

Korran

(image temporaire)



Les Korran sont une race ancestrale née lors des guerres contre les anciens, créés comme des armes de guerre. Ils ont gagné leur liberté en se soulevant contre leurs créateurs. Bien que plus faibles, les Korran ont réussi à triompher et à s'exiler dans les contrées désolées de l'ancienne Aurélia. Aujourd'hui, ils vivent en harmonie avec d'autres peuples, bien qu'ils soient généralement plus présents dans les terres désolées. Il n'est pas rare de croiser des Korran dans divers postes, notamment administratifs. Cependant, beaucoup sont perçus comme peu intelligents et avides de violence, se contentant de suivre les ordres sans poser de questions.

Maîtrise

- Athlétisme
- Intimidation

Caractéristiques

- **Force :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70

- **Agilité :**
 - Minimum : 25
 - Maximum : 65
- **Constitution :**
 - Minimum : 40
 - Maximum : 80
- **Esprit :**
 - Minimum : 20
 - Maximum : 60
- **Perception :**
 - Minimum : 30
 - Maximum : 70
- **Charisme :**
 - Minimum : 25
 - Maximum : 60

Caractéristiques de la Race

- **Rage Korran :** Deux fois par repos court, vous entrez dans une rage folle. Tous vos jets d'attaques sont effectués avec avantage et toutes les attaques subies sont également avec avantage. Vos attaques sont boostées de 2. La rage dure jusqu'à une minute ou lorsque vous décidez de l'interrompre.
- **Physique Imposant :** Vous avez l'avantage sur les jets de force en opposition.

Description Physique

Les Korran sont des êtres imposants, mesurant entre 1,80 m et 2,30 m. Leur corps musclé et robuste est souvent recouvert de tatouages variés, chacun racontant l'histoire personnelle de l'individu. Leur peau a une teinte verdâtre ou grise, et leurs traits sont marqués par une expression de détermination. Leurs yeux brillants reflètent une lueur sauvage et indomptable, tandis que leurs membres puissants leur permettent de réaliser des exploits athlétiques impressionnants.

Culture

Les Korran ont une culture tribale basée sur la force et les capacités de combat. Généralement regroupés en petits groupes guidés par un chef et un shaman, ils choisissent leur leader par la force : celui qui frappe le plus fort devient le chef, et quiconque souhaite prendre sa place doit le battre. Cette tradition a conduit à ce que beaucoup perçoivent les Korran non intégrés comme des sauvages sans foi ni loi, ce qui n'est pas entièrement faux.

Noms Korran

- **Féminin :** Vornara, Thulaga, Zargona, Grimzara

- **Masculin** : Graknor, Vaknor, Rugoth, Mordash

Dieux Vénérés

- **Malahar** : Dieu de la guerre et de la violence
- **Zalahar** : Déesse de la force et du devoir

Révision #10

Créé 30 juillet 2024 10:36:06 par karubak

Mis à jour 22 septembre 2024 20:48:49 par karubak