

# Miralide



# Miralide

## Présentation

“ Considérés comme l’un des derniers échos vivants du Titan Sicard, les Miralide sont une race ancienne et éthérée. Leur lien avec le Flux est absolu : cette énergie magique imprègne leur physiologie et se matérialise par des ailes insectoïdes translucides, semblables à des vitraux ou à des réseaux de filaments lumineux. Autrefois gardiens et mages du grand royaume déchu d’Aurélia, ils sont aujourd’hui dispersés, nomades ou sédentaires. Fascinés par le savoir, la techno-magie et les secrets arcaniques, ils inspirent autant le respect que la

méfiance, perçus alternativement comme des figures angéliques ou comme de dangereux manipulateurs du tissu de la réalité.

## ☐ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,60 m à 1,90 m | 250 à 300 ans.
- **Ascendance Arcanique** : Votre esprit est naturellement câblé pour comprendre le Flux. Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Connaissance (Arcanes)** et **+10 en Connaissance (Survie/Nature)**.
- **Corps Arcanique** : En dépensant **1 Action**, vous pouvez manipuler le Flux pour modifier temporairement vos molécules. Vous prenez l'apparence physique et la voix exactes d'une personne humanoïde que vous avez pu observer attentivement pendant au moins 1 minute.
- **Vol Latent** : Vos ailes se déploient instantanément lorsque vous utilisez la magie ou que vous décollez. Elles vous octroient une vitesse de **Vol de 9 mètres**. Au repos, elles se fondent dans le Flux et deviennent totalement invisibles.

## ☐ Plage des Caractéristiques de Départ

☐ Caractéristique	☐ Minimum	☐ Maximum	↳ Impact & Spécificité Miralide
<b>Physique</b>	30	70	<b>Gracile</b> : Corps léger et éthéré, moins adapté aux impacts bruts. (+10 pour les Fluxari)
<b>Agilité</b>	40	80	<b>Aérien</b> : Souplesse et réflexes naturels supérieurs à la moyenne. (+10 pour les Noctari)
<b>Perception</b>	30	70	<b>Sensibilité</b> : Vision standard, mais hautement réceptive aux variations d'énergie. (+10 pour les Noctari/Illunari)
<b>Esprit</b>	40	80	<b>Calculateur</b> : Esprit brillant, canalisation innée du Flux et des arcanes. (+10 pour les Solari/Fluxari)
<b>Charisme</b>	30	70	<b>Fascinant</b> : Présence mystique, oscillant entre l'admiration et l'inquiétude. (+10 pour les Solari/Illunari)

## ☐☐ Capacité Raciale Commune

### Vengeance Arcanique

- **Coût** : 1 Réaction
- **Fréquence** : 2 fois par Repos long.
- **Effet** : Lorsqu'un ennemi parvient à vous toucher avec une attaque (physique ou magique), vous pouvez libérer une décharge magique réflexe en guise de représailles. Effectuez un jet d'**Esprit** normal :
  - **Réussite** : Vous infligez **3d6 dégâts** à l'assaillant. Vous choisissez le type de dégâts au moment de l'impact parmi : *Brûlant (Feu)*, *Foudroyant (Foudre)*, *Glacial (Glace)* ou *Ténébreux (Ombre)*.

## ☐☐ Les Lignages (Sous-Ascendances)

### ☐☐ Solari *-Héritiers de la Lumière*

- **Apparence** : Ailes dorées translucides aux motifs géométriques, peau parcourue de reflets solaires chaleureux.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Charisme, +10 Esprit.
- **Affinité** : Votre esprit baigné de clarté vous donne l'**Avantage** sur tous les jets pour dissiper les illusions et résister à l'état **Paniqué**.
- **Rayon Radieux (Capacité)** :
  - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
  - *Effet* : Vous projetez un faisceau de lumière aveuglante dans un cône de 6 mètres. Les ennemis pris dans la zone doivent tenter un jet d'**Esprit DD 25** :
    - **Échec** : Subissent **2d6 dégâts de lumière** et écopent de l'état **Aveuglé** (-20 aux jets basés sur la vision) pendant 1 tour.
    - **Réussite** : Subissent uniquement la moitié des dégâts et échappent à la cécité.

### ☐☐ Noctari *-Enfants des Ombres*

- **Apparence** : Peau gris ardoise ou mate, ailes de verre fumé sombre, yeux d'un violet brillant.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Agilité, +10 Perception.
- **Affinité** : Habitué aux ténèbres absolues, vous possédez une **immunité totale** à l'état **Aveuglé** causé par l'obscurité ou les flashes flashbangs. De plus, vous obtenez l'**Avantage** sur vos jets de *Discrétion*.
- **Voile d'Ombre (Capacité)** :

- **Coût** : 1 Réaction | **Fréquence** : 1 fois par combat.
- **Effet** : En réponse à une menace ou pour vous dissimuler, vous courbez la lumière autour de vous. Vous devenez immédiatement **Invisible**. Cet effet prend fin à la fin de votre prochain tour de jeu, ou si vous effectuez une action offensive (attaque/sort).

## ☐ Illunari *-Fisseurs d'Illusions*

- **Apparence** : Ailes chatoyantes aux reflets changeants et multicolores, peau marquée de filigranes lumineux en perpétuel mouvement.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Charisme, +10 Perception.
- **Affinité** : Maître des faux-semblants, vous bénéficiez de l'**Avantage** sur tous les jets visant à résister aux tentatives de *Contrôle Mental*.
- **Mirage Arcanique (Capacité)** :
  - **Coût** : 1 Action | **Fréquence** : 1 fois par combat.
  - **Effet** : Vous fragmentez votre image pour créer un double illusoire identique à vous-même à vos côtés pendant **1d4 tours**. Tant que le double est actif, chaque attaque ciblée contre vous a **50% de chances** de frapper le mirage à votre place, le dissipant si l'attaque réussit.

## ⚡ Fluxari — *Gardiens du Flux Brut*

- **Apparence** : Veines lumineuses fluorescentes visibles sous la peau, ailes crépitantes parcourues d'étincelles d'énergie pure.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Esprit, +10 Physique (*Ajusté selon les caractéristiques V2*).
- **Affinité** : Véritable paratonnerre magique, vous possédez une résistance innée à la surcharge : vous obtenez l'**Avantage** sur vos jets pour éviter la perte de Flux.
- **Décharge Arcanique (Capacité)** :
  - **Coût** : 1 Réaction | **Fréquence** : 1 fois par combat.
  - **Effet** : Lorsque vous subissez les effets d'une attaque magique ou d'un sort, vous absorbez l'excédent pour le relâcher dans une onde de choc de 3 mètres de rayon autour de vous. Les ennemis dans la zone doivent réussir un jet d'**Esprit DD 25** :
    - **Échec** : Subissent **1d8 dégâts élémentaires** (type au choix) et l'état **Étourdi** (-1 action au prochain tour).
    - **Réussite** : Subissent la moitié des dégâts et ignorent le malus d'action.

Révision #11

Créé 30 juillet 2024 10:35:25 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 17:41:22 par karubak