



Bestiaire d'Elyndhur

I- Animaux sauvages

Tigre des Plaines: Félin au pelage cuivré, parfois tachetés de brun, devenant gris avec l'âge. Les Tigres des Plaines ont la particularité d'avoir leur canine supérieur extrêmement développé, environ 30 cm et aiguisé comme des couteaux. Il mesure environ 1,20 m de long, pesant dans les 60 kg.

Écailleux: Les écailleux, très présents dans les jungles de Sundelgorn, sont des animaux reptiliens d'environ 2,40m de long et pesant dans les 380 kilo. Leur corps, comme leur nom l'indique, est recouvert d'écailles grise tachetés de bruns. Ils possèdent une tête fine, aux molaires striées et un bec cornu, éclairé par deux gros yeux noirs. Ils possèdent des bras courts, de longs tibias, des pieds adaptés à la course et une queue rigide servant de contrepoids. Ils sont omnivores, mais généralement pacifiques envers les humains.

Yrlon: Mammifères marins particulièrement présent dans les eaux chaudes comme celles entourant la péninsule de Sundelgorn, les Yrlons sont des créatures particulièrement vorace et qui se délectent autant de chair humaine que des autres mammifères marins. Véritable fléau, ils constituent aussi un ennemi majeur des pirates qui parcourt les eaux chaudes sundeliennes.

Ils mesurent un peu plus d'1m20 dans leur longueur et pèse jusqu'à 70 kg, les mâles étant sensiblement plus lourd et petit que les femelles. Ils ont la peau d'un bleu nuit tacheté de bruns, et une forte pilosité brune autour de l'encolure, semblable à la crinière d'un lion.

Ils possèdent une mâchoire adapté au découpage de la chair, muni de deux canines sensiblement plus longue que la normale et deux rangées de 41 dents.

Leurs pattes antérieures et postérieures sont toutes deux palmés et ils possèdent des ailerons sur le dos et les bras, qui leur confèrent une grande vitesse de nage. Ils possèdent également une queue qui leur sert de gouvernail.

Yrmidon: Sorte d'ours squelettique, présent en grand nombre dans les monts nordiques et glacés, les yrmidons sont une vrai plaies pour les voyageurs. Violent et rapide, ils s'abattent sur les patrouilles, les rôdeurs ou les voyageurs et se délectent de leur chair. Très sauvage, ils vivent généralement seul

et ont un instinct de survie très développé.

Pourvu d'une fourrure blanche très abondante qui les protègent du froid, ils ont un visage au front écrasé et marqué de deux fentes leur servant de narines, ainsi que des yeux sans iris (généralement entièrement blanc ou noir).

Ils mesurent généralement entre 1m50 et 1m80 et pèsent jusqu'à 100kg, femelle et mâle confondu.

II- Humanoïdes

Elkrön: Humanoïde au faciès immonde et au physique reptilien, à la peau prenant des teintes verdâtres et brunes et à la dentition plus développée que les humains. Ils partagent pour la plupart deux yeux noirs, gris acier ou vert et d'excroissances osseuses sur le dessus de la tête.

Ils mesurent entre 1m80 et 2m de haut et ont le dos voûté, pesant jusqu'à 140 kg, ce qui fait d'eux de véritables monstres de chairs et de muscles.

Ils se vêtissent de peaux et de fourrures et s'arment avec ce qu'il trouve sur leurs victimes, leur horde étant donc équipé très hétéroclitement.

Les Elkröns sont des êtres sanguinaires et profondément sauvages, à la culture barbare et tribale axée sur la domination du plus fort de la tribu. Ils se déplacent généralement en petits groupes, certains chefs de tribu parvenant à unifier assez d'Elkrön pour former une horde relativement dangereuse pour les peuples civilisés. Mais cela est bien assez rare pour être pris en considération par les gouvernements.

Ils vénèrent souvent des totems et ont une fascination incroyable pour la magie, bien que c'est par les armes qu'ils combattent.

Histoire: Les Elkröns n'ont pas toujours eu cette forme ignoble. Autrefois, ils étaient un peuple réputé pour leur noblesse et leur grâce infini. Ils étaient de grands érudits, et de réputés philosophes, mais leurs recherches et leurs questionnements n'étaient pas sans déplaire au 7 Puissants qui se sentirent menacés par ce peuple dangereux par ses raisonnements. Les divins les transformèrent alors en ces monstres barbares, condamnés à errer sans fin sur les différentes îles d'Elyndhur, punis pour avoir été trop brillants.

Terrok: Humanoïde à la peau vert pâle, aux yeux entièrement noirs, pourvu de cornes sur les coins de la bouche pointés vers le bas et d'un nez plat. Leur chevelure est tressée et couramment brune. Les Terroks sont des nomades, réunis en petite tribu généralement pacifique avec les autres humanoïdes. Même s'ils ne les attaquent pas, ils ne sont toutefois pas leurs alliés et il arrive que certains soient plus violents que d'autres. Ils ont des techniques de guérison très avancées, un grand sens de l'honneur et un humour très particulier, situé entre le sarcasme et la cruauté. Ils ont aussi un amour profond pour les chants.

Les Terrok vivent généralement dans les plaines et steppes d'Elyndhur, bien que certaines de leurs tribus se soient installées dans certaines forêts.

Uriong: Humanoïde, couverts d'écailles bleu-violet, parfois vert émeraude. Leurs yeux sont noirs, verts ou bleus nuit, leurs mains et leurs pieds sont palmés et leur chevelure portée longue et

blanche. Leur corps est généralement fin et musculeux et une de leur particularité physique les plus notables est de posséder des ailerons sur les avants-bras et derrière les tibias.

Les Uriongs sont profondément mauvais. Ils sont réputés sadiques et violent, connu pour être cannibale et fondé sur une société patriarcale où le chef est souvent un monstre brutal et barbare, avide de sang et de pouvoirs.

Ils vivent dans les eaux chaudes elyndhuriennes et fréquemment sur les plages, bien que leur organisme est besoin d'eau pour survivre. On en trouve également dans les cavernes humides proches des côtes.

Silicien: Véritable fléau, ces petits êtres de moins d'un mètre, d'apparence quasi-humaine, sont de véritables tueurs, faisant preuve d'une sauvagerie terrifiante.

Ils ressemblent à de vieux humains courbés, à la peau bronzé et hérissé de petits pics. Leur pilosité abondante se déclinent en couleurs sombres, brun, châtain et avec l'âge tend vers le gris. Ils ont un visage déformé par la méchanceté et souvent marqué de cicatrices dû aux nombreuses bagarres qu'ils organisent entre eux.

Ils se délectent de chair, humaine ou autre d'ailleurs, et sont à la fois violents, sadiques et cruels. De plus, ils sont particulièrement dangereux, de par leur taille et le fait qu'ils se déplacent en escouade d'une dizaine de siciliens.

Ils se nourrissent essentiellement de viandes et vivent dans des petits terriers ou dans des cavernes humides. On ne note aucune forme de gouvernement dans leurs micro-sociétés, qui pourrait s'apparenter à des clans, bien que le concept de chef soit moins marqué que chez d'autres humanoïdes.

III- Êtres spirituels

Kri'Ktar: Les Kri'Ktar sont des êtres mystérieux, créé par les 7 Divins au tout début de leur règne. On dit qu'au commencement, il n'y avait que 7 Kri'Ktar, chacun d'eux servant d'avatar à un des Dieux.

Ces avatars se reproduisirent, mais les Puissants désiraient toujours avoir l'esprit de leur premier avatar mortel avec eux, sans toutefois lui donner le pouvoir d'être immortel. Ils firent donc en sorte que l'esprit de leurs suivants Kri'Ktar se réincarnent dans leur propre descendance, créant ainsi une boucle sans fin.

Lors de la chute des divins, les Kri'Ktar furent grandement attristé, et on compta de grandes pertes dans leurs rangs. Aujourd'hui, il est très rare de voir ces créatures en Elyndhur et on pense qu'il ne reste qu'une dizaine de leurs représentants, bien que ces derniers continuent à se renouveler. On dit qu'ils ont une sagesse incommensurable, de par leur âge, mais aussi une connaissance unique.

Les Kri'Ktar font la taille d'humanoïdes classiques, mais dégagent un halo lumineux aveuglant qui les entourent et font que l'on ne sait pas réellement ce qu'ils sont. Certains considèrent qu'ils sont des êtres d'énergie pure, prenant la forme d'une source lumineuse, mais cette hypothèse n'a jamais

été démontrée.

IV- Mort-Vivants

Squelettes: Les squelettes sont des monstres commun en Elyndhur, la nécromancie étant une pratique couramment pratiqué par bon nombre de mages. Les squelettes sont généralement le résultat d'expériences magiques pratiqués par des hommes et des femmes appelés nécromant qui montrent une attirance spéciale pour les ombres et les morts.

Les squelettes n'ont communément pas de conscience ou de volonté qui leur est propre. Ils exécutent les ordres de ceux qui les ont réveillé, sans réfléchir une seule seconde à la notion de bien ou de mal.

Comme tous les mort-vivants, les squelettes ne craignent que très peu les lames, mais toute arme contondante est susceptible de leurs infliger de gros dommages.

Les Sans-repos: La plupart des créatures mortes-vivantes elyndhuriennes sont l'œuvre d'un nécromant. Pas les Sans-repos. Ce sont des esprits provenant du corps d'un homme ou d'une femme qui est mort d'une façon particulièrement atroce. Ce sont en général des créatures peureuses, qui ne s'approchent pas des communautés humanoïdes. Mais, certaines d'entre elles sont néanmoins mauvaises. Elles sont l'esprit de personnes mortes à cause d'autres Sans-repos . Elles cherchent elles-même à tuer des gens afin qu'ils deviennent des esprits maléfiques. Les Sans-repos bénéficient de pouvoirs télékinésiques puissant, mais peu en usent contre les êtres humains. Ils errent généralement sans but dans des champs de bataille, les cimetières et autres lieux funèbres.

Les Sans-repos n'ont généralement pas de forme physique, mais on ressent leur froide présence. Certains pensent qu'ils peuvent apparaître sous forme d'esprits, mais personne n'en a jamais réellement eu la preuve.