L'Oasis du mirage

> Pas pas à jours permet de ce faire une idée sur l'organisation en question

Présentation

L'*Oasis des Mirages* est une académie mystique et élitiste, réservée à une poignée d'élues, qui apprend l'art de l'illusion et de la manipulation psychologique. Perdue dans les mystères du désert et dissimulée aux yeux des non-initiés, l'Oasis est imprégnée d'une magie ancienne qui semble imprégnée d’un djinn millénaire, lequel, selon les rumeurs, en serait le maître et gardien. Les élèves formés dans cet endroit caché acquièrent des compétences redoutables, leur permettant de manipuler les esprits et de transformer la perception de la réalité.

Hiérarchie et Compétences de l’Oasis des Mirages

1. **Initiées des Sables** *(Novices)*
   - **Description** : Les Initiées des Sables sont des nouvelles recrues qui apprennent les bases des illusions et de la manipulation des perceptions. Elles sont formées à développer leur aura pour influencer subtilement ceux qui les entourent.
   - **Compétences** :
     - *Charme de Brume* : Elles peuvent rendre leurs intentions floues, rendant difficile pour les autres de discerner leurs véritables motivations.
     - *Illusion Mineure* : Elles maîtrisent de simples illusions visuelles, comme des ombres ou des lueurs trompeuses, utiles pour déstabiliser leurs interlocuteurs.
2. **Tisseuses de Mirage** *(Apprenties)*
   - **Description** : Les Tisseuses de Mirage apprennent à manipuler les désirs et les perceptions. Elles sont capables de projeter de fausses réalités aux yeux des autres, en utilisant l'envie comme levier pour influencer leurs émotions.
   - **Compétences** :
     - *Masque d’Envie* : Elles peuvent se donner l'apparence de la personne idéale aux yeux de leurs cibles, exploitant leurs désirs pour manipuler leurs pensées.
     - *Mirage Trompeur* : Elles créent des mirages réalistes pour attirer, dérouter ou confondre ceux qui leur résistent.
3. **Façonneuses de Rêves** *(Illusionnistes Confirmées)*
   - **Description** : Les Façonneuses de Rêves perfectionnent leur art et deviennent capables de manipuler la réalité perçue à un niveau avancé, influençant les pensées et les sensations de leurs cibles pour les plonger dans des illusions profondes.

- **Compétences** :
  - *Rêve Éphémère* : Elles projettent une illusion complexe autour d'une cible, l'immergeant temporairement dans un rêve éveillé qui modifie sa perception de l’environnement.
  - *Voile des Chimères* : Elles peuvent déformer leur environnement immédiat pour semer le doute et la confusion, créant l'illusion d'un lieu ou d'une situation différente.

4. **Maîtresses de l’Illusion** *(Expertes)*
   - **Description** : Ces illusionnistes aguerries sont capables de manipuler les sens pour créer des visions réalistes et impressionnantes, influençant les foules et rendant l’irréel tangible aux yeux des autres.
   - **Compétences** :
     - *Création de Fantasmes* : Elles peuvent matérialiser les peurs ou les désirs d’une personne sous forme d'illusions palpables, les rendant extrêmement convaincantes.
     - *Mirage Vivant* : En se concentrant, elles peuvent créer des illusions qui réagissent aux actions des autres, donnant l'impression d'êtres vivants indépendants.
5. **Archontes de l’Oasis** *(Élites)*
   - **Description** : Les Archontes sont les plus puissantes des illusionnistes, ayant atteint un niveau où leur maîtrise des mirages peut briser la volonté des autres. Elles sont rares et respectées, et seules les meilleures Initiées deviennent Archontes.
   - **Compétences** :
     - *Déformation de la Réalité* : Elles créent une zone d’illusion si intense que même les objets et les personnes semblent se tordre selon leur volonté, déstabilisant tous ceux qui se trouvent dans la zone.
     - *Simulacre de Terreur* : Elles peuvent projeter dans l’esprit de leurs cibles des visions de terreur personnalisées, plongeant leurs victimes dans un cauchemar éveillé.
6. **L'Esprit de l’Oasis** *(Maître Légendaire)*
   - **Description** : Le Maître de l'Oasis, surnommé "L'Esprit de l’Oasis", est un être mystérieux qui, selon les rumeurs, serait un djinn millénaire aux pouvoirs prodigieux. Bien que peu d’élèves aient eu le privilège de le rencontrer, sa présence imprègne l’Oasis de sa magie ancienne.
   - **Compétences** :
     - *Réalité Illusoire* : Son pouvoir est si intense qu’il peut transformer toute une zone en illusion palpable, trompant même les esprits les plus forts et rendant le rêve presque indistinguable de la réalité.
     - *Mirage Éternel* : Il est capable de piéger une cible dans une illusion permanente, dont il est impossible de s'échapper sans aide extérieure.

Révision #1
Créé 8 novembre 2024 18:22:00 par karubak
Mis à jour 12 mai 2026 22:41:46 par karubak