

Les Shakrass



Shakrass
(Homme)

Les **Shakrass** sont des hommes-reptiles au caractère sibyllin et à l'apparence écaillée. Ils incarnent une symbiose parfaite entre la sauvagerie primitive et l'intelligence machiavélique.

Ces êtres, quand ils ne sont pas civilisés, sont organisés en phylums tribaux, chaque tribu étant régi par un Alpha dont la sagacité n'a d'égal que sa brutalité. Leur affinité pour les milieux chauds et humides ne fait que renforcer leur penchant pour les activités illicites, leur environnement naturel étant propice à la prolifération de contrebandiers. En effet, quand ils touchent à la civilisation, les **Shakrass** dominent les méandres de la piraterie, usant de leur capacité à naviguer subtilement entre les interstices légaux pour mener à bien leurs transactions. Ils maîtrisent le langage bifide des bas-fonds mais aussi les dialectes codés des marchés noirs.

Dans les recoins ombragés des cités portuaires, il se dit que les **Shakrass**, au-delà de leur simple implication criminelle, auraient tissé un réseau d'influence souterrain, capable de manipuler la politique d'**Izuvis** à leur avantage. Mais dans les tréfonds du continent là où la nature reprend ses droits, il existe des légendes encore plus anciennes. Ces mythes murmurent l'existence d'une secte parmi les **Shakrass**, une cabale dédiée à une entité draconique disparue...

Noms féminins : *Vren Dha, Mama'Sokhi, Szaa Lla'Kee, Aax Asz, Vratanda*

Noms masculins : *Vux Chuasz, Rhuzk Volt, Igazz'Uasz, Scekuz, Shess'Medi*



Shakrass
(Femme)

Traits raciaux

Augmentation de caractéristiques : Votre score de Sagesse augmente de 1, et votre score de Constitution augmente de 2.

Age : Un **Shakrass** atteint la maturité vers 18 ans et vit généralement 100 ans.

Alignement : Neutre

Taille : Ils sont de taille M (moyenne).

Vitesse : Votre vitesse de base est de 9m. Vous disposez également d'une Vitesse de Nage 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.

Morsure : Votre mâchoire garnie de crocs est une arme qui vous permet de faire des attaques à mains nues. Si vous touchez vous infligez 1d6 + votre modificateur de force dégâts tranchants.

Apnée : Vous pouvez retenir votre respiration pendant 15 min.

Armure naturelle : Quand vous ne portez pas d'armure votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité. Vous bénéficiez d'un bouclier avec votre armure naturelle.

Intuition de la Nature : Votre lien avec la nature vous permet de choisir la maîtrise de 2 compétences au choix parmi, Discrétion, Dressage, Nature, Perception ou Survie.

Sauriartisan : Lors d'un repos court, vous pouvez récolter les os et la peau d'une bête, d'une créature artificielle, d'une monstruosité ou d'une créature végétale tuée pour créer l'un des objets suivant : Bouclier, Gourdin, Javeline, 1d4 fléchettes. Pour utiliser ce trait vous devez disposer d'une lame (comme une dague) et/ou d'un type d'outils d'artisans adapté.

Langues : Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, le Draconique (*la langue des Sandragons et des Shakrass*).



Les Shakrass

Une Histoire chélodienne brumeuse

Dans l'atmosphère capiteuse du **Clos des Ombres**, les **Shakrass**, êtres reptiliens en infériorité numérique sur tout **Izuvis**, manœuvrent leurs ambitions avec une dextérité aussi redoutable qu'insidieuse.

Naviguant avec une aisance préternaturelle entre les arcanes et les failles, ils orchestrent leurs machinations dans l'ombre, façonnant les rouages de la piraterie et des trafics clandestins. Leur langue bifide, tout aussi perfide que séduisante, scande les dialectes obscurs des marchés de **Brigal** et les cryptages sophistiqués des conspirateurs de tout le Continent, depuis des millénaires déjà.

A savoir que les **Shakrass** sont séparés en deux groupes : les **Primaux** et les **Civilisés**. Les **Primaux** ne parlent pas le commun, vivent dans les profondeurs des **Jungles d'Elrhim** ou celles **d'Odaryu**. Ils se fient à leurs instincts et à des rites primitifs pour communiquer avec les forces naturelles et les esprits des anciens, ignorant les **Dieux du Panthéon** ou les **Dragons Divins**.

À l'opposé, les **Shakrass Civilisés** se sont intégrés dans les sociétés portuaires, maîtrisant le langage commun et les subtilités de la diplomatie et du commerce clandestin. Ils dirigent un réseau d'influence tentaculaire qui s'étend des marchés noirs aux salles de pouvoir, exploitant la législation et les failles politiques pour asseoir leur domination.

Toutefois, derrière cette façade de criminalité saurienne, une entreprise bien plus nébuleuse se trame dans les cœurs fanatiques de certains **Shakrass**. Dans les Jungles primitives et vaporeuses, loin des intrigues portuaires, se terre une cabale secrète. Dévoués à **Ombre-Kemas**, le **Dragon de la Brume**, ces Shakrass érudits et mystiques s'adonnent à des rites particuliers, persuadés de pouvoir raviver cet être draconique oublié, une entité millénaire disparue suite à la **Danse des Flammes** qui condamna tous les Dragons Divins qui s'entretuèrent.

Les membres de cette secte appelée les **Ombremanciens**, drapée dans l'hermétisme, espèrent, par des incantations étranges et des sacrifices d'une rare perversité, restaurer **Ombre-Kemas** dans toute sa magnificence.

Mais malgré leurs efforts acharnés et les innombrables ressources mystiques consumées, chaque tentative échoue, ne laissant que des échos de désespoir dans les ruines du **Sanctuaire du Dralogue**, au Nord du **Clos des Ombres**.

Au centre de ce sanctuaire gît le squelette monumental du dragon divin, tué par **Mastaphor** lui-même.

Ses ossements gigantesques, blanchis par les siècles mais toujours rougeoyants, reposent sur un lit de pierres noires, polies par l'érosion et les innombrables rituels Shakrassiens qui s'y sont déroulés.

Ce n'est pas un lieu de paix, mais un théâtre d'obsession, où chaque souffle de vent s'insinue comme un murmure de l'au-delà, et où le froid mordant s'enroule autour des visiteurs avec une insistance presque malveillante.

Les **Ombremanciens**, chaque fois qu'ils y pénètrent, sentent la vie s'échapper lentement de leurs corps sous la morsure du froid. Ils savent qu'ils risquent de s'y perdre à jamais, mais leur foi en la renaissance d'**Ombre-Kemas** les pousse inexorablement à revenir, encore et encore, espérant que le jour viendra où le dragon répondra enfin à leurs prières désespérées.

