

Les Elazhiens



Les **Élazhiens**, créatures d'une stature féline mais d'une majesté plus écrasante, partagent des caractéristiques communes avec les *Tabaxis* et les *Féllys*, bien que leur physionomie surpasse ces espèces tant en hauteur qu'en corpulence.

Dotés de pavillons auriculaires acérés, semblables à des flèches dirigées vers les cieux, et de griffes rétractiles, instrument de prédation et de défense, ils incarnent une forme de grâce sauvage.

Leur appétence pour l'exploration est quasi insatiable, les poussant à arpenter les contrées les plus reculées, mus par une curiosité aussi affamée que le lion pour sa proie.

Ennemis ancestraux des **Siviens**, ces êtres dont la culture oscille entre la martialité et la barbarie, les **Élazhiens** se sont engagés dans un conflit millénaire aux raisons aussi anciennes qu'obscures. Certains érudits évoquent une querelle originelle liée à la domination de territoires autrefois riches en ressources vitales, tandis que d'autres affirment que la rivalité plonge ses racines dans des différends philosophiques fondamentaux, opposant l'idéalisme métaphysique des **Siviens** au pragmatisme acerbe des **Élazhiens**.

Noms féminins : *Ifushraa, Kazumi, Shimzih, Ark'Ija, Rivu'Sna, Kha'Tara*

Noms masculins : *Mmaususs, Sokryrr, Mefaa'Fuz, Reprass, Mashriarr, Notaurr*



Elazhien
(Homme)



Elazhien
(Femme)

Traits raciaux

Augmentation de caractéristiques : Votre valeur de Dextérité augmente de 2 et celle de Charisme de 1.

Age : Un **Elazhien** atteint la maturité vers 14 ans et vit généralement 60 ans.

Alignement : Neutre

Taille : Ils sont de taille M (moyenne).

Vitesse : Votre vitesse de base est de 9m.

Vision dans le noir : Dans un rayon de 18m, vous pouvez voir en lumière faible comme en lumière vive et dans l'obscurité comme en d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Talent du félin : Vous disposez de la maîtrise des compétences « Discrétion » et « Perception ».

Langues : Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix.

Griffe de chat : Avec vos griffes, vous avez une Vitesse d'Escalade de 6m. De plus vos griffes sont des armes naturelles que vous pouvez utiliser pour faire des attaques à mains nues. Si vous touchez avec vous infligez des dégâts Tranchant égaux à $1d4 +$ votre modificateur de Force, à la place des dégâts normaux d'une attaque à main nue.

Agilité féline : Lorsque vous vous déplacez à votre tour d'un combat, vous pouvez doubler votre vitesse jusqu'à la fin de ce tour. Une fois ce trait employé vous ne pouvez plus le réutiliser tant que vous n'avez pas passé l'un de vos tour à vous déplacer de 0m.



Les Elazhiens

Les enfants de Mashka

Les **Élazhiens**, peuple nomade aux traits félines, ont depuis des temps immémoriaux erré à travers les **Contrées d'Izuvis** et particulièrement les **Terres d'Elazh**. Considérés comme les enfants de la lune et du soleil, ils entretiennent avec la nature un lien puissant, vénérant les forces qui régissent leur existence.

Au cœur de leur Panthéon figure **Mashka**, déesse dont la beauté transcendante et la puissance féline ne laissent personne indifférent. On raconte qu'elle serait devenue une déité le jour où elle aurait pris un bain dans une rivière baignant de l'essence du Dragon Divin **Elazhira**, dont la chaleur des ossements serait venue réchauffer le corps nu de l'Elazhienne.

Réputés pour leur agilité, leur courage et leur profonde connexion avec le monde animal, les **Élazhiens** sont organisés en clans matrilineaires. La femme **Elazhienne**, incarnant la fécondité et la sagesse, occupe une place centrale au sein de la société. **Mashka**, en tant que déesse lunaire, est souvent associée à la féminité divine et à la maternité cosmique, provoquant des portées fécondes et une sexualité exacerbée (les **Elazhiens** préfèrent attribuer leur vigueur à **Mashka** plutôt qu'à **Manex**).

Les chamanes **Élazhiens**, intermédiaires entre le monde visible et l'invisible, guident leur communauté grâce à leurs connaissances spirituelles. Cependant, cette harmonie ancestrale est perturbée par l'expansionnisme **Sivien** au sein des **Terres d'Elazh**. Les conflits sanglants mettent à mal le mode de vie traditionnel des félinidés humanoïdes.

Malgré les épreuves, ils résistent, forts de leur foi en **Mashka**, de leur nomadisme et de leur impressionnante capacité d'adaptation et de reproduction.

L'histoire des **Élazhiens** et de **Mashka** témoigne de la résilience d'un peuple face à l'adversité. Elle rappelle l'importance de préserver les traditions et de vivre en harmonie avec la nature, la lune et le soleil.

Ironiquement, les **Siviens**, dans leur quête de domination, réduisent de nombreux **Élazhiens** en esclavage, les arrachant à leurs terres ancestrales et à leur déesse bien-aimée. Travaux agricoles forcés, assignation à des tâches pénibles comme la construction, l'extraction de ressources minérales ou encore le transport de lourdes charges, privation de liberté...

La ségrégation et l'humiliation des **Élazhiens** par les **Siviens** sont au cœur de leur oppression. Les **Siviens**, dans leur arrogance, considèrent les **Élazhiens** comme des êtres inférieurs, des félines destinés à les servir, malgré les nombreuses tentatives des **Dragons Pourpres du Kymor** tentant de désamorcer le conflit. A savoir que les soldats de l'armée dirigée par le **Prince Gaistax** pourraient avoir leurs propres motivations à intervenir dans les **Terres d'Elazh** aussi, le Dieu **Lysangard** qu'ils prient n'étant pas un dieu bon contrairement aux croyances, mais un dieu borné et querelleur.

Peut-être cherchent-ils à exploiter les ressources des deux peuples, ou à les utiliser comme pions dans un jeu plus vaste...

Quoi qu'il en soit, l'armée de **Gaistax** reste composée de sbires puissants et distants, et leurs tentatives de médiation sont souvent perçues comme condescendantes ou insuffisantes par les deux parties. Le conflit **Elazho-Sivien** n'est donc malheureusement pas prêt de se terminer.

