

# Les Keroliens



Les **Keroliens**, êtres amphibiens à l'apparence singulièrement batracienne, se distinguent par une épaisse muqueuse sécrétant des fluides aux reflets iridescents, dotée de propriétés psychoactives prisées sur les marchés clandestins.

Leur morphologie se compose de traits caractéristiques tels qu'une épiderme oscillant entre des teintes vibrantes de vert et de pourpre, souvent parsemée de motifs cryptiques semblables à ceux observés chez certaines espèces de grenouilles toxiques.

Leur langue, extensible et adhésive, n'est pas seulement utilisée pour se nourrir, mais également pour humidifier périodiquement leurs larges yeux vitreux. Bien que les **Keroliens** résident principalement dans des écosystèmes d'hydromorphie, tels que les mangroves, les marécages et les bassins aux eaux stagnantes, ils peuvent subsister en dehors de ces zones saturées d'humidité pourvu que l'air ambiant conserve un taux d'humidité adéquat.

Noms féminins : *Thazquo, Zhor'thaqn, Saqu'vath, Thul'gorath, Yg'tharoth, Xan'hal*

Noms masculins : *Zhal', Thyss'althia, Vharz'nalla, Chyoth, Sylt'hara, Gruz*



Kérolien  
(Homme)



Kérolien  
(Femme)

## Traits raciaux

**Augmentation de caractéristiques** : Vos valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution augmentent de 1

**Age** : Un **Kérolien** atteint la maturité vers 18 ans et vit généralement 70 ans.

**Alignement** : Neutre

**Taille** : Ils sont de taille M (moyenne).

**Vitesse** : Votre vitesse de base est de 7,5m et celle de la nage est de 12 mètres.

**Amphibien** : Vous pouvez respirer aussi bien de l'Air que de l'Eau.

**Saut sans élan** : Vous pouvez sauter sur jusqu'à 6 mètres en longueur et 3 mètres en hauteur même sans élan.

**Langues** : Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le Kérolien.

**Communication avec les batraciens** : Vous pouvez transmettre des concepts simples aux batraciens (grenouilles, crapauds, salamandres...) en parlant le Kerolien.

**Camouflage des marais** : Vous obtenez l'Avantage lors des tests de Discrétion effectués dans des environnements marécageux

**Peau empoisonnée** : Votre peau sécrète une substance toxique, quand vous touchez ou êtes touché par une créature et que vos peaux entrent en contact, cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde DD 15 ou subir l'état Empoisonné pour 10 minutes.



# Les Keroliens



## De la sueur pour de la mariole

Dans les jungles humides des **Contrées d'Izuvis**, là où les mangroves s'élèvent vers le ciel comme des remparts verdoyants, se cache un monde dont nul, ou presque, ne soupçonne l'enfer.

C'est dans ces endroits tropicaux que vivent les **Keroliens**, des hommes-batraciens, régis par les lois de leurs matriarches. Leurs villages, enveloppés par les lianes et baignés d'une humidité constante, sont des refuges de quiétude, où la nature semble frémir de déférence pour ces êtres aussi discrets qu'étranges. Mais cette harmonie, d'une pureté presque brute, a attiré les pires appétits pour ces créatures humanoïdes aux yeux globuleux.

Au fond des selvas, sous les frondaisons épaisses, les braconniers de **Brigal** et de **Ghadius** rôdent, leur cupidité pour seul étendard. Dans leurs pièges métalliques, les **Keroliens** tombent, capturés et enchaînés comme de vulgaires bestioles, leurs cris éraillés se perdant dans les marais. Ces chasseurs sans scrupules traquent chaque individu, chaque regard terrorisé de procela, chaque sueur coulant le long de leur tégument. La précieuse substance que leur corps génère en réponse au stress, cette sueur cristalline et poisseuse, est la matière première d'un produit infâme que l'on appelle mariole.



Cette drogue illicite est un fléau des cités de la région et s'écoule dans les ruelles comme une infamie. Quelques gouttes de cette essence suffisent à éveiller une fièvre inextinguible, un état exalté qui consume les sens et enflamme l'esprit. Les trafiquants, braconnant sans relâche, expédient leur cargaison à travers les frontières et remplissent les poches de ceux qui exploitent ce commerce ignoble, ne laissant aux **Keroliens** que l'ombre de leur dignité dérobée.

Dans le silence des jungles, les corps frêles des captifs amphibiens se dessèchent, épuisés par la surexploitation de leur précieuse sueur. Les braconniers **Brigaliens** et **Ghadusiens** les laissent mourir une fois leurs fluides drainés. Les **Keroliens** sont alors réduits à l'état d'enveloppes vides, inutiles, abandonnés dans le sol boueux comme des résidus d'une industrie déshumanisante.

On ne trouve plus de paix dans la Jungle ; chaque écho de pas, chaque souffle d'air semble pesé de menace. Pour les **Keroliens**, la liberté est devenue un mirage, un souvenir fugace qui disparaît sous les chaînes de leur kidnapping.

Les matriarches **Kéroliennes**, jadis reines des **Jungles Izuviennes**, voient leur peuple réduit en cendres à sniffer sous leurs yeux, et pleurent en silence. Mais les hommes mariolés des villes ignorent ces cris lointains. Ils consomment, plongés dans une euphorie factice, oubliant que chaque goutte de mariole porte en elle l'agonie d'une vie anoure dévastée... Car la soif de l'homme ne connaît pas de limite, et l'on trouve toujours des âmes prêtes à sacrifier des vies pour s'approprier un pouvoir toxique.

Les **Keroliens**, réduits en esclavage, se voient chaque jour un peu plus broyés par cette machine infernale pour finir dans des muqueuses. Pourtant, un vent de résistance semble actuellement soulever la moitié des marécages. Dans les **Jungles d'Izuvis**, sous les racines imposantes des mangroves, un espoir amphibien naît parmi ceux qui ont échappé aux griffes des contrebandiers.

