

Les Siviens



Les **Siviens**, créatures anthropo-cynocéphales d'une altérité singulière, se distinguent par leurs oreilles poilues, et leurs museaux effilés et leur acuité olfactive supérieure.

Leur attachement symbiotique à leur meute transcende la simple camaraderie, se manifestant comme une loyauté, enracinée dans des siècles d'évolution grégaire. Leur prédisposition naturelle pour les environnements polaires est due à l'existence d'un pelage hypodermique sophistiqué, composé de fibres thermorésistantes qui défient les rigueurs des climats les plus hostiles des **Terres d'Elazh**.

Cependant, au-delà de leur habileté et de leur robustesse, leur animosité viscérale envers les **Elazhiens** n'est pas simplement une question de divergence biologique. En effet, un antagonisme séculaire lie ces deux peuples.

Leurs affrontements, empreints d'une intensité qui défie l'histoire se déroulent autant dans le domaine tangible des batailles qu'au sein des trames invisibles de la psyché collective, là où les rêves eux-mêmes deviennent des champs de guerre.

Les **Siviens**, pourvus d'un sens aigu de l'honneur tribal, se perçoivent comme les gardiens ancestraux d'une Terre endogène que les **Elazhiens**, perçus comme des usurpateurs nomades, cherchent à corrompre.

Noms féminins : *Kali, Viki, Morrigan, Lynn, Shadis, Lycia*

Noms masculins : *Wulfric, Maydor, Frolik, Rassler, Louvel, Ulf*



Traits raciaux

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

Age : Un **Sivien** atteint la maturité vers 14 ans et vit généralement 70 ans.

Alignement : Loyal

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.

Féroce : Vous obtenez la maîtrise des compétences : « **Survie** » et « **Intimidation** ».

Morsure : Vous pouvez utiliser vos crocs sur-développés pour faire une attaque « à main nue » en Action Bonus, si vous touchez votre morsure inflige 1d6 + votre modificateur de Force dégâts contondant (au lieu des dégâts normaux d'une attaque à main nue)

Énergie canine : En prenant 1 minute de repos vous gagnez un montant de points de vie temporaire égal à votre niveau plus votre modificateur de Constitution. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette capacité.

Langues : Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le Sivien (*Sivien des Terres d'Elazh* ou *Sivien adaptatif*).



Les Siviens

Les Canines de Fer

Dans les étendues arides et inhospitalières des **Terres d'Elazh**, où le souffle impétueux du vent hurle tel un loup affamé et où les cimes acérées demeurent drapées d'un linceul neigeux, vivent les **Canines de Fer**.

Ces **Siviens**, créatures anthropomorphes à l'apparence canidée, sont des guerriers d'airain, rompus à l'épreuve d'un environnement impitoyable. Leur pelage dense, semblable à une chape de givre, leur confère une protection infailible contre la morsure glaciale du climat, tandis que leurs sens hyperaiguillés leur permettent de subsister dans ces conditions extrêmes.

Depuis des ères immémoriales, les territoires des **Canines de Fer** se sont progressivement étiolés à cause du Conflit Elazho-Sivien. Les **Élazhiens**, bien que moins résilients face aux frimas, prospèrent dans des contrées plus clémentes et fertiles, dotées de ressources luxuriantes, dont des oasis fécondes et des vergers opulents qui leur garantissent subsistance et prospérité. Cette iniquité géographique a également engendré une rivalité atavique, une lutte incessante pour la prééminence et la survie dans un monde cruel et inflexible.

Les **Canines de Fer**, attirées par les richesses des **Élazhiens**, mènent des razzias furieuses, pillant l'eau et le bétail de leurs adversaires. En réponse, les **Élazhiens** défendent leur territoire avec une ténacité indomptable, repoussant chaque incursion des Siviens avec toute la résolution dont peut faire preuve un peuple nomade.

Ce conflit n'est pas une simple guerre de conquête, mais une lutte métaphysique pour l'existence même, une guerre d'usure où chaque parcelle de terrain arrachée est un triomphe douloureusement acquis. Les **Canines de Fer**, se considérant comme les légitimes dépositaires de terres ancestrales, revendiquent sans relâche leur droit immémorial, tandis que les **Élazhiens** se perçoivent comme les enfants de la fille du Soleil et de la Lune, **Mashka**, et sont donc prêts à défendre jusqu'à leur dernier souffle leurs prérogatives culturelles et spirituelles.

Sous les auspices de la déesse **Sivia**, les **Canines de Fer** poursuivent leur guerre inexorable contre les **Élazhiens**.

Sivia, une divinité lupoïde glaciale qui aurait absorbée l'essence de la dragonne **Elazhira** en se baignant dans la **Votra**, leur a promis une victoire éternelle et une place dans un au-delà frissonnant, réservé aux guerriers les plus intrépides.

Sous l'influence de la déesse panthéonienne, la haine que les Siviens nourrissent pour leurs ennemis a pris la forme d'une obsession dévorante, chaque conquête devenant une offrande et chaque perte, un sacrifice visant à les rapprocher de leur objectif ultime : l'anéantissement total de leurs adversaires félines.

Leur conflit est une odysée tragique, un vortex de violence débridée qui semble voué à se perpétuer ad vitam aeternam.

La cheffe actuelle des **Canines de Fer** est la Sivienne **Siferniry**, plutôt proche des **Kyrmoriens** et des **Reziens**, et qui a pour coutume de prélever un dixième du prix lorsqu'elle vend un esclave **Elazhien** à un nouveau propriétaire.

