme l'Engeance ou les Alésiens.



Ce fut le dernier édit de la reine des Sauvagers qui mourut peu après en 534 FA. À la suite de sa mort les clans se divisèrent à nouveau et Lug disparut mais l'ordre des chamans assura un conseil annuel entre les chefs afin de régler leurs comptes par la diplomatie et non la violence.

Aujourd'hui les Sauvagers sont divisés en de nombreuses tribus indépendantes les unes des autres. Ces dernières sont toujours liées par l'ordre des chamans et le conseil des chefs qui sont centraux dans la culture des peuples de Féralis. Cependant, il n'est pas rare d'avoir des conflits sanglants entre deux clans.

À la suite de la récente résurrection de l'Empire, les Sauvagers sont devenus beaucoup plus agressifs avec leurs voisins et certains prophétisent le retour de Lug pour défendre Féralis contre l'envahisseur.



Les Sauvagiers sont divisés en de nombreux clans ayant chacun leurs cultures et relations.

### L'ordre des Chamanes :

Ce clan est central dans les relations entre les Sauvagiers. Il se situe au centre du territoire dans les montagnes où Arminae vainquit l'Empereur, même endroit où se situe d'ailleurs sa tombe. Dans son territoire il y a le temple dédié à Arminae ainsi que le lieu de réunion des chefs de clan (*réunion annuelle ou sur convocation du grand chaman*) et l'école des chamanes.



Chacun des membres de ce clan maîtrise la magie et il est le seul clan à ne pas pouvoir subvenir seul à sa population. Les chamanes faisant vœux de célibat, chaque année les clans envoient 10 enfants qui consacrent leur vie au chamanisme. À la suite de la renaissance de l'Empire les chamanes ont réussi à convaincre les clans de s'unir dans un traité défensif, si l'un des clans venait à être envahi les autres viendraient à son secours

### Les Bellovaci :

Ce clan est situé au sud de Féralis, près des frontières impériales et Mahh-Yuk, ils sont d'ailleurs en conflit fréquent avec ses deux civilisations. La tribu est extrêmement respectée pour sa force brute, son artisanat (surtout le travail du fer) ainsi que leur agriculture. Les Bellovaci sont des gens de corpulence imposantes et n'hésitent pas à prendre les armes au moindre signe d'agression, ils voient à travers le combat une façon noble et vertueuse de faire ses preuves aux yeux du groupe. Étant le plus grand des clans ils ont un territoire vaste divisé en tribus plus petites. Les Bellovaci sont sédentaires et possèdent des villes pouvant atteindre les 500 milles habitants.



### Les Ménapiens :



Situés à l'extrême nord de Féralis les Ménapiens sont souvent considérés comme les plus brutaux et sauvages. Ils ont la particularité de ne pas avoir que des humains dans leur clan, parmi eux il y a aussi des Titans. D'ailleurs ces derniers sont les vrais maîtres du clan. Les Ménapiens sont spécialisés dans le pillage et la piraterie, ce qui explique leurs conflits fréquents avec les Ondins qu'ils n'arrêtent pas de piller tant sur la terre que sur les mers afin de capturer des esclaves et voler les commerces maritimes. Les Ménapiens

sont des guerriers féroces tant sur le sol que sur mer et si un Titan les accompagne, mieux vaut passer votre chemin.

### Les Cadurci :

Ce clan de nomades parcourt l'est de Féralis. La particularité de ce clan étant que la totalité de son peuple est composée de cavaliers, le cheval ayant une place centrale dans chaque tribu. Ce clan dispose d'une cavalerie légère et d'une efficacité terrifiante !



### Les Chiens Errants :

C'est le clan le plus jeune de tous (*il n'est considéré comme un clan que depuis peu*), son territoire reste inconnu mais certains parlent d'une forteresse dans les montagnes, d'autres de hordes entières de brigands traversant le continent. Ce qui est sûr c'est que le clan des Chiens Errants s'est fait un nom grâce à sa compétence de mercenaire dans de nombreux conflits ainsi que par son efficacité au combat. Tous les exilés, les rebuts des différentes civilisations sont acceptés en son sein s'ils réussissent les épreuves d'entrée.

Au départ les différents clans considéraient les Chiens Errants comme des brigands, ce qui n'est pas faux puisqu'ils ne produisent rien et vivent seulement de rapt chez les Ondins, les Impériaux et les Mahh-Yuk ainsi que du mercenariat. Mais au fur et à mesure du temps, l'apport en esclaves et en richesses volées aux pays voisins a fini par les rendre appréciables aux yeux des autres clans et leur force militaire les a rendus incontournables au conseil des chefs.



### Compétences de race :

☞ **Bonus** : Second souffle - Permet au joueur de récupérer tous ses PV et d'annuler ses malus lors d'un combat mais tombera dans le coma à la fin de ce dernier 1 fois par jour.

☞ **Malus** : Interdiction d'écrire et de lire (*Ne peut pas devenir érudit*).

Territoires :



⬡ = 50 km

# Les Vailons

Les Vailons sont nés sur une autre planète, une planète sans magie Ils se sont rendus maître de leur monde grâce à leur technologie et leur ingéniosité. Après des millénaires de civilisation et de progrès technologiques époustouflants, ils avaient atteint leur apogée. Mais les divisions entre les nations se firent de plus en plus forte et la technologie permettait dorénavant des guerres sans équivalent. Une guerre mondiale éclata, un conflit qui marqua leur planète irrémédiablement et pour le pire.

La majeure partie des continents étaient devenus invivables tandis que la faune et la flore avaient mutés de manière cauchemardesque à cause des armes des Vailons. Leur monde était devenu hostile et mourant et ce tandis que la nation victorieuse continuait à exploiter la planète pour une raison encore obscure. Devant tant d'horreur un groupe de Vailons pacifistes décida d'utiliser les technologies encore valides pour fuir les vainqueurs belliqueux et s'exiler sur un autre monde, celui de Sycarius.

Les Vailons apparurent sur le continent de Mu, au-delà des montagnes aux frontières de l'Empire, dans des terres abandonnées lors de l'interrègne, il y a moins de 50 ans. Ils ne connaissaient rien à ce nouveau monde où magie, créatures fantastiques et multiples races se mêlent. Mais avec l'aide de leur technologie, la population n'eut aucun problème à pacifier les régions, autrefois hostiles, aux alentours afin d'installer une nation forte et solide dont la capitale serait Alvannia. Mais craignant de répéter les erreurs du passé et pour éviter qu'une guerre ne détruise ce nouveau monde, les Vailons décidèrent de cacher une grande partie de leurs technologies dans les mains d'une élite protégée au sein même de la capitale. Aujourd'hui, ils tentent d'instaurer une population stable et d'empêcher leurs technologies de quitter leur civilisation.

## Relation

---

Encore aujourd'hui, l'adaptation reste compliquée et le peuple Vailon est encore considéré comme une civilisation isolationniste et mystérieuse aux yeux des autres races, d'ailleurs peu de races connaissent même l'existence de ce

peuple. Mais sa force militaire, ses richesses et sa technologie de pointe font d'elle une puissance qui compte. Quelques jeunes Vailons envieux de découvrir ce nouveau monde, s'enfuirent en volant des armes dans les réserves, enseignant l'ingénierie et les secrets de la fabrication de ces nouveaux outils à travers tout Sycarius.

### Caractéristiques

Les Vailons sont très semblables aux humains, mais ils possèdent des couleurs de cheveux différents (les Vailons maîtrisent la teinture, et étant prudent sur leur nature ils auront tendance à se camoufler parmi les humains). Ils ont aussi une longévité supérieure à la moyenne (pouvant aller au-delà des 300 ans).



### Société

Les Vailons vivent dans une oligarchie bienveillante composée des différentes élites de la nation (ces mêmes élites chargées de conserver le savoir). Pour les autres citoyens, ils sont tous jugés égaux entre eux. Les Vailons sont peu nombreux mais leur société est grandement industrialisée permettant ainsi de pallier les difficultés du monde de Sycarius.

### Compétences de race :

- ☞ **Bonus** : Les Vailons ont une capacité de régénération hors du commun qui est la source de leur longévité. Si un Vailon ne subit pas de dégât pendant 10 min, il régénère tous ses PV (marche seulement si le joueur est conscient).
- ☞ **Malus** : Les Vailons ne viennent pas de ce monde. Ils n'ont pas de trame en eux, par conséquent ils ne peuvent l'utiliser. Les compétences magiques sont inaccessibles.

*Conseil de déguisement : portez des vêtements de style far West ou victorien, mais ne soyez pas trop propre sur vous.*

Territoires :



# Les Eolares

Les Eolares étaient à l'origine un peuple d'humains vivant sur le continent de Mu. Lorsque les conquêtes du premier Empire commencèrent, ils fuirent dans la chaîne de montagnes du continent pour survivre et rester indépendants. Aux plus hauts sommets ils découvrirent trois immenses élémentaires d'air : Laputa, Al'Akir et Sylphae.

Les premiers contacts furent difficiles, mais les humains et les élémentaires découvrirent qu'ensemble ils pouvaient vaincre les dangers que ce monde cachait et vivre en harmonie.

Pendant des décennies de paix et d'entente entre les élémentaires et les humains, ceux-ci bâtirent d'immenses forteresses aux sommets des montagnes. Ils taillèrent des cités de pierres près des lacs et des plaines dans la montagne elle-même. En même temps, le premier Empire continuait de s'étendre à travers le continent de Mu. Craignant un bain de sang, les plus grands mages Eolares s'allièrent aux élémentaires d'air pour faire s'envoler leurs villes et leurs châteaux dans le ciel.

Chacun des trois grands élémentaires d'air devint le noyau d'une immense mégapole volante nommée en son honneur. Il en fut de même pour chacun des élémentaires assez puissant pour devenir le noyau de lévitation d'une île.





### Les 3 îles

---

Ces 3 îles majeures peuvent contenir quelques millions d'habitants et constituent une immense cité volante. Cette grande plateforme est, elle-même, entourée de plusieurs îles plus petites servant soit de station de défense (*château dans le ciel*) soit de fermes et villages pouvant contenir quelques milliers d'habitants. Chacune des îles est un royaume indépendant vénérant une valeur.

Les déplacements entre les îles et la terre ferme se font grâce à des zeppelins dirigés par des mages contrôlant le vent.



### Laputa

---

Des trois royaumes Laputa est le plus peuplé. Les habitants de l'île vénèrent l'espoir et la volonté. Pour eux une situation n'est jamais perdue tant que l'on a la volonté de persévérer, un habitant de Laputa ne perd jamais espoir. La ville entretient des relations amicales avec l'Empire et reste généralement pacifiste avec les autres nations, c'est la plus tolérante des 3 grandes villes. Elle est entourée par d'épais nuages blancs

### Sylphae

---

Les habitants de l'île vénèrent le courage et l'audace. Pour eux, on n'a rien si on ne tente rien et la chance sourit aux audacieux. La ville est très proche de l'Empire et n'hésite pas à se joindre à ce dernier dans ses guerres. Ils acceptent les autres races mais sont convaincus que l'humanité doit prévaloir dans le destin du monde, et ce même s'ils doivent tuer les autres peuples pour assurer ce statut.

Les habitants de l'île vénèrent l'ordre et le mérite. Pour eux le seul moyen de progresser c'est de s'entraîner. Ils sont persuadés que la destinée de l'humanité est de diriger le monde de Sycarius. Ils refusent d'accepter toute autre race que les humains dans leur cité et ont l'armée la plus entraînée des trois îles. L'île est entourée d'un orage.

La société Eolare est une société de caste. Chaque enfant est désigné, à la suite d'un test, le jour de ses 6 ans, pour intégrer une des castes où il y sera éduqué, y vivra et y mourra. Aucune des castes n'a un réel dessus sur une autre mais certaines sont plus petites et plus prestigieuses. Malgré tout chacune d'entre elles se respectent car elles savent que chaque partie d'un tout est nécessaire.

#### **Les semeurs d'étoiles :**

C'est la caste la plus basique, ses membres restent sur les îles périphériques et se consacrent à l'élevage et à l'agriculture, ils sont la base de la survie des Eolares.

#### **Les bâtisseurs de nuages :**

C'est la seconde caste la plus grande, elle contient les artisans et commerçants.

#### **Les boucliers du ciel :**

Ce sont les gardes des îles, ils sont spécialisés dans le combat groupé et défensif et font régner l'ordre sur les îles.

### Les paroles tempêtes :

C'est la caste la plus petite et prestigieuse des Eolares, elle contient les magiciens, diplomates et surtout les personnes qui seront choisies par les élémentaires afin de parler en leur nom.

### Les anges du tonnerre :

C'est la caste des guerriers d'élite des Eolares, ils sont une troupe de choc ayant une indépendance vis à vis de l'île mère. Le but de ces équipes (*chaque île en possède une*) est d'empêcher les menaces contre les Eolares avant même qu'elles ne se produisent. On y trouve les meilleurs guerriers et les mages les plus puissants d'une île. Cette unité chevauche des griffons afin d'avoir une mobilité entre la terre et le ciel.

### Compétences de race :

☞ **Bonus** : Démarre avec la compétence vol rang 3.

☞ **Malus** : Ne peut utiliser que la magie d'air.



*Conseil de déguisement : Les Eolares peuvent être considérés comme la civilisation arabes/perse, habillez-vous comme dans les milles et une nuit ou Aladin.*

Territoires :



# Les Hélios

Les plaines désertiques n'ont jamais été une zone viable pour y établir une civilisation, étant donné leur surexposition au soleil qui faisait de ces terres une vaste région aride. Les seules espèces à y vivre étaient des reptiles, devenus anormalement grands car leur territoire pouvait s'étendre sur plusieurs kilomètres, des rapaces, s'arrachant les quelques cadavres qu'ils pouvaient trouver. On ne sait pas quel peuple fût le premier à s'y aventurer ni pourquoi. Les rapports des éclaireurs étaient bien souvent les mêmes, « zone morte », « aucun intérêt », « danger mortel ». Un jour, un éclaireur raconta avoir aperçu une silhouette penchée au bord d'une des rares oasis ayant été cartographiée. Cela passait assez inaperçu car on le prit pour fou, que le soleil et la chaleur avaient eu raison de sa santé mentale. Pourtant, dans le siècle menant de l'an -700 à -600, ce genre de rapport devenait de plus en plus fréquent, parlant toujours de silhouettes floues, ondulantes et vêtues de long habits. Au fur et à mesure des années, des précisions venaient s'ajouter aux précédentes. Pendant ce temps, la progression dans les terres désertiques avançait lentement. En l'an -607, la première description complète et précise fût réalisée. Des êtres à la peau orangée, portant de long voile pour les protéger des chaleurs du désert. Cependant, aucun contact ne put être établi car ils disparaissent dans les ondulations dues à la chaleur se dégageant du sable bouillant. En l'an -600, ces êtres vinrent à la rencontre des colonies établies le plus loin dans le désert, ils se présentèrent comme étant les Hélios, les êtres nés des mirages.

## *Description*

---

Les Hélios sont des êtres éthérés, nés de la trame ayant donné forme physique aux mirages que les prisonniers ou les déserteurs, perdus dans le désert, voyaient au moment de leur mort. Ils sont donc constitués de chaleur pure, ce qui explique leur affinité particulière avec le feu et le soleil qu'ils considèrent comme leur père, Hélylys.

Les Hélios sont un peuple assez solitaire. Bien qu'il existe des villes, ces dernières servent principalement pour le commerce, les grandes citées quant à elles, sont des regroupements de caravanes s'étant établies autour d'une zone où l'agriculture était possible, dans ces cités de grandes bibliothèques se sont mises en place afin de regrouper un maximum d'informations sur le monde pour en connaître toutes les facettes et ainsi pouvoir y vivre pour le mieux. Les Hélios se déplacent en caravane allant d'une ville à une autre pour échanger le savoir qu'ils



ont obtenu au cours de leurs voyages et de leurs explorations. La capitale se nomme Egyptus, là se trouve Jaaràh, un conseil regroupant les érudits du peuple Hélios. Le peuple Hélios n'est pas un peuple guerrier, il ne possède pas d'armée à proprement parler, mais il existe des écoles du combat où l'on forme principalement des gardes pour les bibliothèques ainsi que des gardes du corps pour les caravanes et les dignitaires. Croiser un Hélios en dehors de Saramin'Du est assez rare et souvent considéré comme un signe de chance par les autres peuples de Sycarius. Ils sont respectés pour leur sagesse et c'est très mal vu de s'attaquer à un Hélios.

### Compétences de race :

☞ **Bonus** : Resist à burn et démarre avec la compétence peau de lave.

☞ **Malus** : Est obligé de s'orienter vers le métier d'érudit.

Territoires :



# Les Ondins

## *Société*

---

Les Ondins sont pacifiques pour la plupart, mais se battent pour défendre leur territoire. Ils vivent dans les eaux froides du Nord de Sycarius. Ils possèdent quelques terres mais vivent principalement dans la mer. Ils ont une cité aquatique qui s'étend sous la mer mais qui émerge hors de celle-ci par de petites îles proches les unes des autres. Ils vivent de la chasse et malheureusement ont dû aussi s'entraîner à la guerre.

Ils ont un lien très étroit avec la plupart des créatures aquatiques qui vivent dans ces eaux.

Les Ondins ont forcément la capacité de respirer sous l'eau mais aussi hors de l'eau avec une durée limitée qui est de maximum une journée.





**M**algré le fait qu'ils soient un peuple indépendant étant donné leur nature, ils sont alliés à l'Empire. Ils profitent de certains échanges commerciaux avec les produits provenant de la mer.

Une troupe d'élite est entraînée pour l'Empire et sillonne les eaux afin de protéger les bateaux qui circulent sur les voies maritimes. Le peuple Ondin a de nombreux soucis avec certains clans de Sauvagiers. Ils ont remarqué que les Sauvagiers étaient divisés. Certains acceptent leur présence tandis que les autres non.

Les Ondins ont déjà pu compter sur l'aide de l'armée Alésienne pour les protéger des Sauvagiers qui essaient souvent de les attaquer sur leurs îles.

## Apparence

---

**P**eau écailleuse aux couleurs et motifs différents, branchies apparentes, mains palmées, ailettes aux bras, oreilles altérées. Voici quelques caractéristiques susceptibles de se retrouver chez un ondin, même si un individu n'est pas obligé de toutes les posséder. Dans l'eau les Ondins possèdent une queue de poisson tandis que hors de l'eau ils peuvent marcher sur deux jambes.



### Compétences de race :

☞ **Bonus** : Possède la compétence peau d'écaille (sa peau d'écaille visqueuse lui permet d'esquiver 3X par période).

☞ **Malus** : Ne peut pas dépasser la vitesse du petit trot.

Territoires :



# Les Rakshasa

Les Rakshasa sont nés dans les forêts du continent de Mu, grâce à des manipulations de la trame sur une espèce de gros félins qui peuplaient la région. Dans ses débuts les Rakshasa s'unirent rapidement afin de se défendre contre la nature hostile du monde de Sycarius et fondèrent une république.

Cette dernière perdura durant un millénaire avant d'être vaincue par l'empire Alésien, il y a des siècles de cela. Bien que vaincu, les Rakshasa s'intégrèrent rapidement dans l'empire, composant ainsi la majeure partie de la bourgeoisie et du commerce.

Une montée des tensions entre les différents nobles de l'empire ainsi que de nombreuses attaques de créatures causèrent la chute de l'Empire. Plus tard, les Rakshasa profitèrent du chaos pour installer de véritables royaumes marchands usant de mercenaires et parfois des nobles voisins pour défendre leurs cargaisons face aux monstres et ennemis rôdant sur le continent.

Il y a peu un nouvel Empire a été fondé par les Alésiens, et cette fois-ci les différentes cités de Rakshasa se rendirent sans résistance face au nouvel Empereur. Récupérant ainsi leur statut d'élite opulente. Mais la mort récente du dirigeant semble réveiller des tensions au sein de la jeune puissance, et l'élite des Rakshasa compte bien faire son possible pour garder son statut privilégié au sein de la société. Et ce, peu importe le vainqueur.



## *Caractéristiques*

---

Une façon de reconnaître les Rakshasa, ce sont des hommes chats. Leur longévité est plus courte que celle des humains mais ils se reproduisent plus vite aussi.

## *Société*

---

Les Rakshasa ne possèdent pas d'état, leur culture varie donc en fonction de la civilisation dans laquelle ils se trouvent. La majeure partie d'entre eux se trouve dans l'empire Alésien où ils représentent la plus grande part de la bourgeoisie

## *Relation*

---

Ils sont considérés comme des commerçants et diplomates au sein du monde. Ils n'ont pas d'état qui leur est propre mais ils vivent en majorité dans le nouvel Empire Alésien bien que l'on puisse, désormais, trouver des Rakshasa dans toutes les régions du monde.

### **Compétences de race :**

☞ **Bonus :** Immunisés aux chutes. N'est pas sujet de racisme.

☞ **Malus :** Ne peuvent pas porter d'armure lourde et moyenne.

Territoires :



# Les Mahh-Yuk et les Skinks

*(Skinks non jouables par les PJ)*

Les Skinks sont nés à la suite de plusieurs années de tests et d'expériences génétiques réalisés par les Scientistes Mahh-Yuk en vue de créer une race combattante. Ils sont une parfaite mutation entre un humain, un Stégo et un Naga.

Le Stégo est une sorte de gros lézard, sa peau est robuste du fait de ses larges plaques d'écailles qui le recouvrent. Il possède une force colossale. Les Scientistes ont réussi à récupérer une substance que sécrète la bête et de la mêler avec une essence prélevée sur des Nagas de montagnes. Plusieurs formules ont été créées et testées sur des sujets humains ou elfes, avant d'arriver à un résultat parfait. La force, l'endurance et la souplesse ont été combinées ensemble.

L'expérience a démontré que les humains résistent et s'adaptent au mieux avec la formule, le processus est aussi plus rapide qu'avec des hommes des bois.

Les Skinks sont intégrés à la communauté Mahh-Yuk, ils sont traités comme membres à part entière et non en esclaves. Un Skink n'a plus aucun souvenir de l'humain qu'il était avant.

Le respect est de mise au sein de cette communauté. Les jeunes Skinks grandissent et apprennent principalement l'art du combat, mais les Mahh-Yuk leur ont permis de trouver aussi leur propre voie. Avec le temps et beaucoup

d'essais, ils ont réussi à dompter l'impensable : la « trame » avec pour objectif de créer des créatures magiques.

Pour le moment, ils arrivent à créer de petites créatures. Mais qui sait avec le temps comment cela évoluera.

Les Skinks accompagnent les Mahh-Yuk dans leurs déplacements comme protecteur. Ils sont parfois aussi conduits à partir en mission pour les Mahh-Yuk.

### *Les Mahh-Yuk et les Skinks*

---

**L**es Mahh-Yuk sont une très ancienne race sur Sycarius. La plus ancienne pour être exact. Ils sont une race humanoïde ressemblant à des serpents. Ils occupent une très large partie sur le territoire du Nord-Ouest de Sycarius, car ils y sont depuis toujours.



Les Marécages de Tikal entourés par les Forêts de Tulum et Itza qui s'étendent jusqu'aux montagnes. D'un côté la Cordillère du Konfin et de l'autre la Cordillère de Makdah. La Grande Cité de Calakmul est construite à flanc de montagne depuis le sol marécageux jusqu'au sommet Tika. Le marécage est également occupé par la petite Cité de Mok-rath.

### *Régime*

---

**L**e territoire des Mahh-Yuk et des Skinks est indépendant, même si certains accords ont eu lieu avec l'Empire. Il est composé du Coatzacoal qui dirige le peuple, d'un Haut Druide et de Conseillers.

### **Compétences de race des Mahh-Yuk :**

☞ **Bonus** : Ne peut être empoisonné

☞ **Malus** : Doit choisir deux phobies réalistes. Subit "Terror" à chaque fois qu'il en est proche.

Territoires :





# Les Vulpiens

**L**es Vulpiens sont un peuple d'hommes-renards. Ils sont originaires des jungles du continent de Féralis, au nord.

Autrefois souverains sur leur propre territoire, ils ont été assujettis et réduits en esclavage par l'Empire Alésien. Aujourd'hui, affranchis de leur condition servile, les Vulpiens sont divisés en deux catégories. La majorité d'entre eux, nommés les Vulpiens citadins, vivent encore pour la plupart au sein de l'Empire, mais sont considérés comme des citoyens de seconde zone. La deuxième catégorie, à savoir les Vulpiens de Féralis ou les Féraliens comme ils aiment s'appeler, ont fait le choix de revenir sur les terres de leurs ancêtres à la recherche de leur culture et de leur histoire perdue. Cantonnés comme ils le sont dans les bas-fonds des villes Alésiennes, les Citadins font d'excellents voleurs, roublards ou assassins. En revanche, les Féraliens assument à merveille les rôles de chasseur, de guérisseur ou de rôdeur.

## *Relations*

---

**T**ous les Vulpiens, qu'ils soient citadins ou Féraliens, entretiennent des relations compliquées avec les Alésiens. La blessure de l'esclavage est encore fraîche et les impériaux ne manquent pas de leur rappeler quotidiennement tout le mépris qu'ils leur portent. Les Citadins préfèrent rester entre eux, ne sortant de leurs quartiers que si nécessaire. Les sentiments qu'ils portent aux Alésiens et aux autres citoyens impériaux vont de la méfiance à la franche hostilité. Les Féraliens, quant à eux, sans être en guerre ouverte avec l'Empire, vouent pour la plupart une rancune tenace à l'encontre des Alésiens. Ils les tiennent pour responsables de la disparition de leur civilisation. Ils ne portent pas non plus franchement dans leur cœur les autres races constitutives de la population impériale.






Les Clans Féraliens constituent des entités indépendantes les unes des autres, bien qu'ils entretiennent entre eux des relations cordiales et coopèrent régulièrement, puisque tous unis dans leur but commun de faire renaître la civilisation Vulpienne. S'il en existe plusieurs dizaines et qu'ils présentent chacun leurs particularités, ils ont également tous certains traits en commun. Tous les Féraliens sont égaux entre eux et peuvent parler librement lors des Assemblés claniques, l'organe dirigeant de tout Clan Féralien. Par ailleurs, les clans comptent également tous un Gardien, figure importante de la communauté qui, sans en être le dirigeant, bénéficie d'une grande influence. En effet, le Gardien du clan, élu par ce dernier et correspondant souvent au membre le plus âgé, est chargé de rassembler et de protéger l'ensemble des informations que le Clan a pu récolter aux sujets des anciens Vulpiens. Il fait ainsi office de sage guidant les siens par ses conseils, bénéficie du respect de tous et agit comme porte-parole du Clan au besoin.

Un autre élément important et récurrent au sein de chaque clan, est la présence d'un rite de passage à l'âge adulte auquel les jeunes Féraliens doivent toutes et tous se soumettre avant d'être pleinement considérés comme un membre adulte du Clan. La teneur de ce rite, que l'on nomme la Grande Chasse, varie d'un clan à l'autre, mais implique souvent pour l'initié de partir seul dans la nature afin de traquer une bête ou bien de ramener un quelconque artefact d'une ruine Vulpienne.


### Compétences de race :


#### Citadin

 **Bonus** : Possède une poche secrète

 **Malus** : Ne peut pas utiliser d'arme de plus de 80 cm. Est sujet de racisme

#### Féralien

 **Bonus** : Démarre avec la compétence pistage. Le pistage est instantané (*il voit un camouflage sans même le mimer*).

 **Malus** : Incapacité d'utiliser des technologies et travail du fer (ne peut ni devenir forgeron ni ingénieur).

Territoires :



# Les Kanbans

Les kanbans sont connus comme les enfants de la montagne. Ils sont nés pour être résistants, résilients et insensibles aux affres du temps. Dotés d'une grande force et d'une longévité étendue ainsi que d'une bonne humeur à toutes épreuves. Ce sont les ouvriers, les petites mains de la montagne. Ils ont façonné le monde tel qu'il était avant la grande Hibernation. Méconnus des autres créatures de Sycarius, ce n'est que très récemment qu'ils ont émergé de leur sommeil divin, réveillés par les aventuriers afin de combattre la grande menace qui pesait sur le monde de Sycarius.

On les retrouve essentiellement sous les montagnes, dans un royaume qu'ils nomment le Firbolgs. A l'origine fait de chair et de sang, les années passées à creuser la montagne, la roche et puis à dormir enterrés à des dizaines de mètres, ont transformée leurs os en acier et leur chair en pierre. La légende raconte même que le cœur de chaque Kanban est un diamant pur. Cette modification drastique de leur constitution ainsi que leurs longues années loin de la trame les rendent inertes à la plupart des magies.



### Description

---

Les Kanbans sont des anciens humanoïdes à l'apparence d'élémentaire de pierre. Bien que le Kanban soit aussi fort qu'un ours, il est aussi délicat et méticuleux que le meilleur horloger Alésien, faisant de leurs bijoux les plus beaux et les plus recherchés de tout Sycarius.

### Société

---

Les Kanbans sont un peuple reculé qui vivent dans les profondeurs du monde mais sont toujours très accueillants et ouverts aux autres. Ils élisent leur chef à chaque illumination de la pierre de Lune, une pierre sacrée qui brille une fois tous les 5 ans. Le chef est élu selon les règles du « jeu du caillou » un jeu assez primitif mais efficace.



### Compétences de race :

- ☞ **Bonus** : Les Kanbans sont résistants à la trame et ne peuvent subir aucune annonce de nature magique positive ou négative (sort, pouvoir). Ils possèdent de base 1PV et 3PA. Tous les PV supplémentaires sont transformés en PA.
- ☞ **Malus** : Ils ne peuvent se régénérer qu'en se nourrissant de composantes minérales : 1 Compo minérale = Regen full compétence OU full PV.

# Les Télariens

**M**oins nombreux que les Kanbans, Les Télariens défendent leurs semblables à tout prix. Nés à partir de la trame la plus pure, ils étaient à l'origine les têtes pensantes qui guidaient les Kanbans et tissaient la trame du monde qui nous entoure. Mages hors-pairs et puits de sciences infinis, ils maîtrisent la métamorphose ce qui leur permet également de devenir intangibles. Puissants utilisateurs de la trame, ils restent des créatures fragiles et d'autant plus sensibles à la magie. Ils ont été réveillés par les aventuriers de Sycarius afin de les aider à combattre la menace qui pesait sur le monde.



## *Description*

---

**C**réature de magie pure, les Télariens étaient autrefois d'une beauté inégalable. Malheureusement, à la suite de la grande hibernation et une utilisation trop fréquente de la métamorphose, ils ont oublié leur apparence originelle et ont beaucoup de mal à conserver une apparence physique

Autrefois les Télariens vivaient où bon leur semble, se glissant dans les hardes de cerfs ou parmi les nuées d'oiseaux mais après les évènements de la Mascarade et le massacre qui s'en suivit, les survivants se rassemblèrent sous la bannière de l'Omnipotente, la plus puissante des Télariens.

### Compétences de race :

- ∞ **Bonus** : Les Télariens sont constitués quasi exclusivement de trame. De ce fait, ils ne peuvent être affligés par des éléments physiques.  
Resist à toutes les annonces physiques les ciblant sauf annonces élémentaires.  
Toutes leurs compétences de nature magique voient leur nombre de fois par période doublé.
  
- ∞ **Malus** : Patience est mère de vertu. Le Télarien flotte légèrement au-dessus du sol et ne peut donc pas courir.  
Les Télariens sont constitués quasi exclusivement de trame. De ce fait, ils ne peuvent être affligés par des éléments physiques et ne peuvent pas entrer en contact avec de la matière physique (pas d'épées ni d'armure).  
Toutes les annonces subies sont doublées (exemple : un Terror de 15 sec passe à 30sec).  
Les dégâts magiques sont également doublés.

# Les Lurons

**L**es lurons sont l'incarnation de la vie et de la joie sur terre. Selon la légende, le monde était terne et sans vie aux yeux de Saekhmet, elle combla alors le ciel avec les oiseaux et leur chant. Certains de ces oiseaux évoluèrent et acquirent une conscience, devenant ainsi les Lurons. L'expression "Une bande de joyeux lurons" pour désigner des bons vivants qui savent rire et s'amuser ne sort pas de nulle part. Ils aiment la vie et tout ce qui l'agite. Grands maîtres de la maîtrise de la magie de l'air, ces hommes-hiboux sont les meilleurs musiciens que Sycarius ait connu. Les plus grands Lurons peuvent vous tirer une larme avec une simple chansonnette.

## *Description*

---

**B**ien qu'ils aient l'air inoffensifs, ce sont des maîtres d'arme incontestés et leur manière de combattre bien que singulière, est redoutable. Les Lurons ressemblent à des hiboux-humanoïdes mais ne savent pas voler.





Ils s'organisent en troupe. Nomade dans l'âme, ils se baladaient jadis partout dans le monde, enivrant les paysages de leur magnifique musique exaltante. Ne laissant derrière eux qu'un vague souvenir d'une fête fabuleuse comme un songe fugace. Quand les Lurons chantent et dansent, le monde entier s'émerveille et semble encore plus beau. Ils s'organisent en caste qui se reconnaissent entre elles par des préfixes se mettant devant le nom :

<b>Roi des couleurs</b>	<b>Vadi'</b>
<b>Grand Ksaaron</b>	<b>Adhi'</b>
<b>Chapôtolier</b>	<b>Cinha'</b>
<b>Ciboulfête</b>	<b>Djadhu'</b>
<b>Affonfaron</b>	<b>Phauji'</b>



Chaque nom fait référence à une spécialité. Il faut voir cette organisation comme un moyen de se différencier plutôt qu'une réelle hiérarchie. Bien qu'un statut plus élevé signifie généralement une propension à la fête plus grande encore.

### Compétences de race :

- ☞ **Bonus** : Bon vivant; 3X par période, le Luron peut choisir de résister à une annonce peu importe sa nature (excepté les annonces sans resist).
- ☞ **Malus** : Vie sans regret; le Luron une fois DIE à 2 fois plus de chance d'être Dead.





LES CLASSES  
ET ARCHÉTYPES

## LES CLASSES

---

Plusieurs classes sont disponibles au choix dans le monde de Sycarius. Chacune peut soit se combiner avec une autre classe ou la personne peut se diriger vers une classe déviante (*appelé le bi classage*).

Voici les arbres des compétences qui sont en accord avec le monde de Sycarius. Il est cependant possible que d'autres classes existent en jeu (*celles-ci sont à découvrir*).

Les 5 archétypes principaux sont :

SOLDAT – CHASSEUR – INITIÉ – ROUBLARD - APPRENTI

Par palier vous allez devoir faire un choix et ensuite suivre l'arbre et les compétences qui l'accompagnent.

Chaque étape est bien déterminée et décrite ci-dessous. A vous de construire l'évolution de votre personnage et votre aventure dans Sycarius.

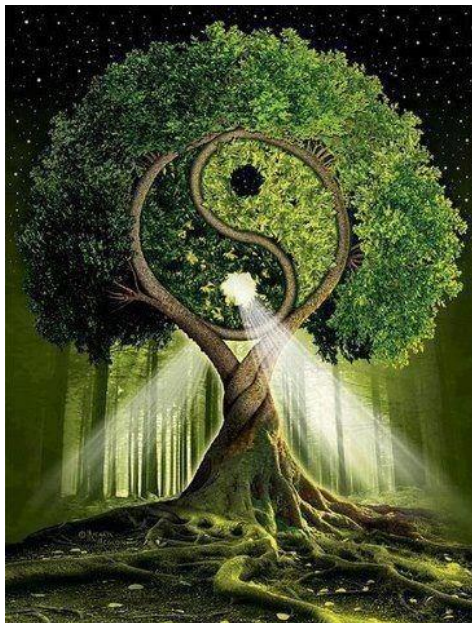
Dans le Tome 3 vous retrouverez toutes les compétences, les sorts et les annonces.



**P**our chaque Archétype vous devrez suivre une des voies proposées. Celle-ci vous mènera tout au long de votre aventure à faire un choix stratégique dans votre évolution de personnage, revenir en arrière peut vous coûter très cher.

Il existe 5 Archétypes de base. Pour chaque Archétype de base il y a plusieurs voies. Il vous sera possible après un certain temps, de pouvoir vous "bi-classer".

- ☞ Pour avoir accès au premier rang d'un Archétype il vous faudra utiliser 1 XP.
- ☞ Chaque compétence peut être achetée 1 fois par rang pour 1 XP également.
- ☞ Il vous faudra acheter un certain nombre de compétences avant de pouvoir passer au rang suivant. Certains prérequis seront nécessaires pour avoir une compétence.



**PRENEZ À PRÉSENT LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR ET  
FAITES LE BON CHOIX POUR COMMENCER VOTRE PERSONNAGE**

## **LES 5 VOIES**

---

### ***☞ Les voies du Soldat***

1. Soldat / Mercenaire / Mercenaire Hors-Pair / Chasseur de Primes / Lansquenet
2. Soldat / Soldat confirmé / Vétéran / Maître d'Armes / Chevalier
3. Soldat / Bretteur / Duelliste / Spadassin / Fine lame

### ***☞ Les voies du Chasseur***

1. Chasseur / Archer / Franc-Tireur / Tireur d'Élite / Maître Archer
2. Chasseur / Explorateur / Arpenteur / Trappeur / Changeforme
3. Chasseur / Pisteur / Rôdeur / Gardien Nocturne / Protecteur Sylvestre

### ***☞ Les voies des Initiés***

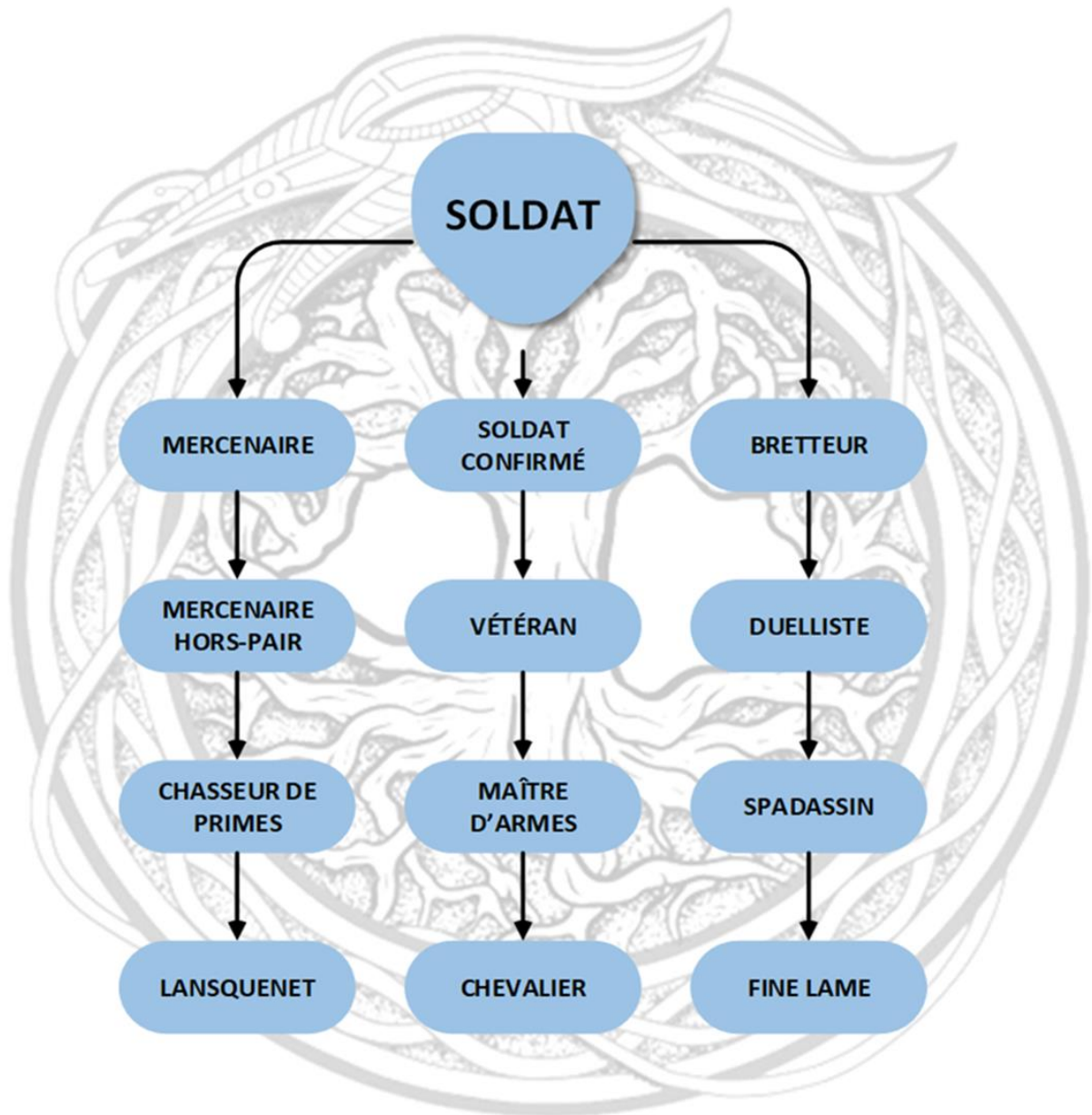
1. Initié / Initié de la Nature / Druide / Maître des Forêts / Hiérophante
2. Initié / Initié du Culte / Émissaire / Prêtre / Cardinal
3. Initié / Initié du Culte / Émissaire / Prêtre / Exorciste
4. Initié / Pèlerin / Salvateur / Guerrier Saint / Paladin

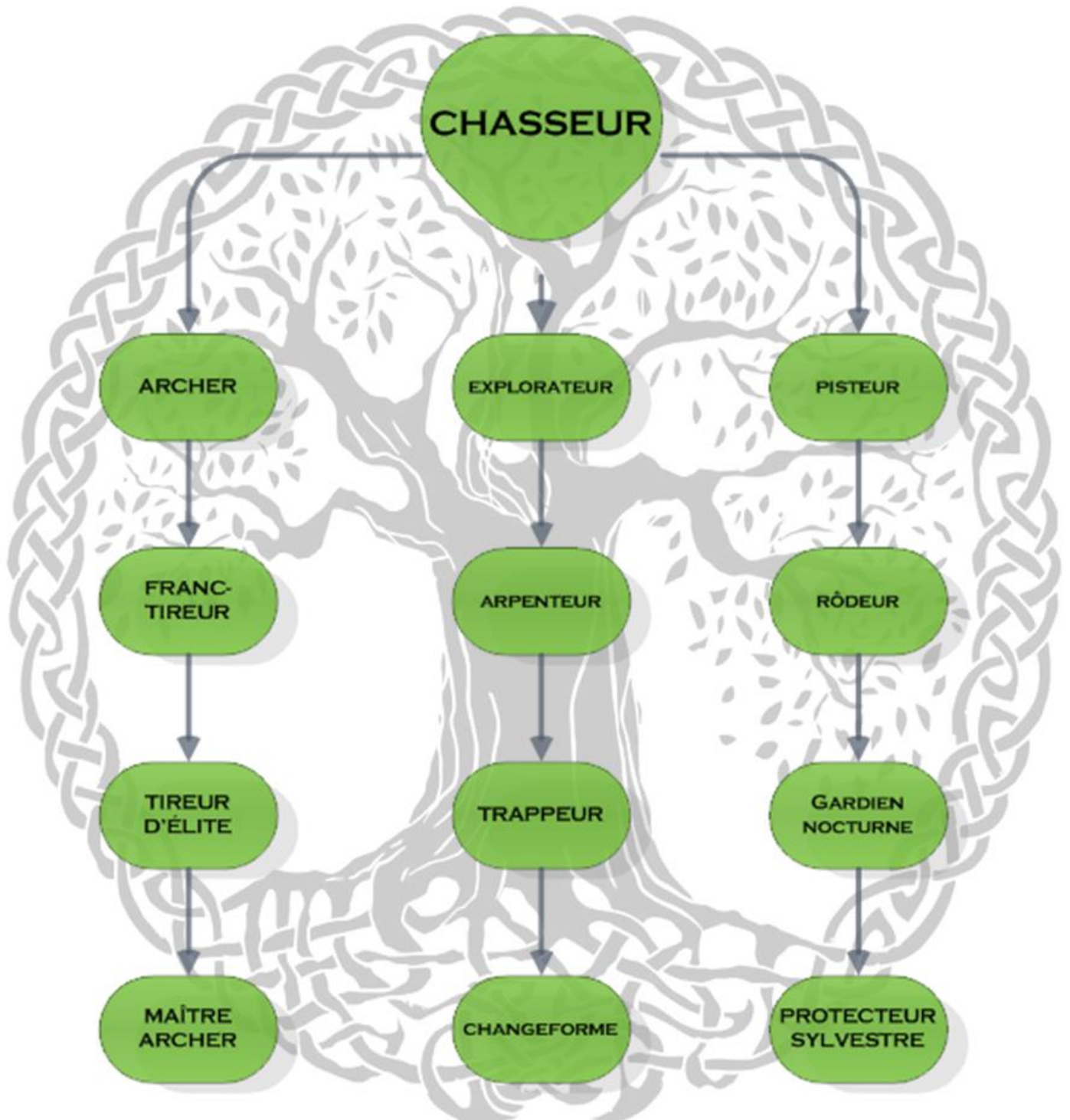
### ***☞ Les voies du Roublard***

1. Roublard / Empoisonneur / Tueur à Gages / Assassin / Maître des couteaux
2. Roublard / Voleur / Happe-Bourse / Coupe Gorges / Malandrin
3. Roublard / Roublard Sanctifié / Indic / Espion / Enquêteur

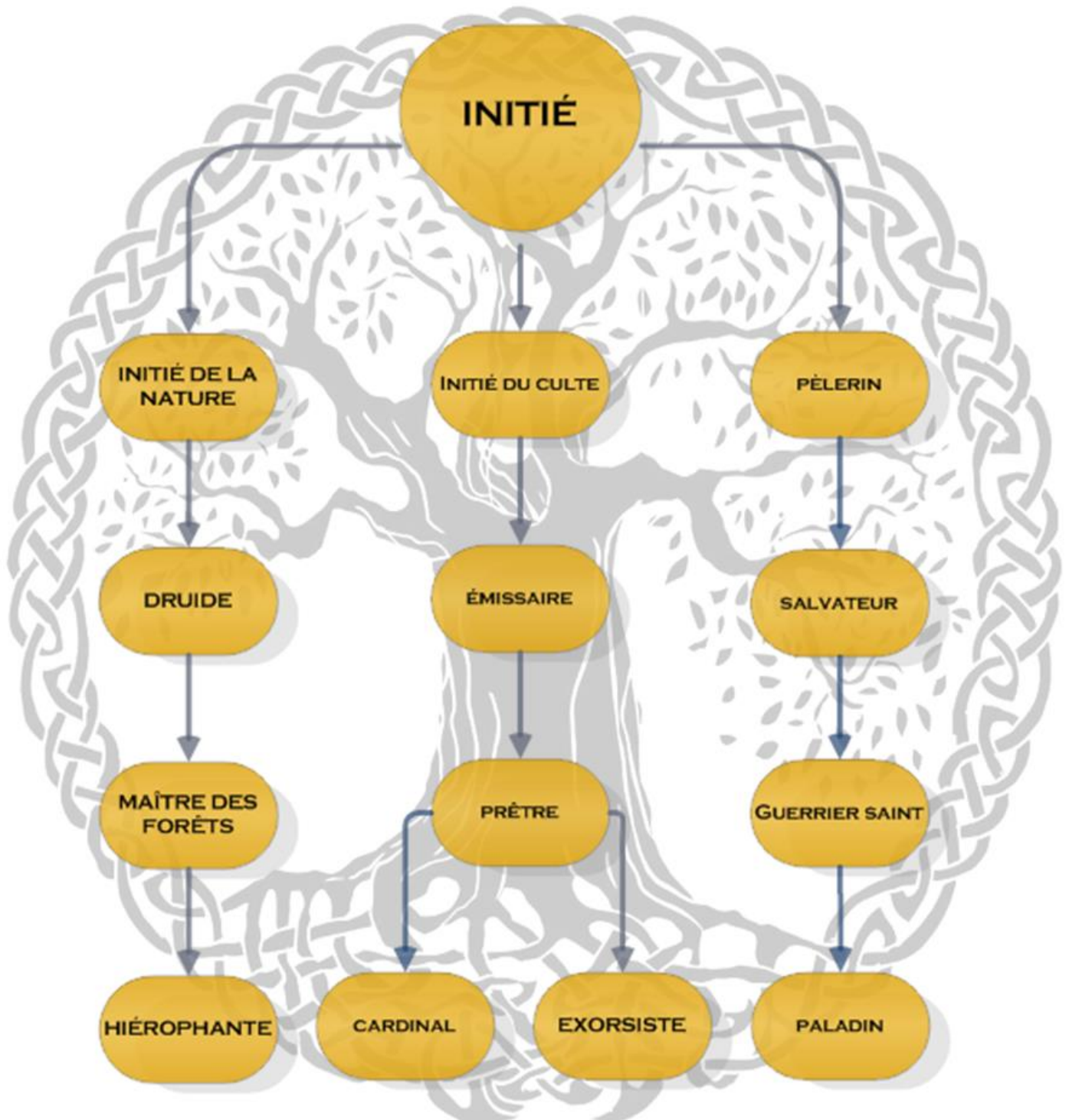
### ***☞ Les voies de l'Apprenti***

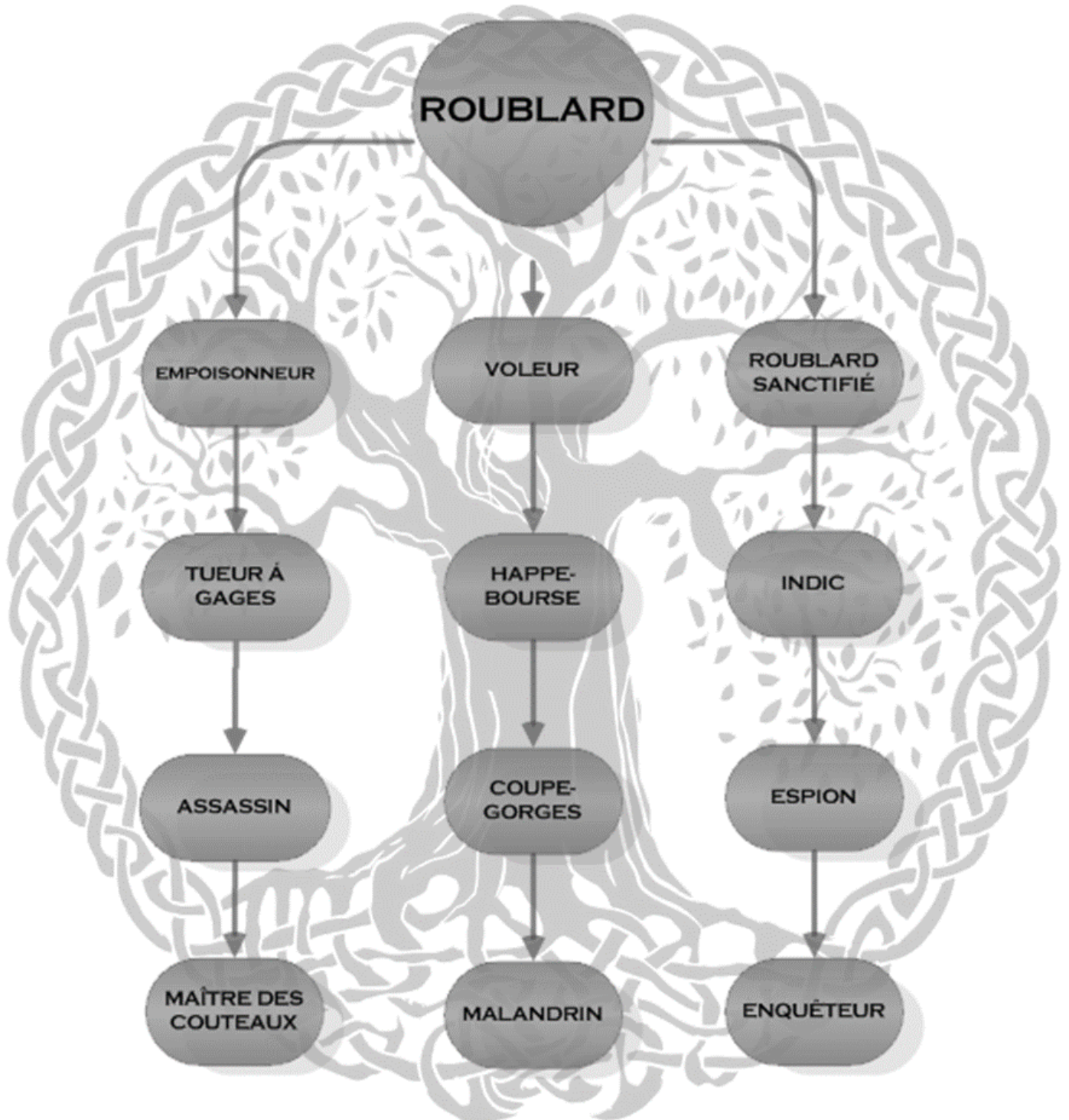
1. Apprenti / Barde / Enchanteur / Ménestrel / Chantelâme
2. Apprenti / Sorcier / Mage Noir / Mortmange / Zhul-Gan
3. Apprenti / Arcaniste / Mage Élémentaire / Mysticien / Archimage

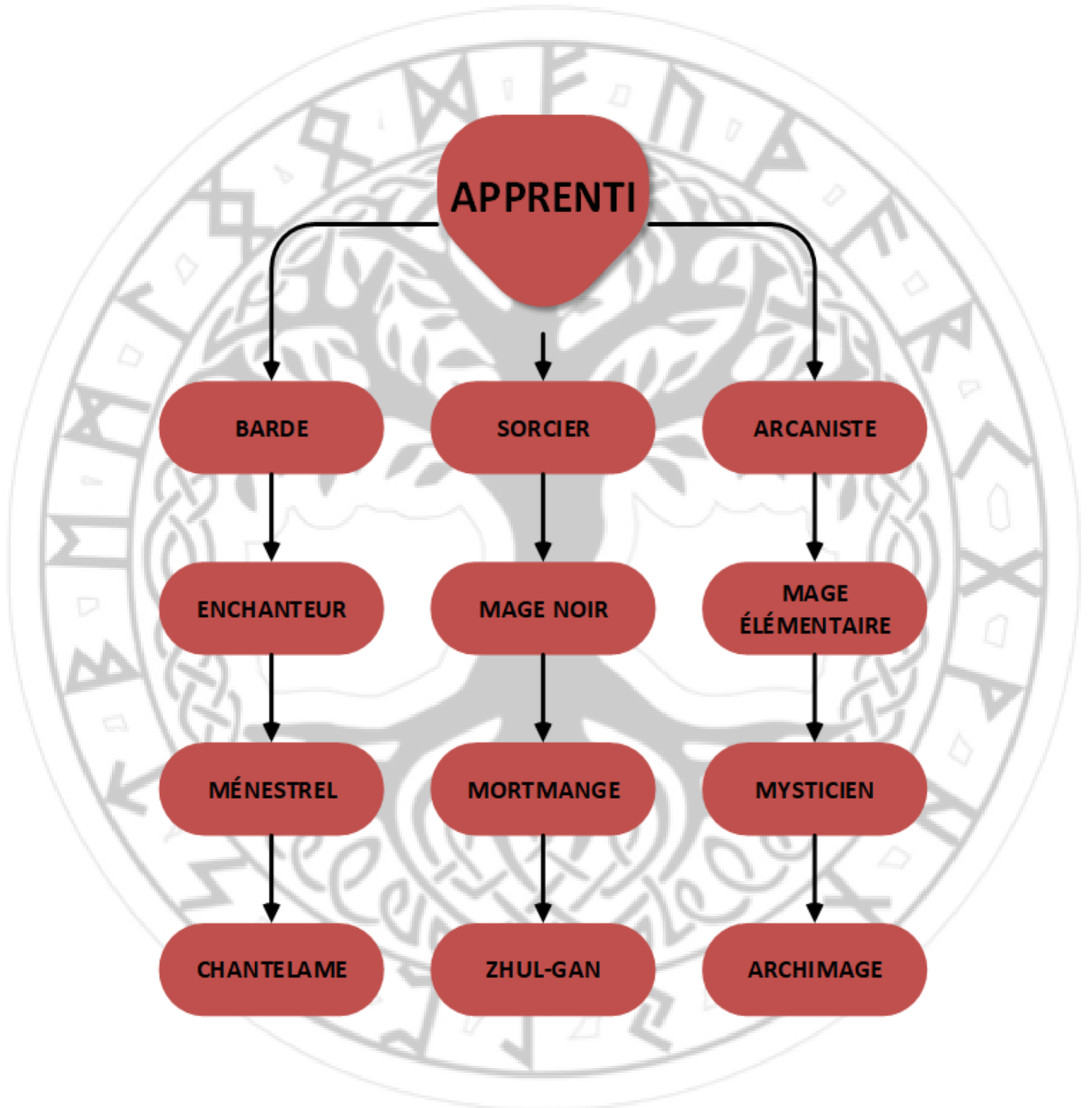












# Les Archétypes de 1<sup>er</sup> choix

## **L'Apprenti**

Le rat de bibliothèque, le puit de science arcanique, il manipule la trame et les sortilèges dont les effets sont parfois dévastateurs. Il cherche toujours à apprendre plus de sorts pour augmenter son pouvoir. L'apprenti est une arme sur laquelle on doit pouvoir compter. Il faudra bien faire attention à le protéger des combats rapprochés, ce n'est pas un combattant de ligne.

## **Le Chasseur**

Le chasseur est un homme habitué au monde de la forêt, il ramène la nourriture, revend le fruit de sa chasse au village, il connaît le monde de la nature et a certaines affinités avec. Il sera un avantage certain si vous devez vous déplacer dans les bois. La nature est parfois très hostile et l'arc du chasseur vous sera d'un grand secours avec ses attaques à distance.

## **L'Initié**

L'initié est l'homme de la foi. Soit en la croyance d'un dieu élémentaire ou autre chose. Il peut tirer sa force et ses sorts d'un de ces éléments qu'il vénère.

## **Le Roublard**

Le débrouillard, un peu sournois par moment, très agile au demeurant, il vit de sa facilité à ne pas être remarqué et de son instinct de survie. La rapidité de ses mouvements l'a déjà tiré de bien des problèmes. Il est plutôt homme des villes, car ces coins sombres lui permettent d'exercer son art.

## **Le Soldat**

Le Soldat est ce que l'on peut appeler communément le combattant de base. Il est la force de frappe de toute action. La première ligne de défense avec son bouclier. Que faire en aventure sans la rassurante présence de ces valeureux combattants ?

# Les Archétypes de 2<sup>ème</sup> choix

## **L'Arcaniste**

Lanceur de sorts généraliste, ne se spécialise pas en magie élémentaire ou d'enchantement. Il garde la possibilité de s'orienter ensuite vers la nécromancie ou de rester généraliste. Panel de sorts plus important et à coût moyen.

## **L'Archer**

Il porte bien son nom, sa spécialité, c'est l'arc. Il sera donc un soutien utile pour tuer l'ennemi de loin.

## **Le Barde**

Le Barde saura tirer de sa musique des enchantements divers. C'est son gagne-pain mais aussi une façon de se battre. Ne sous-estimez pas la douceur d'un chant de Barde, c'est peut-être la dernière chose que vous entendrez. Vient du métier de larron ou apprenti. Jeune spécialiste des sorts d'enchantement.

## **Le Bretteur**

Le bretteur est une personne qui aime se battre, relever des défis même si à ce stade ça lui arrive, rarement, de perdre ces défis.

## **L'Empoisonneur**

Certains considèrent qu'utiliser du poison est un acte maléfique. L'empoisonneur, lui, sait que le poison n'est qu'un outil et, qu'à ce titre, il n'est guère différent de n'importe quelle autre arme. Certains empoisonneurs se voient comme des créateurs d'équilibre, car ils sont capables de fabriquer des armes qui, même entre les mains des créatures les plus faibles, pourront avoir des effets dévastateurs.

## **L'Explorateur**

L'explorateur a une connaissance du monde et des bêtes qui y vivent. Il vous emmène à la découverte d'un pays inconnu ou lointain.

## **L'Initié du Culte**

L'initié du culte a trouvé la force qui le dirige. Son pouvoir de guérison est reconnu comme tel et le service de son prochain est sa seule ligne de conduite.

## **L'Initié de la Nature**

Par ses facultés de communion avec la nature l'initié de la nature va modeler ses pouvoirs en communion avec la forêt. Il sera certainement un grand protecteur des bois un jour ou l'autre, il défendra maintenant l'équilibre de chacun des éléments.

### **Le Mercenaire**

Le mercenaire est un soldat qui s'est spécialisé dans sa force de frappe. Il est plus une force brute dans la ligne. Peut asséner des coups puissants et utiliser plus facilement un panel plus large d'armes et de techniques de combat, mais moins structuré que le compagnon d'armes.

### **Le Pèlerin**

Le pèlerin cherche son lieu de dévotion et son endroit de culte selon sa religion. Vivant pour les autres, il est amené à demander l'hospitalité lorsqu'il est en difficulté. Il aime visiter des hauts lieux de piété dans un but de quête religieuse.

### **Le Pisteur**

Le pisteur est par excellence votre plus fidèle ami si vous devez poursuivre l'ennemi dans la forêt. C'est un spécialiste pour se fondre dans l'élément naturel et même pour surprendre l'adversaire.

### **Le Roublard Sanctifié**

Le roublard sanctifié sert des instances supérieures, c'est le représentant d'un culte ou qui suit les préceptes d'une religion ou d'un culte spécifique. Tous les roublards sanctifiés partagent les croyances ou les idéaux de la religion qu'ils représentent mais ce ne sont pas forcément des gens pieux.

### **Le Sorcier**

Le sorcier incarne le mal et fera fuir ses ennemis dans les plus atroces douleurs.

### **Le Soldat Confirmé**

Le soldat confirmé se spécialise plutôt dans les techniques de combat et plus en finesse. Plus efficace lors des combats de ligne mais il reste souvent traditionnel avec une arme à une main et un bouclier.

### **Le Voleur**

Le voleur comme son nom l'indique va mettre à profit toute sa dextérité et son intelligence pour divers larcins. Tout en finesse ! Il sera certainement utile pour ouvrir des coffres mystérieux ou désamorcer les pièges meurtriers. Mais ne le sous-estimez pas au combat.

# Les Archétypes de 3<sup>ème</sup> choix

## **L'Arpenteur**

Certains rôdeurs consacrent leur vie à la forêt et deviennent des chasseurs, des protecteurs et des guides dans ces divers types de terrain. L'arpenteur, lui, est un spécialiste des entrailles de la terre. Il explore les grottes et les cavernes pour devenir un maître des sombres corridors, là où la plupart des habitants de la surface craignent de s'aventurer.

## **Le Druides**

La spécialisation druidique commence doucement et le chemin de l'équilibre se forge de plus en plus.

## **Le Duelliste**

Le duelliste s'affine et trouvera la faille ou la technique imparable vous donnant du fil à retordre pour le battre. Il aime les défis et bien souvent il gagnera ceux-ci. La seule chose que vous pourrez récolter seront les cicatrices de votre duel.

## **L'Émissaire**

Représente sa foi dans son pouvoir. Ce n'est plus uniquement de petites blessures qu'il guérira mais il devient reconnu comme un soutien important pendant et après vos combats.

## **L'Enchanteur**

Barde commençant à devenir puissant. De plus en plus de musiques magiques connues. Il sera un bon allié dans les combats ou un redoutable adversaire à vaincre au plus vite car il motive les troupes.

## **Le Franc-Tireur**

En avoir un dans votre groupe commence à être très utile car ses flèches sont de plus en plus mortelles.

## **Le Happe - Bourse**

Tous ceux qui vivent en ville savent que, si un riche veut rester riche, il a tout intérêt à bien surveiller sa bourse lorsqu'il se promène dans les rues et sur les marchés. Le happe-bourse est généralement entraîné par des guildes afin de collecter les taxes qu'elles exigent quotidiennement des marchands locaux soit par l'intimidation soit par le vol.

## **L'Indic**

Un groupe ou une armée a besoin, de routes sûres et d'informations sur l'ennemi. Dans la plupart des cas, il suffit de recourir à des messagers mais certaines armées importantes font appel aux services d'un indic pour préparer le terrain qui les attend et aux dangers qu'ils recèlent. Quand vous arrivez, vous nettoyez pour que la voie soit proprement dégagée.

### **Le Mage Élémentaire**

Les champs de batailles deviennent des brasiers devant ses yeux. Si vous en avez un contre vous, espérons que vous serez bien protégé contre les énergies destructives sinon vous serez vite réduit en cendres.

### **Le Mage Noir**

Magicien noir, touche à tout en magie mais se spécialise dans ce qu'il y a de plus sombre dans ce monde.

### **Le Mercenaire Hors-Pair**

Les coups puissants et autres bottes commencent à peser dans un combat même s'ils sont toujours moins structurés que le guerrier. Attention, ils ont des coups qui peuvent vous découper en 2 en une seule attaque.

### **Le Rôdeur**

Cet homme des bois commence à lancer des sorts, ce qui augmente son efficacité, il peut aussi trouver des plantes très particulières aux pouvoirs plus importants.

### **Le Salvateur**

Le salvateur est plus initié et se cherche dans la communion avec un culte. A ce stade, il est enclin et se pose la question de la création d'un culte à son nom. Il peut être utile lors de batailles car il a déjà acquis une certaine assurance dans ses sorts. Mais ce qui importe à ses yeux est l'aide de son prochain.

### **Le Tueur à Gages**

Spécialisé dans l'approche discrète, la neutralisation d'un ennemi et le repli discret. Sera votre ami tant qu'il n'est pas payé pour un contrat sur votre tête.

### **Le Vétéran**

Pas de grands coups de fracas, mais il vous use à la longue par son expérience.



# Les Archétypes de 4<sup>ème</sup> choix

## **L'Assassin**

Maintenant on ne se limite plus à assommer. Les gorges doivent se couvrir et surtout ne jamais lui tourner le dos.

## **Le Chasseur de Primes**

Un mercenaire d'expérience. Les coups critiques commencent à devenir importants.

## **Le Coupe - Gorges**

L'art de vous surprendre quand vous ne vous y attendez pas, de vous divertir, de se jouer de vous. Toutes ces occupations nécessitant un esprit vif, une certaine habileté au combat ou une bonne étoile. Beaucoup de coupe-gorges préfèrent les villes et les nombreuses opportunités que la civilisation leur offre.

## **L'Espion**

Spécialiste des coffres, des infiltrations et aussi des attaques dans le dos

## **Le Gardien Nocturne**

Tous les rôdeurs tissent un lien avec la nature mais c'est chez les gardiens qu'il est le plus puissant. Ces protecteurs montent la garde et surveillent les dangers qui pourraient surgir des étendues sauvages pour protéger la civilisation contre la férocité de la nature. Après des semaines, des mois ou parfois des années d'isolation, il leur arrive « d'entendre » ce que la terre a à dire.

## **Le Guerrier Saint**

Le guerrier saint va se focaliser sur l'élément qu'il vénère. Il se spécialise en fonction de son élément pour ses sorts et il est utile de l'avoir avec soi contre les morts-vivants.

## **Le Maître d'Armes**

Ce puissant combattant commence à devenir un redoutable adversaire. Souvent excellent meneur d'hommes. Expert en stratégie de combat, meneur de ligne.

## **Le Maître des Forêts**

Druide d'importance principale, respecté dans la communauté druidique.

## **Le Ménestrel**

Enchanteur de grand talent, il pourra obtenir pratiquement tout ce qu'il veut de sa cible. Ce qui compte le plus pour lui, c'est la faiblesse de votre esprit, dont il tirera tous les avantages.

### **Le Mortmange**

Le mortmange a réussi à dompter la trame pour en fabriquer des créatures de nature démoniaque qu'il parvient à contrôler pendant un certain temps. Les premières expériences réussies nous viennent des Mahh-Yuk.

### **Le Mysticien**

Magicien généraliste. Attention il peut plus facilement vous surprendre car il peut tout faire.

### **Le Prêtre**

Un allier de choix pour vous soigner ou repousser les démons et morts-vivants

### **Le Spadassin**

Ce redoutable adversaire se bat pour l'honneur, cherche des duels et peut même être utile comme tueur à gages. Méfiez-vous car il vaut mieux l'avoir avec soi que contre soi.

### **Le Tireur d'Élite**

Cet archer commence à pouvoir aligner de plus en plus d'adversaires et ce de plus en plus vite car ses flèches traversent les armures les plus puissantes et il peut en tirer beaucoup.

### **Le Trappeur**

Rôdeur avec des sorts et capacités de plus en plus intéressantes. Ce personnage peut plus facilement se débrouiller seul. Utilise de la magie assez puissante, récolte des plantes puissantes. Est un excellent fournisseur pour les alchimistes, il est donc normal qu'il ait également une bonne quantité de potions magiques diverses sur lui.

# Les Archétypes de 5<sup>ème</sup> choix

## **L'Archimage**

Le plus puissant des mages généralistes.

## **Le Cardinal**

Les quatre vertus chrétiennes (la justice, la prudence, la tempérance, la force) considérées comme fondamentales pour le comportement des hommes entre eux doivent être respectées. C'est un Membre sacré investit d'une mission sacrée et quiconque se dressera contre lui sera puni devant l'éternel.

## **Le Changeforme**

La plupart des rôdeurs s'aventurent dans les contrées sauvages mais certains laissent aussi l'aspect sauvage de ces contrées pénétrer en eux. Ces rôdeurs laissent libre cours à leur côté sauvage pour se transformer en des créatures primitives et brutales. Les changeformes suscitent souvent l'émerveillement mais aussi la peur.

## **Le Chantelême**

Sa musique et sa voix seront suffisantes à faire de vous son pantin.

## **Le Chevalier**

Le plus puissant des guerriers organisés.

## **L'Enquêteur**

Plus aucun secret n'est tenu à le rester. Mais gare à vous de comment il sera extorqué.

## **L'Exorciste**

Ses rituels sont particuliers, il agit souvent comme un électron libre du culte, mais on lui pardonne beaucoup compte tenu de sa nécessité et son pouvoir contre les diables et démons.

## **Le Fine lame**

Acéré comme la lame la plus pointue et bien aiguisée, il est habile et rusé. Il excelle dans son activité car elle réclame de l'adresse et du discernement. Il vous atteindra au moment où vous ne l'attendez pas.

## **L'Hiérophante**

Le plus puissants des druides et hommes de l'équilibre.

### **Le Lansquenet**

Le plus puissant des mercenaires. Souvent accompagné et influent. Ils jouissent d'une grande réputation pour leur efficacité mais aussi pour leur brutalité.

### **Le Maître Archer**

Le plus puissant des archers.

### **Le Maître des Couteaux**

Le maître des couteaux est un tueur bien entraîné spécialisé dans le combat rapproché et dans l'art du combat aux couteaux. Entre ses mains, les dagues et autres armes blanches légères deviennent des instruments mortels.

### **Le Malandrin**

Les malandrins affinent leur art le long des routes et des sentiers du monde entier. Ils disposent généralement d'un grand éventail de talents, mais leur tactique se base toujours sur la surprise, suivie d'une tentative d'intimidation et d'une menace très claire quant à leur capacité à utiliser la force brute si l'intimidation ne suffit pas.

### **Le Paladin**

Le paladin va se focaliser sur l'élément qu'il vénère. Il se spécialise en fonction de son élément pour ses sorts et il est utile de l'avoir avec soi contre les morts-vivants. Sa lumière sacrée peut vous éclairer et vous aider dans les moments les plus difficiles.

### **Le Protecteur Sylvestre**

Le plus puissant des rôdeurs.

### **Le Zhul-Gan**

Être sinistre et peu scrupuleux pactisant avec les entités démoniaques pour assouvir ses besoins.

# SYCARIUS

Nom : \_\_\_\_\_ Âge : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Race : \_\_\_\_\_

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Arme :  
O/N

PV : \_\_\_\_  
PA : \_\_\_\_

XP :

Archétype 1

Archétype 2

Redacted box

Redacted box



Redacted box

Redacted box



Redacted box

Redacted box



Redacted box

Redacted box



Redacted box

Redacted box

# SYCARIUS

Compétences :

Two columns of horizontal lines for writing skills.

# Fiche métiers

Métiers :

\_\_\_\_\_

XP :

Compétences :

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Compétences :

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Vous cherchez un costume pour votre nouveau personnage, l'arme qui ne fera qu'un avec votre bras ou tout autre équipement qui viendra agrémenter l'interprétation de votre personnage ?

☞ Notre partenaire :



☞ Nicolas se fera un plaisir de vous accueillir dans son magasin où vous pouvez commander ce dont vous rêvez !

☞ Pour chaque inscription officielle à l'un de nos stages avec une validité d'une semaine après celui-ci vous aurez **10%** de ristourne sur vos achats / commandes (hors artisans et promotions)

☞ Site internet : <http://www.portesdesreves.be/>

☞  <https://www.facebook.com/portesdesreves/>

☞ Le magasin se situe :

*124 Rue Léon Théodor - 1090 Bruxelles (Jette)*