Tellurains

Les Tellurains



Héritiers des Golems — Forgerons et Guerriers de Pierre

Origines et Histoire

> *Créés durant la Première Guerre Sainte comme des golems de combat impersonnels, les Tellurains ont vu leur essence minérale se transformer lentement en chair et en sang après le retrait des anciens dieux. Contrairement aux Oni qui se sont libérés dans le feu de la révolte, les Tellurains sont nés après la guerre, fruits d'une lente et douloureuse évolution de la pierre vivante. Libérés de leur destin d'armes jetables, ils ont érigé d'immenses cités fortifiées et des forges monumentales dans les montagnes d'Aurélia. Mêlant la discipline de leur passé mécanique à la sensibilité de leur chair nouvelle, ils sont hautement respectés à travers Sicard pour leur fiabilité, leur ingénierie de pointe et leur artisanat inégalé.*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Poids :** 1,20 m à 1,50 m | 80 à 120 kg *(une carrure extrêmement trapue et dense)*.
- **Peau de Roc :** Votre épiderme, vestige de votre nature de golem, amortit les chocs. Vous bénéficiez d'une **réduction fixe de 2 points de dégâts physiques** sur chaque attaque subie (calculée après la Protection de l'armure).
- **Volonté Inébranlable :** Votre esprit possède la stabilité de la roche. Vous gagnez un bonus permanent de **+10 à tous vos jets d'Esprit** visant à résister à une altération ou un contrôle mental.

□□ Plages des Caractéristiques de Départ

□□ Caractéristique	□□ Seuil Minimum	□□ Seuil Maximum	⚡ Spécificité Telluraine
Physique	40	80	**Densité minérale :** Robustesse et force brute innées.
Agilité	30	60	**Lenteur :** Corps lourd, déplacements et réflexes plus rigides.
Perception	30	70	**Focalisation :** Sens standards, souvent calibrés sur la géologie.
Esprit	30	70	**Mémoire de la pierre :** Esprit logique, pragmatique et concentré.
Charisme	30	70	**Fiabilité :** Une présence austère mais respectée pour sa droiture.

> **Note esthétique :** La peau des Tellurains arbore des teintes grises ou terreuses, souvent parsemée de filons de cristaux luminescents. Leurs yeux brillent d'une lueur fixe, semblable à des braises ou à des pierres précieuses polies.

Capacité Raciale Commune

Frappe Tellurique

- **Coût :** 1 Action
- **Fréquence :** 1 fois par combat.
- **Effet :** Vous fracassez violemment le sol, déclenchant une onde de choc sismique sur un rayon de 3 mètres autour de vous. Tous les ennemis touchés subissent **3d6 dégâts contondants** et doivent réussir un jet de **Physique DD 25** :
  - **Échec :** Subissent les pleins dégâts et sont **repoussés de 2 mètres**.
  - **Réussite :** Dégâts divisés par 2, pas de repoussement.

Les Lignages (Sous-Ascendances

Les Braise-Roc — *Héritiers de la Forge*

- **Profil :** Combat, Assaut élémentaire & Impulsivité
- **Apparence :** Corps durci par le feu magique, veines de lave visible sous la roche cutanée. Leurs cheveux sont mêlés de scories et de fragments de basalte.
- **Ajustement de Création :** Leur plafond d'Agilité augmente, passant à **30–70**.
- **Onde de Braise (Capacité Co-existante) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat *(remplace ou complète la Frappe Tellurique)*.
  - *Effet :* Votre frappe au sol libère une vague de magma. En plus des **2d6 dégâts contondants et brûlants** et du repoussement de 2 mètres (Physique DD 25 pour résister), chaque ennemi ayant échoué à son jet subit l'état **Brûlure** (1d4 dégâts/tour pendant 1d4 tours).

Les Cristallins — *Héritiers de la Pierre Vivante*

- **Profil :** Magie, Flux & Sensibilité arcanique
- **Apparence :** Des formations de cristaux colorés et translucides percent à travers leur peau. Ils possèdent une silhouette légèrement plus fine et élancée.

□□ Matrice de Caractéristiques Spécifique (Cristallins)

Physique	Agilité	Perception	Esprit	Charisme	Flux
40 – 75	**25 – 60**	**35 – 75**	**35 – 70**	**25 – 65**	**30 – 70**

- **Résonance Minérale (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Réaction | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Lorsque vous subissez les dégâts d'une attaque, vos structures cristallines se mettent à vibrer violemment, émettant une fréquence dissonante. Un ennemi situé à moins de 3 mètres de vous doit réussir un jet d'**Esprit DD 25** sous peine de subir un malus de **–10 à son tout prochain jet**.

□□ Les Obsidiaux – *Héritiers des Désolations*

- **Profil :** Tank absolu, Encaisseur & Anti-choc
- **Apparence :** Corps massif et anguleux taillé dans une roche noire, lisse et vitreuse. Leurs yeux brillent d'une lueur pourpre ou blanche très vive.
- **Ajustement de Création :** Leur plafond d'Agilité augmente, passant à **30–70**.
- **Mur d'Obsidienne (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Réaction | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* En réaction à une attaque physique imminente, vous verrouillez vos articulations minérales. Vous **divisez les dégâts reçus par 2** et vous obtenez un bonus de **+10 à votre tout prochain jet de Parade**.

□□ Culture, Noms & Divinités

La société Telluraine est gouvernée par le **Conseil des Anciens**, une oligarchie méritocratique où siègent les plus grands maîtres artisans, ingénieurs et vétérans de guerre. Chaque individu est éduqué dès son plus jeune âge dans un double cursus obligatoire : la maîtrise d'un corps de métier (métallurgie, architecture, cyber-ingénierie) et l'art de la guerre défensive. Leurs cités technologiques souterraines mêlent d'immenses réseaux de tuyauteries à vapeur, des mécanismes d'engrenages complexes et des circuits de Flux minéral.

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

Le Panthéon Tellurain

- **Gronthar :** Le Grand Architecte, Dieu de la Forge, des fondations et des racines du monde. Il enseigne la patience, la précision du geste et le respect des structures.
- **Thundar :** Dieu des Tempêtes et des Éléments bruts. Il représente l'énergie nécessaire pour activer les machines et la fureur géothermique logée au cœur de la pierre.

Révision #18
Créé 30 juillet 2024 10:36:32 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 17:49:54 par karubak