

# Espèces

- [Oni](#)
- [Humanima](#)
- [Humain](#)
- [Miralide](#)
- [Androïde](#)
- [Korran](#)
- [Elkhor](#)
- [Tellurains](#)
- [Ikarien](#)
- [Réanimé](#)
- [Ossians](#)
- [Pyrax](#)

# Oni



## Présentation des Oni

Les Oni sont l'une des races les plus anciennes qui peuplent les terres de Sicard. Descendants directs des démons, les Oni ont conservé de leurs ancêtres leur stature imposante et leur férocité. Généralement présents dans les steppes glacées du nord du continent et dans les déserts secs du sud, ils sont connus pour leur force et leur caractère aussi dur que les terres qu'ils habitent. Bien qu'il soit devenu plus fréquent de croiser un Oni, il est rare qu'un Oni apprécie la compagnie d'autres espèces que la sienne.

## Caractéristiques de la race

- **Ascendance démoniaque** : Résistance à un élément de choix :
  - Foudroyant
  - Brûlant
  - Glacial
  - Ténébreux

La couleur de l'Oni dépend de son ascendance.

- **Souffle infernal** : 1 fois par repos long (2 fois au niveau 5, 3 fois au niveau 10)(3 action )  
Souffle dans un cône de 9 m de l'élément correspondant à son ascendance. Toutes les créatures dans le cône doivent faire un jet de Constitution. En cas d'échec, la cible est repoussée de 3 m et subit 2d8 de dégâts. En cas de réussite, la cible subit la moitié des dégâts.
- **Physique imposant** : L'Oni a l'avantage lors des combats de force contre une créature qui n'a pas le trait Physique imposant.
- **Espérance de vie** : 150-200 ans
- **Taille moyenne** : 2 m - 2,50 m

## Caractéristiques

- **Force** :
  - Minimum : 40
  - Maximum : 85
- **Agilité** :
  - Minimum : 25
  - Maximum : 65
- **Constitution** :
  - Minimum : 40
  - Maximum : 85
- **Esprit** :
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Perception** :
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Charisme** :
  - Minimum : 25
  - Maximum : 65

## Maîtrise

- Dressage
- Intimidation

## Histoire du peuple

Si aujourd'hui les Oni sont à la fois craints et respectés, cela n'a pas toujours été le cas. Apparue au début de l'Âge sombre, cette race fut créée par les démons grâce à l'hybridation d'esclaves elfes et de prisonniers de guerre, afin de fournir une main-d'œuvre de meilleure qualité aux différents seigneurs. Programmés pour servir et assouvir tous les désirs de leurs maîtres, les Oni passèrent de nombreux siècles à être soldats, cuisiniers ou encore cobayes, avant que germe en eux l'étincelle de la révolte.

En l'an -289 avant l'avènement des véritables dieux, les Oni furent le premier peuple à se soulever contre les anciens seigneurs impies. L'histoire retiendra que c'est grâce à ce peuple, si longtemps opprimé, que de nombreuses batailles furent gagnées. Bien que la guerre fut difficile, elle ne réussit pas à faire fléchir le destin de ce noble peuple, désormais libre et conscient de sa situation. Les Oni décidèrent alors de coloniser les terres les plus inhospitalières de ce monde qui était le leur. Grâce à leur constitution formidable et leur adaptabilité presque sans limites, ils réussirent à créer de nombreuses colonies et finirent par se retirer du monde qui les avait tant fait souffrir. Aujourd'hui, après de nombreux siècles de retrait, les Oni commencent doucement à sortir de leur retraite.

## Culture

Les Oni sont répartis en différentes tribus avec une hiérarchie stricte. La méritocratie est le maître mot de cette culture, si bien qu'un fils de chef de tribu, s'il se montre indigne, peut très bien finir sa vie en tant que sous-fifre ou pire, banni. Un nouvel arrivant peut rapidement gravir les échelons s'il se montre digne du titre convoité. Semi-nomades, les tribus Oni peuvent souvent dépasser le millier d'individus. Proches de la nature, leur culture est parsemée de rites variés d'une tribu à l'autre, marquant toujours des passages importants dans la vie d'un Oni.

## Noms courants

- **Noms féminins :**
  - Oni du sud : Kuroka, Atsuko, Yamiko
  - Oni du nord : Thorra, Skaldia, Jotuna
- **Noms masculins :**
  - Oni du sud : Kurogane, Ryuji, Hikaru
  - Oni du nord : Heidr, Myrkolf, Ymrak

## Dieux vénérés

- **Thalira** : Déesse de la nature
- **Nivalis** : Dieu de l'hiver (Oni du nord)
- **Solon** : Dieu de la justice



# Humanima

## Présentation des Humanima

Les Humanima sont un regroupement d'espèces hybrides entre un humain et un animal, originaires de la Forêt sans Fin. Bien qu'ils soient principalement issus de cette forêt, on peut également les croiser dans les villes sicardiennes et humaines. D'un naturel généralement curieux, de nombreux membres des différentes tribus se sont dispersés et intégrés à diverses sociétés.

Bien qu'ils soient intégrés, les Humanima ne sont pas toujours acceptés. Certains voient leur présence comme une nuisance à anéantir, tandis que d'autres leur prêtent des vertus merveilleuses, ce qui les rend parfois chassés pour certaines parties de leur corps.

La quasi-totalité des Humanima provient soit des forêts infinies, soit des bas-fonds des villes humaines ou sicardiennes, où ils servent de main-d'œuvre bon marché. Cela leur confère une maîtrise des compétences adaptées à leur environnement.

## Caractéristique de la race

- **Vision dans le noir** : Tous les Humanima possèdent la capacité de voir dans l'obscurité, leur permettant de naviguer aisément dans des environnements sombres.

## Sous especes

Il existe plusieurs sous espèces qui seront présentées dans cette partie:

### Felidae



Les Humanima Féridae, comme leur nom l'indique, sont des Humanima qui empruntent leurs traits aux différents félins de ce monde. Considérés comme extrêmement agiles et de bons orateurs, il n'est pas rare de les voir en tant que voleurs ou espions, à la solde de grandes familles ou à la tête de célèbres clans Humanima, tels que les Flintaris ou, plus récemment, les Jochanvich.

## Maîtrise

- **Acrobatie**
- **Discretion**

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Agilité :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Constitution :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60
- **Esprit :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60

- **Perception :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la race

- **Vision dans le noir améliorée :** Vous pouvez voir jusqu'à 18 m dans l'obscurité.
- **Griffes :** Vos attaques à mains nues infligent 1d4 de dégâts supplémentaires.
- **Instinct du chasseur :** Sur une cible que vous avez soit vue, soit sentie pendant une minute, tous les jets d'investigation pour la repérer sont effectués avec un avantage.

## Laporidae



# ridae

Chassés par le passé pour leurs pattes, que l'on disait porte-bonheur, les Humanima Laporidae sont aujourd'hui connus pour être des combattants agiles, rapides et discrets, dotés d'une grande intelligence. Il n'est pas rare de voir un Humanima Laporidae en tant que coursier, scientifique ou chaman.

## Maîtrise

- **Athlétisme**
- **Acrobatie**

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60
- **Agilité :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Constitution :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60
- **Esprit :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Perception :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la race

- **Saut gargantuesque** : Lors d'une action de déplacement, un Humanima Laporidae peut effectuer un saut équivalent à deux fois sa distance de déplacement.
- **Jambe solide** : Tant que la chute est inférieure à 20 m, vous ne subissez pas de dégâts de chute.



# Reptile



Peu de choses sont connues sur les Humanima Reptile, qui se sont très peu mélangés au monde civilisé. Habitant les zones marécageuses de la forêt, les Humanima Reptile sont un peuple fier vivant en petits groupes ressemblant à des tribus, mais ayant généralement une structure familiale. D'une forte corpulence, les Humanima Reptile sont de féroces guerriers, possédant une excellente connaissance de leur terrain et des techniques de combat. Cependant, les mauvaises langues affirment que leur intelligence s'arrête là. En effet, les reptiliens sont souvent considérés comme peu astucieux en dehors des combats.

## Maîtrise

- **Intimidation**
- **Survie**

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Agilité :**
  - Minimum : 30

- Maximum : 70
- **Constitution :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Esprit :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60
- **Perception :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Charisme :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60

## Caractéristiques de la race

- **Mâchoire puissante** : La mâchoire des Reptiliens inflige  $1d6 + \text{Force de dégâts}$ . La cible doit effectuer un jet de Constitution ; en cas d'échec, elle est restreinte.
- **Peau d'écaille** : Les reptiliens bénéficient d'une armure naturelle de 10.

## Canidé



Les Humanima Canidés sont réputés pour leur robustesse et leur fidélité. Connus pour leur sens du devoir et leur odorat exceptionnel, ils sont grandement appréciés tant au sein des autres tribus qu'auprès des autres espèces. On retrouve de nombreux Humanima Canidés dans des métiers liés au maintien de l'ordre, en particulier en dehors de la Forêt Noire.

## Maîtrise

- **Investigation**
- **Intimidation**

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Agilité :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Constitution :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Esprit :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Perception :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la race

- **Odorat développé :** Vous avez un bonus sur tous les jets d'investigation utilisant l'odorat.
- **Morsure puissante :** En tant qu'action bonus, vous pouvez infliger une morsure qui inflige 1d4 de dégâts perforants.

## Ursidé



Les Humanima Ursidé sont réputés pour leur force physique impressionnante et leur présence intimidante. Ces êtres robustes inspirent respect et crainte, tant au sein de leur tribu qu'à l'extérieur. Souvent considérés comme les protecteurs naturels de leur communauté, les Ursidé se distinguent par leur capacité à faire face aux menaces avec courage et puissance.

## Maîtrise

- **Intimidation**
- **Athlétisme**

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Agilité :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Constitution :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Esprit :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Perception :**
  - Minimum : 30



- Maximum : 70
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la race

- **Physique imposant** : Vous avez un avantage sur tous les jets de résistance de Force.
- **Rugissement sauvage** : Deux fois par repos long, vous pouvez pousser un hurlement. Toute personne dans une zone de 30 m doit faire un jet d'Esprit ; en cas d'échec, la cible est effrayée pendant deux tours.

## Cervidé



Les Humanima Cervidé sont connus pour leur agilité et leur grâce. Dotés d'une forte connexion avec la nature, ils sont souvent perçus comme des gardiens des forêts. Leur apparence élancée et leurs talents naturels en font des adeptes du camouflage, leur permettant de se fondre harmonieusement dans leur environnement.

## Maîtrise

- **Discrétion**
- **Survie**

# Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Agilité :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Constitution :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Esprit :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Perception :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la race

- **Charge cornue :** Lors d'une attaque, vous pouvez coupler cela à une charge cornue. Vous pouvez vous déplacer de 9 m et infliger 1d4 de dégâts supplémentaires si l'attaque est réussie (deux fois par repos long).
- **Harmonie sylvestre :** Votre apparence vous permet de vous camoufler dans la nature. En dehors des villes, vous avez un avantage sur les jets de Discrétion.

# Culture des Humanima

Les Humanima sont généralement regroupés en tribus, chacune constituée d'une seule sous-espèce. Ces tribus possèdent une hiérarchie stricte, où chaque membre se voit attribuer un rôle dès sa naissance par le sorcier de la tribu. Le nouvel arrivant passe alors ses premières années au sein de sa famille, avant de partir apprendre son rôle auprès d'un maître assigné. Une fois cette formation achevée, l'individu peut mener une vie normale au sein de sa tribu tout en s'acquittant de ses responsabilités. Aucun rôle n'est considéré comme honteux, car tous sont jugés essentiels à la survie de la tribu.

Bien que les Humanima soient proches de la nature, ils ne lui vouent pas un culte particulier. Ils vénèrent plutôt le ciel et ses astres, croyant que l'avenir et le passé peuvent être décryptés à travers les messages envoyés par les étoiles.

# Dieu vénéré

- **Mirellia** : Déesse de la nuit et de la lun

# Humain



Les humains sont la race la plus récente à s'établir sur le monde de Sicard. Ils ont principalement colonisé l'ouest du continent, fondant de grandes cités-états. Bien que souvent méprisés et rejetés, de nombreux groupes humains ont réussi à s'intégrer dans diverses villes, et certains ont même fondé de nouvelles cités, comme Lêvecourt.

Dotés d'une grande intelligence, de ruse et d'une maîtrise avancée de la technologie, les humains ont marqué une nouvelle ère pour Sicard. Leur arrivée a d'abord été marquée par des conflits, mais elle a rapidement conduit à l'introduction progressive de leurs technologies à travers le monde connu.

## **Maitrise**

- Technologie
- Diplomatie

## **Caractéristique**

**Force:**

- **Minimum 30**
- **Maximum 70**

#### **Agilité:**

- **Minimum 30,**
- **Maximum 70**

#### **Constitution :**

- **Minimum 40**
- **Maximum 80**

#### **Esprit:**

- **Minimum: 30**
- **maximum 70**

#### **Perception:**

- **Minimum: 30**
- **Maximum 70**

#### **Charisme:**

- **Minimum 30**
- **maximum 70**

## • Caractéristiques de la race

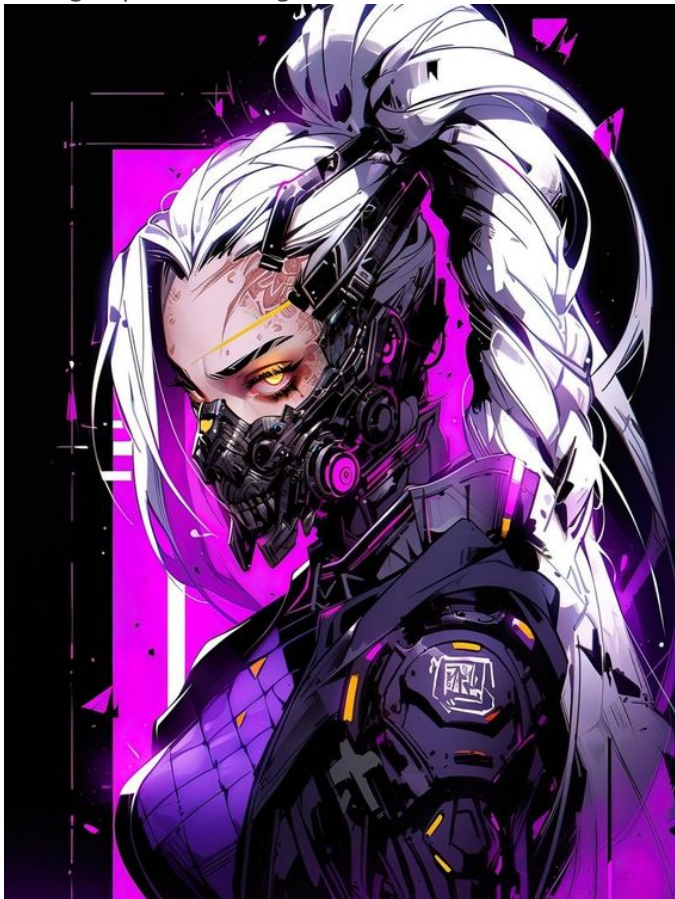
- **Couteau suisse:** Vous pouvez commencer avec un talent dès le niveau 1.
- **Équipement cybernétique:** Vous commencez l'aventure avec une armure cybernétique légère et un Com-deck.
  - **Armure régénérative:** L'armure se régénère en dehors du combat sans avoir besoin d'être réparée.
  - **Com-deck:** Un téléphone avec un ordinateur intégré.

## Caractéristiques physiques

- **Taille:** 1m60 - 2m en moyenne
- **Espérance de vie:** 80 - 100 ans

## Variation Cyborg

(image qui va changer )



Les cyborgs sont des humains qui ont été cybernétiquement augmentés, représentant aujourd'hui plus de la moitié de la race humaine. Ces augmentations peuvent être complètement invisibles ou extrêmement visibles. Tous les aventuriers peuvent s'augmenter au cours de leurs aventures, mais un cyborg pourra utiliser et porter plus d'augmentations qu'une personne lambda, bénéficiant ainsi de capacités améliorées.

### Caractéristique

#### **Force:**

- **Minimum 30**
- **Maximum 70**

#### **Agilité:**

- **Minimum 30,**
- **Maximum 70**

#### **Constitution :**

- **Minimum 30**
- **Maximum 70**

#### **Esprit:**

- **Minimum: 30**
- **maximum 70**

**Perception:**

- **Minimum: 30**
- **Maximum 70**

**Charisme:**

- **Minimum 30**
- **maximum 70**

**Caractéristique de races**

- **Augmenté: Vous commencez l'aventure avec une augmentation de niveau moyen ou deux augmentation basique**

voir **Augmentation**

- **Connecté: Vous avez un appareil de communication intégré ainsi qu'une connexion aux réseau mondiale.**



# Miralide

(image provisoire )



Les Miralide sont une race ancienne et mystérieuse, apparue sur Sicard peu après les Elkhor. Considérées comme des enfants d'une divinité ancienne disparue, les Miralide sont souvent perçues comme des êtres entièrement faits de magie, grâce à leur profonde connexion avec les arcanes. Elles ont donné naissance à de puissants mages, tels que l'ancien héros protecteur d'Aurélia, Xerces, et l'actuel président de l'université élémentaire, Archibald Von Lutz. Bien qu'elles soient répandues dans tout le royaume, les Miralide passent généralement inaperçues, leurs ailes n'étant que rarement visibles.

## Maîtrise

- Arcane
- Nature

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 25
  - Maximum : 65
- **Agilité :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80



- **Constitution :**
  - Minimum : 25
  - Maximum : 65
- **Esprit :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Perception :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la Race

- **Vengeance Arcanique :** Deux fois par repos long, lorsqu'un opposant vous attaque, vous pouvez utiliser en réaction une représaille arcanique. Sur un jet d'Esprit réussi, vous infligez 3d6 de dégâts de votre choix.
- **Corps Arcanique :** Par une action, vous pouvez prendre l'apparence et la voix d'une personne que vous avez vue et entendue pendant au moins une minute.
- **Vol :** Bien que vos ailes ne soient pas toujours visibles, vous avez la capacité de voler.

## Description Physique

Les Miralide mesurent en moyenne entre 1,60 m et 1,80 m. Elles possèdent une apparence humanoïde gracieuse et éthérée, avec des traits délicats et un éclat magique qui émane d'elles. Leur peau peut avoir des nuances variées, allant du blanc perlé au bleu clair, et leurs cheveux flottent souvent comme s'ils étaient caressés par une brise légère, avec des couleurs flamboyantes. Les yeux des Miralide, vifs et expressifs, brillent d'une lumière interne, et leurs ailes, bien que rarement visibles, sont délicates et ornées de motifs semblables à des veines de lumière.

## Culture

Les Miralide sont généralement de culture nomade, toujours attirées par l'apprentissage de nouvelles choses. Il est rare de voir une Miralide s'installer définitivement quelque part, car leur soif de connaissance les pousse à explorer de nouveaux horizons. Souvent, elles agissent comme des mages ou des marchands itinérants, appréciées pour leurs artefacts divers et leurs connaissances.

## Noms Miralide

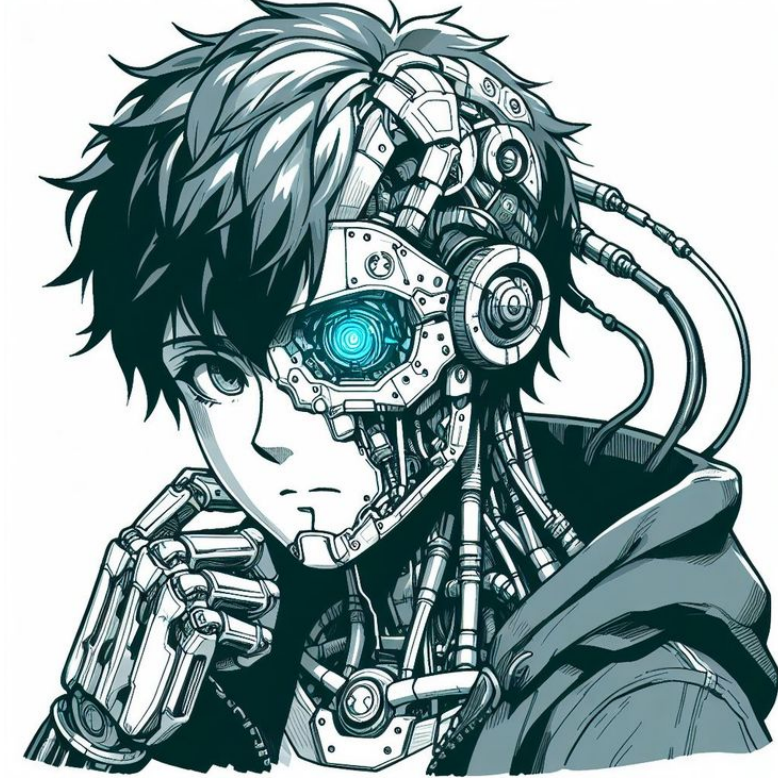
- **Féminin :** Kal'lia, Lak'ilsa, Kali'sa, Kal'nira
- **Masculin :** Mak'ulu, Mak, Ali, Mak'enoc

# Dieux Vénérés

- **Aethérion** : Dieu de la magie et de la malice
- **Cerestra** : Déesse de l'agriculture et protectrice des voyageurs

# Androïde

(image temporaire)



Si les humains sont la race la plus récemment arrivée sur le monde de Sicard, les Androïdes sont, eux, la plus jeune. Originellement créés par des humains, les Androïdes se sont éveillés il y a une vingtaine d'années, mais n'ont été reconnus qu'il y a environ dix ans. Malheureusement, ils sont encore souvent victimes de racisme et de mépris de la part de la plupart des autres espèces.

## Maîtrises

- Technologie
- Médecine

## Caractéristiques

- **Force:**
  - Minimum 45,
  - Maximum 85
- **Agilité:**
  - Minimum 25,
  - Maximum 66
- **Constitution:**
  - Minimum 40,

- Maximum 80
- **Esprit:**
  - Minimum 30,
  - Maximum 70
- **Perception:**
  - Minimum 30,
  - Maximum 70
- **Charisme:**
  - Minimum 30,
  - Maximum 70

## Caractéristiques de la race

- **Corps artificiel:** Votre corps est fait de métal, vous avez une armure naturelle de 15.
- **Solide:** Vous avez une résistance aux dégâts tranchants et perforants.

## Caractéristiques physiques

- **Taille:** 1m70 - 2m20
- **Espérance de vie:** 1 à ??? ans

## Culture

Bien que la race des Androïdes soit encore très jeune, certains observateurs ont pu apercevoir des bribes de rituels qui s'apparentent à une culture. Fortement influencés par la culture humaine, de nombreux Androïdes finissent par côtoyer ces derniers pour fonder une famille ou se regrouper en cellules familiales de cinq ou six membres.

Les Androïdes ont également été observés en train d'effectuer des rituels en lien avec leurs morts. Le plus courant est le rituel de passation, au cours duquel un androïde hors service voit ses composants encore en état de marche utilisés pour créer de nouveaux individus. Ce rituel symbolise la renaissance de ce dernier ainsi que sa survie à travers les générations suivantes.

## Noms courants

- **Féminins:** A0RA, Klara, I0rA, K1ARA
- **Masculins:** B1LL, K3Nt, N1C0LAS

## Dieux vénérés

- **Dieu artificiel Arlack:** Dieu de la technologie moderne
- **La grande IA Nixara:** Déesse de la liberté et de la protection des machines

# Korran

(image temporaire)



Les Korran sont une race ancestrale née lors des guerres contre les anciens, créés comme des armes de guerre. Ils ont gagné leur liberté en se soulevant contre leurs créateurs. Bien que plus faibles, les Korran ont réussi à triompher et à s'exiler dans les contrées désolées de l'ancienne Aurélia. Aujourd'hui, ils vivent en harmonie avec d'autres peuples, bien qu'ils soient généralement plus présents dans les terres désolées. Il n'est pas rare de croiser des Korran dans divers postes, notamment administratifs. Cependant, beaucoup sont perçus comme peu intelligents et avides de violence, se contentant de suivre les ordres sans poser de questions.

## Maîtrise

- Athlétisme
- Intimidation

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Agilité :**

- Minimum : 25
- Maximum : 65
- **Constitution :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Esprit :**
  - Minimum : 20
  - Maximum : 60
- **Perception :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Charisme :**
  - Minimum : 25
  - Maximum : 60

## Caractéristiques de la Race

- **Rage Korran :** Deux fois par repos court, vous entrez dans une rage folle. Tous vos jets d'attaques sont effectués avec avantage et toutes les attaques subies sont également avec avantage. Vos attaques sont boostées de 2. La rage dure jusqu'à une minute ou lorsque vous décidez de l'interrompre.
- **Physique Imposant :** Vous avez l'avantage sur les jets de force en opposition.

## Description Physique

Les Korran sont des êtres imposants, mesurant entre 1,80 m et 2,30 m. Leur corps musclé et robuste est souvent recouvert de tatouages variés, chacun racontant l'histoire personnelle de l'individu. Leur peau a une teinte verdâtre ou grise, et leurs traits sont marqués par une expression de détermination. Leurs yeux brillants reflètent une lueur sauvage et indomptable, tandis que leurs membres puissants leur permettent de réaliser des exploits athlétiques impressionnants.

## Culture

Les Korran ont une culture tribale basée sur la force et les capacités de combat. Généralement regroupés en petits groupes guidés par un chef et un shaman, ils choisissent leur leader par la force : celui qui frappe le plus fort devient le chef, et quiconque souhaite prendre sa place doit le battre. Cette tradition a conduit à ce que beaucoup perçoivent les Korran non intégrés comme des sauvages sans foi ni loi, ce qui n'est pas entièrement faux.

## Noms Korran

- **Féminin :** Vornara, Thulaga, Zargona, Grimzara
- **Masculin :** Graknor, Vaknor, Rugoth, Mordash

# Dieux Vénérés

- **Malahar** : Dieu de la guerre et de la violence
- **Zalahar** : Déesse de la force et du devoir

# Elkhor

(image provisoire)



Les Elkhor sont une race mystérieuse principalement présente dans la ville d'Evrard. Considérés comme des commerçants, ils sont apparus sur Sicard peu après les fées et sont souvent perçus comme les enfants d'une divinité ancienne et disparue. De nombreuses races les considèrent encore comme belliqueux en raison de leur prise de parti lors du grand schisme.

## Maîtrise

- Arcane
- Diplomatie

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Agilité :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Constitution :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Esprit :**



- Minimum : 20
- Maximum : 60
- **Perception :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Charisme :**
  - Minimum : 45
  - Maximum : 85

## Caractéristiques de la Race

- **Armure Steampunk :** Votre corps a été augmenté, vous disposez d'une armure naturelle de 16.
- **Armes Symbiotiques :** Vous possédez une arme intégrée à votre corps.
  - **Arme de corps à corps :** 1d8 + Force
  - **Arme à distance :** 1d6 + Dextérité
  - Cette arme peut être améliorée.

## Description Physique

Les Elkhor sont généralement élancés et gracieux, mesurant entre 1,70 m et 2,00 m. Leur peau a une teinte légèrement luminescente, souvent ornée de motifs complexes. Leurs yeux sont perçants et brillent d'une intelligence vive, allant du vert émeraude au bleu saphir. Ils possèdent des traits délicats, et leurs membres fins sont souvent accentués par des tatouages qui représentent des symboles mystiques. Les Elkhor ont également des oreilles légèrement pointues, leur donnant une apparence d'élégance.

## Culture

La société des Elkhor est stricte et ordonnée. Chaque individu naît avec une tâche définie qui lui est assignée dès son plus jeune âge. Ils sont formés pour devenir des rouages essentiels dans l'engrenage de l'empire elfique. Le gouvernement s'occupe de leurs besoins, leur trouvant un partenaire, un logement et de la nourriture en échange d'une force de travail dévouée. À l'âge de 60 ans, un compagnon de vie est choisi pour chaque Elkhor, et une opération d'éternité leur est administrée. Lorsqu'un Elkhor devient hors d'usage, il fait le sacrifice ultime en devenant un combustible pour la ville sainte d'Evrard.

## Dieu Prié

- **Le Grand Générateur**

# Tellurains

## Les Tellurains et les Tellurides

*Les Héritiers des Golems de la Première Guerre Sainte*

### Origines et Histoire

Lors de la **Première Guerre Sainte**, les dieux et les seigneurs élémentaires façonnèrent une armée de **golems sentients**, fusionnant magie et minéraux pour créer des guerriers infatigables capables d'affronter les légions infernales. Ces êtres, dotés d'une conscience naissante, étaient conçus pour obéir et combattre sans faillir.

Mais à la fin du conflit, alors que les forces divines se retirèrent et que le monde se reconstruisit, ces golems acquirent une indépendance involontaire. Certains virent leur essence minérale se transformer progressivement en chair et en sang, développant une société et une culture propre : ce furent les **Tellurains**. D'autres, au contraire, restèrent fidèles à leur nature minérale, refusant l'évolution organique et préservant l'essence originelle des golems : ce furent les **Tellurides**.

Aujourd'hui, bien que partageant des racines communes, ces deux peuples ont suivi des chemins différents, incarnant chacun une facette de l'héritage des golems de la Première Guerre Sainte.

## Les Tellurains

*Les Héritiers de la Chair et du Métal*



# Physiologie et Apparence

Les Tellurains ont adopté une forme plus organique, bien que leur ascendance minérale soit toujours visible. Leur peau, souvent rugueuse, arbore des teintes allant du gris rocheux au brun terreux. Certains possèdent encore des veinures cristallines parcourant leur corps, vestiges de leur ancienne nature. Leur stature est trapue, avec des membres puissants, et ils arborent souvent une chevelure épaisse, parfois entrelacée de minéraux.

- **Taille** : 1,20 m - 1,50 m
- **Poids** : 80 - 120 kg

# Caractéristiques de base

Caractéristique	Valeur
Force	50 - 80
Agilité	30 - 60
Constitution	50 - 80

Caractéristique	Valeur
Esprit	30 - 60
Perception	30 - 70
Charisme	30 - 60

# Traits raciaux

- **Peau de Roc** → Réduction de **2 points de dégâts physiques** par attaque subie.
- **Volonté Inébranlable** → Bonus de **+10 aux tests de résistance mentale**
- **Frappe Tellurique** → Une fois par combat, le Tellurain peut frapper le sol, générant une onde de choc qui inflige **3d6 dégâts contondants** et repousse les ennemis proches de **2 mètres** (résistance DD 25).

# Culture et Société

Les Tellurains ont développé une société **artisanale et militaire**, où le travail du métal et de la pierre est perçu comme un art sacré. Chaque individu, dès son plus jeune âge, est formé à un métier lié à l'artisanat ou à la guerre.

Leur **système politique** est une oligarchie dirigée par un **Conseil des Anciens**, composé des chefs de guildes et des vétérans de guerre.

Ils vivent principalement dans des **cités souterraines fortifiées**, creusées dans les montagnes ou sous les grandes plaines, où leurs forges résonnent jour et nuit.

# Noms courants

- **Féminins** : Brida, Holgan, Norda, Grida, Morna, Ylva, Helgrid
- **Masculins** : Dorin, Borin, Gimlor, Gimlas, Orin, Kargan

# Divinités vénérées

- **Gronthar** – Dieu de la Forge et des Montagnes
  - **Thundar** – Dieu des Tempêtes et des Éléments
-

# Les Tellurides

*Les Gardiens de la Pierre Primordiale*



## Physiologie et Apparence

Les Tellurides sont restés **proches de leur forme originelle**, avec un corps entièrement constitué de roche vivante. Leurs traits sont durs et anguleux, leurs membres massifs, et leur peau arbore des motifs cristallins qui varient selon leur affinité minérale. Ils ont une voix grave et résonnante, semblable au grondement d'un tremblement de terre lointain.

- **Taille** : 1,50 m - 1,70 m
- **Poids** : 150 - 250 kg



# Caractéristiques de base

Caractéristique	Valeur
Force	50 - 80
Agilité	20 - 50
Constitution	60 - 80
Esprit	40 - 70
Perception	30 - 60
Charisme	20 - 50

## Traits raciaux

- **Peau de Basalte** → Réduction de **3 points de dégâts contondants** par attaque subie.
- **Fusion Minérale** → Une fois par repos long, le Telluride peut se fondre dans une paroi rocheuse pendant **1 minute**, devenant indétectable tant qu’il ne bouge pas.
- **Écho Tellurique** → Une fois par combat, lorsqu’un coup critique est subi, une onde de choc repousse tous les ennemis proches de **3 mètres** (résistance DD 30).

## Culture et Mode de Vie

Les Tellurides sont **des êtres contemplatifs et stoïques**, vivant en harmonie avec la pierre et les éléments. Ils habitent **des sanctuaires minéraux enfouis sous terre**, où ils sculptent les montagnes et modèlent des cités aux parois cristallines.

Contrairement aux Tellurains, ils ne sont **ni artisans, ni guerriers**, mais des **gardiens des profondeurs**, veillant sur les anciennes ruines et les secrets enfouis.

Leur société est **mystique et introspective**, dirigée par un **conclave d’Anciens**, capables d’entendre les murmures de la pierre et d’interpréter les volontés du monde minéral.

## Divinités vénérées

- **Ulthar, l’Endormi** – L’esprit des montagnes
- **Khor’Dran** – L’Ancien Veilleur des Profondeurs

# Ikarien

(image provisoire )



Si une race devait être nommée comme proche de la perfection, ce serait les Ikarien. Cette race angélique est apparue au prélude de ce monde et a toujours fait partie de l'histoire de Sicard. Nichés dans leurs cités volantes, les Ikarien ont observé l'évolution de ce monde sans y prendre part, sauf en cas de force majeure, comme lors de la guerre Humano-Sicarienne. Considérés par beaucoup comme la quintessence de la création divine, ils sont connus pour leur sens stratégique, leur férocité au combat et leur grande piété envers Arthos, le dieu Solaire.

## Maîtrise

- Baratin
- Diplomatie

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Agilité :**

- Minimum : 30
- Maximum : 70
- **Constitution :**
  - Minimum : 25
  - Maximum : 65
- **Esprit :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Perception :**
  - Minimum : 35
  - Maximum : 75
- **Charisme :**
  - Minimum : 45
  - Maximum : 85

## Caractéristiques de la Race

- **Vol :** Les Ikarien peuvent voler, se déplaçant avec grâce dans les cieux.
- **Être Parfait :** Les Ikarien ont un avantage sur les jets de diplomatie et de charisme lorsqu'ils interagissent avec d'autres êtres vivants.
- **Halo Protecteur :** Les Ikarien peuvent libérer un halo aveuglant de lumière. Toute personne dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de Constitution ou être aveuglée.

## Description Physique

Les Ikarien mesurent entre 1,70 m et 2 m, avec une silhouette élancée et gracieuse. Leur peau est souvent d'une teinte dorée ou argentée, scintillant légèrement sous la lumière. Leurs cheveux sont lumineux, variant du blanc éclatant au blond doré, souvent flottant autour d'eux comme s'ils étaient animés par une brise légère. Ils possèdent des ailes majestueuses, généralement de la même couleur que leur chevelure, qui leur permettent de voler avec aisance. Leur regard est pénétrant, souvent d'un bleu profond ou d'un vert émeraude, reflétant leur sagesse et leur dévotion.

## Culture

La culture des Ikarien est principalement axée sur la recherche de la perfection dans tous les domaines. Cela a conduit à la présence d'éminences au sein de leur société, ainsi qu'à de nombreuses écoles renommées, comme l'Université Élémentaire et le Conservatoire Bardique. Suivant les règles qu'ils se sont eux-mêmes imposées, les Ikarien vivent en paix dans leur royaume, souvent décrit comme une utopie où chacun trouve sa place et s'épanouit, tant qu'il respecte les quelques règles établies par la royauté et le Conseil des Trois, sous peine de se voir couper les ailes.



# Noms Ikarien

- **Féminin** : Elyndra, Aeloria, Seraphina, Lysandra
- **Masculin** : Caelum, Thalion, Zephyr, Orin

## Variante Déchus



## Ikarien Déchus

Les Ikarien déchus sont des membres de la race angélique qui se sont soulevés contre le pouvoir établi pour des raisons variées. En punition pour leurs péchés, ils ont été bannis de leurs cités aériennes et voués à une existence honteuse parmi les peuples terrestres. Les déchus se distinguent par l'absence de leurs ailes ou par la couleur sombre de celles qui leur restent, devenues noires.

## Maîtrise

- Enseignement
- Adaptabilité

## Caractéristiques

- **Force** :

- Minimum : 40
- Maximum : 80
- **Agilité :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Constitution :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70
- **Esprit :**
  - Minimum : 40
  - Maximum : 80
- **Perception :**
  - Minimum : 25
  - Maximum : 65
- **Charisme :**
  - Minimum : 30
  - Maximum : 70

## Caractéristiques de la Race

- **(Si ailes)**  
**Vol :** Les Ikarien déchus peuvent voler, mais leur vitesse et agilité sont souvent compromises par leur déchéance.
- **(Si absence d'ailes)**  
**Vitesse Accrue :** Votre vitesse augmente de 3 mètres.
- **Être Parfait :** Les Ikarien déchus conservent un avantage sur les jets de diplomatie et de charisme lorsqu'ils interagissent avec d'autres êtres vivants.
- **Regard Meurtrier :** Deux fois par repos long, le déchu peut choisir une cible. Celle-ci doit faire un jet d'esprit ou être effrayée pendant les trois prochains tours.

## Culture

Bien que leurs congénères soient considérés presque comme des demi-dieux, les Ikarien déchus sont souvent vus comme des parias. Ils consacrent leur vie à enseigner et à transmettre leur savoir. Présents dans diverses sociétés à travers le continent, les déchus ont réussi à s'intégrer tout en portant le poids de leur honte. Leur sagesse et leur expérience en font des mentors respectés, mais leur passé continue de les hanter.

## Description Physique

Les Ikarien déchus mesurent généralement entre 1,70 m et 2 m, mais leur posture peut être moins fière en raison de leur exil. Leur peau, jadis dorée ou argentée, peut être marquée par des cicatrices et des signes de leur lutte. Les ailes noires ou l'absence d'ailes se distinguent nettement de ceux de leurs pairs. Leur regard, souvent intense et empreint de mélancolie, révèle une

profondeur d'expérience et de tristesse.

## Noms Ikarien

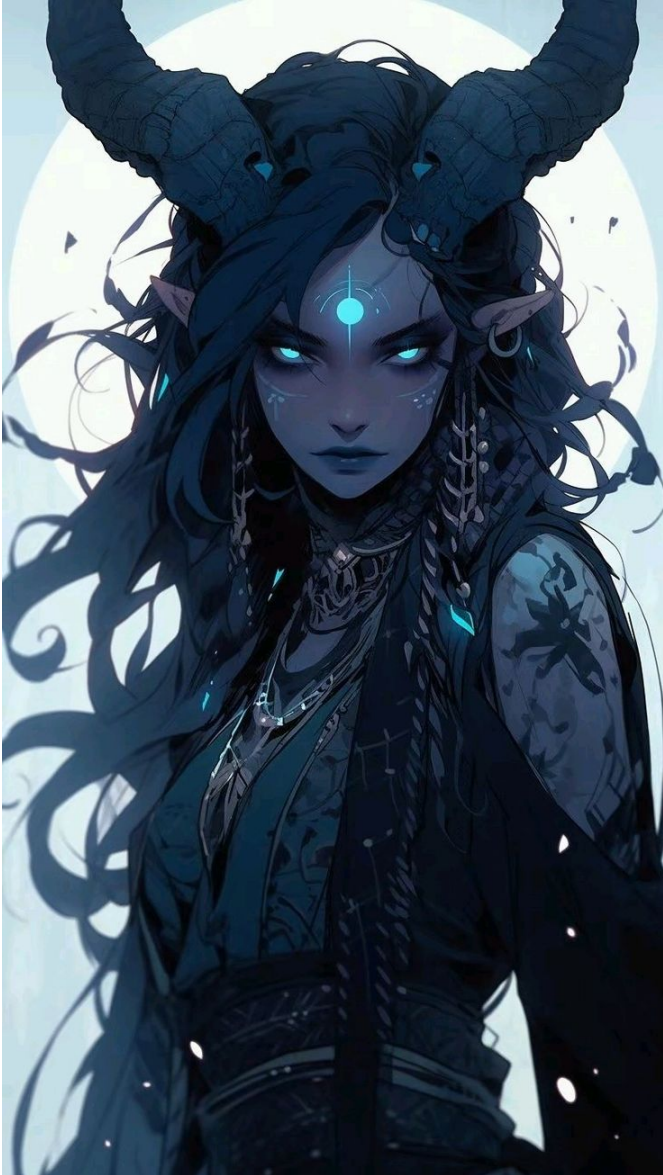
- **Féminin** : Nyx, Gabriel, Cassiel, Evangeline
- **Masculin** : Uriel, Seraphiel, Hanniel, Raziel

## Dieux Vénérés

- **Arthos** : Bien qu'ils soient déçus, certains continuent de vénérer Arthos, espérant un jour retrouver leur place parmi les dieux

# Réanimé

(image provisoire )



## Présentation

Les Réanimés sont des êtres énigmatiques, souvent décrits par leur peau pâle, leurs cornes proéminentes sur le front et un symbole lumineux gravé sur leur crâne. Bien que leur origine soit entourée de mystère, il est connu qu'ils sont des âmes réanimées, revenues d'entre les morts après avoir passé un pacte avec un gardien des enfers ou le gardien de la porte.

## Présentation

La véritable nature des Réanimés reste floue : certains croient qu'ils reviennent pour accomplir des missions laissées inachevées, tandis que d'autres pensent qu'ils sont choisis pour accomplir de

grandes choses. Cependant, la réalité est plus complexe. À leur éveil, la plupart des Réanimés sont amnésiques, ne se rappelant ni de leur passé ni des raisons de leur résurrection.

Rapidement, leurs créanciers — les gardiens des enfers — viennent leur rappeler leurs obligations. Ces missions, souvent périlleuses, doivent être menées à bien sous peine de retourner dans le monde souterrain d'où ils viennent. Les Réanimés se retrouvent ainsi pris entre le devoir et leur quête d'identité, cherchant à découvrir qui ils étaient tout en s'acquittant de leurs obligations.

## Caractéristiques

- **Peau Pâle** : Leur teint de peau reflète souvent une lueur surnaturelle, accentuant leur apparence spectrale.
- **Cornes** : Ces protubérances variées, symbolisant leur ascendance et leur lien avec les forces infernales, peuvent avoir des formes uniques.
- **Symbole Luminescent** : Ce symbole, unique à chaque Réanimé, brille d'une lumière douce et peut changer d'intensité selon l'état émotionnel ou le niveau de pouvoir de l'individu.

## Culture

La culture des Réanimés est marquée par un fort sentiment de communauté et de devoir. Ils se regroupent souvent, cherchant à s'entraider dans leurs quêtes et à échanger des histoires de leur passé oublié. Leur existence est un mélange de mystère, d'obligations et de recherche d'une nouvelle identité, et ils sont souvent considérés comme des intermédiaires entre le monde des vivants et celui des morts.

## Les réanimé gardent les caractéristique de leurs race de base

# Ossians



## Présentation

Les Ossians sont des êtres mystérieux issus du cadavre du dieu primordial de la vie. Leur corps, bien que solide, possède la capacité unique de se transformer en liquide lorsque cela est nécessaire. Originaires des îles de la mer de Kalystrine, les Ossians se sont intégrés tant dans les cités elfiques que dans celles des autres espèces, apportant avec eux une culture riche et des compétences variées.



# Description Physique

- **Apparence :** Les Ossians ont une peau translucide qui peut varier en teinte, allant du bleu profond au vert émeraude. Leur forme est souvent fluide, et ils peuvent sembler presque éthérés, particulièrement lorsqu'ils utilisent leur capacité métamorphe.
- **Morphologie :** Leur corps est élancé et adaptable, leur permettant de changer de forme et de passer à travers des espaces extrêmement étroits. Lorsqu'ils sont sous leur forme solide, leurs traits sont fins et délicats, mais leur structure leur confère une grande résistance.
- **Yeux :** Leurs yeux brillent d'une lueur argentée, et ils sont capables de percevoir même dans l'obscurité la plus totale.

## Culture

La culture des Ossians est marquée par une profonde connexion avec l'eau et les éléments naturels. Ils célèbrent des rituels liés à la mer, où la danse et la musique jouent un rôle essentiel. Leur société valorise la discrétion et l'ingéniosité, et ils sont réputés pour leur capacité à s'adapter à diverses situations, tant sociales que physiques.

En tant que métamorphes, les Ossians sont souvent considérés comme des diplomates naturels, capables de naviguer entre les différentes cultures et d'apaiser les tensions. Ils ont également un grand respect pour la technologie, intégrant des inventions dans leur quotidien tout en préservant leur héritage ancestral.

## Maîtrises

- **Discrétion :**
- **Technologie :**

## Caractéristiques

- **Force :**
  - Minimum 30
  - Maximum 70
- **Agilité :**
  - Minimum 40
  - Maximum 80
- **Constitution**
  - : Minimum 40
  - Maximum 80
- **Esprit :**
  - Minimum 30
  - Maximum 70
- **Perception :**

- Minimum 30
- Maximum 70
- **Charisme :**
  - Minimum 30
  - Maximum 70
- **Intelgence:**
  - Minimum 30
  - Maximum 80
- 

## Capacités de Race

- **Métamorphe :** Votre corps peut changer de forme, vous permettant de passer par des passages extrêmement fins.
- **Vision dans le noir :** Vous pouvez voir dans l'obscurité totale.
- **Touché glacé :** En réaction, vous pouvez, deux fois par jour, transformer votre corps de l'état liquide à l'état solide. Si cela se produit lorsqu'on vous attaque, la créature attaquante subit 2d6 de dégâts de froid.

## Noms Courants

- **Féminin :** Lyra, Selina, Nymara
- **Masculin :** Thalor, Zephyr, Varyn

# Pyrax

## Présentation



## Présentation

Les Pyrax, tout comme les Elkhor, les Miralides et les Ikariens, sont l'une des races anciennes apparues au commencement du monde de Sicard, durant l'Âge Sombre. Issus des derniers battements de cœur du titan fondateur de Sicard, ils incarnent l'élément du feu, une flamme vivante née de la puissance titanesque.

Longtemps considérés comme éteints depuis la Grande Guerre, les Pyrax avaient en réalité choisi de se retirer dans les profondeurs de la terre, préférant s'isoler du monde plutôt que d'y participer. Leur existence était devenue une légende, et beaucoup pensaient qu'ils n'étaient plus que des souvenirs d'un passé révolu. Pourtant, depuis quelques années, des signes de leur réémergence se font sentir. Quelques-uns de leurs membres ont commencé à refaire surface, poussés par des raisons mystérieuses, peut-être attirés par des changements dans l'équilibre du monde ou par des appels provenant de forces inconnues.

Ainsi, les Pyrax, autrefois reclus dans les entrailles de Sicard, pourraient bien être prêts à renouer avec la surface et à rallumer la flamme de leur héritage, apportant avec eux la puissance d'un feu longtemps endormi.

# Caractéristique

- **Force :**
  - Minimum 80
  - Maximum 40
- **Agilité :**
  - Minimum 40
  - Maximum 80
- **Constitution**
  - : Minimum 40
  - Maximum 80
- **Esprit :**
  - Minimum 30
  - Maximum 70
- **Perception :**
  - Minimum 30
  - Maximum 70
- **Charisme :**
  - Minimum 30
  - Maximum 70

## Caractéristique de race

Les **Pyrax** vivent principalement sous terre, dans des chaînes montagneuses volcaniques ou dans les profondeurs arides des déserts, où ils forment des **colonies** discrètes et isolées. Ces groupes sont généralement composés de petites communautés, créant des foyers étroitement liés par des liens familiaux et culturels.

La culture des Pyrax est profondément pacifique, marquée par une vénération fervente pour **Venyr**, le dieu de la mort, et **Akala**, la déesse de l'art. Contrairement à leur apparence intimidante et leur lien avec le feu, les Pyrax cultivent une spiritualité douce et contemplative, cherchant à comprendre les mystères de la vie et de la mort à travers l'art.

Les Pyrax sont également réputés comme des **orfèvres** exceptionnels, transformant le métal et les pierres précieuses en œuvres d'art spectaculaires. Leurs créations sont souvent imprégnées de significations profondes, symbolisant la transience de la vie et la beauté de l'existence, tout en rendant hommage à **Akala**, la déesse de l'art, et à **Venyr**, dont ils croient que l'esprit traverse chaque œuvre qu'ils créent. Leurs pièces, d'une finesse incroyable, sont prisées à travers le monde, et de nombreuses armes et artefacts légendaires retrouvés dans les temples ou les forteresses ont été forgés par les mains de ces artistes-demi-dieux.

Malgré leur nature pacifique, leur lien avec le feu et leur habileté dans l'artisanat en font des créateurs redoutés, capables de produire des objets dotés de pouvoirs magiques et élémentaires.

**Corps volcanique: (2points d'action )**

**Effet :** En cas de rage extrême ou de danger, un Pyrax peut provoquer une explosion de lave autour de lui, infligeant des dégâts importants dans un rayon de 3 mètres. Cela consomme une partie de sa propre énergie (peut-être 10 % de sa vie maximale) l'infligeant à toutes créature autours d'elle et toutes créature doit faire un jet de résistance de constitution en cas de réussite ne subit que la moitié des dégâts

**Afinnité volcanique**

**Effet :** Les Pyrax sont naturellement attirés par les volcans et les régions géothermales. Ils se déplacent plus rapidement dans ces environnements et peuvent résister aux dangers volcaniques (cendres, gaz toxiques, etc.).

(résistance au dégâts enflammé et de poison )

**Vision dans le noir**

# Culture

**Nom masculin:** Ignarok,Volkhar,Fyrnox,Drakhar,Zarok,Kryos,Cindar,Thalrath,Emberok,Rhaegar

**Nom féminin:** Pyraela,,Solara,Fyrina,Ignathia,Lumiara,Virelth,Cindara,Volkaara,Rhysska,Emberis

**Nom Unisexe:** Azarion,Kharan,Scaldris,Flamyn,Vulkanis,Zyros,Thalrix,Aethra,Brystra,Ferraeth