Oni



Présentation

> *Forgés comme des armes vivantes par les anciens dieux au début de la Guerre Sainte, les Oni devaient incarner la force brute et mener les assauts contre les mortels. Mais en pleine guerre, ils furent les premiers à se révolter contre leurs créateurs. En se laissant guider par leur soif de liberté et en se rangeant du côté des insurgés, ils devinrent les fossoyeurs du règne divin. Aujourd'hui, marqués par cet héritage de servitude et de fureur, ils vivent retirés dans les environnements les plus hostiles de Sicard, fiers, méfiants, mais de nouveau acteurs des affaires du monde.*

□□ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité :** 2,00 m à 2,50 m | 150 à 200 ans.
- **Ascendance Démoniaque :** À la création, choisissez une résistance à un élément parmi : **Foudroyant**, **Brûlant**, **Glacial** ou **Ténébreux**.
- **Physique Imposant :** Vous obtenez l'**Avantage** lors de tous les tests et oppositions de force brute contre les créatures ne possédant pas ce trait.
- **Compétences Ancestrales :** Vous gagnez un bonus de **+10 en Intimidation**. De plus, vos tests de *Connaissance (Survie)* liés à la faune et au dressage de créatures reçoivent un bonus de **+10**.

□□ Plage des Caractéristiques de Départ

□□ Caractéristique	□□ Minimum	□□ Maximum
Physique	40	80
Agilité	30	70
Perception	40	80
Esprit	30	70
Charisme	30	70

> □□ **Note esthétique :** La sous-ascendance fixe l'aspect général (teint, morphologie, style tribal). L'élément démoniaque choisi par le joueur colore les reflets du personnage (veines, cornes, lueurs oculaires) et détermine le type de dégâts de son Souffle Infernal.

□□ Capacité Raciale Commune

Souffle Infernal

- **Coût :** 2 Actions
- **Fréquence :** 1 fois par Repos long *(passe à 2 utilisations au niveau 5, puis 3 au niveau 10)*.
- **Effet :** Vous projetez un cône d'énergie de 9 mètres. Le type de dégâts correspond à l'élément choisi via votre *Ascendance Démoniaque*. Toutes les cibles dans la zone subissent **2d8 dégâts** et doivent tenter un jet de **Physique DD 25** :
  - **Échec :** Pleins dégâts et la cible est **repoussée de 3 mètres**.
  - **Réussite :** Dégâts divisés par 2, pas de repoussement.
- **Défense :** Cette capacité peut être évitée ou parée. La cible doit avoir utilisé son *Action de Défense* durant son tour ; l'Esquive ou la Parade consomme ensuite sa *Réaction*.

□□ Les Sous-Ascendances

❄ Oni du Nord — *Les Enfants de Nivalis*

- **Profil :** Tank & Contrôle
- **Apparence :** Peau pâle, bleutée ou grisâtre. Cornes à l'aspect cristallin.
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Physique, +10 Perception.
- **Affinité Démoniaque :** Immunité totale au froid environnemental (blizzards, gel naturel, hypothermie).
- **Résilience Glaciale (Capacité) :**
  - *Coût :* 1 Réaction | *Fréquence :* 1 fois par combat.
  - *Effet :* Lorsque vous subissez les dégâts d'une attaque physique, vous pouvez activer ce trait pour **diviser les dégâts par 2**. L'assaillant doit immédiatement réussir un jet de **Physique DD 25**. En cas d'échec, il subit l'état **Étourdi** (perd –1 action à son prochain tour) à cause d'un engourdissement givrant soudain.

□□ Oni du Sud ~~*Les Enfants de Thalira*~~

- **Profil :** Harceleur & États
- **Apparence :** Peau sombre, verdâtre ou tannée. Cornes ornées de rainures organiques ou de tatouages tribaux.
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Physique, +10 Esprit.
- **Affinité Démoniaque : Avantage** sur tous les tests de *Connaissance* liés à l'étude des plantes, des poisons et des remèdes.
- **Venin Ancestral (Capacité) :**
  - *Coût :* 2 Actions | *Fréquence :* 1 fois par combat *(remplace l'usage du Souffle Infernal pour ce tour)*.
  - *Effet :* Vous exhalez un nuage toxique sous la forme d'un cône de 9 mètres. Chaque cible dans la zone doit tenter un jet de **Physique DD 25** :

    - **Échec :** Subit **1d6 dégâts** et l'état **Empoisonné** pendant 1d4 tours (–10 à tous ses jets).
    - **Réussite :** Subit uniquement **1d6 dégâts** (aucun état négatif).

⚖ Oni de Solon — *Les Héritiers de la Révolte*

- **Profil :** Équilibré & Psychique
- **Apparence :** Peau rouge sombre ou noire comme le charbon. Cornes fissurées laissant entrevoir une lueur de braise interne (noyau de flux).
- **Bonus de Caractéristiques :** +10 Physique, +10 Charisme.
- **Affinité Démoniaque : Avantage** sur tous les jets de dés pour résister aux effets de contrôle mental ainsi qu'à l'état **Paniqué**.
- **Flamme de la Révolte (Capacité) :**
    - *Coût :* 1 Action | *Fréquence :* 1 fois par combat.
    - *Effet :* Vous libérez une onde de choc psychique sous la forme d'une onde de 6 mètres centrée sur vous. Les ennemis pris dans la zone doivent réussir un jet d'**Esprit DD 25** :
        - **Échec :** Subissent **2d6 dégâts psychiques** et l'état **Étourdi** (perd –1 action au prochain tour).
        - **Réussite :** Dégâts divisés par 2, aucun malus d'action.

□□ Le Panthéon Oni

- **Nivalis :** Dieu de l'hiver et du givre éternel. Il enseigne la patience, la préservation et l'endurance face aux tempêtes. Protecteur de la branche du Nord.
- **Thalira :** Déesse de la nature sauvage et des cycles toxiques. Elle prône l'adaptation absolue et la loi du plus fort. Vénérée par la branche du Sud.
- **Solon :** Figure divine de la Justice et de la liberté. Il est le symbole de la brisure des chaînes et du soulèvement contre la tyrannie. Il représente une figure unificatrice respectée par l'ensemble du peuple Oni.

Révision #18
Créé 12 juillet 2024 16:13:02 par karubak
Mis à jour 30 août 2026 18:09:04 par karubak