

Pyrax



Présentation

Les Pyrax, tout comme les Elkhor, les Miralides et les Ikariens, sont une des races primordiales nées des derniers sursauts du titan fondateur de Sicard. Ils incarnent l'élément du feu, une flamme vivante forgée dans la puissance titanesque.

Longtemps considérés comme disparus après la Grande Guerre, les Pyrax s'étaient en réalité retirés dans les profondeurs volcaniques, préférant s'effacer plutôt que de prendre part aux conflits du monde. Leur existence devint légende, mais depuis peu, leurs descendants refont surface, guidés par des forces mystérieuses et peut-être par un appel du titan lui-même.

Les Pyrax portent en eux un paradoxe : liés à la puissance destructrice du feu, ils sont pourtant connus pour leur culture pacifique, spirituelle et artistique. Orfèvres inégalés, mages contemplatifs et guerriers ardents, ils rallument aujourd'hui la flamme de leur héritage oublié.

Caractéristiques de base

- **Physique** : 40-80
- **Agilité** : 40-80
- **Esprit** : 30-70
- **Perception** : 30-70
- **Charisme** : 30-70

Taille : 1,70 m - 2,10 m

Espérance de vie : 200-250 ans

Capacités raciales

☐ **Corps volcanique (2 actions, 1/combat)**

Déchaînez l'énergie volcanique de votre corps.

→ Zone 3 m autour de vous, toutes les créatures subissent **3d6 dégâts brûlants**.

→ Jet de Constitution DD 25 : en cas de réussite, dégâts divisés par 2 et pas de repoussement.

→ Vous perdez **10% de vos PV max** en contrepartie.

☐ **Affinité volcanique**

- Résistance naturelle aux dégâts **Brûlants** et **Poison**.
- Immunité aux environnements volcaniques (chaleur, cendres, gaz).

☐ **Vision nocturne**

Vous voyez dans l'obscurité jusqu'à 30 m.

Culture

Les Pyrax vivent principalement dans des colonies souterraines, nichées au cœur des chaînes volcaniques ou des déserts arides. Chaque communauté est soudée par une forte spiritualité et une tradition artisanale.

Leur culture est marquée par une double vénération :

- **Venyr**, dieu de la Mort, dont ils honorent la flamme qui consume toute chose.
- **Akala**, déesse de l'Art, à qui ils dédient leurs créations et leurs orfèvreries.

Pacifiques par essence, ils recherchent la beauté dans chaque œuvre, mais leur lien avec le feu leur confère un potentiel destructeur redouté. Leurs armes et artefacts sont prisés dans tout Sicard, car ils savent insuffler dans le métal la mémoire du feu sacré.

Sous-ascendances Pyrax

☐ Les Incandescents — Forgerons sacrés

- **Apparence** : peau sombre veinée de rouge incandescent, yeux de braise.
 - **Bonus** : +10 Physique, +10 Esprit.
 - **Capacité spéciale — Brasier vivant (1/combat, Action)** :
Votre arme s'embrase pendant 1d4 tours. Chaque attaque inflige **+1d6 dégâts brûlants**.
 - **Affinité** : Maîtrise automatique en Artisanat (forge, joaillerie, techno-magie).
-

☐ Les Cendrés — Mystiques contemplatifs

- **Apparence** : peau gris cendre, reflets argentés, aura spectrale.
 - **Bonus** : +10 Esprit, +10 Charisme.
 - **Capacité spéciale — Voile de cendre (1/combat, Réaction)** :
Vous vous enveloppez d'un nuage de cendres, gagnant **+15% à votre prochain jet de défense** et imposant **-10 aux jets d'attaque ennemis** à 3 m.
 - **Affinité** : résistance aux effets de peur (avantage vs état **Paniqué**).
-

⚡ Les Fumerolles — Guerriers errants

- **Apparence** : peau sombre zébrée de veines orangées, yeux étincelants.

- **Bonus** : +10 Agilité, +10 Constitution.
 - **Capacité spéciale — Éruption vive (1/combat, Action)** :
Bondissez de 6 m dans une explosion de vapeurs brûlantes. Zone 3 m : **2d6 dégâts brûlants** (Esprit DD 25 pour moitié).
 - **Affinité** : immunité au feu environnemental (volcans, lave, chaleur extrême).
-

Noms Pyrax

- **Masculins** : Ignarok, Volkhar, Drakhar, Thalrath, Emberok.
 - **Féminins** : Pyraela, Solara, Ignathia, Virelth, Emberis.
 - **Unisexes** : Azarion, Scaldris, Volkanis, Thalrix, Ferraeth.
-

Révision #5

Créé 11 novembre 2024 16:03:45 par karubak

Mis à jour 11 septembre 2025 14:09:15 par karubak