# DASH SPECIGNISR

## Fiche Personnage

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom** | Ignis |
| **Image** |  |
| **Capacités reliées** | Dash, Heavy Dash |
| **Couleur** | Orange |
| **Portrait physique** | Porter un masque représentant l’exploration, la sortie de la forêt (masque en forme de flamme), jeune |
| **Portrait moral** | * Savant * Curieuse * Indigné * Altruiste * Passionnée * Franc * Optimiste * Attentionnée * Enthousiaste * Authentique * Idéaliste * Sensible * « Leader naturel » (charisme) * Audacieuse |
| **Objectifs** | Convaincre le-a joueur-se que son peuple doit sortir de la forêt |
| **Rôle** | Représenter la partie du peuple qui veut explorer et sortir de la forêt |
| **Inspirations** | Nomai de Outer Wilds (Solanum), Armin (Attack on Titan) |
| **Histoire** | Ignis a vécu imprégnée de la tradition de son peuple au même titre que ses confrères et consœurs, mais considère qu’il est temps pour eux de sortir de la forêt. Ignis est une personne très curieuse et a longuement étudié l’histoire de son peuple. Il prend fréquemment le rôle de conteur dans lequel il transmet celle-ci. Sa soif de connaissance l’a poussé à se renseigner sur l’histoire de ses ancêtres, notamment avant l’exil dans la forêt. IGNIS a ainsi découvert les outils et moyens de navigation de ses ancêtres, la faune et la flore des lieux qu’ils exploraient… une civilisation entière dont elle s’est prise d’admiration. Depuis, rester confiné dans la forêt est devenu une source de frustration pour lui : sa curiosité lui a insufflé le besoin d’explorer le monde du dehors. Toutefois, IGNIS reconnaît et rejetter la violence dont son peuple a fait preuve par le passé. Selon elle, leur exil leur a permis de gagner suffisamment en maturité pour faire d’eux un peuples d’explorateurs paisibles. Pour lui, l’étude et la transmission de l’histoire a aussi pour but de ne pas reproduire les erreurs du passé, et c’est l’une des raisons qui la pousse à assumer la position de conteur. De plus, IGNIS considère que son peuple a suffisamment purgé sa peine et éprouve une forme d’injustice à subir les erreurs de ses ancêtres. Pour elle, la culture nouvelle et paisible dans laquelle elle est née n’est pas celle de ses ancêtres barbares.  IGNIS mène une campagne (qui n’est pas sans controverses) dans son peuple pour briser les barrières qui ont été mises à l’idée de sortir de la forêt.  IGNIS a confectionné (demandé confection d’) un masque représentant l’exploration en se basant sur des anciens emblèmes de ses ancêtres, en y mélangeant des aspects de la forêt pour représenter le pacifisme et la ressource acquise grâce à celle-ci. (raviver la flamme en gardant le pacifisme de la forêt)  IGNIS utilise également la torche orange comme symbole de la sortie : une forme de guide, de lumière à suivre pour sortir.  IGNIS est reconnu pour ses connaissances, ce qui lui vaut une place de haute-estime dans son peuple. |
| **Notes** | Torches orange : chemin vers la sortie (guide)  Bien balancer curiosité (plus personnelle et émotionnelle) et indignation (plus rationnelle)  Tourné vers l’extérieur  Penser le changement de manière spatiale, topologique, par l’extérieur |

## Dialogues

|  |  |
| --- | --- |
| **Déblocage Dash** |  |
| **Déblocage Heavy Dash** |  |
| **Dialogue J -> D** |  |
| **Dialogue D -> D** |  |
| **Fin Sortie Seule (JD)** |  |
| **Fin Quitter la forêt (DD)** |  |