Ikarien V2

Ikarien (V2)



Présentation

> *Peuple des hauteurs indissociable des courants et des vents, les Ikariens comptent parmi les quatre ancestries primordiales à avoir foulé le sol de Sicard. La tradition affirme qu'ils naquirent au dernier soupir d'un Titan, à l'instant précis où les premiers courants s'éveillèrent. Maîtres absolus des cieux, ils ont érigé de majestueuses cités volantes, parmi lesquelles Skyperia, la Ville Blanche, s'impose comme la capitale d'un Empire aérien hégémonique. Si plusieurs cités rebelles ont arraché leur indépendance au fil des siècles, l'Empire maintient sa domination par la diplomatie et la terreur technologique. En bas, dans la fange du "monde terrestre", errent les communautés de Bannis, coupées de l'élite céleste mais profondément ancrées dans les affaires des mortels.*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité :** 1,70 m à 2,00 m | 280 à 300 ans.
- **Aura de Perfection :** La grâce innée des gens d'en haut impose le respect. Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Manipulation** lors de vos interactions (discussions, négociations) avec des créatures intelligentes non hostiles.
- **Étiquette Impériale :** Éduqué aux codes stricts de la haute société, vous obtenez un bonus permanent de **+10 en Connaissance (Institutions)** pour identifier instantanément les rangs, insignes militaires, blasons et procédures protocolaires.

□□ Plage des Caractéristiques de Départ

□□ **Caractéristique**	□□ **Minimum**	□□ **Maximum**	⚡ **Impact & Spécificité Ikarienne**
Physique	30	70	**Légèreté :** Corps svelte et os creux, peu adaptés à l'endurance brute.
Agilité	30	70	**Aérodynamisme :** Souplesse standard, excellente coordination en vol.
Perception	30	70	**Regard d'aigle :** Vision à longue portée adaptée à la surveillance des cieux.
Esprit	40	80	**Raison pure :** Esprit brillant, prédisposé aux calculs et aux hautes arcanes.

◫◫ Caractéristique	◫◫ Minimum	◫◫ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Ikarienne
Charisme	40	85	**Ascendance :** Présence impérieuse, éloquence noble ou manipulatrice.

◫◫ Capacités Raciales Communes

Vol Ailé

Vos ailes fonctionnelles vous permettent de vous affranchir de la gravité sous certaines conditions strictes :

- **Décollage :** Déployer vos ailes et décoller consomme **1 Action**. Vous pouvez ensuite utiliser votre *Déplacement* de ce tour pour vous mouvoir dans les airs.
- **Restriction de charge :** Le port d'une armure lourde interdit strictement le vol (sauf équipement technologique ou magique spécifiquement adapté).
- **Turbulences & Intempéries :** Manœuvrer par grand vent ou tempête nécessite un jet d'**Agilité DD 25**. En cas d'échec, vous subissez une *chute contrôlée* à portée sûre : le vol prend fin et vous perdez **–1 action** à cause de la perte d'équilibre.
- **Perte de contrôle :** Si vous subissez l'état **Immobilisé** ou **Aveuglé** en plein vol, vos ailes se verrouillent, provoquant une retombée immédiate au sol (contrôlée si la situation le permet).

Halo Protecteur

- **Coût :** 2 Actions
- **Fréquence :** 1 fois par Repos long *(passe à 2 utilisations au niveau 9, puis 3 au niveau 17)*.
- **Effet :** Vous déployez vos ailes et libérez un flash de lumière sacrée aveuglante sur un rayon de 9 mètres autour de vous. Toutes les créatures dans la zone (alliés compris) doivent tenter un jet de **Physique DD 25** :
  - **Échec :** Subissent l'état **Aveuglé** (–20 aux jets basés sur la vision) pendant 1d3 tours.
  - **Réussite :** Subissent l'état **Aveuglé** pour 1 tour unique.
- **Privilège :** Vous êtes le centre du flash et restez totalement immunisé à votre propre capacité.

◫◫ Maîtrises & Éducation

- **Maîtrise Raciale :** Vous maîtrisez automatiquement la compétence **Manipulation**.
- **Spécialisation au choix :** Vous gagnez un bonus de **+10** dans la compétence **Perception** (dédiée à l'Investigation) OU en **Connaissance (Institutions/Skyperia)**.

⚖ Choix de la Contrepartie

*(À la création du personnage, choisissez **une** faille parmi les trois suivantes, ou optez pour la variante héroïque).*

1. **Ossature Légère :** Vos os sont creux pour faciliter le vol. Vous subissez un malus permanent de **–10 à vos jets de Physique** lorsqu'il s'agit de résister aux manœuvres de *Renversement*, de *Choc* ou de projection.
2. **Rigides hors de l'Empire :** Votre arrogance impériale vous rend détestable en bas. Vous subissez un malus permanent de **–10 en Manipulation** avec les individus ouvertement anti-ikariens, tant que vous ne présentez pas un laissez-passer ou une lettre de recommandation officielle.
3. **Ailes Fragiles :** Vos ailes sont votre point faible en mêlée. À chaque fois que vous encaissez une *Réussite Critique* au corps à corps, vous devez réussir un jet d'**Agilité**. En cas d'échec, vous perdez la capacité de voler jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

> **Variante Héroïque (Sans Malus) — Vertu Éclatante :** Vous ne choisissez aucune contrepartie. À la place, vous gagnez le trait *Vertu Éclatante* : Une fois par scène, vous pouvez annuler un malus social de –10 dû à la jalousie, aux préjugés ou au racisme d'un interlocuteur.

Culture & Noms

- **Noms Féminins :** Elyndra, Aeloria, Seraphina, Lysandra.
- **Noms Masculins :** Caelum, Thalion, Zephyr, Orin.

Sous-lignée : **Ikarien Déchu**



L'Ikarien Déchu

> *Les Déchus sont des Ikariens ayant enfreint les lois sacrées de l’Empire de Skyperia ou des Cités Libres. Jugés coupables, ils sont dépouillés de leurs titres, marqués au fer rituel et exilés à vie (ou jusqu'à une improbable réhabilitation) dans le "monde d'en bas". On les reconnaît instantanément à leurs ailes devenues ébonites, bien souvent brisées, enchaînées ou purement et simplement arrachées. Condamnés à survivre au milieu des mortels dans les bas-fonds des mégalopoles terrestres, ils troquent leur arrogance céleste contre une rage froide et l'instinct brut de la survie urbaine.*

⚖ Les Motifs du Châtiment

Le bannissement d'un Ikarien repose généralement sur l'un de ces crimes majeurs :

- **Parjure Public :** Rupture d'un serment sacré ou faux témoignage devant les hautes institutions.
- **Sacrilège :** Profanation des lieux de culte ou des rituels de la divinité Arthos.
- **Haute Indiscipline :** Mutinerie militaire, trahison politique ou divulgation de secrets d'État aux Cités Libres.
- **Crimes d’Aile :** Usage illégal du vol (piraterie aérienne, contrebande au-dessus des couloirs réglementés, rapt).

□□ Plage des Caractéristiques Ajustées

Le châtiment et la vie terrestre altèrent profondément la physiologie du Déchu. Ses os se densifient sous la gravité et son ego se brise.

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum	⚡ Impact & Spécificité du Déchu
Physique	40	80	**Endurci :** Le travail de force et la fange terrestre l'ont rendu bien plus robuste que ses pairs célestes.
Agilité	30	70	**Ajustée :** Perte de la souplesse aérienne pure, mais gain en réflexes de combat urbain.
Perception	30	70	**Vigilance :** Regard habitué à guetter les dangers des ruelles sombres.
Esprit	40	80	**Rancœur :** Conserve son intellect brillant, souvent tourné vers la vengeance ou le calcul.
Charisme	30	70	**Déchéance :** Sa présence impérieuse est ternie par la honte et le mépris social.

□□ Traits & Capacités du Paria

- **Vivre parmi les Terrestres :** Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Connaissance (Us & Coutumes)** concernant les peuples non-ikariens.

- **Endurci des Bas-Fonds :** Vous obtenez un bonus permanent de **+10 en Discrétion** lorsque vous évoluez dans les quartiers pauvres, les ruelles sombres et les docks urbains.
- **Fierté Brisée :** Vous savez exploiter la condescendance des autres. Vous gagnez un bonus de **+10 en Investigation** et **+10 en Manipulation** lorsque vous jouez délibérément les humbles, les transparents ou les soumis pour endormir la vigilance d'une cible.

Regard Meurtrier

- **Coût :** 1 Action
- **Fréquence :** 2 fois par Repos long.
- **Effet :** Vous plongez vos yeux de paria dans ceux d'une cible située à moins de 9 mètres, libérant toute la noirceur et la détresse de votre déchéance. La cible doit immédiatement tenter un jet d'**Esprit DD 25** :
  - **Échec :** La cible subit l'état **Paniqué** pendant 1d3 tours (elle doit fuir ou chercher un couvert).
  - **Réussite :** La cible résiste à la terreur, mais tremble : elle subit un malus permanent de **–10 à tous ses jets** dirigés contre vous jusqu'à la fin du tour suivant.

□□ Les Profils d'Ailes *(À choisir à la création)*

La sentence impériale détermine la manière dont vos ailes ont été neutralisées. Choisissez l'une des deux options suivantes :

□□ 1. Les Ailes Entravées *(ou Atrophiées)*

Vos articulations ont été brisées ou scellées par des brides, des anneaux de fer ou des broches d'obsidienne rituelle.

- **Effet :** Le vol vous est strictement interdit. Cependant, vos moignons d'ailes peuvent se déployer par réflexe pour **Planer**. Vous ne subissez **aucun dégât de chute** jusqu'à une hauteur de 10 mètres. Au-delà de cette distance, tous les dégâts de chute que vous subissez sont systématiquement **divisés par 2**.

□□ 2. Les Ailes Arrachées *(ou Absolues)*

Vos ailes ont été nettes, arrachées à la base lors de la sentence, ne laissant que de lourdes cicatrices fibreuses entre vos omoplates.

- **Effet :** Vous avez perdu toute capacité de vol ou de plané. En contrepartie, votre corps s'est totalement adapté à la vie au sol : votre **Vitesse de déplacement augmente de +3 mètres**. De plus, une fois par scène, vous pouvez purement et simplement **ignorer les pénalités d'un terrain difficile** lors de votre Déplacement.

□□ Contrepartie Rôle : La Marque d'Ignominie

Un sceau de bannissement invisible est gravé entre vos omoplates. Sous une lumière rituelle ou sous l'éclat direct du soleil d'Arthos, cette marque affleure à la peau sous la forme d'une rune sombre.

- **Effet :** Si votre statut de Déchu est visible ou connu, vous subissez un malus permanent de **–10 en Manipulation** face aux Ikariens loyaux à l'Empire.
- **Solidarité des Bas-Fonds :** En contrepartie, cette même marque vous ouvre des portes dans les réseaux clandestins : vous gagnez **+10 en Manipulation** (code d'honneur, entraide, marché noir) avec les autres réseaux de Bannis.

> □□ **Option du MJ — La Réhabilitation :** Si le Déchu accomplit une quête d'expiation légendaire (sauvetage d'un haut dignitaire, restitution d'un artefact majeur) certifiée par un témoignage scellé, il peut subir le *Rite de la Plume Blanche*. Ce rituel efface la Marque d'ignominie et permet la levée définitive de ses entraves (rendant l'accès au vol, à la discrétion du MJ).

□□ Encadré Roleplay & Culture des Bas-Fonds

La plupart des Déchus se réfugient dans les grandes cités terrestres comme *Néo-Boston, New Abuja* ou *Lévecourt*. Ils y survivent grâce à de petits métiers exploitant leur rapport au ciel (coursiers en moto-jet, gréeurs de gratte-ciels, guetteurs de toit) ou se tournent vers la criminalité.

- **Philosophie :** Beaucoup restent fidèles à la divinité Arthos et tentent d'expier leur faute par les *Épreuves des Vents* (offrandes de plumes au sommet des tempêtes). D'autres rejoignent des factions radicales comme le **Chœur des Ailes Noires**, un groupe écoterroriste secret qui sabote les prisons volantes et les centres de redressement de l'Empire.
- **Vertus perdues :** Discipline, excellence, respect absolu du serment public.
- **Tabous impériaux :** Profaner la lumière, rompre une promesse de sang, voler sans un mandat officiel.

□□ Conseils d'Intégration pour le MJ

- **Défenses tactiques :** N'oubliez pas que la capacité *Halo Protecteur* (si le Déchu a conservé ses ailes entravées) ou le *Regard Meurtrier* peuvent être évités si la cible a utilisé son *Action de Défense* durant son tour ; l'Esquive consomme alors sa *Réaction*.
- **Vol & Environnement :** Lors des scènes de transition entre le monde d'en bas et les cités volantes, mettez en jeu des passerelles ventées ou des zones de gravité instable. Demandez des tests d'**Agilité DD 25** aux personnages volants. En cas d'échec, ils subissent l'état **Ralentissement** (vitesse divisée par 2) pendant 1 tour.

- **Protocoles & Badges :** L'Empire de Skyperia est une bureaucratie militaire rigide. Sans insigne ou laissez-passer valide, un personnage (et encore plus un Déchu) subit un malus automatique de **–10 en Manipulation** contre l'appareil d'État. Cependant, un personnage peut utiliser un bonus de **+10 en Connaissance (Institutions)** pour falsifier, comprendre ou détourner un protocole s'il a une pièce justificative entre les mains.

Révision #6
Créé 5 septembre 2025 16:24:47 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 17:58:01 par karubak