Ossians



Présentation

> *Nés du cadavre en décomposition du dieu primordial de la Vie, les Ossians sont des êtres fluides, insaisissables et en perpétuelle mutation. Leur enveloppe corporelle, semi-liquide, abrite en son centre un noyau lumineux brillant comme un cœur cristallin, ultime vestige de l'étincelle divine originelle. Capables de modifier leur densité moléculaire pour se liquéfier ou se solidifier en un battement de cœur, ils incarnent l'adaptation absolue. Issus des archipels de la mer de Kalystrine, ils parcourent aujourd'hui le monde et les mégalopoles de Sicard en s'adaptant à leur environnement sans jamais cesser d'avancer.*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Morphologie & Noyau :** Silhouette élancée et modulable. Un noyau gémologique (argenté ou bleuté) est visible par transparence au centre de leur torse. Leurs yeux argentés reflètent les profondeurs marines et brillent dans le noir.
- **Vision Abyssale :** Habitué aux fonds marins et aux abysses, vous possédez une vision nocturne parfaite. Vous voyez dans l'obscurité totale comme en plein jour jusqu'à une distance de **30 mètres**.
- **Diplomates Nés :** Votre nature empathique et changeante vous permet d'apaiser les tensions. Vous bénéficiez d'un bonus permanent de **+10 en Manipulation** lors de tous les jets visant à calmer, négocier ou désamorcer un conflit.

□□ Plage des Caractéristiques de Départ

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Ossian
Physique	30	70	**Mollesse :** Corps semi-liquide, peu adapté à la force brute brute. *(+10 pour les Marins)*
Agilité	40	80	**Fluidité :** Souplesse extrême, esquives naturelles et mouvements fluides.
Perception	30	70	**Écholocation :** Sensibilité aux vibrations et variations de pression. *(+10 pour les Abyssaux)*
Esprit	30	80	**Calcul Quantique :** Esprit profond, grande affinité magique et logique. *(+10 pour les Abyssaux)*
Charisme	30	70	**Fascinant :** Éloquence aquatique, présence hypnotique. *(+10 pour les Marins)*

□□ Capacités Raciales Communes

Métamorphe Liquide

- **Coût :** 1 Action
- **Fréquence :** 2 fois par Repos long.
- **Effet :** Votre corps se liquéfie totalement pendant 1 tour complet. Durant cet effet :

- Vous pouvez vous glisser à travers n'importe quel interstice ou fissure supérieur ou égal à 10 cm.
- Vous devenez **Immunisé** aux dégâts de type *Perforant* (les projectiles passent à travers vous).
- **Faiblesse :** L'eau conduit l'énergie. Vous subissez des dégâts augmentés de **+50%** de la part de toutes les sources de dégâts *Électriques*, *Foudroyants* ou *Techno*.

Toucher Polaire

- **Coût :** 1 Réaction
- **Fréquence :** 1 fois par combat.
- **Effet :** Lorsqu'un ennemi vous touche avec une attaque au corps à corps, vous solidifiez brutalement votre structure en gelant vos tissus au point d'impact. L'assaillant subit immédiatement **1d8 dégâts de froid** et doit réussir un jet de **Physique DD 25** sous peine de subir l'état **Étourdi** (–1 action à son prochain tour) à cause du choc thermique.

□□ Les Courants (Sous-Ascendances

□□ Les Ossians Abyssaux – *Enfants de Venyr*

- **Profil :** Infiltration, Esprit & Occultisme
- **Apparence :** Nés dans les failles sous-marines les plus sombres de Kalystrine, leur fluide corporel est sombre, visqueux, rappelant le mercure, l'huile de moteur ou l'ombre liquide. Leur noyau pulse d'une lueur violette ou argentée très froide.
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Esprit, +10 Perception.
- **Affinité Divine :** Portant la marque du Grand Corbeau, votre esprit est insensible à la terreur. Vous obtenez l'**Unité** (Immunité) ou l'**Avantage** face aux effets de peur et à l'état **Paniqué**.
- **Sillage Spectral (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Vous vous déplacez en laissant derrière vous une traînée de fluide spectral d'un rayon de 3 mètres. Les ennemis qui pénètrent ou traversent cette zone noire doivent immédiatement réussir un jet de **Charisme DD 25** sous peine de subir l'état **Paniqué** pendant 1 tour complet.

□□ Les Ossians Marins – *Enfants de Gronda*

- **Profil :** Soutien, Vitalité & Social
- **Apparence :** Protégés par la Mère des Océans, leur fluide est cristallin, limpide et iridescent comme de la nacre. Leur noyau brille d'une lueur turquoise ou argentée chaleureuse.

- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Physique, +10 Charisme.
- **Affinité Divine :** Votre flux vital se purifie constamment. Vous bénéficiez de l'**Avantage** permanent sur tous vos jets pour résister ou dissiper les états **Hémorragie** et **Empoisonné**.
- **Marée Régénératrice (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Vous libérez une impulsion d'énergie aquatique vitale. Vous régénérez immédiatement **1d6 PV** à vous-même ainsi qu'à tous les alliés situés dans un rayon de 3 mètres autour de votre position.

□□ Culture, Noms & Philosophie

La société Ossienne est intrinsèquement liée aux cycles de l'océan. C'est un peuple de nomades maritimes et urbains dont les structures sociales s'articulent autour des marées et de grands rituels dansés en spirale. Très diplomates, ils entretiennent d'excellentes relations de commerce organique avec les **Elkhor** et partagent de nombreux traités avec les flottes de **Skyperia**. En revanche, ils se méfient des **Cités Libres**, qu'ils jugent trop rigides, territoriales et manipulatrices.

- **Leur crédo :** *“Comme l’eau, je prends la forme du monde, mais je ne cesse jamais d’avancer.”*
- **Noms Féminins courants :** Lyra, Selina, Nymara.
- **Noms Masculins courants :** Thalor, Zephyr, Varyn.

Le Panthéon Diurne

Leur religion repose sur un équilibre parfait entre deux forces majeures, vécues comme les deux phases d'une même marée :

- **Venyr, le Grand Corbeau :** Dieu de la Mort, gardien des âmes et des passages. Il représente la transformation nécessaire, le calme des profondeurs et la fin légitime de chaque cycle.
- **Gronda, la Mère des Océans :** Déesse de la Vie, des marées montantes et de la renaissance. Elle insuffle le mouvement, nourrit le flux vital des Ossians et symbolise la résilience éternelle de la chair.

Révision #10
Créé 14 septembre 2024 15:05:29 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 17:53:20 par karubak