

# Korran



## Présentation

L

“*Forgés par les anciens dieux pour servir de troupes de choc durant la Guerre Sainte, les Korran étaient destinés à écraser toute résistance par une brutalité méthodique. Mais à l’instar de leurs cousins Oni, ils finirent par briser leurs chaînes au prix de sacrifices sanglants. Moins massivement puissants que les Oni, les Korran se distinguent par une résilience phénoménale, une discipline de fer et un sens pragmatique aiguisé. Aujourd’hui, ils ne sont plus seulement des mercenaires : on les retrouve dans toutes les grandes cités-États comme*

bâtisseurs, administrateurs, ingénieurs ou érudits. Là où les Oni inspirent la terreur, les Korran imposent le respect.

## ☐ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,80 m à 2,30 m | 120 à 160 ans.
- **Physique Imposant** : Votre carrure de légionnaire parle pour vous. Vous obtenez l'**Avantage** lors de tous les tests et oppositions de force brute basés sur le *Physique* contre les créatures ne possédant pas ce trait.
- **Discipline de Corps** : Le sang des Korran est lourd et stable. Ils possèdent une résistance innée aux toxines, leur offrant l'**Avantage** sur tous les jets pour résister à l'état **Empoisonné**.

## ☐ Plage des Caractéristiques de Départ

☐ Caractéristique	☐ Minimum	☐ Maximum	↳ Impact & Spécificité Korran
<b>Physique</b>	30 (40*)	70 (80*)	<b>Roc de chair</b> : Résistance innée. *(Passe à 40-80 pour toutes les sous-ascendances).
<b>Agilité</b>	30	70	<b>Martial</b> : Mouvements lourds mais pragmatiques et entraînés.
<b>Perception</b>	30 (40*)	70 (80*)	<b>Vigilance</b> : Sens tactique aiguisé. *(Passe à 40-80 pour les Veines-de-Glace).
<b>Esprit</b>	30 (40*)	70 (80*)	<b>Stratège</b> : Capacité d'analyse et de sang-froid. *(Passe à 40-80 pour les Fer-Nés).
<b>Charisme</b>	30 (40*)	70 (80*)	<b>Commandement</b> : Présence impérieuse. *(Passe à 40-80 pour les Cendrés).

“ ⚠ **Rappel de création** : Selon la sous-ascendance choisie ci-dessous, deux caractéristiques clés voient leurs seuils minimum et maximum augmenter de +10 (passant ainsi de 30-70 à **40-80**).

## ☐ Capacité Raciale Commune

# Rage Korran

- **Coût** : 1 Action
  - **Fréquence** : 2 fois par Repos court.
  - **Effet** : Vous libérez l'instinct destructeur programmé dans vos gènes pour une durée de 1 minute (ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin). Tant que la Rage est active, vous subissez les effets suivants :
    - Vous gagnez un bonus de **+15 à tous vos jets de Combat** (Corps à corps et Distance).
    - Vos attaques réussies infligent **+2 Dégâts fixes supplémentaires**.
    - En contrepartie, vous baissez votre garde : les attaques ennemies dirigées contre vous obtiennent un bonus de **+15 pour vous toucher**.
- 

## ☐☐ Les Lignages (Sous-Ascendances)

### ☐☐ Les Cendrés *Héritiers de la Rage*

- **Profil** : Fureur guerrière, Choc & Intimidation
- **Apparence** : Peau gris sombre, marbrée de veines rougeoyantes qui s'illuminent intensément lorsque la Rage Korran est activée.
- **Ajustement des Caractéristiques** : Le Physique et le Charisme passent à **40-80**.
- **Affinité** : Une volonté d'acier forgée dans le sang. Vous obtenez l'**Avantage** sur tous les tests visant à résister à la peur et à l'état **Paniqué**.
- **Fureur Incandescente (Capacité)** :
  - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
  - *Effet* : Vous poussez un rugissement terrifiant mêlé de projections de cendres brûlantes sur un rayon de 6 mètres autour de vous. Tous les ennemis dans la zone doivent tenter un jet de **Physique DD 25** :
    - **Échec** : Subissent **1d6 dégâts brûlants** et l'état **Étourdi** (-1 action au prochain tour).
    - **Réussite** : Subissent la moitié des dégâts et ignorent le malus d'action.

### ⚙️ Les Fer-Nés — *Maîtres de la Discipline*

- **Profil** : Tactique, Endurance & Commandement
- **Apparence** : Peau d'un gris acier froid, parcourue de veines aux lueurs blanches et de tatouages géométriques complexes rappelant des circuits cybernétiques ou des runes de protection.
- **Ajustement des Caractéristiques** : Le Physique et l'Esprit passent à **40-80**.
- **Affinité** : Une stabilité physique et mentale à toute épreuve. Vous obtenez l'**Avantage** sur vos jets pour vous libérer ou résister aux états **Étourdi** et **Immobilisé**.

- **Stratège Impassible (Capacité) :**

- *Coût* : 1 Réaction | *Fréquence* : 1 fois par combat.
- *Effet* : Lorsque vous subissez les dégâts d'une attaque, votre rigueur tactique vous permet d'encaisser le coup tout en guidant vos alliés. Vous **divisez les dégâts de cette attaque par 2**, et vous offrez un bonus de **+10 au tout prochain jet** (d'attaque ou de défense) d'un allié capable de vous entendre.

## \* Les Veines-de-Glace — *Survivants des Désolations*

- **Profil** : Survie extrême, Encaisseur & Combat désespéré
- **Apparence** : Peau d'un gris pâle presque spectral, traversée de veines bleuâtres luminescentes qui s'intensifient en cas de baisse de température.
- **Ajustement des Caractéristiques** : Le Physique et la Perception passent à **40-80**.
- **Affinité** : Habités aux pires climats de Sicard. Vous possédez une **immunité totale** au froid environnemental (blizzards, gel) et les dégâts que vous subissez par le poison sont **divisés par 2**.
- **Sang Glacé (Capacité) :**
  - *Coût* : Passif | *Fréquence* : Permanente.
  - *Effet* : Lorsque vos points de vie tombent **en dessous de 25%** de leur maximum, votre sang se fige et vos sens se focalisent sur la survie pure. Jusqu'à la fin du combat, vous obtenez un bonus permanent de **+15 à tous vos jets de Défense** (Esquive et Parade).

---

## ☐ Culture & Croyances

La société Korran est hautement structurée et méritocratique. Organisés en clans pragmatiques, ils élisent leurs chefs par des démonstrations de force, mais aucune décision majeure n'est prise sans le conseil des scribes, des ingénieurs et des prêtres. Contrairement aux Oni, leur profond respect des lois, des contrats et de la hiérarchie en fait d'excellents cadres au sein des corporations ou des gouvernements des cités-États.

Ils concentrent leur foi sur deux divinités majeures du panthéon martial :

- **Malahar** : Dieu de la guerre, de la conquête et de la violence nécessaire. Il est invoqué pour obtenir la victoire et la fureur au combat.
- **Zalahar** : Déesse de la force d'âme, de la discipline militaire et du devoir citoyen. Elle est la protectrice des bâtisseurs, des juristes et des stratèges.

---

Révision #15

Créé 30 juillet 2024 10:36:06 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 17:46:16 par karubak