

Elkhor



Elkhor

Essence : la Terre, la Chair du Titan.

Présentation

L

Nés directement de la chair même du Titan, les Elkhors font partie des cinq races primordiales de Sicard. Profondément rattachés à la Terre, ils possèdent la plus grande longévité naturelle connue sur le continent et incarnent la stabilité, la patience et la prospérité. Établis dans le royaume insulaire d'Everward au cœur de l'océan d'Onyria, ils ont érigé une société égalitaire et solidaire souvent qualifiée de "communisme sacré" : chaque individu s'accorde une fonction précise dès l'adolescence, et les fruits de chaque travail sont reversés à la communauté. Commerçants hors pair et stratèges implacables, leur double visage — diplomates raffinés dans les salons corporatistes et combattants féroces sur le bitume — en fait un peuple hautement respecté.

☐ Traits Raciaux Génériques

• T

Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,80 m à 2,30 m | 400 à 600 ans (leur mémoire à long terme en fait des archivistes et politiciens redoutables).
- **Héritage du Titan** : Votre corps est ancré dans la roche primordiale. Vous obtenez un bonus permanent de **+10 à tous vos jets** pour résister à l'état **Immobilisé**, aux entraves physiques, aux poisons de paralysie et aux altérations forcées de votre anatomie.
- **Arme Symbiotique (Innée)** : Chaque Elkhors possède une arme biologique unique issue de sa propre chair (os rétractables, pointes d'alliage organique, tendons propulseurs).
 - Cette arme ne peut jamais vous être retirée, est invisible au repos et ne prend aucun emplacement d'inventaire.
 - À la création, déterminez si votre arme est de **Corps à corps** (Dégâts : 1d8 + Physique ÷ 10) ou **À distance** (Dégâts : 1d6 + Agilité ÷ 10 | Portée 15 m).

“ **Héritage Parasitaire & Reliques Éveillées** : Bien que l'arme symbiotique naisse et grandisse avec son porteur, elle possède sa propre étincelle vitale. Si l'Elkhors d'origine était d'une puissance ou d'un niveau exceptionnels, l'arme peut **survivre à sa mort** au lieu de se nécroser.

- **Éveil de la Conscience** : Nourries par des siècles de souvenirs et de combats hérités de leur premier hôte, il n'est pas rare de voir ces reliques survivantes **développer une conscience propre**. Elles s'éveillent au sens littéral,

devenant des armes sentientes capables de murmurer à l'esprit de leur porteur, de manifester des pulsions ou d'exiger des rituels précis.

- **Le Tabou de la Greffe** : Ces armes orphelines sont précieusement conservées par les loges d'Everward jusqu'à ce que la symbiose s'éveille à nouveau. L'arme peut alors **se lier à un nouvel hôte**, quelle que soit son espèce (Humain, Cyborg, Oni...). Cependant, le fait qu'une relique consciente de chair Elkhor s'enracine dans le système nerveux d'un étranger est considéré comme une profanation absolue et reste **très mal vu** par la société traditionnelle d'Everward.

☐☐ Plage des Caractéristiques de Départ

☐☐ Caractéristique	☐☐ Minimum	☐☐ Maximum	↘ Impact & Spécificité Elkhor
Physique	30	70	Robuste : Corpulence stable, endurance naturelle du Titan. (+10 pour les Ashir)
Agilité	40	80	Souplesse : Réflexes et grâce innée, très fluide.
Perception	40	80	Vigilance : Sens aiguisés par les siècles d'observation. (+10 pour les Myrren)
Esprit	30	70	Sagesse : Esprit calme, analytique et connecté à la Terre. (+10 pour les Veyra)
Charisme	30	70	Aura : Éloquence naturelle et présence feutrée. (+10 pour les Kaelith)

☐☐ Les Castes d'Everward (Sous-Ascendances)

☐☐ Ashir ~~Les Enclumes de Guerre~~

- **Profil** : Puissance brute, Garde rapprochée & Choc
- **Apparence** : Peau d'une teinte gris rocheux très dense. Musculature massive et anguleuse.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Physique, +10 en **Intimidation** (*Compétence*).
- **Mutation Symbiotique** : Votre arme biologique est lourde, massive et destructrice (ex: excroissance osseuse en forme de marteau ou de lame large). Ses dégâts de base au corps à corps passent à **1d10 + (Physique ÷ 10)** et possède la propriété *Lourde*.

☐☐ Kaelith *Les Langues d'Or*

- **Profil** : Négociation, Diplomatie & Influence
- **Apparence** : Traits fins, peau lisse aux reflets subtils, voix hypnotique et mélodieuse.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Charisme, +10 en **Manipulation** (*Compétence*).
- **Mutation Symbiotique** : Votre arme est fine, discrète et élégante (ex: dague d'os blanc, aiguille rétractable ou chaîne de tendons durcis). Elle inflige **1d8 + (Agilité ÷ 10)**. De plus, arborer cette arme de manière cérémonielle vous confère l'**Avantage** sur vos jets de *Manipulation* ou d'*Intimidation* lors des scènes de négociation.

☐☐ Veyra *Les Gardiens des Profondeurs*

- **Profil** : Érudition, Mysticisme & Techno-magie
- **Apparence** : Peau marbrée rappelant la roche vivante ou le marbre précieux. Yeux totalement sombres injectés de lueurs de Flux.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Esprit, +10 en **Connaissance (Arcanes)** (*Compétence*).
- **Mutation Symbiotique** : Votre arme est imprégnée de Flux résiduel (ex: sceptre d'os cristallisé ou lance runique). Ses dégâts passent à **1d8 + (Esprit ÷ 10)** et ses impacts infligent des dégâts de type *Magique* ou *Énergie*.

☐☐ Myrren *Les Veilleurs des Rivages*

- **Profil** : Navigation, Exploration & Traque
- **Apparence** : Teint halé ou légèrement bleuté, doigts légèrement palmés, regard perçant habitué aux embruns et aux tempêtes.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Perception, +10 en **Connaissance (Survie/Navigation)** (*Compétence*).
- **Mutation Symbiotique** : Votre arme est adaptée à la chasse marine et à la moyenne portée (ex: harpon osseux, trident ou javelot rétractable). Elle inflige **1d8 + (Physique ou Agilité ÷ 10 au choix du joueur)** et possède la propriété *Allonge*.

☐☐ Culture & Mode de vie

La société Elkhor refuse l'accumulation de richesses personnelles. Dès l'adolescence, chaque membre choisit un **Maître d'œuvre** (artisanat de luxe, haute finance, art de la guerre, archivage) pour apprendre une fonction. Tous les gains générés par le commerce ou les contrats de mercenariat sont envoyés à Everward pour être redistribués équitablement. Les Elkhor qui s'exilent sur le continent de Sicard agissent comme des agents dormants ou des relais commerciaux pour enrichir leur communauté d'origine.

Leur panthéon est pragmatique et tourné vers l'échange et la survie :

- **Dioran** : Dieu du Commerce, des contrats et des richesses partagées. Il maudit les voleurs et les banquiers corrompus, mais bénit les transactions équitables et la prospérité commune.
- **Nalyth** : Dieu des Mers, des courants profonds et des routes maritimes. Il est invoqué par les navigateurs pour apaiser les tempêtes et sécuriser les flottes de commerce d'Onyria.

Révision #16

Créé 30 juillet 2024 10:36:17 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 13:13:10 par karubak