Korran

Présentation

Les Korran sont une race forgée par les anciens dieux à l’époque des grandes guerres. Conçus comme des troupes de choc, ils étaient destinés à écraser leurs ennemis par la force brute. Mais, comme les Oni avant eux, ils finirent par se soulever contre leurs créateurs, gagnant leur liberté au prix de sang et de sacrifices.
Moins puissants que leurs « cousins » Oni, ils se démarquent par leur résilience, leur discipline et un sens pragmatique qui en a surpris plus d’un. Aujourd’hui, les Korran sont présents dans toutes les grandes cités de Sicard, autant soldats que bâtisseurs, administrateurs, érudits ou mercenaires. On les retrouve particulièrement dans les désolations d’Aurélia, mais leur réputation de loyauté et de stratégie leur a ouvert les portes du monde entier. Là où les Oni inspirent crainte et méfiance,

les Korran gagnent souvent respect et confiance, bien que beaucoup continuent de les réduire à des brutes.

Traits raciaux (communs)

Rage Korran : 2 fois par repos court, vous entrez en rage.

- Vos jets d’attaque gagnent +15%.
- Vos ennemis ont +15% de chance de vous toucher.
- Vos attaques infligent +2 dégâts.
- Dure 1 minute ou jusqu’à ce que vous l’interrompiez.

Physique imposant : avantage aux tests de Force en opposition.
Longévité / Taille : 120–160 ans ; 1,80 m à 2,30 m.

Caractéristiques de base (avant sous-ascendance)

- **Physique** : 30–70
- **Agilité** : 30–70
- **Esprit** : 30–70
- **Perception** : 30–70
- **Charisme** : 30–70
  Selon la sous-ascendance choisie, **2 stats passent en 40–80**.

Apparence

Les Korran possèdent une peau grise (pâle, cendrée, ou sombre selon leur ascendance), parcourue de veines lumineuses qui révèlent leur énergie interne. Massifs et robustes, ils marquent leur chair de tatouages ou de scarifications, chacun racontant un exploit ou un rite de passage. Certains arborent des ornements métalliques ou des implants primitifs, héritage de leur lien avec les Tellurains.

⚒ Sous-ascendances

□□ Les Cendrés — Héritiers de la Rage

Les plus proches de la conception originelle, ils incarnent la brutalité guerrière. Leur peau est gris sombre, marbrée de veines rougeoyantes qui s'illuminent lors de leur Rage.

- **Bonus** : +10 Force, +10 Constitution.
- **Capacité spéciale — Fureur incandescente (1/combat, Action)** : rugissement brûlant. Tous les ennemis dans 6 m testent Physique DD 25.
  - Échec : 1d6 dégâts brûlants + Étourdis (–1 action).
  - Réussite : moitié dégâts.
- **Affinité** : résistance naturelle à la peur (avantage vs. Paniqué).

⚙ Les Fer-Nés — Maîtres de la discipline

Forgés pour l'endurance et la stratégie, leur peau gris acier est veinée de lueurs blanches, avec des tatouages qui rappellent circuits ou runes.

- **Bonus** : +10 Constitution, +10 Esprit.
- **Capacité spéciale — Stratège impassible (1/combat, Réaction)** : quand vous êtes touché, réduisez les dégâts de moitié et accordez +10% au prochain jet d'attaque/défense d'un allié.
- **Affinité** : résistance à l'état Étourdi et Immobilisé (avantage pour s'en libérer).

❄ Les Veines-de-Glace — Survivants des désolations

Originaires des terres gelées d'Aurélia, ils ont développé une endurance surnaturelle. Leur peau gris pâle est parcourue de veines bleuâtres qui brillent dans le froid.

- **Bonus** : +10 Constitution, +10 Perception.
- **Capacité spéciale — Sang glacé (1/combat, Réaction)** : quand vous tombez sous 25% PV, gagnez +15% réussite aux jets de défense jusqu'à la fin du combat.
- **Affinité** : immunité au froid environnemental, résistance aux poisons (moitié dégâts).

Culture

La société Korran est patriarcale, organisée en clans dominés par des chefs élus par la force, mais leurs conseils incluent toujours des stratèges et des prêtres de Malahar et Zalahar. Leur culture

valorise la discipline et le devoir, bien plus que les Oni, ce qui explique leur intégration dans des rôles inattendus : juges, scribes, ingénieurs militaires, voire diplomates.

Dieux vénérés

- **Malahar** : dieu de la guerre et de la violence.
- **Zalahar** : déesse de la force et du devoir.

Révision #14
Créé 30 juillet 2024 10:36:06 par karubak
Mis à jour 11 septembre 2025 13:00:48 par karubak