Protéide



Présentation

> *Nés de l’esprit changeant et insaisissable du Titan primordial, les Protéides furent les tout premiers êtres à fouler le sol de Sicard. Leur don inné de métamorphose absolue fit leur grandeur, mais causa également leur perte. Lors de la Guerre Sainte, redoutés par les dieux comme par les mortels pour leur capacité présumée à rallier les anciennes divinités, ils furent traqués et méthodiquement exterminés. Leur génocide fut si total que leur mémoire fut effacée des chroniques officielles et leurs terres rayées des cartes. Aujourd’hui, les rares survivants errent dans l’ombre, dissimulés sous d'innombrables visages d'emprunt, appliquant une maxime vitale : "Pour vivre heureux, vivons cachés."*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Mode de vie & Profil :** Solitaires ou organisés en minuscules cellules mobiles. Aucun royaume ni cité. Chaque nom, chaque visage et chaque foyer est temporaire.
- **Signature Éteinte :** La véritable nature moléculaire d'un Protéide résiste farouchement aux scans. Vous bénéficiez d'un bonus permanent de **+10 en Esprit** pour résister à toute magie, sort ou technologie de détection d'identité (scanners biométriques corporatistes, sorts de révélation).
- **Mémoire des Peaux :** Votre cerveau crypte les structures anatomiques. Vous débutez l'aventure avec **3 Formes apprises** dans votre répertoire.
  - *Apprentissage :* Pour mémoriser une nouvelle apparence, vous devez observer une cible vivante pendant au moins 10 minutes et réussir un jet d'**Esprit DD 25**.
  - *Plafond :* Votre répertoire augmente de +1 forme max aux niveaux 5, 10, 15 et 20. Au-delà, l'apprentissage d'une nouvelle forme nécessite d'en effacer une ancienne.

□□ Plage des Caractéristiques de Départ

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Protéide
Physique	30	70	**Instable :** Densité musculaire standard, corps malléable.
Agilité	30	70	**Fluide :** Réflexes et flexibilité moléculaire standards.

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Protéide
Perception	40	80	**Observateur :** Sens aiguisés, essentiels pour copier les mimiques et les détails.
Esprit	30	70	**Calculateur :** Esprit focalisé sur le maintien des masques et la survie.
Charisme	40	80	**Acteur-né :** Maîtrise absolue du mensonge, de la voix et de la présence sociale.

□□ Capacités Raciales Communes

Change-Forme

Ce pouvoir instinctif représente l'essence même de votre peuple. Il se décline en deux modes d'activation :

- **1. Forme Mineure — *Retouches Fines***
  - *Coût :* 1 Action | *Durée :* Indéterminée (tant que désirée).
  - *Effet :* Vous modifiez des détails de votre anatomie : couleur et texture de la peau, cheveux, iris, timbre de voix, odeur corporelle légère ou ajustement de votre taille de plus ou moins 10%.
  - *Détection :* En cas de suspicion, un observateur doit réussir un jet d'opposition (*Perception* ou *Esprit*) contre votre compétence **Manipulation**. Vos empreintes digitales et votre groupe sanguin restent inchangés sous cette forme.
- **2. Forme Majeure — *Mue Totale***
  - *Coût :* 2 Actions | *Durée :* Indéterminée.
  - *Effet :* Vous adoptez la physiologie complète d'une *Forme apprise* (humanoïde ou animale plausible, de taille –1, 0 ou +1 par rapport à la vôtre). Vous copiez parfaitement la voix, l'odeur, les tics de langage, la gestuelle et l'allure générale de la cible.
  - *Adaptation :* Tant que la mue est active, choisissez **un** avantage parmi les suivants :
    - **Allure :** Votre *Déplacement* augmente de +3 mètres ou vous pouvez ignorer les effets d'un terrain difficile une fois par scène.
    - **Outillage Naturel :** Vous modelez des griffes, des crocs ou des pointes osseuses. Vous gagnez une attaque innée infligeant **1d4 + (Physique ou Agilité ÷ 10)** points de dégâts de type *Tranchant* ou *Perforant*.
  - *Rupture :* Si vous subissez l'état **Étourdi**, **Immobilisé** ou si vous perdez volontairement votre concentration, la Mue prend fin immédiatement dans une douloureuse desquamation.

- *Exclusion :* Cette capacité ne permet en aucun cas de copier les talents de classe, les sorts magiques, les implants cybernétiques ou les résistances raciales de la cible copiée.

Illusion des Reflets

- **Coût :** 1 Action | **Durée :** 1 minute.
- **Fréquence :** 1 fois/jour *(passe à 2 fois au niveau 10, puis 3 fois au niveau 20)*.
- **Effet :** Vous saturez temporairement les capteurs visuels de votre entourage pour créer un double illusoire identique à vous ou appliquer un camouflage optique instantané. Pour percer l'illusion, les ennemis doivent réussir un jet d'opposition (*Esprit* ou *Perception*) contre votre compétence **Manipulation**.

□□ Choix de la Contrepartie

*(À la création du personnage, choisissez **une** faille psychologique ou physique parmi les suivantes).*

1. **Ancre du Nom :** Le vrai nom d'un Protéide détient un pouvoir absolu sur ses molécules. Si un individu prononce à voix haute votre *Nom véritable*, votre Forme Majeure prend fin instantanément, à moins de réussir un jet d'**Esprit DD 25**.
2. **Myr-Sensible :** La pureté minérale perturbe votre fluide changeant. Lorsque vous évoluez à moins de 3 mètres d'un cristal de Myr brut ou d'une technologie Myr active, vous subissez un malus permanent de **–10 à tous vos jets de Change-Forme**.
3. **Vérité Réfléchie :** L'obsidienne ne ment jamais. Vous subissez un malus permanent de **–10 à vos jets de Manipulation/Tromperie** si vous tentez de mentir ou de maintenir un déguisement face à un miroir d'obsidienne ou une surface hautement réfléchissante en cristal.

> **□□ Variante "Sans Malus" — Mue Épuisante :** Vous ne subissez aucune faille permanente. En contrepartie, rompre ou mettre fin à une *Forme Majeure* draine vos ressources : vous subissez un malus de **–10 à l'ensemble de vos jets** durant le tour suivant votre retour à votre vraie forme.

□□ Le Culte des Dragons

Les Protéides refusent de prier les nouveaux ou les anciens dieux de Sicard, qu'ils considèrent comme les bourreaux de leur histoire. Ils dédient leur spiritualité secrète aux **Dragons**, des entités antiques et oubliées qui incarnaient la mutation et le changement. Chaque clan ou lignée se rattache à l'un de ces trois grands maîtres tutélaires :

- **Syrrhath, le Dragon des Cendres :** Il représente le feu qui consume l'ancien pour purifier le présent. Ses fidèles considèrent chaque métamorphose comme une renaissance spirituelle sacrée.

    - *Tabou absolu :* Ne jamais reprendre une apparence ou un visage d'emprunt volontairement abandonné par le passé.
- **Veyraën, le Dragon des Échos :** Gardien immatériel des identités, des noms et des promesses. Pour ses disciples, chaque identité volée ou nom emprunté possède un poids karmique éternel.
    - *Tabou absolu :* Ne jamais prononcer un serment, un contrat ou une promesse en vain, peu importe le visage porté.
- **Ozyth, le Dragon des Reflets :** Le tricheur millénaire, le maître aux mille visages confondu avec l'histoire elle-même. Il prône l'invisibilité totale.
    - *Tabou absolu :* Ne jamais modifier sa forme ou utiliser son Change-Forme sans qu'il n'y ait de nécessité absolue ou de danger de mort immédiat.

Révision #5
Créé 6 septembre 2025 08:42:38 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 17:59:07 par karubak