

Tellurains

Les Tellurains



Héritiers des Golems — Forgerons et Guerriers de Pierre

Origines et Histoire

Créés pendant la Première Guerre Sainte comme des golems de combat, les Tellurains ont vu leur essence minérale se transformer en chair et sang après le retrait des anciens dieux. Contrairement

aux Oni qui se sont révoltés dans le feu de la guerre, les Tellurains sont nés *après* la révolte, d'une lente évolution de la pierre vivante.

Libérés de leur rôle d'armes, ils ont bâti leurs propres sociétés dans les montagnes et les terres stériles d'Aurélia. Aujourd'hui, ils incarnent la discipline, l'artisanat et la mémoire de leur ascendance golem, mêlant chair, métal et minéraux dans une culture unique.

Physiologie et Apparence

- Taille : **1,20 m - 1,50 m**
 - Poids : **80 - 120 kg**
 - Peau : teintes **grises, terreuses ou rocheuses**, souvent veinées de cristaux lumineux.
 - Carrure trapue, membres puissants, cheveux parfois mêlés de fragments minéraux.
 - Leurs yeux brillent comme des braises ou des pierres précieuses polies.
-

Caractéristiques de base

- **Force** : 40-80
- **Agilité** : 30-60
- **Constitution** : 40-80
- **Esprit** : 30-70
- **Perception** : 30-70
- **Charisme** : 3070

.Sous-ascendances

Telluraines (Règles V2)

☐☐ Les Braise-Roc — Héritiers de la guerre

Puissants, impulsifs, descendants directs des golems-forges. Leur corps est durci par le feu et la roche.

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

- **Capacité spéciale — Onde de Braise** (1/combat, Action) : frappe le sol, créant une onde de chaleur et de roche. Zone 3 m, 2d6 dégâts contondants + brûlants. Test de Physique DD 25 → échec = repoussé de 2 m.
-

▣ Les Cristallins — Héritiers de la pierre vivante

Leur corps laisse paraître des cristaux colorés, et leur affinité avec le Flux est supérieure.

- **Physique** : 40-75
 - **Agilité** : 25-60
 - **Perception** : 35-75
 - **Esprit** : 35-70
 - **Charisme** : 25-65
 - **Flux** : 30-70
 - **Capacité spéciale — Résonance minérale** (1/combat, Réaction) : quand ils subissent une attaque, ils libèrent une vibration cristalline. Ennemi à 3 m → test d'Esprit DD 25. Échec : -10 à son prochain jet.
-

▣ Les Obsidiaux — Héritiers des désolations

Froids, massifs, plus résistants que rapides, ils sont liés aux terres volcaniques et aux fractures du monde.

- **Physique** : 40-80
 - **Agilité** : 30-70
 - **Perception** : 30-70
 - **Esprit** : 30-70
 - **Charisme** : 30-70
 - **Capacité spéciale — Mur d'Obsidienne** (1/combat, Réaction) : quand ils subissent une attaque, ils réduisent les dégâts de moitié et gagnent +10% à leur prochaine Parade.
-

Capacités raciales

- **Peau de Roc** : réduction de **2 points de dégâts physiques** par attaque subie.
 - **Volonté Inébranlable** : +10 aux jets de résistance mentale.
 - **Frappe Tellurique** (1/combat, Action) : frappe le sol, générant une onde de choc infligeant **3d6 dégâts contondants** et repoussant les ennemis de 2 m (Physique DD 25 pour résister).
-

Culture et Société

- **Organisation** : oligarchie tribale, dirigée par un **Conseil des Anciens**, composé des maîtres artisans et vétérans.
 - **Mode de vie** : cités souterraines fortifiées, forges retentissantes, technologies mêlant **vapeur, engrenages et magie minérale**.
 - **Valeurs** : discipline, honneur, transmission des savoirs. Chaque Tellurain est formé à un métier (artisanat, forge, ingénierie) autant qu'à la guerre.
 - Contrairement aux Oni et aux Korran, les Tellurains ne sont pas vus comme des barbares : ils sont **respectés dans toutes les cités humaines** pour leur sens pratique et leur fiabilité.
-

Noms courants

- **Féminins** : Brida, Holgan, Norda, Grida, Morna, Ylva, Helgrid
 - **Masculins** : Dorin, Borin, Gimlor, Gimlas, Orin, Kargan
-

Divinités vénérées

- **Gronthar** – Dieu de la Forge et des Montagnes.
 - **Thundar** – Dieu des Tempêtes et des Éléments.
-

Révision #17

Créé 30 juillet 2024 10:36:32 par karubak

Mis à jour 11 septembre 2025 14:21:42 par karubak