

# Oni



## Présentation

Les Oni sont l'un des peuples les plus anciens de Sicard, créés par les **anciens dieux** au début de la **Guerre Sainte**. Forgés comme des **armes vivantes**, leur but était simple : incarner la force brute et mener les assauts contre les mortels.

Mais en pleine guerre, les Oni furent les premiers à **se révolter contre leurs créateurs**. Dans un acte de trahison impardonnable pour les dieux, ils se rangèrent aux côtés des mortels insurgés, et combattirent pour ceux qui deviendraient les **nouveaux dieux**.

Ce choix a marqué leur peuple à jamais : à la fois enfants des dieux et fossoyeurs de leur règne, les Oni portent l'héritage de la guerre, de la servitude et de la révolte.

Aujourd'hui, ils vivent dans les environnements les plus hostiles de Sicard — les steppes glacées du Nord et les jungles suffocantes du Sud —, fiers, méfiants, mais de nouveau présents dans les affaires du monde.

---

## Traits raciaux (Règles V2)

- **Ascendance démoniaque.** Résistance à **un élément** au choix : **Foudroyant, Brûlant, Glacial, Ténébreux**.
- **Souffle infernal** (*Capacité — 2 actions ; 1/Repos long — 2/Repos long au niv. 5 — 3/Repos long au niv. 10*)  
**Cône 9 m, 2d8 dégâts du type choisi.** Chaque cible tente **Physique DD 25** :
  - **Échec** : prend 2d8 dégâts et est **repoussée de 3 m**.
  - **Réussite** : prend **moitié dégâts, pas** de repoussement.

“ Défendable si la cible a **préparé sa défense** (Esquive/Parade consomme la Réaction).

- **Physique imposant.** **Avantage** aux tests/oppositions de **force brute** contre les créatures sans ce trait.
- **Compétences raciales.** **Intimidation +10 ; Dressage +10** (ou considère Dressage comme un usage de **Connaissance (faune/survie)** avec **+10**).
- **Longévité/Taille.** 150-200 ans ; 2,00-2,50 m.

## Plage de caractéristiques (création)

- **Force** 40-80 | **Agilité** 30-70
- **Esprit** 30-70 | **Perception** 40-70 | **Charisme** 30-70

---

## Apparence & Souffle (clarifié)

- La **sous-ascendance** fixe l'**aspect général** (teint, morphologie, style tribal).
- L'**élément démoniaque** ajouté par le joueur colore **les reflets** (veines, cornes, lueurs) et **détermine le type du Souffle**.
  - Ex. **Nord + Brûlant** : peau pâle/bleutée, **reflets rougeoyants**, souffle **feu**.

- Ex. **Sud + Foudroyant** : peau sombre/verdâtre, **éclair**s dans les cornes, souffle électrique.
- 

## Sous-ascendances

### ❄ Oni du **Nord** — *Enfants de Nivalis* (Tank/contrôle)

- **Apparence** : peau **pâle/bleutée/gris**, cornes **cristallisées**.
- **Bonus** : **+10 Physique**, **+10 Perception**.
- **Résilience glaciale** (*Réaction, 1/combat*) : quand vous subissez une **attaque physique**, **divisez les dégâts par 2**. L'assaillant teste **Physique DD 25** : **échec** = **-1 action** à son prochain tour (**engourdissement**).
- **Affinité démoniaque** : **immunité au froid environnemental** (blizzard, gel).

### ☑ Oni du Sud — *Enfants de Thalira* (Harceleur/états)

- **Apparence** : peau **sombre/verdâtre/brun**, cornes **tatouées organiques**.
- **Bonus** : **+10 Physique**, **+10 Esprit**.
- **Venin ancestral** (*Action, 1/combat* — *remplace le Souffle ce tour*) : **Cône 9 m**. Chaque cible teste **Physique DD 25**:
  - **Échec** : **1d6 dégâts** et **Empoisonné 1d4 tours** (-10 à tous les jets).
  - **Réussite** : **1d6 dégâts** seulement (pas d'état).
- **Affinité démoniaque** : **avantage** aux jets de **Connaissance (plantes, poisons, remèdes)**.

### ⚖ Oni de Solon — *Héritiers de la Justice* (rares, équilibrés/psy)

- **Apparence** : peau **rouge sombre** ou **noire**, cornes **fissurées de lueurs**, **noyau braisé**.
- **Bonus** : **+10 physique**, **+10 perception**
- **Flamme de la Révolte** (*Action, 1/combat*) : **Onde 6 m** centrée sur vous. Ennemis → **Esprit DD 25** :
  - **Échec** : **2d6 dégâts psychiques** et **-1 action** au prochain tour.
  - **Réussite** : **moitié dégâts**, pas de malus.
- **Affinité démoniaque** : **avantage** vs **contrôle mental** et **Paniqué**.

état Paniqué (avantage aux jets).

---

# Panthéon Oni

- **Nivalis** : dieu de l'hiver, protecteur des Oni du Nord.
  - **Thalira** : déesse de la nature, vénérée par les Oni du Sud.
  - **Solon** : dieu de la justice, symbole de leur révolte et figure commune aux trois branches.
- 

Révision #15

Créé 12 juillet 2024 16:13:02 par karubak

Mis à jour 11 septembre 2025 12:54:45 par karubak