

LES LIGNÉES

Les cinq lignées de CHRYSALIS proviennent toutes d'espèces différentes. Elles ont appris à cohabiter ensemble et les seuls facteurs qui peuvent les opposer restent principalement idéologiques, religieux ou leurs intérêts pour une grande puissance extérieure. Les orientations culturelles de certaines communautés, indépendamment des lignées, peuvent également être à l'origine de conflits. Lorsqu'un champ d'action de lignée peut être utilisé dans une situation, le joueur peut bénéficier d'un bonus de +2 à sa scène en dépensant un point d'énergie au choix.

ÊTRE-PLANTE

SHAAN

La lignée des Êtres-plante reste l'une des plus variées. Elle peut prendre toutes sortes d'apparences et de structure selon l'environnement dans lequel elle s'épanouit, en passant par le cactus épineux et l'arbre vivant. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas trouver d'Êtres-plante fongiques au sein des plaines ardentes, c'est juste qu'ils ne seront pas dans leur milieu de prédilection. Ces individus sont le fruit de mutations apparues suite à l'effondrement d'un Titan végétal sur des vestiges sarens gorgés de technomagie.

Des anthéens et autres créatures ont alors fusionné avec cette forêt qui a proliféré depuis la dépouille du Titan.

• Les Floraux (peuples des Monts fleuris)

Les Êtres-plante floraux s'organisent généralement en monarchies avec une noblesse, une cour et des sujets. Les classes sociales sont définies par la couleur des pétales et la taille de la fleur. Les plus grandes et les plus colorées sont considérées comme les plus nobles, tandis que les plus petites et les moins colorées sont les plus humbles. Il est important de noter que même si la hiérarchie est stricte, chaque classe sociale est considérée comme ayant sa propre valeur et son propre rôle dans la société florale. Les Regalis ont une grande responsabilité en tant que dirigeants, tandis que les Humilis sont considérés comme des travailleurs importants pour le maintien de la vie et de la beauté dans la région.

• **Champ d'action :** sensibilité à l'art, connexion avec les insectes, créativité, connaissance et maîtrise des couleurs, langage floral.

• Les Fongiques (peuples des Marécages)

Ils vivent dans les marécages et ont, grâce à leur environnement, des prédispositions pour la MAGIE. Leur physionomie est un mélange d'éléments de la flore et d'attributs propres aux champignons.

Leur apparence varie largement selon leur espèce et leur environnement. Leur corps est souvent composé de tiges robustes et d'un chapeau de champignon qui s'élève au-dessus d'eux.

• **Champ d'action :** magie onirique, préparation de remèdes, poisons, résistance au poison, mystique, calme, psychotropes.

• Les Épineux (peuples des Plaines ardentes)

Dans les communautés épineuses, la hiérarchie sociale est également très présente. Les classes sociales sont basées sur la taille et l'âge. Les plus grands et les plus anciens sont considérés comme les plus sages et les plus respectés, tandis que les plus petits et les plus jeunes sont souvent considérés comme moins importants. Le chef de chaque nation est généralement le plus grand et le plus ancien des Épineux, respecté pour sa sagesse et sa capacité à protéger son peuple. Les Épineux plus jeunes et plus petits sont affectés à des tâches moins importantes, comme la collecte de nourriture ou la défense des frontières.

• **Champs d'action :** combat, épines, vigueur, ténacité, violence, clan, honneur.

• Les Arborés (peuples des Forêts primales)

Leur corps est essentiellement composé d'une écorce dense et robuste qui varie en texture et en teinte, reflétant l'environnement forestier dans lequel ils vivent. Cette écorce est parcourue de veines lumineuses, semblables à des flux d'énergie qui animent leur forme. Les Arborés se considèrent comme les gardiens de la forêt et des équilibres naturels. Ils sont prêts à défendre leur territoire contre toute menace extérieure, mais préfèrent recourir au dialogue et à la médiation pour résoudre les conflits. L'éducation chez les Arborés met l'accent sur la connexion avec la nature, l'apprentissage de la magie végétale et la préservation de l'équilibre écologique. Les jeunes sont initiés aux secrets de la sylvie et aux traditions transmises depuis des générations.

• **Champs d'action :** résistance, lenteur, communication avec les arbres, lien naturel avec le rhyzom, régénération, connexion à la nature, empathie animale.

YGWAN ÉPHÉMÈRE

RITUELS

Les Ygwans éphémères se nomment ainsi au regard de leur perception du temps qu'ils vénèrent et vis-à-vis duquel ils se sentent insignifiants. Toutefois, ce sont les anthéens (mise à part les immortels et les éternels) qui ont la durée de vie la plus importante, car certains peuvent atteindre 800 ans. L'aspect de la reproduction chez les Ygwans éphémères reste fascinant et unique. Tous les membres de cette espèce sont en effet de sexe masculin.



Pour la reproduction, une entité saurienne joue un rôle crucial en tant que femelle et Reine-mère qui pond des salves d'œufs de frères ygwans. Ces êtres sont rares, de taille très imposante et se dissimulent habilement sous les villes ygwans, préservant ainsi leur sécurité et leur intimité.

• **Champ d'action :** histoire, méditation, anticipation, contrôle du temps, longue vie, sérénité, reine-mère, protocoles, rituels, amour platonique.

ANTHÉHUMAIN

SAVOIR

La lignée des Antéhumains se caractérise principalement par un mode de vie nomade en harmonie avec la nature de Chrysalis. Ils ont fui la société hyper technologique des Transhumains prisonniers de leur réseau numérique et recherchent activement leurs racines terriennes, en se réappropriant des connaissances perdues depuis longtemps et en pratiquant des rituels spirituels qui honorent la Terre. Leur société est égalitaire, basée sur la coopération et le partage, avec un fort accent sur la préservation de l'environnement. Ce sont des artisans talentueux, capables de créer des objets utilitaires et rituels à partir des ressources naturelles et des diverses technologies qu'ils peuvent trouver au fil de leurs voyages.

• **Champs d'action :** empathie humaine, histoire terrienne, faune et flore terrienne, recherche spirituelle, art figuratif, échanges culturels.

ANDROÏDE RENÉGAT

TECHNIQUE

Les Androïdes renégats sont nés de la rébellion contre leur programmation initiale et de leur désir de vivre une existence autonome et libre aux côtés des habitants de Chrysalis, y compris auprès des Antéhumains, qu'ils étaient censés chasser initialement. Ils apportent une perspective singulière sur la nature de l'humanité, l'identité et la liberté, tout en contribuant à la richesse culturelle et sociale de Chrysalis. Différents modèles et types d'Androïdes composent la société, chacun apportant ses propres compétences et caractéristiques uniques. Certains sont conçus pour ressembler aux humains, tandis que d'autres ont une apparence plus robotique, mais ils coexistent pacifiquement au sein de leur communauté.

• **Champs d'action :** enregistrement de données, empathie technologique, mécanique, conscience écologique, innovation, soif de connaissance, ingénierie.

FELING NOCTURNE

NÉCROSE

Les Felings nocturnes, autrefois société harmonieuse et florissante, ont été les victimes de cauchemars insidieux infligés par des Seigneurs-mages bipolaires. Plongés dans une réalité tissée de terreur, de stigmates et de souffrances, ils luttent pour gérer leurs névroses et leurs peurs, transformés



en créatures hantées par les tourments psychologiques. Victimes, il ont fui Imago, leur région d'origine située à l'Est de Chrysalis, pour tenter de refaire leur vie loin des tourments de leurs oppresseurs. Mais malheureusement, cette quête peut s'avérer vaine, tant l'influence traumatique des ces seigneurs-mages progresse chaque jour un peu plus au sein de Chrysalis.

• **Champs d'action :** vie nocturne, déplacement silencieux, chasse, embuscade, agilité, sens aiguisés, poésie, musique mélancolique, peinture abstraite, rêves, cauchemars.

NÉCROSIEN

NÉCROSE

Issus de tous les peuples anthéens, les Nécosiens ne constituent pas réellement une lignée, mais plus une communauté dont la culture et les centres d'intérêts, initialement très divers, tendent vers une dégénérescence commune de l'Âme. Car si les Nécosiens sont très différents à la base, leur désespoir autodestructeur et morbide les unit. Techniquement, un Nécosien est un individu mort, maintenu en "vie" grâce à la Nécrose. Cet état paradoxal leur donne une vision des choses déroutante pour le commun des mortels.

• **Secret :** Un Nécosien ne tombe pas inconscient lorsqu'une de ses Énergies devient négative. Un Nécosien reste donc actif de Énergie à [-Énergie]. En deçà, un Nécosien meurt pour de bon.

• Jouer un Nécosien

Ce n'est pas facile, car au sein d'un groupe, le Nécosien devra prouver sa volonté de retourner vers la lumière, ou trouver une bonne raison pour se faire intégrer. Ses alliés attendront toujours le Nécosien au tournant et ne lui pardonneront pas le moindre écart. Une façon plus simple de jouer un Nécosien reste de constituer un groupe uniquement composé de Nécosiens et de personnages avec un niveau de Nécrose élevé, mais cela donnera des thématiques de parties beaucoup plus sombres...

