

KEYMES – LES SCORPHYS

Appelés aussi hommes scorpions d’Anam Roth.

Le pays d’Anam Roth est situé sur les terres désolées et désertées par les autres races. Non loin du pays de Ptéros, il est encore bien plus éloigné que celui-ci des cités humaines et aomens. Les scorphys ne sont pas du tout appréciés des autres races, même des autres keymés ! Cela est dû à leur apparence peu avenante.

Les Scorphys vivent très peu en grande communauté. On dénombre plusieurs petits villages Scorphys et seulement une ville de taille moyenne qui s’appelle Kartrak (Epines en Scorphys) Il est rare de rencontrer un Scorphys dans les cités des terres aomens et humaines.

Description

De la taille à la tête, ils ressemblent à un homme, même s’ils sont tous chauves. Dans leur dos, une épaisse carapace lisse et brillante recouvre leur colonne vertébrale ainsi que leur abdomen sur le devant. En dessous de la taille, un gigantesque scorpion gesticule, muni de 4 paires de pattes et d’une très longue queue avec en son bout un dard repoussant.

Leur taille ne dépasse jamais les 1m80. Par contre, leur queue est toujours assez grande pour piquer devant eux.

Les Scorphys sont très résistants, mais pas particulièrement forts.

Fiche de création de personnage des Scorphys

Points de maîtrise	Points de vie	Points de protection	Action
4.500	Ordre	3	1
Réputation	Taille moyenne	Poids moyen	Longévité
-15	1m55	140 kg	150 sillons

Fiche des caractéristiques des Scorphys

Caractéristiques	Force	Résistance	Agilité	Génie	Sens	Aura
Maximum	19	24	21	19	23	16
Points de création	74 points					

Particularités et connaissances des Scorphys

Poison

Le poison des Scorphys se nomme la Scorphyne. Il n’est pas si dangereux qu’on ne le laisse croire, tout du moins pas chez les races les plus communes de Scorphys.

Les effets son un engourdissement de la partie touchée. Le poison demande 2 réussites en résistance et de de protection du corps pour se protéger des effets. Les effets sont très rapides et viennent 1 tour après avoir été percé par le dard. Le poison est efficace uniquement dans le sang.

Si le jet est réussi : Le personnage touché par le poison subit un engourdissement léger, ce qui lui cause un malus de –1 pour les actions en rapport avec la partie touchée.

Si le jet est raté : L’engourdissement est beaucoup plus marqué et le personnage subit un malus de –4 sur toutes ses actions en rapport avec la partie touchée. La durée des effets est de 3D6 tours

KEYMES - LES CENTAURES DU KHOR

Les centaures sont des nomades, vivants dans les grandes plaines. Toujours itinérant, ils voyagent comme le faisait les Indiens. Ils sont sûrement de bons chasseurs et sans aucun doute les plus grands coureurs.

Description

De la taille à la tête, ils ressemblent à un homme. En général leur chevelure est longue et abondante. En dessous de la taille, un corps de cheval.

Les plus grands atteignent les 2m50. Les centaures sont très résistants.

Fiche de création de personnage des centaures du Khor

Points de maîtrise	Points de vie	Points de protection	Action
4.000	Ordre + 1 Niveau de dé	2	1
Réputation	Taille moyenne	Poids moyen	Longévité
-3	2m30	650 kg	H : 69 sillons, F : 72 sillons

Fiche des caractéristiques des centaures du Khor

Caractéristiques	Force	Résistance	Agilité	Génie	Sens	Aura
Maximum	22	25	20	15	20	18
Points de création	74 points					

Particularités et connaissances des centaures du Khor

Dépassement du poids de base porté en kilos

Votre personnage gagne 4 points de force pour le calcul du poids de base porté en kilos.

Déplacement par jour accru

Nombre de kilomètres par jour + 20kms

Technique de combat Monture

Si elle existe pour l'arme qu'il manie alors elle lui est offerte. Il bénéficie de tous les avantages de cette technique lorsqu'il se bat.

KEYMES – LES LUPOS

On les appelle aussi les Hommes loups, vivants dans des villages primitifs au centre de grandes forêts, en meute... c'est l'ordre de dominance qui gère la meute, chacun à une place ou un rang et c'est là leur force.

Itinérant ou sédentaire c'est l'autarcie qui est leur sauvegarde. Pour se préserver ils éviteront au maximum le contact avec « les Krrawa », les petites tailles dans leur jargon.

Il existe plusieurs sous races de Lupos, elles se distinguent par leurs pelages différents, il varie suivant la région d'origine de la meute.

Description

De très grande taille, ce qui impressionne fortement, ils atteignent les 2,7m et jusqu'à 3m pour les plus grands.

Leurs différences physiques : le pelage, ils n'ont pas besoin de s'habiller, la gueule de loup et des fois la queue.

Fiche de création de personnage des Lupos

Points de maîtrise	Points de vie	Points de protection	Action
4.000	Ordre + 1 Niveau de dé	2	1
Réputation	Taille moyenne	Poids moyen	Longévité
-10	2m50	190 kg	H : 40 sillons, F : 45 sillons

Fiche des caractéristiques des Lupos

Caractéristiques	Force	Résistance	Agilité	Génie	Sens	Aura
Maximum	21	23	21	15	24	15
Points de création	74 points					

Particularités et connaissances des Lupos

Grande Taille

Ils sont grands, très grands... Pour utiliser des vêtements ou des armures, ils doivent les faire sur mesure. Toutes armures (inclus casques, exclus boucliers) ou vêtements ont un facteur 2, c'est-à-dire qu'ils coûtent 2 fois plus chères, ils ont 2 fois plus de points de fabrications, 2 fois plus de poids, 2 fois plus de volumes.

Déplacement

Ils vivent et se déplacent debout comme les humains, mais ils ont le sprint rapide en se mettant à quatre pattes.

S'ils viennent à sprinter à 4 pattes, ils gagnent un bonus de 2 réussites sur leurs jets de dés du talent athlétique Sprint et Course

Talent de survie : Odorat

L'odorat est le sens le plus développé chez eux, c'est pourquoi ce talent est une connaissance d'ordre pour eux.

KEYMES – LES VERS – 1/2

Ces derniers ont sombré dans une sorte de folie. Ils vivent la nuit pour ne pas être vus. Ils sillonnent munis d'armes d'os pour la plupart et chassent ceux qu'ils trouvent pour les manger dans leurs repères souterrains. Vivant la nuit, leur odorat et leur ouïes se sont beaucoup développés au détriment de leur vue.

Peu après la tombée de la nuit, ils sortent de leurs tanières et commencent leur chasse jusqu'au petit matin. Ils se déplacent en meutes et sont très solidaires les uns des autres.

Histoire racontée le soir dans les tavernes

Tout commence avec un petit groupe de prisonniers, il y a bien longtemps. Souhaitant s'évader, ce groupe mené par Gratt la taupe, mis au point le plan de creuser un trou pour passer au-dessous des murs de la prison. Un plan qui pouvait se targuer d'être original. Ce groupe se mit donc au travail, mais pour bien retenir le sable du dessus, il fallait creuser assez profondément. En creusant, il n'était pas rare de devoir contourner des parties de roche. Le tunnel commençait à être très long, et La Flèche (surnommé ainsi parce qu'il avait un très bon sens de l'orientation) qui traçait les plans commençait à perdre patience. Il sombra peu à peu dans l'alcool.

Ce qui devait arriver arriva, le tunnel s'éternisa et le petit groupe commença à perdre peu à peu la tête. Garou Mangeur d'homme (Un autre des prisonniers qui avait appris à apprécier la chair humaine sur une île après un naufrage) leur ramenait à manger.

La folie atteint son paroxysme quand ils atteignirent les murs de la prison. Ils surent qu'ils étaient aux pieds du mur en le voyant devant eux. Et oui, les architectes avaient pensé aux tunnels et avaient assis la cité à cet endroit précis sur de la roche.

Les prisonniers devenus fous errèrent la nuit dans la prison et s'enfermaient le jour dans les souterrains.

« Ce sont des monstres créés par des sorciers pour nous empêcher de nous évader par le sous-sol ! »

Ceci résume bien ce qui peut se raconter dans les tavernes et autres lieux où les histoires distraient l'atmosphère.

Histoire officieuse

Certains penseurs et hauts dignitaires de cultes se sont penchés sur la question des Vers. D'où viennent-ils ?

Un naturaliste du nom de Kleyos Darmanèl s'intéressa au sujet et apporta une réponse qui reste la plus probable :

« En voyant la stature importante ainsi que les ongles épais et pointus en forme de griffes, on peut dire que ce Vers est un descendant des Orkaims. L'ossature et les proéminences osseuses sont aussi là pour corroborer mes dires. Mais le plus surprenant, ce sont leurs yeux blancs et sans pupille qui me laisse dire que le monstre est aveugle. Ceci a été observé à chez des populations d'hommes rats vivant presque exclusivement en sous-sol.

Ce penchant pour vivre en sous-sol et s'y reproduire d'une manière assez rapide démontre que les Vers appartiennent plus ou moins à la race des hommes rats.

Il se pourrait que nous soyons en présence d'un croisement entre une Orkaim et un homme rat. Le contraire n'aurait pu être possible puisque la femelle rat serait morte bien avant l'accouchement et le bébé aussi. »

KEYMES – LES VERS – 2/2

Se nourrir, dormir, et se reproduire

Voilà à quoi se résume la vie d'un Vers. Les Vers vivent en meute. Ils dorment et se reproduisent le jour. La nuit, ils la passent à pourchasser les imbéciles qui ne sont pas encore rentrés dans leur abri.

Attention, les vers ne sont pas des fous qui attaquent les lieux trop bien gardés. Ils prennent pour cibles les personnes isolées ou encore les habitations mal défendues. Toutefois, les jours de grande disette, les Vers deviennent kamikazes, et sont donc prêts à tout pour manger un peu de chair humaine.

Description

Les vers ressemblent beaucoup aux Orkaims. Ils sont en moyenne bien plus petits, mais plus trapus.

Leurs différences sont dans le petit duvet qui recouvre leur peau et la couleur de leur peau qui est blanchâtre et cadavérique. Leurs yeux sont blancs laiteux, et trahissent qu'ils sont aveugles. Les Vers se rattrapent sur leurs facultés à sentir les mouvements dans l'air et la terre.

Les Vers se repèrent aux vibrations et si vous ne bougez pas, les vers auront beaucoup de mal à vous trouver.

Les Vers parlent une langue gutturale inconnue, qui reste difficile à pratiquer, puisque les Vers donnent rarement l'occasion de discuter avec eux !

Fiche de création de personnage des vers

Points de maîtrise	Points de vie	Points de protection	Action
4.000	Ordre + 1 Niveau de dé	2	1
Réputation	Taille moyenne	Poids moyen	Longévité
-30	1m70	85 kg	H & F : 40 sillons

Fiche des caractéristiques des Vers

Caractéristiques	Force	Résistance	Agilité	Génie	Sens	Aura
Maximum	22	23	20	20	23	10
Points de création	74					

Particularités et connaissances des Vers

Sentir les vibrations

Les Vers parviennent à sentir les vibrations causées par les déplacements au sol. C'est de cette manière qu'ils voient. Ils ne sont donc aucunement gênés par l'obscurité ou la lumière d'ailleurs !

Par contre, si les personnes ne se déplacent pas et parviennent à contrôler leur respiration (2 réussites en Résistance) les Vers perdent leurs traces.