

Protéide



Présentation

Les Protéides furent les premiers enfants de l'esprit changeant du Titan primordial, les tout premiers à fouler le sol de Sicard. Leur don de métamorphose, privilège inégalé, fit leur grandeur mais aussi leur perte.

Lors de la Guerre Sainte, dieux et mortels les craignirent également : accusés de pouvoir rallier les anciens dieux disparus, ils furent les premiers visés et exterminés. Leur génocide effaça leur mémoire des chroniques officielles, leurs terres rayées des cartes. *"Nul ne pleure ce qui n'a jamais existé."*

Aujourd'hui, les derniers Protéides survivent dans l'ombre. Vagabonds éternels, ils changent de forme et de lieu pour ne pas être découverts. Leur maxime est simple :

"Pour vivre heureux, vivons cachés."

Mode de vie

Les Protéides vivent en **petits groupes mobiles** ou en **solitaires dissimulés**. Ils ne bâtissent plus de cités ni de royaumes : chaque visage, chaque maison est provisoire. Ils évitent de tisser des liens trop visibles, préférant la discrétion au confort.

Ils se mêlent aux autres peuples sous d'innombrables identités, en changeant de métier, de nom et parfois même de famille adoptive. Leur quotidien est une fuite lente, rythmée par l'instinct de survie. Pourtant, certains trouvent dans cette errance une liberté absolue : celle d'être qui l'on veut, à chaque instant.

Noms courants

Les Protéides privilégient des **noms courts, ambigus et androgynes**, faciles à porter sous plusieurs formes et langues.

Exemples :

Dox, Keth, Lira, Nyss, Vael, Orrin, Cyra, Thal, Myr, Ezo, Kael, Ryn, Solen, Drex.

Caractéristiques (à la création)

- Force : 30-70

- Agilité : 30-70
 - Esprit : 30-70
 - Perception : 40-80
 - Charisme : 40-80
-

Traits raciaux

☐ Change-Forme

Pouvoir instinctif des Protéides, leur essence première.

Forme mineure — *Retouches fines*

- 1 action, durée : tant que désirée.
- Modifications : couleur/texture de peau, cheveux, iris, voix, odeur légère, taille $\pm 10\%$.
- Opposition : Manipulation vs Perception/Esprit (détection).
- Limites : silhouette générale conservée ; empreintes et sang inchangés.

Forme majeure — *Mue totale*

- 2 actions, durée : tant que désirée.
- Adopte une **forme apprise** (humanoïde ou animale plausible, taille -1/0/+1).
- Copie : voix, odeur, mimiques, gestuelle, allure.
- **Adaptation** (choisir 1 tant que la mue est active) :
 - *Allure* : +10 Déplacement ou ignorer 1 terrain difficile/scène.
 - *Outillage naturel* : attaque 1d4 (Tranchant ou Perforant).
- Rupture : si Étourdi, Immobilisé ou déconcentré → fin immédiate de la mue.
- Exclusions : n'imite pas les talents, sorts, implants ou résistances de la cible.

Illusion des Reflets

- 1 à 3×/jour (selon niveau).
 - 1 action, durée : 1 minute.
 - Crée un double ou un camouflage instantané.
 - Détection : Esprit/Perception vs Manipulation du métamorphe.
-

☐ Mémoire des Peaux

- Débute avec **3 Formes apprises**.
 - Apprendre une Forme : 10 min d'observation + jet d'Esprit (DD 25).
 - Répertoire : 3 +1 aux niv 5, 10, 15, 20 (au-delà, une Forme doit être remplacée).
-

☐ Signature éteinte

Leur vraie nature résiste aux révélations.

- +10 Esprit contre toute magie ou technologie de détection d'identité.
 - Failles possibles : miroirs spéciaux, capteurs de myr, rites du Nom véritable.
-

Contreparties (choisir 1)

- **Ancre du Nom** : si ton Nom véritable est prononcé, ta Forme majeure prend fin sauf Esprit DD 25.
 - **Myr-sensible** : à 3 m d'un cristal de myr brut, -10 à tous jets de Change-Forme.
 - **Vérité réfléchie** : -10 aux tromperies devant un miroir d'obsidienne.
 - **Mue épuisante (variante "sans malus")** : à la fin d'une Forme majeure, -10 à tous jets pendant 1 tour.
-

Culte des Dragons

Les Protéides ne prient pas les dieux. Ils honorent les **Dragons**, créatures antiques considérées comme disparues par le commun des mortels. Là où d'autres les voyaient comme des calamités, les Protéides les considéraient comme des maîtres, miroirs de leur essence changeante.

Chaque lignée ou clan se rattache à l'un de ces dragons tutélaires :

- **Syrrhath, le Dragon des Cendres**
Flamme qui détruit mais purifie. Ses disciples voient la mue comme une renaissance.
Tabou : ne jamais reprendre une forme abandonnée.
 - **Veyraën, le Dragon des Échos**
Gardien des noms et des serments. Chaque nom donné ou volé a un poids éternel.
Tabou : ne jamais prononcer un serment en vain.
 - **Ozyth, le Dragon des Reflets**
Change-peau millénaire, confondu avec mille formes.
Tabou : ne jamais changer de forme sans nécessité.
-

Révision #4

Créé 6 septembre 2025 08:42:38 par karubak

Mis à jour 23 février 2026 22:03:27 par karubak