

Ossians



Présentation

Les Ossians sont des êtres mystérieux issus du cadavre du dieu primordial de la vie. Leur corps, bien que solide, possède la capacité unique de se transformer en liquide lorsque cela est nécessaire. Originaires des îles de la mer de Kalystrine, les Ossians se sont intégrés tant dans les cités elfiques que dans celles des autres espèces, apportant avec eux une culture riche et des compétences variées.

Description Physique

- **Apparence** : Les Ossians ont une peau translucide qui peut varier en teinte, allant du bleu profond au vert émeraude. Leur forme est souvent fluide, et ils peuvent sembler presque éthérés, particulièrement lorsqu'ils utilisent leur capacité métamorphe.
- **Morphologie** : Leur corps est élancé et adaptable, leur permettant de changer de forme et de passer à travers des espaces extrêmement étroits. Lorsqu'ils sont sous leur forme solide, leurs traits sont fins et délicats, mais leur structure leur confère une grande résistance.
- **Yeux** : Leurs yeux brillent d'une lueur argentée, et ils sont capables de percevoir même dans l'obscurité la plus totale.

Culture

La culture des Ossians est marquée par une profonde connexion avec l'eau et les éléments naturels. Ils célèbrent des rituels liés à la mer, où la danse et la musique jouent un rôle essentiel. Leur société valorise la discrétion et l'ingéniosité, et ils sont réputés pour leur capacité à s'adapter à diverses situations, tant sociales que physiques.

En tant que métamorphes, les Ossians sont souvent considérés comme des diplomates naturels, capables de naviguer entre les différentes cultures et d'apaiser les tensions. Ils ont également un grand respect pour la technologie, intégrant des inventions dans leur quotidien tout en préservant leur héritage ancestral.

Maîtrises

- **Discrétion** :
- **Technologie** :

Caractéristiques

- **Force** :
 - Minimum 30
 - Maximum 70
- **Agilité** :
 - Minimum 40
 - Maximum 80
- **Constitution**
 - : Minimum 40
 - Maximum 80
- **Esprit** :
 - Minimum 30
 - Maximum 70

- **Perception :**
 - Minimum 30
 - Maximum 70
- **Charisme :**
 - Minimum 30
 - Maximum 70
- **Intelgence:**
 - Minimum 30
 - Maximum 80
-

Capacités de Race

- **Métamorphe :** Votre corps peut changer de forme, vous permettant de passer par des passages extrêmement fins.
- **Vision dans le noir :** Vous pouvez voir dans l'obscurité totale.
- **Touché glacé :** En réaction, vous pouvez, deux fois par jour, transformer votre corps de l'état liquide à l'état solide. Si cela se produit lorsqu'on vous attaque, la créature attaquante subit 2d6 de dégâts de froid.

Noms Courants

- **Féminin :** Lyra, Selina, Nymara
- **Masculin :** Thalor, Zephyr, Varyn

Révision #7

Créé 14 septembre 2024 15:05:29 par karubak

Mis à jour 11 mars 2025 17:22:24 par karubak