PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE SUR GAMEONTABLETOP.COM

CHRYSALIS, C'EST :

- **Un livre-jeu indépendant :** pas besoin de connaître la gamme Shaan Renaissance, ce livre se suffit à lui-même
- Des parties **sans préparation**, avec ou sans MJ, jouable en solo
- **Un générateur de campagne :** on construit la carte dans laquelle on va jouer
- **Un outil pour initier** des MJs
- **Un système de jeu léger,** avec une pointe de ludisme mais tourné vers la narration et centré sur les joueurs qui amenent des éléments dans l'histoire : leurs personnages sont les moteurs des scénarios
- **Un site dédié** à Chrysalis avec un créateur de personnages, un générateur de communautés, etc.

EL'MESS

Ygwan éphémère
SHAANISTE
des plaines ardentes

HOMME
420 ANS
2,02M
110 KG

SPIRITUEL
PATIENT

APPRENTI (RANG 2)
SAUVEUR JUSTICIER
Dès qu'une victime apparaît, vous faites tout ce qui est en votre pouvoir pour la sortir de ce rôle.

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 5

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en RITUELS et COMBAT *(-1 énergie)*

VÉCU

Originaire d'une communauté d'ygwans éphémères des plaines ardentes en guerre constante contre ses voisins, vous avez rapidement été en rupture avec cette philosophie de vie belliqueuse. Vous avez donc pris la route avec **Sylvaroche**, un arboré shaaniste de passage, pour apprendre à répandre la guérison et la compassion à ses côtés. Un matin, Sylvaroche avait disparu, mais son héritage, votre envie de continuer à prendre soin de vos rencontres, était toujours là. Depuis, vous arpentez Chrysalis en vous faisant des amis précieux. Vos pas vous ont mené à Rosalia... ou peut-être est-ce votre admiration pour les chorégraphies de **Sylphine**, la fille de la reine, qui affolent le Rhyzom ?...

OBJET MYTHIQUE

Pendentif en forme de sablier (RITUELS) : +4 sur le Score en dépensant un point de Corps

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Pendant des années, vous avez voyagé de village en village, offrant vos services de guérisseur bénévole et apportant la guérison à ceux qui en avaient besoin. Au cours d'un de ces voyages, vous avez découvert un sanctuaire antéhumain caché ou oublié, dédié au stockage d'échantillons d'espèces animales et végétales, et peut-être plus. Vous en avez gardé **un fragile petit animal terrien** issu de ce laboratoire, et la responsabilité de ce secret dont vous ne savez que faire...

RELATIONS

- Vous vous êtes pris d'affection pour **Sylphine**, l'Être-plante mage, car vous êtes fasciné par son pouvoir sur la sève et ses spectacles vus dans le Rhyzom. Vous êtes maintenant un fan qui connaît toutes ses chorégraphies, et vous avez choisi d'être son protecteur.
- Vous appréciez l'idéologie de **Yelena**, l'Anténumaine technicienne, qui se rapproche de vos convictions.
- Vous êtes intrigué par **Axone 10**, l'Androïde déviante, mais redoutez son potentiel dévastateur qui vous rappelle vos anciens frères ygwans.
- Vous avez soigné **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier, alors qu'il était traqué par les cauchemars de son Seigneur-mage, et faites depuis route avec lui.

VOCATIONS

DOMAINE DE SHAAN

MARCHEUR DE RÊVE +2

Vous êtes un traqueur de songes nécrotiques. Vous pouvez aussi envoyer des messages à ceux qui dorment, quel que soit l'endroit où ils se trouvent, et combattre les chimères...

DOMAINE DE RITUELS

DISCIPLE DU TEMPS +2

Vous considérez le temps comme une force primordiale qui façonne l'univers et toutes les choses en elle. Vous avez toujours une intuition sur ce qui va se passer l'instant d'après et disposez de fait d'un coup d'avance sur les autres.

DOMAINE DE COMBAT

PROTECTEUR +2

Vous usez autant que possible de tact pour résoudre les conflits sans violence, mais vous pouvez tout aussi bien faire preuve de force si la situation l'exige, en n'utilisant que votre corps pour vous battre, de préférence pour neutraliser votre adversaire à l'aide de blocages, de strangulations et d'immobilisations.

POUVOIR

Ignorer un aléa ☐
☐
☐

SYLPHINE AZILEA

Être-plante
MAGE
des monts fleuris

FEMME
22 ANS
1,83M
72 KG

CRÉATIVE
EXPANSIVE

APPRENTIE (RANG 2)
VICTIME PROTECTRICE
Un feu intérieur brûle en vous. Vous voulez tout faire pour vous sortir de votre condition de victime, quitte à y perdre la vie en aidant une autre victime.

RICHESSES 10

POINTS D'EXPÉRIENCE :

VÉCU

Vous êtes la fille d'**Azilée**, reine de **Rosalia**, ce qui faisait de vous une princesse promise à une vie de cour, à votre grand désespoir. Attirée par les arts magiques, et au travers de cela, par l'expression artistique, vous inventez des chorégraphies que vous diffusez dans le **Rhyzom**, ce réseau végétal qui alimente Chrysalis. Plus vos danses ont du succès, plus vous développez des désirs d'indépendance. Votre relation avec votre mère s'est tendue, encore plus depuis la mort de votre père, assassiné lors d'un voyage d'étude par une créature nécrotique. Vous avez donc choisi de rompre avec votre destinée royale, pour vous faire toute seule en vivant de vos créations... jusqu'à ce que votre mère commence à avoir de graves problèmes... Et vous ne pouvez pas vous résoudre à l'abandonner maintenant alors que son royaume, votre royaume, est en danger !

OBJET MYTHIQUE

Robe aux motifs changeants (ARTS) :
Relancer les 4 dés en dépensant un point d'Âme

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Vous avez étudié les arcanes de la magie depuis votre plus tendre enfance. Votre curiosité vous a poussé dans les parties interdites du **Temple de la Lumière Éternelle** où vous avez découvert l'existence de la **Pierre de Lune**, qui vous a baigné de sa lumière étrange. Vous en avez gardé un don pour attirer les phénomènes magiques insolites qui vous entourent. Depuis que vous avez goûté à son pouvoir, vous vous rêvez, sortant du temple avec la pierre entre vos mains, irradiant d'une lumière divine...

RELATIONS

- Vous êtes touchée par la démarche d'**El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste qui vous offre une protection rassurante. Il vous fait également beaucoup rire lorsqu'il reproduit vos chorégraphies.
- Vous n'êtes pas insensible aux charmes de **Yelena**, l'Antéhumaine technicienne, mais que vous trouvez un peu trop entreprenante à votre goût.
- Vous avez un rejet d'**Axone 10**, l'Androïde déviante, qui vous rappelle une histoire sordide que votre mère a pu avoir, mais qu'elle a toujours tenue secrète.
- Vous n'êtes pas non plus insensible à la mélancolie de **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier et à ses airs de bad boy ténébreux.

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en SHAAN et ARTS
(-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DES ARTS

INFLUENCEUSE +2
Vous êtes un créatrice de contenu en vogue, gagnant l'adoration de nombreuses communautés pour votre capacité à captiver l'imagination. Votre art est façonné pour être partagé sur le Rhyzom, le réseau qui se propage à travers les racines des arbres et le mycélium des champignons.

DOMAINE DE SHAAN

MENTALISTE +2
Toujours de bon conseil, vous connaissez bien la psychologie anthéenne avec laquelle vous jouez pour tirer le meilleur parti de chaque individu, afin de créer de bonnes synergies entre les peuples.

DOMAINE DE MAGIE

SÈVE-MAGE +2
Vous avez accès au Rhyzom grâce à votre magie et pouvez y circuler librement et y récupérer documents, images et sons. Vous pouvez également alimenter les androïdes avec l'énergie de la sève.

POUVOIRS

Répartir les pertes ☐
☐
☐

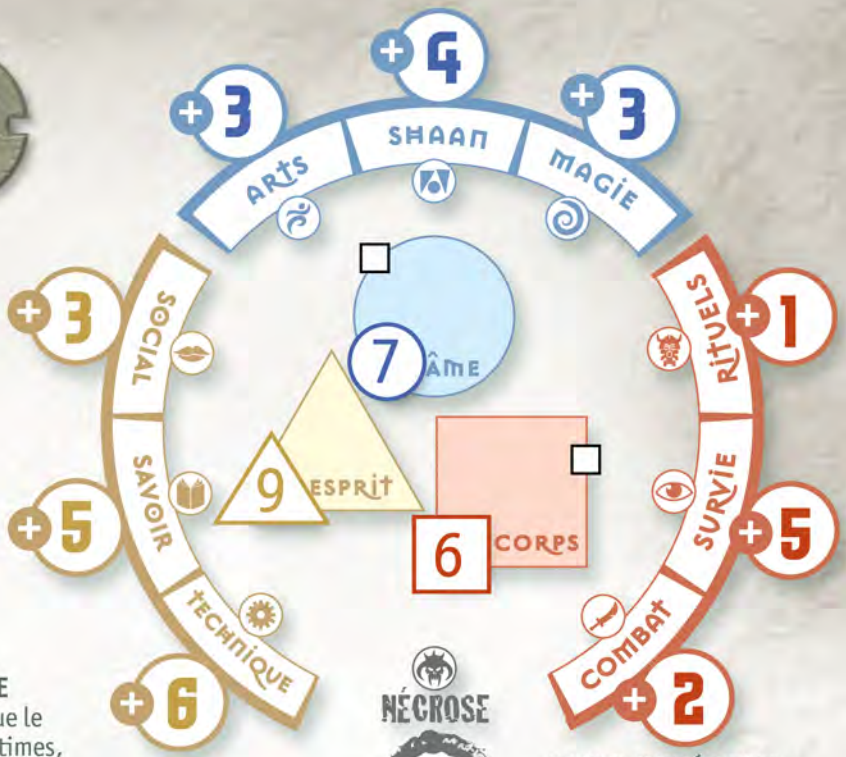
YELENA ZOLL

Antéhumaine
TECHNICIENNE
nomade

NON GENRÉE
31 ANS
1,72M
66 KG

CÉRÉBRALE
CURIEUSE

APPRENTIE (RANG 2)
OBSERVATRICE RÉVOLTÉE
Vous ne supportez pas ce que le bourreau fait subir à ses victimes, mais vous restez tétanisé. Sans aide extérieure, vous ne bougerez pas...



POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 3

VÉCU

Refusant la vie virtuelle imposée par les Transhumains des Îles foudroyées, vous avez découvert que le mal dépassait votre entendement et que le pouvoir humain était gangréné par la Nécrose. Vous avez donc fui vers Chrysalis avec votre compagne **Zloé**, animée d'une soif de vous intégrer dans cet environnement où la nature règne en maîtresse. Vous êtes parvenue à faire vriller le logiciel d'**Axone 10**, l'androïde qui vous traquait, et êtes depuis devenues... amies ?... Par contre, vous vous êtes séparée de votre compagne Zloé qui vous a trahie lors d'un trafic de matériel technologique. Vos explorations vous ont amenée à **Rosalia**, car vous détenez un secret qui pourrait faire vaciller le pouvoir en place...

OBJET MYTHIQUE

Console de connexion au Rhyzom (TECHNIQUE) : Ignorer les crânes en dépensant un point d'Âme

CE QUI VOUS A CHANGÉ

En explorant les alentours de **Rosalia** à la recherche de ruines antiques, vous avez découvert un laboratoire caché gardé par un androïde géant avec des lianes épineuses à la place des bras. Vous y avez trouvé des expérimentations rebutantes sur des greffes entre machines et végétaux, apparemment commandées par **Azilée**, la reine de Rosalia... Vous en avez gardé un manque de confiance total envers les instances dirigeantes en général. Maintenant, forte de ce secret, vous voulez vous attirer les grâces d'Azilée, pour l'approcher au plus près et la mettre face à ses responsabilités afin de lui faire entendre raison.

RELATIONS

- Vous êtes entrée en contact avec **Sylphine**, l'Être-plante mage, afin de vous rapprocher de sa mère, la reine **Azilée**.
- Vous appréciez beaucoup **El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste, car vous vous sentez proche de ses valeurs.
- Vous avez changé le logiciel cognitif d'**Axone 10**, l'Androïde déviante et avez envers elle un statut de mentor.
- **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier, ne vous inspire pas confiance.

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en SAVOIR et SURVIE
(-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DE SAVOIR

ARCHÉOLOGUE +2

Spécialiste de l'Histoire et de la civilisation terrienne et héossienne, vous connaissez l'évolution des anthéens, leurs migrations et leur développement social, culturel, politique et technologique à travers les âges.

DOMAINE DE TECHNIQUE

CODEUSE +2

Vous excellez dans la programmation bionique qui allie la biologie et la technologie. Vous pouvez créer des interfaces de connexion sophistiquées, ce qui vous permet d'interagir avec le Rhyzom, un réseau végétal permettant la diffusion et la réception d'informations à grande distance.

DOMAINE DE SURVIE

EXPLORATRICE +2

Maître de la survie en milieu sauvage, votre expertise en randonnée est sans égale. Vous résistez aux maladies et aux intempéries et vous connaissez les premiers soins rudimentaires à apporter en cas de problème.

POUVOIRS

+2 sur le dé d'action ☐
..... ☐
..... ☐

AXONE 10

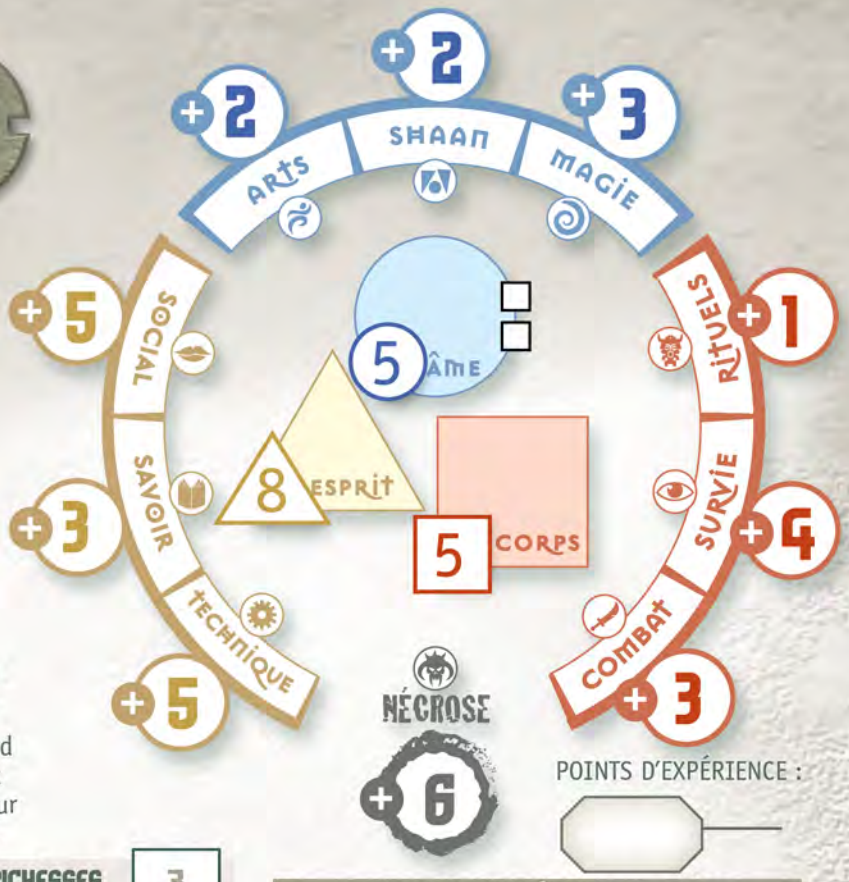
Androïde
DÉVIANTE
des forêts primales

ASEXUÉE
8 ANS
2,00 M
100 KG

PERSPICACE
CONFIANTE

APPRENTIE (RANG 2)
SAUVEUSE REPENTIE
Vous n'êtes pas en accord avec votre conscience et pensez faire le mal autour de vous alors qu'en fait, vous agissez pour le bien.

RICHESSES 3



POINTS D'EXPÉRIENCE :

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en TECHNIQUE et SOCIAL
(-1 énergie)

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Vous avez orchestré quelques trafics avec **Yelena** et **Zloé** pour faire passer illégalement du matériel technologique depuis les Îles foudroyées vers Chrysalis, mais vous avez été trahie par Zloé, la compagne anti-technologie de Yelena, qu'elle a quittée suite à cela. Suite à cette rupture brutale, vous en avez gardé une paranoïa chronique, particulièrement envers vos proches...

VÉCU

Vous aviez été envoyée par les dirigeants des Îles foudroyées pour ramener les déserteuses antéhumaines **Yelena** et **Zloé**, traîtresses à la transhumanité. Mais au moment de les capturer, l'amour et l'idéalisme de Yelena vous a fait buguer. Vous vous êtes reformatée pour tenter de filtrer vos pulsions assassines et vous avez ouvert votre Âme naissante aux merveilles de Chrysalis. Depuis, vous parcourez ces terres oniriques aux côtés de Yelena sans vous lasser de cette nouvelle vie...

RELATIONS

- Vous êtes intriguée par **Sylphine**, l'Être-plante mage, dont vous ne comprenez ni l'art ni les aspirations, mais êtes curieuse de comprendre son logiciel, d'autant plus que vous avez cru comprendre qu'elle pouvait vous alimenter en énergie avec sa magie de la sève.
- **Yelena**, l'Antéhumaine technicienne, a changé votre logiciel et a éveillé votre Âme au monde merveilleux de Chrysalis, et vous ne l'en remercierez jamais assez...
- Vous êtes fascinée par **El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste, par sa physiologie et sa façon d'être en harmonie avec la nature. C'est quelque chose que vous lui enviez.
- Vous êtes très attirée par **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier, car vous sentez qu'il a souffert et vous avez de la compassion pour lui.

OBJET MYTHIQUE

Malette escamotable dissimulant un fusil d'assaut (NÉCROSE) :
+2 sur le dé d'action en dépensant un point d'Esprit

VOCATIONS

DOMAINE DE TECHNIQUE

BIOTEK +2
Vous maîtrisez la technologie antéhumaine, des véhicules aux calculateurs, en passant par les armes humaines, le rézo Rhyzom et les systèmes de communication.

DOMAINE DE SOCIAL

DIPLOMATE +1
Entre le marteau et l'enclume, vous êtes là pour gérer les conflits. Vous connaissez les généalogies de chaque dynastie, les us et coutumes de chaque culture, afin qu'au moment crucial de la négociation politique, vous ne fassiez aucun impair.

DOMAINE DE NÉCROSE

MITRAILLEUSE +3
Vous êtes entraînée à manier toutes les armes technologiques humaines et d'autres civilisations, du simple pistolet à décharge au canon à ondes embarqué. Vous savez aussi utiliser les armures et autres boucliers énergétiques qui vous permettent de vous prémunir de tous types d'attaques.

POUVOIRS

Regagner 2 énergies ☐
..... ☐
..... ☐

SEULAME

Feling nocturne
AVENTURIER
des marécages

HOMME
25 ANS
1,69 M
65 KG

IMAGINATIF
INTROVERTI

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 1

APPRENTI (RANG 2)

VICTIME VIGILANTE
Vous passez votre temps à espérer qu'un sauveur viendra vous aider. Et ce jour-là, vous serez prêt à agir.

VÉCU

De votre naissance à l'âge adulte, vous n'avez connu que l'esclavage au service de **Shaïtagaar**, un Seigneur-mage tyranique. Après plusieurs tentatives d'évasion sévèrement réprimées, vous avez fini par réussir à vous enfuir, laissant des proches derrière vous, à votre grand regret. Coursé par des songes et blessé, vous avez été sauvé par **Sylvaroche**, un arboré shaaniste et **El'mess**, son apprenti ygwan éphémère. Vous avez fait route avec eux pour parfaire vos connaissances des songes, et avez prolongé vos aventures aux côtés d'El'mess quand Sylvaroche a mystérieusement disparu, en attendant de vous venger de votre ancien maître. El'mess vous a traîné jusqu'à **Rosalia**, attiré par les danses de la Princesse **Sylphine**, mais vous comptez en profiter pour vous renseigner sur un mage onirique aussi douteux que puissant du nom de **Malikaar**.

OBJET MYTHIQUE

Cristal de rêve (MAGIE) :
Répartir les pertes en dépensant un point d'Âme

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Vous avez été engagé par **Sylvaroche**, un arboré shaaniste, pour enquêter sur des phénomènes paranormaux dans un ancien temple hanté. Au cours de votre exploration, vous avez été piégé dans des songes terrifiants dans lesquels vous avez bien failli vous perdre pour l'éternité. Vous en avez gardé des insomnies chroniques, car vous repoussez inconsciemment le moment de vous endormir par peur de rester coincé dans vos rêves.

RELATIONS

- Ça ne vous plaît pas qu'El'mess soit fan de **Sylphine**, l'Être-plante mage, et vous trouvez ridicule la façon qu'il a de refaire ses chorégraphies. Du coup, vous êtes un peu jaloux de l'être-plante.
- Vous avez de la compassion pour **Yelena**, l'Antéhumaine technicienne nomade, car son histoire fait écho à la vôtre.
- Vous décelez chez **Axone 10**, l'Androïde déviante des forêts primales, une nécrose latente et vous ne lui faites pas confiance.
- **El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste, a bien des défauts, mais il vous a sauvé la vie et offert la liberté autant qu'une compagnie agréable. Pour tout cela, vous lui serez éternellement redevable.

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en NÉCROSE et MAGIE
(-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DE MAGIE

MAGE ONIRIQUE +3
Vous pouvez puiser dans les rêves des individus pour matérialiser des créatures chimériques, des constructions utilitaires, des armes ou des plantes exotiques, etc. Ces évocations dureront tant que vous ne dormez pas, mais vous subirez le contre-coup d'un repos agité (-1 dé noir en régénération d'Âme).

DOMAINE DE SURVIE

CHASSEUR +2
Ne faire qu'un avec sa proie, sentir la respiration de l'arbre, faire corps avec la nature, capter le moindre détail et fondre sur votre cible à la vitesse de l'éclair ou la tuer à distance, en toute discrétion.

DOMAINE DE NÉCROSE

NÉCROMANT +1
Vous maîtrisez les énergies sombres des Limbes et manipulez les forces de la mort pour de sinistres desseins. Vous pouvez lire dans les entrailles, provoquer la putréfaction, lever un voile d'ombre ou relever les âmes défuntes.

POUVOIRS

Relancer les 4 dés ☐
..... ☐
..... ☐

ECLAT SOLEIL

ASTROPOLIS
Antéhumains

ROSALIA
Êtres-plante

JAUGE DU TEMPS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

ECLAT SOLEIL

ASTROPOLIS
Antéhumains

1. LE SEIGNEUR MAGE
2. LES ÉPINEUX
3. LES GARDIENNES DE L'HARMONIE
4. LE LABYRINTHE VÉGÉTAL
5. AUX PORTES DE LA NUIT
6. ROSALIA

ROSALIA
Êtres-plante

JAUGE DU TEMPS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

ROSALIA
Le Temple de la Lumière Eternelle
1
Le quartier du Savoir
2
3
Le quartier des Arts
Le quartier du Commerce
5
4
Le Palais Royal
PHYTAES
La cité oubliée
7
8
La Nécropole
6
BULBALIA
Le haut village
N
O
E
S

SHAAN WORLD

CHRYSALIS

ONIRIC FANTASY

LE JDR AVEC OU SANS MJ
ET MÊME EN SOLO

LATE PLEDGE OUVERT

GAME ON
TABLETOP