Ossians

Présentation

Nés du cadavre du dieu primordial de la Vie, les Ossians sont des êtres fluides et insaisissables. Leur corps, semi-liquide, abrite un **noyau lumineux** qui pulse comme un cœur cristallin, symbole de leur lien avec l’origine du monde. Capables de se solidifier ou de se liquéfier à volonté, ils incarnent l’adaptation même.
Leur peuple vient des îles de la mer de Kalystrine, mais beaucoup ont rejoint les grandes cités

---

Description physique

- **Peau** : translucide, parcourue de flux liquides variant selon l’individu (eau, mercure, huiles, acides dilués, etc.).
- **Noyau** : une gemme argentée ou bleutée au centre du torse, visible par transparence.
- **Corps** : élancé, modulable ; peut se liquéfier partiellement ou totalement.
- **Yeux** : argentés, brillants dans l’obscurité, semblant refléter des profondeurs marines.

Culture

- **Société** : nomade maritime, rituels liés aux marées, danses en spirale imitant le flux des océans.
- **Valeurs** : fluidité, ingéniosité, discrétion, médiation.
- **Relations** :
  - Alliés : Elkhor (partage de savoirs organiques) et Skyperia (échanges diplomatiques).
  - Ennemis : Cités Libres (méfiance, rivalité politique et territoriale).
- **Philosophie** : “Comme l’eau, je prends la forme du monde, mais je ne cesse jamais d’avancer.”

Religion

Les Ossians vénèrent deux divinités complémentaires :

- **Venyr, le Grand Corbeau** : dieu de la Mort, gardien des âmes et des passages. Pour les Ossians, il représente la transformation nécessaire.
- **Gronda, la Mère des Océans** : déesse de la Vie, des marées et des renaissances. Elle incarne le flux vital qui nourrit leur essence.

Cette dualité n’est pas perçue comme un conflit, mais comme l’équilibre d’une marée : vie et mort ne sont que deux états d’un même cycle.

- Rituels pour **Venyr** : chants nocturnes et offrandes symboliques guidant les âmes vers les profondeurs.
- Rituels pour **Gronda** : immersions collectives, danses marines et célébrations des grandes marées.

Caractéristiques

- **Physique** : 30–70
- **Agilité** : 40–80
- **Constitution** : 40–70
- **Esprit** : 30–80
- **Perception** : 30–70
- **Charisme** : 30–70

Orientation : très adaptables (voleurs, mages, diplomates), mais rarement des brutes pures.

Capacités raciales

- **Métamorphe liquide** *(Action)* :
  Votre corps devient liquide pendant 1 tour (2 utilisations par repos long).
  - Vous pouvez traverser un interstice ≥ 10 cm.
  - Vous ignorez les attaques **perforantes**, mais subissez +50% dégâts **électriques**.
- **Vision abyssale** *(passif)* :
  Vous voyez dans l'obscurité totale comme en plein jour (30 m).
- **Toucher polaire** *(Réaction, 1/combat)* :
  En solidifiant brutalement votre corps lors d'une attaque reçue, l'assaillant subit **1d8 dégâts de froid** et doit réussir un jet de **Physique DD 25** ou perdre **–1 action**.
- **Diplomates nés** *(passif)* :
  +10 aux jets de **Manipulation** visant à calmer, négocier ou apaiser.

Noms courants

- **Féminins** : Lyra, Selina, Nymara
- **Masculins** : Thalor, Zephyr, Varyn

Sous-ascendances Ossians

1. **Ossians Abyssaux** (Enfants de Venyr)

Nés dans les failles les plus sombres de Kalystrine, ils portent en eux la marque du **Grand Corbeau**. Leur fluide est sombre, parfois huileux ou métallique, et leur noyau brille d'une lueur froide. Ils incarnent la transformation et l'inéluctabilité de la mort.

- **Apparence** : peau tirant vers le noir bleuté, noyau argenté ou violet sombre, flux visqueux rappelant l'ombre liquide.
- **Bonus** : +10 Esprit, +10 Perception.
- **Capacité spéciale — Sillage spectral** *(1 fois/combat, Action)* :
  Vous laissez derrière vous une traînée liquide spectrale. Les ennemis qui traversent cette zone (3 m) doivent réussir un jet de Charisme DD 25 ou subir l'état **Paniqué** pour 1 tour.
- **Affinité divine** : résistance aux effets de peur et de panique.

---

2. **Ossians Marins** (Enfants de Gronda)

Protégés par la **Mère des Océans**, ils sont liés aux marées et à la vitalité. Leur fluide est clair, limpide ou iridescent comme des perles, et leur noyau pulse comme une flamme aquatique. Ils incarnent la vie et la résilience.

- **Apparence** : peau bleu clair ou verte, noyau brillant d’argent ou de turquoise, flux liquide pur et scintillant.
- **Bonus** : +10 Constitution, +10 Charisme.
- **Capacité spéciale — Marée régénératrice** *(1 fois/combat, Action)* :
  Vous libérez une vague d’énergie aquatique qui soigne **1d6 PV** à vous-même et aux alliés dans un rayon de 3 m.
- **Affinité divine** : résistance aux états **Hémorragie** et **Empoisonné**.

Révision #9
Créé 14 septembre 2024 15:05:29 par karubak
Mis à jour 11 septembre 2025 13:05:39 par karubak