

Tellurains

Les Tellurains et les Tellurides

Les Héritiers des Golems de la Première Guerre Sainte

Origines et Histoire

Lors de la **Première Guerre Sainte**, les dieux et les seigneurs élémentaires façonnèrent une armée de **golems sentients**, fusionnant magie et minéraux pour créer des guerriers infatigables capables d'affronter les légions infernales. Ces êtres, dotés d'une conscience naissante, étaient conçus pour obéir et combattre sans faillir.

Mais à la fin du conflit, alors que les forces divines se retirèrent et que le monde se reconstruisit, ces golems acquirent une indépendance involontaire. Certains virent leur essence minérale se transformer progressivement en chair et en sang, développant une société et une culture propre : ce furent les **Tellurains**. D'autres, au contraire, restèrent fidèles à leur nature minérale, refusant l'évolution organique et préservant l'essence originelle des golems : ce furent les **Tellurides**.

Aujourd'hui, bien que partageant des racines communes, ces deux peuples ont suivi des chemins différents, incarnant chacun une facette de l'héritage des golems de la Première Guerre Sainte.

Les Tellurains

Les Héritiers de la Chair et du Métal



Physiologie et Apparence

Les Tellurains ont adopté une forme plus organique, bien que leur ascendance minérale soit toujours visible. Leur peau, souvent rugueuse, arbore des teintes allant du gris rocheux au brun terreux. Certains possèdent encore des veinures cristallines parcourant leur corps, vestiges de leur ancienne nature. Leur stature est trapue, avec des membres puissants, et ils arborent souvent une chevelure épaisse, parfois entrelacée de minéraux.

- **Taille** : 1,20 m - 1,50 m
- **Poids** : 80 - 120 kg

Caractéristiques de base

Caractéristique	Valeur
Force	50 - 80
Agilité	30 - 60
Constitution	50 - 80

Caractéristique	Valeur
Esprit	30 - 60
Perception	30 - 70
Charisme	30 - 60

Traits raciaux

- **Peau de Roc** → Réduction de **2 points de dégâts physiques** par attaque subie.
- **Volonté Inébranlable** → Bonus de **+10 aux tests de résistance mentale**
- **Frappe Tellurique** → Une fois par combat, le Tellurain peut frapper le sol, générant une onde de choc qui inflige **3d6 dégâts contondants** et repousse les ennemis proches de **2 mètres** (résistance DD 25).

Culture et Société

Les Tellurains ont développé une société **artisanale et militaire**, où le travail du métal et de la pierre est perçu comme un art sacré. Chaque individu, dès son plus jeune âge, est formé à un métier lié à l'artisanat ou à la guerre.

Leur **système politique** est une oligarchie dirigée par un **Conseil des Anciens**, composé des chefs de guildes et des vétérans de guerre.

Ils vivent principalement dans des **cités souterraines fortifiées**, creusées dans les montagnes ou sous les grandes plaines, où leurs forges résonnent jour et nuit.

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
-

Les Tellurides

Les Gardiens de la Pierre Primordiale



Physiologie et Apparence

Les Tellurides sont restés **proches de leur forme originelle**, avec un corps entièrement constitué de roche vivante. Leurs traits sont durs et anguleux, leurs membres massifs, et leur peau arbore des motifs cristallins qui varient selon leur affinité minérale. Ils ont une voix grave et résonnante, semblable au grondement d'un tremblement de terre lointain.

- **Taille** : 1,50 m - 1,70 m
- **Poids** : 150 - 250 kg

Caractéristiques de base

Caractéristique	Valeur
Force	50 - 80
Agilité	20 - 50
Constitution	60 - 80
Esprit	40 - 70
Perception	30 - 60
Charisme	20 - 50

Traits raciaux

- **Peau de Basalte** → Réduction de **3 points de dégâts contondants** par attaque subie.
- **Fusion Minérale** → Une fois par repos long, le Telluride peut se fondre dans une paroi rocheuse pendant **1 minute**, devenant indétectable tant qu'il ne bouge pas.
- **Écho Tellurique** → Une fois par combat, lorsqu'un coup critique est subi, une onde de choc repousse tous les ennemis proches de **3 mètres** (résistance DD 30).

Culture et Mode de Vie

Les Tellurides sont **des êtres contemplatifs et stoïques**, vivant en harmonie avec la pierre et les éléments. Ils habitent **des sanctuaires minéraux enfouis sous terre**, où ils sculptent les montagnes et modèlent des cités aux parois cristallines.

Contrairement aux Tellurains, ils ne sont **ni artisans, ni guerriers**, mais des **gardiens des profondeurs**, veillant sur les anciennes ruines et les secrets enfouis.

Leur société est **mystique et introspective**, dirigée par un **conclave d'Anciens**, capables d'entendre les murmures de la pierre et d'interpréter les volontés du monde minéral.

Divinités vénérées

- **Ulthar, l'Endormi** - L'esprit des montagnes
- **Khor'Dran** - L'Ancien Veilleur des Profondeurs