Pyrax



Présentation

L

> *Tout comme les Elkhor et les Miralide, les Pyrax font partie des races primordiales nées des derniers sursauts du Titan fondateur de Sicard. Incarne l'élément du feu, ils abritent en eux une flamme vivante forgée dans la puissance géothermique profonde. Longtemps considérés comme disparus après la Grande Guerre, les Pyrax s'étaient en réalité retirés dans les sanctuaires volcaniques souterrains du monde, préférant l'isolement aux conflits des mortels. Récemment revenus à la surface, ils portent en eux un profond paradoxe : liés à la fureur du brasier, ils forment pourtant un peuple pacifique, spirituel et hautement artistique, réputé pour son orfèvrerie inégalée et sa maîtrise de la techno-magie.*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité :** 1,70 m à 2,10 m | 200 à 250 ans.
- **Affinité Volcanique :** Votre nature de feu vous protège des pires environnements. Vous possédez une résistance naturelle aux dégâts de type **Brûlant** et au **Poison**, et vous êtes totalement immunisé aux effets néfastes des milieux volcaniques (chaleur extrême, nuages de cendres, gaz toxiques).
- **Vision Nocturne :** Habitué à la pénombre des cités souterraines et des cavernes magmatiques, vous voyez parfaitement dans l'obscurité totale jusqu'à **30 mètres**.

□□ Plage des Caractéristiques de Départ

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Pyrax
Physique	40	80	**Énergie interne :** Robustesse et densité nées de la roche et du feu. *(+10 pour les Incandescents/Fumerolles)*
Agilité	40	80	**Vivacité :** Réflexes vifs, mouvements fluides comme une flamme dans le vent. *(+10 pour les Fumerolles)*

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Pyrax
Esprit	30	70	**Contemplation :** Esprit logique et artistique, grande affinité arcanique. *(+10 pour les Incandescents/Cendrés)*
Perception	30	70	**Vigilance :** Sens affûtés par l'art de la joaillerie et la survie souterraine.
Charisme	30	70	**Aura ardente :** Présence chaleureuse ou intimidante selon les besoins. *(+10 pour les Cendrés)*

□□ Capacité Raciale Commune

Corps Volcanique

- **Coût :** 2 Actions
- **Fréquence :** 1 fois par combat.
- **Effet :** Vous libérez brutalement l'énergie thermique scellée dans vos cellules, créant une détonation magmatique sur un rayon de 3 mètres autour de vous. Toutes les créatures prises dans la zone subissent **3d6 dégâts brûlants** et doivent tenter un jet de **Physique DD 25** :
  - **Échec :** Subissent les pleins dégâts et sont projetées de 3 mètres.
  - **Réussite :** Dégâts divisés par 2, pas de repoussement.
- **Contrepartie :** Ce déchaînement consume votre propre force vitale. Activer cette capacité vous fait immédiatement perdre **10% de vos PV maximum**.

□□ Les Flammes (Sous-Ascendances

□□ Les Incandescents – *Forgerons Sacrés*

- **Profil :** Amélioration d'arme, Artisanat & Puissance
- **Apparence :** Peau d'une teinte sombre, presque noire, profondément veinée de lignes rouge vif incandescentes. Leurs yeux brillent comme des braises de forge.
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Physique, +10 Esprit.
- **Affinité :** Héritiers du feu créateur. Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Technologie (Forge/Artisanat)** et maîtrisez automatiquement l'utilisation des outils de

joaillerie et de techno-magie.

- **Brasier Vivant (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Vous insufflez votre chaleur interne dans l'arme que vous maniez. Pendant **1d4 tours**, toutes vos attaques réussies avec cette arme infligent un bonus de **+1d6 dégâts brûlants** supplémentaires.

□□ Les Cendrés — *Mystiques Contemplatifs*

- **Profil :** Protection, Dissimulation & Mental
- **Apparence :** Peau d'un gris cendre doux, parcourue de reflets argentés discrets. Ils dégagent une légère aura spectrale et vaporeuse.
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Esprit, +10 Charisme.
- **Affinité :** Une paix intérieure inébranlable. Votre esprit méditatif vous octroie l'**Avantage** permanent sur tous vos jets pour résister à la peur et à l'état **Paniqué**.
- **Voile de Cendre (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Réaction | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* En réponse à une menace, vous vous enveloppez instantanément d'un nuage de cendres denses et étouffantes. Vous obtenez un bonus de **+15 à votre tout prochain jet de Défense** (Esquive ou Parade) et vous infligez un malus de **–10 aux jets d'attaque** de tous les ennemis situés à moins de 3 mètres de vous.

⚡ Les Fumerolles — *Guerriers Errants*

- **Profil :** Mobilité, Assaut & Vapeurs
- **Apparence :** Peau sombre zébrée de lignes orangées dynamiques et électriques. Leurs yeux étincellent d'une lueur vive et changeante.
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Agilité, +10 Physique *(Ajusté selon les règles V2)*.
- **Affinité :** Habitués aux premières lignes des failles thermiques. Vous possédez une immunité totale au feu environnemental lourd (rivières de lave, geysers thermiques, chaleur extrême).
- **Éruption Vive (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Vous êtes propulsé par une explosion de vapeur sous pression et bondissez jusqu'à 6 mètres de distance. À votre point d'atterrissage, vous déclencsez une décharge de vapeur brûlante sur un rayon de 3 m. Les cibles dans la zone subissent **2d6 dégâts brûlants** (un jet d'**Esprit DD 25** permet de diviser les dégâts par 2).

□□ Culture, Noms & Spiritualité

Les Pyrax sont un peuple d'artisans et d'esthètes regroupés au sein de cités souterraines fortifiées ou d'oasis arides. Ils refusent la violence gratuite et cherchent la beauté, la précision et la spiritualité dans chaque pan de leur existence. Leurs créations (armes de prestige, bijoux techno-

magiques, prothèses de chrome gravées) sont parmi les plus recherchées de tout Sicard. Leurs croyances s'articulent autour d'une double dévotion harmonieuse :

- **Venyr, le Grand Corbeau :** Dieu de la Mort. Ils n'honorent pas la destruction en soi, mais la flamme sacrée qui consume l'ancien monde pour purifier et faire de la place au renouveau.
- **Akala :** Déesse de l'Art, de la création et du geste parfait. Elle est la patronne des orfèvres, des architectes et des tisseurs de Flux.
- **Noms Masculins :** Ignarok, Volkhar, Drakhar, Thalrath, Emberok.
- **Noms Féminins :** Pyraela, Solara, Ignathia, Virelth, Emberis.
- **Noms Unisexes :** Azarion, Scaldris, Volkanis, Thalrix, Ferraeth.

Révision #6
Créé 11 novembre 2024 16:03:45 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 17:54:35 par karubak