

L'ANATOMISTE

Les Anatomistes sont les praticiens d'une science ancienne, chirurgicale et profondément taboue. Loin de la poésie abstraite des manipulateurs du Flux, l'Anatomiste considère le corps — qu'il soit biologique ou entrelacé de circuits cybernétiques — comme une simple machine de viande et d'énergie qu'il convient de hacker. Le sang, les os et la chair sont ses conducteurs.

Dans l'univers hyper-technologique de Sicard, l'Anatomiste inspire un dégoût clinique. Là où les corporations installent du chrome propre, il fait pousser des excroissances osseuses, fait bouillir les fluides et manipule la nécrose cellulaire. Sur le terrain, c'est un combattant impitoyable, capable de sacrifier sa propre intégrité biologique pour mutiler ses cibles, ériger des remparts de cal osseux ou court-circuiter les implants de ses adversaires.

Caractéristiques & Maîtrises

- **Points de Vie (PV)** : 1d8 par niveau + dizaine de Physique (Profil robuste/organique).
- **Points de Flux** : 1d4 + dizaine d'Esprit par niveau.
- **Compétences de classe** : Manipulation, Esprit.
- **Maîtrises** : Armures légères, Armes légères, Focus organique (*Burin d'os, Lancettes de dissection, Fioles de réactifs*).

Mécanique Unique : La Flétrissure

Forcer le métabolisme à outrepasser ses limites biologiques sature le corps de l'Anatomiste d'une nécrose temporaire appelée la **Flétrissure**.

- **Jauge de Flétrissure Max** : Égale à votre **dizaine d'Esprit** (ex : 60 en Esprit = 6 Max).
- **Accumulation** : Chaque pouvoir occulte lancé (y compris les pouvoirs de base à 0 Flux) augmente votre jauge de **+1 Flétrissure**.

Les Paliers de la Flétrissure

- **Zone Saine (Sous la moitié du Max)** : Les tissus tiennent le choc. Vos constantes vitales sont stables.

- **Zone de Nécrose (Égale ou supérieure à la moitié du Max) :** Votre peau blanchit, vos veines noircissent sous l'épiderme et une odeur de formol et de sang couve autour de vous.
 - **Bonus (Magie Noire Déchaînée) :** Vos incisions mystiques sont plus profondes. Tous vos sorts offensifs infligent **+1d6 dégâts bruts de type Nécrose** et appliquent automatiquement l'état **Hémorragie** (1d4 PV/tour pendant 2 tours) à la cible.
 - **Malus (Rejet Cellulaire) :** Votre corps jokerise la médecine moderne. Les Medikits, nano-pansements et stims technologiques corporatistes **n'ont plus aucun effet sur vous (0 PV soignés)**. Seuls vos propres pouvoirs de drain ou de récolte organique peuvent vous restaurer.
- **La Rupture : L'Effondrement Organique (Maximum atteint) :** Vos barrières biologiques lâchent d'un coup sec. **Lancez immédiatement un d10** sur le Tableau des Ruptures. La jauge de Flétrissure retombe ensuite à 0.

d10	Effet de Rupture	Description & Conséquences Tactiques (V2)
1-3	Anémie Foudroyante	<p><i>Votre sang refuse brusquement de transporter l'oxygène. Vos muscles se liquéfient.</i></p> <p>Vous subissez 1d6 dégâts psychiques bruts et subissez l'état Étourdi (-1 action au prochain tour) à cause d'une baisse de tension critique et immédiate.</p>
4-5	Fractures Spontanées	<p><i>Vos os subissent le contrecoup de la manipulation calcique, se fissurant sous votre propre poids.</i></p> <p>Vous subissez 1d6 dégâts physiques bruts. Vos capacités de déplacement sont réduites de la moitié de leur valeur maximale pendant 2 tours complets.</p>
6-7	Rejet Cyber-Biologique	<p><i>La flétrissure attaque violemment les jonctions entre votre chair et vos implants.</i></p> <p>Tous vos implants cybernétiques actifs sont désactivés (OFF) pendant 1 tour complet. Si vous ne possédez aucune augmentation technologique, vous subissez 1d8 dégâts bruts à la place.</p>

d10	Effet de Rupture	Description & Conséquences Tactiques (V2)
8-9	Saignement Profus	<p><i>Vos pores, vos yeux et vos anciennes cicatrices chirurgicales s'open, libérant un flot de fluides vitaux.</i></p> <p>Vous perdez immédiatement 1d6 points de Flux (ou des PV si votre réserve de Flux est déjà à 0) et vous subissez l'état Hémorragie (1d4/tour) pendant 3 tours complets.</p>
10	Choc Anaphylactique	<p><i>Votre corps s'éteint purement et simplement pour purger la nécrose, frôlant l'arrêt cardiaque clinique.</i></p> <p>Vous subissez 2d6 dégâts physiques bruts et vous tombez instantanément À Terre et Étourdi pour l'intégralité de votre prochain tour (aucune action possible).</p>

☐ Comment faire descendre la Flétriature ?

- **Saignée Purificatrice (1 Action)** : Vous vous ouvrez une veine pour laisser s'échapper le sang noirci et corrompu. **Vous subissez 1d4 dégâts bruts**, mais vous réduisez votre Flétriature actuelle d'une valeur égale à votre **dizaine d'Esprit**.
- **Siphon de Moelle (2 Actions)** : Vous plongez vos aiguilles ou vos doigts dans le cadavre frais d'une créature à moins de 3 mètres pour absorber son énergie résiduelle. Votre Flétriature retombe instantanément à 0, et vous regagnez **1d4 points de Flux**.

☐ Tableau de Progression

L'Anatomiste choisit activement ses sorts dans son Grimoire Occulte au fil de sa progression, jusqu'à posséder un répertoire total de **10 sorts** au niveau 20 (5 Apprentis, 3 Intermédiaires, 2 Maîtres).

Niveau	Gain de Capacité & Sorts
1	Choix d'un Style Vital. +3 Sorts d'Apprenti au choix.
2	Choix de Spécialisation (<i>Hémomancien, Ostéomancien, Façonneur</i>).

Niveau	Gain de Capacité & Sorts
3	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort d'Apprenti au choix.
4	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
5	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort d'Apprenti au choix.
6	Compétence de classe : Siphon Vital .
7	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort Intermédiaire au choix.
8	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
9	Amélioration du Style Vital.
10	Amélioration de Siphon Vital.
11	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort Intermédiaire au choix.
12	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
13	Pouvoir de Spécialisation (Amélioration) + +1 Sort Intermédiaire au choix.
15	Amélioration du Style Vital.
17	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort Maître au choix.
19	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort Maître au choix.
20	Pouvoir Ultime de Spécialisation.

☐ Compétence de classe : Siphon Vital

À partir du niveau 6, l'Anatomiste sait traire l'agonie environnante pour réparer son propre châssis biologique.

- **Niv. 6 — Siphon Vital (1 Action | +1 Flétrissure) :**

“ D'un geste d'aspiration de la main, vous arrachez les vapeurs de sang qui s'échappent des plaies adverses pour refermer vos propres incisions.

Utilisable **3 fois par repos long**. Portée 9 m. Cible une créature affectée par l'état *Hémorragie* (ou un cadavre frais). Vous infligez **2d6 dégâts de Nécrose** à la cible et vous **regagnez l'équivalent en PV**.

- **Niv. 10 — Siphon Résonnant** : Utilisable **4 fois par repos long**. Le siphon arrache également l'énergie mystique : vous récupérez **1d4 points de Flux** en plus des PV lors de l'aspiration.
 - **Niv. 18 — Moisson Libre** : Utilisable **5 fois par repos long**. La moisson s'automatise : le Siphon Vital s'exécute en **Action Libre** (limité à 1×/round) si vous venez d'achever une cible ce tour-ci.
-

☐☐ Pouvoirs de Base (Niveau 1 | 0 Flux | +1 Flétrissure)

- **Pique de Moelle (1 Action)** :

“ Vous projetez un éclat d'os acéré et hyper-dense, forgé instantanément dans votre propre calcium osseux.

Portée 12 m. Inflige **1d6 dégâts perforants**. Ignore l'Armure fixe des protections légères. Sur une Réussite Critique (1-5), la cible subit l'état **Hémorragie**.

- **Prélèvement (1 Action)** :

“ Un fin filet de sang quitte les yeux ou les narines de la cible pour rejoindre vos fioles de réactifs.

Portée 6 m. Inflige **1d4 dégâts bruts** à la cible et vous soignez instantanément **1 PV**.

- **Contraction Spasmodique (1 Action)** :

“ Vous provoquez une crampe violente et artificielle dans les faisceaux musculaires de votre proie.

Portée 9 m. La cible subit un malus de **-5% à son prochain jet d'Attaque ou d'Esquive** à cause du tressautement de ses membres.

☐☐ Styles Vitaux (Choix au Niveau 1

☐☐ Sang Corrompu

- **Niv. 1** : Votre sang est un acide biologique. Quiconque vous inflige des dégâts au corps-à-corps subit automatiquement **2 dégâts de Nécrose** bruts en retour.
- **Niv. 9** : Le retour de flamme biologique passe à **1d4 dégâts de Nécrose** et applique l'état **Hémorragie** à l'agresseur.
- **Niv. 15** : 1×/combat, lorsque vos PV tombent à 0, votre système circulatoire explose sous la pression dans un rayon de 3 m. Inflige **2d6 dégâts de Nécrose** aux ennemis et vous stabilise immédiatement à 1 PV.

☐☐ Squelette Blindé

- **Niv. 1** : Vos os sont denses comme du blindage composite. Vous gagnez **+2 Armure fixe** permanente tant que votre jauge de Flétrissure est inférieure à la moitié de son maximum.
- **Niv. 9** : En Zone de Nécrose, l'excroissance de cal osseux protège vos articulations, vous **immunisant totalement à l'état Ralentissement**.
- **Niv. 15** : Votre squelette absorbe les impacts cinétiques : vous réduisez de **3 points** tous les dégâts physiques que vous recevez, sans exception.

☐☐ Spécialisations de l'Anatomiste

☐☐ Spécialisation : Hémomancien (Le Maître des Fluides)

Rôle : Mage offensif, drains de vie massifs, surchauffes anti-implants, propagation de maladies.

• Niv. 2 — Ébullition Interne :

“ Vous ciblez les fluides qui irriguent et refroidissent les implants de la cible, faisant monter leur température jusqu'au point de rejet thermique.

1 Action | 3 Flux | +1 Flétrissure. Portée 12 m. Inflige **2d6 dégâts de Nécrose**. Si la cible possède des augmentations cybernétiques, ses circuits biologiques saturent : elle subit l'état **Étourdi** (-1 action au prochain tour).

• Niv. 3 — Flèche d'Hématome :

“ Vous condensez votre propre sang en un javelot noirci hautement toxique qui éclate sous la peau.

1 Action | 3 Flux | +1 Flétrissure. Vous sacrifiez 2 PV. Portée 18 m. Inflige **3d6 dégâts bruts** et applique d'office l'état **Hémorragie**

(1d4/tour pendant 3 tours).

- **Niv. 5 — Transfusion Croisée :**

“ Vous tissez un pont hématologique forcé entre vos artères et celles de votre proie, inversant les pressions sanguines.

1 Action | 6 Flux | +1 Flétrissure. Portée 9 m. Visez un ennemi qui saigne. Vous drainez instantanément **2d6 PV** à la cible pour vous les attribuer.

- **Niv. 7 — Saccade Cardiaque (Réaction | 2 par repos court) :**

“ Au moment où l'ennemi ajuste son tir ou sa frappe, vous perturbez les battements de son cœur, ruinant ses réflexes.

Lorsqu'un ennemi à moins de 9 m réussit une attaque contre vous, forcez-le à faire un jet de Physique DD 25 sous peine de rater son coup à cause d'un spasme artériel.

- **Niv. 11 — Peste Hématologique :**

“ Vous forcez les pores de la peau d'un groupe d'ennemis à s'ouvrir, libérant une brume de sang contagieuse.

2 Actions | 9 Flux | +1 Flétrissure. Zone de 4,5 m de rayon à une portée de 15 m. Toutes les cibles à l'intérieur subissent **2d6 dégâts de Nécrose** et l'état **Hémorragie**. Le saignement se propage aux créatures adjacentes.

- **Niv. 13 — Ébullition Améliorée (Amélioration) :** Le sort *Ébullition Interne* passe à **3d6 dégâts**. De plus, si la cible possède des implants, l'effet Étourdi dure 1 tour de plus et elle commence à saigner abondamment (état **Hémorragie** immédiat).

- **Niv. 17 — Choc Hypovolémique :**

“ D'un simple regard contracté, vous forcez le sang de la cible à se figer dans ses artères principales, privant son cerveau d'oxygène.

1 Action | 10 Flux | +1 Flétrissure. Portée 9 m. Inflige **4d8 dégâts bruts** à une cible unique. Elle doit réussir un jet de Physique DD 25 sous peine de perdre sa première action lors de son prochain tour en raison d'un violent vertige.

- **Niv. 19 — Flot Perpétuel (Passif) :**

“ Chaque cœur qui s'arrête libère une onde de vitalité résiduelle que vos cellules absorbent avidement.

Chaque fois qu'un ennemi meurt alors qu'il souffrait de l'état *Hémorragie* dans un rayon de 12 m autour de vous, votre jauge de Flétrissure diminue de **1 point** et vous regagnez automatiquement **2 points de Flux**.

- **Niv. 20 — Souverain de l'Hémostase (Ultime) :**

“ Vous devenez le maître absolu des fluides vitaux. Le sang obéit à vos caprices mécaniques.

2 Actions | 15 Flux | +1 Flétrissure. Dure 3 tours. Vous pouvez utiliser vos sorts *Prélèvement* ou *Siphon Vital* en **Action Libre** (limité à 1×/tour). De plus, toutes les sources d'Hémorragie actives sur le terrain infligent des dégâts doublés tant que cet état dure.

☐ Spécialisation : Ostéomancien (L'Architecte Squelettique)

Rôle : Tank organique, mêlée redoutable, calcification bloquante, armes osseuses.

- **Niv. 2 — Carapace Squelettique :**

“ Vos os percent votre chair pour former une cage thoracique externe, un blindage capable de faire ricocher les balles.

1 Action | 3 Flux | +1 Flétrissure. Vous gagnez **+8 Armure fixe** pendant 3 tours. De plus, quiconque vous attaque au corps-à-corps avec une arme blanche légère brise son arme en cas d'échec.

- **Niv. 3 — Calcification Articulaire :**

“ Vous injectez du calcium mystique dans les jointures de l'ennemi, soudant ses membres en une fraction de seconde.

1 Action | 4 Flux | +1 Flétrissure. Portée 12 m. La cible doit réussir un jet de Physique DD 25 sous peine de subir l'état **Immobilisé** pendant 2 tours. Note : Extrêmement efficace pour gripper les servomoteurs des jambes cybernétiques.

- **Niv. 5 — Harpon de Moelle :**

“ Une longue lance d'os jaillit de votre avant-bras, transperce la cible, et se rétracte violemment en la traînant vers vous.

1 Action | 5 Flux | +1 Flétrissure. Portée 12 m. Inflige **2d6 dégâts perforants**. Si l'attaque réussit, la cible est tirée de 6 m vers vous et subit l'état **Chute**.

• **Niv. 7 — Moelle Absorbante (Réaction | 1 par repos court) :**

“ Vos os se brisent et se reconstruisent à une vitesse cellulaire affolante pour dissiper l'onde de choc d'une explosion ou d'un impact lourd. Lorsque vous devriez subir des dégâts physiques, réduisez l'impact de **3d6 PV**.

• **Niv. 11 — Cage Thoracique Terrestre :**

“ Vous frappez l'asphalte, faisant jaillir d'immenses côtes pointues de la terre pour emprisonner vos proies dans un carcan calcique. **2 Actions | 10 Flux | +1 Flétri**ssure. Portée 12 m. Crée une prison d'os autour d'une cible (30 PV, Armure 6). Tant que la cage n'est pas détruite, la cible est **Immobilisée**.

• **Niv. 13 — Carapace Fortifiée (Amélioration) :** Le bonus de votre *Carapace Squelettique* passe à **+12 Armure fixe**. De plus, l'épaisseur de l'os protège si bien vos centres vitaux que vous devenez totalement **immunisé aux Coups Critiques** ennemis tant que la carapace tient.

• **Niv. 17 — Cal Sclérosant :**

“ Vous projetez une onde de poussière osseuse par les paumes qui fusionne instantanément la colonne vertébrale de votre ennemi. **2 Actions | 12 Flux | +1 Flétri**ssure. Toucher ou portée 3 m. La cible subit **4d10 dégâts d'écrasement** et doit réussir un jet de Physique DD 25 sous peine de subir l'état **Immobilisé absolu** (aucune action physique possible) pendant 1 tour.

• **Niv. 19 — Moelle Régénérative (Passif) :**

“ Votre squelette produit des cellules souches à un rythme industriel pour recoudre votre chair en temps réel. Tant que votre *Carapace Squelettique* est active, l'hyperactivité de votre moelle vous soigne automatiquement de **1d6 PV** au début de chacun de vos tours.

• **Niv. 20 — Avatar de Cal (Ultime) :**

Vous vous transformez en un titan squelettique monstrueux. Votre humanité disparaît sous trois couches de blindage osseux.

2 Actions | 15 Flux | +1 Flétrissure. Dure 3 tours. Vous gagnez **+15 Armure fixe** supplémentaire, toutes vos attaques de corps-à-corps infligent **+2d6 dégâts perforants** et vous devenez totalement **immunisé aux états Immobilisé, À Terre et Ralentissement**.

☐ Spécialisation : Le Façonneur (Le Sculpteur de Chair)

Rôle : Invocations monstrueuses, altérations musculaires, piratage biologique de zone.

- **Niv. 2 — Greffe Hypertrophique :**

“ *Vous injectez une masse de cellules souches instables dans les muscles d'un allié, doublant temporairement sa force brute.*

1 Action | 3 Flux | +1 Flétrissure. Portée 6 m. Un allié gagne **+15% à ses jets de Force et de Physique** ainsi que **+1d6 dégâts physiques** au corps-à-corps pendant 2 tours.

- **Niv. 3 — Horreur Chimérique :**

“ *À partir de débris de viande au sol ou de vos propres tissus, vous façonnez une masse de muscles et de tendons palpitante.*

2 Actions | 6 Flux | +1 Flétrissure. Vous sacrifiez 4 PV. Invoque une Horreur de chair (25 PV, se déplace de 6 m, effectue une attaque à **1d8 dégâts contondants**). L'Horreur cherche activement à agripper les ennemis pour leur imposer l'état *Immobilisé*.

- **Niv. 5 — Poupée de Chair :**

“ *Vous piratez le système nerveux périphérique d'une cible organique, forçant ses muscles à obéir à vos propres impulsions motrices.*

1 Action | 6 Flux | +1 Flétrissure. Portée 9 m. Cible organique uniquement. Vous prenez le contrôle immédiat du bras armé de la cible : elle effectue instantanément une attaque gratuite avec son arme active contre elle-même ou contre un allié adjacent (au choix de l'Anatomiste).

- **Niv. 7 — Rejet Organique (Réaction | 2 par repos court) :**

Lorsqu'on ouvre votre chair, une poche de fluides nécrotiques et d'acide cellulaire éclate au visage de l'agresseur.

Lorsque vous subissez une attaque au corps-à-corps, l'attaquant subit **1d8 dégâts d'acide/nécrose** et reçoit un malus de **-10% de précision** à son prochain tour à cause des projections dans les yeux ou sur ses optiques.

- **Niv. 11 — Masse Tumorale Occlusive :**

“ Vous faites proliférer une barrière de viande dense qui obstrue une porte ou un couloir, palpitante et résistante aux tirs.

2 Actions | 8 Flux | +1 Flétrissure. Vous érigez un mur de chair de 3 m de large (50 PV). Ce mur est vivant : chaque fois qu'un ennemi le frappe au corps-à-corps, le mur tente de lui infliger l'état **Ralentissement** en s'enroulant autour de ses membres.

- **Niv. 13 — Greffe de Densité (Amélioration) :** Le bonus de votre *Greffe Hypertrophique* passe à **+20% de précision**. De plus, la chair de l'allié se densifie de manière si compacte qu'il bénéficie également de **+5 Armure fixe** pour la durée du pouvoir.

- **Niv. 17 — Métamorphose Forcée :**

“ D'un simple contact, vous réécrivez le code génétique des muscles de votre victime, transformant ses bras athlétiques en graisses flasques.

2 Actions | 12 Flux | +1 Flétrissure. Au corps-à-corps. La cible doit réussir un jet de Physique DD 25. En cas d'échec, ses dégâts physiques sont réduits de **50%** et elle subit un **Désavantage absolu** sur toutes ses actions physiques pendant 2 tours complets.

- **Niv. 19 — Symbiose Parasitaire (Passif) :**

“ Le lien nerveux avec vos créations est bidirectionnel. Leur faim comble vos failles.

Votre *Horreur Chimérique* gagne **+20 PV** maximaux de manière permanente. De plus, chaque fois qu'elle inflige des dégâts à un ennemi, **50% des dégâts** vous sont immédiatement reversés sous forme de soins.

- **Niv. 20 — Maître de la Biomasse (Ultime) :**

“ La viande et les muscles ne sont que de l'argile entre vos doigts. Vous contrôlez la matière vivante à l'échelle moléculaire.

2 Actions | 15 Flux | +1 Flétrissure. Dure 3 tours. Vous pouvez utiliser le pouvoir *Poupée de Chair* **gratuitement (0 Flux) 1x/tour**. De plus, chaque fois qu'une créature (alliée ou ennemie) meurt dans un rayon de 9 m autour de vous, ses tissus s'autodétruisent et explosent, infligeant **2d6 dégâts de Nécrose** aux ennemis adjacents.

☐☐ Le Grimoire Occulte (Liste des Sorts Complète)

☐☐ LIVRE I : APPRENTI (Niveau 1+)

Coût : 1 Action | +1 Flétrissure

☐☐ École de l'Hémomancie

- **Incision Ciblée (2 Flux)** : Un fin fil de sang se tend et coupe la peau. Portée 9 m. Inflige **2d4 dégâts de Nécrose** et applique **Hémorragie** si la cible ne porte pas d'armure lourde.
- **Siphon Rapide (3 Flux)** : Vous aspirez les fluides d'une blessure ouverte à 12 m. Inflige **1d6 dégâts bruts** et vous rend **3 PV**.
- **Clou de Coagulation (2 Flux)** : Vous épaissez le sang dans les veines d'un membre. Portée 9 m. Inflige **1d6 dégâts** et réduit le déplacement de la cible de **3 m** pour 1 tour.

☐☐ École de l'Ostéomancie

- **Éclat Calcique (2 Flux)** : Vous projetez une volée de petites pointes d'os. Portée 12 m. Inflige **1d8 dégâts perforants**.
- **Excroissance Armurée (3 Flux)** : Vous faites pousser de petites plaques osseuses sur les avant-bras d'un allié. Il gagne **+3 Armure fixe** pour 2 tours.
- **Aiguille de Moelle (2 Flux)** : Une fine pointe jaillit du sol. Portée 9 m. Inflige **1d6 dégâts perforants** et impose un malus de **-5% à la prochaine défense** de la cible.

☐☐ École du Façonnage

- **Spasme Moteur (2 Flux)** : Un muscle de la jambe ennemie se contracte violemment. Portée 12 m. Force la cible à subir l'état **Chute**.
- **Suture Hâtive (3 Flux)** : Vous recousez grossièrement les chairs d'un allié par bio-manipulation. Portée tactile ou 3 m. Rend **1d8 + votre modificateur d'Esprit PV**.

- **Voile de Peau (2 Flux)** : Vous détendez momentanément les tissus cutanés pour dévier un coup. En réaction, vous gagnez **+10% en Esquive** contre une attaque imminente.
-

☐☐ LIVRE II : INTERMÉDIAIRE (Niveau 7+)

Coût : 1 à 2 Actions | +2 Flétrissure

☐☐ École de l'Hémomancie

- **Explosion de Varices (2 Actions | 6 Flux)** : Vous faites éclater les vaisseaux sanguins superficiels de la cible. Portée 12 m. Inflige **3d8 dégâts bruts** et propage l'état **Hémorragie** dans un rayon de 3 m.
- **Siphon Artériel (1 Action | 5 Flux)** : Un drain puissant s'établit avec une cible à 9 m. Inflige **2d8 dégâts de Nécrose** et vous souligne de la moitié des dégâts infligés.
- **Surchauffe Cyber-Organique (2 Actions | 7 Flux)** : Le sang bout autour des points de greffe. Valable uniquement sur une cible augmentée. Inflige **3d10 dégâts de Nécrose** et désactive son implant le plus puissant pendant 1 tour.

☐☐ École de l'Ostéomancie

- **Lance de Fémur (1 Action | 6 Flux)** : Une lance massive transperce une ligne de 9 m. Inflige **3d6 dégâts perforants** à toutes les cibles sur la trajectoire.
- **Soudure Squelettique (2 Actions | 7 Flux)** : Vous immobilisez deux membres de la cible. Elle doit réussir un test de Physique DD 25 sous peine d'être **Immobilisée** pendant 2 tours.
- **Bouclier de Cage (1 Action | 5 Flux)** : Des côtes poussent autour de vos bras. Vous gagnez **+15% en Parade** et bloquez totalement les dégâts des armes blanches légères pendant 2 tours.

☐☐ École du Façonnage

- **Marionnette de Viande (2 Actions | 7 Flux)** : Vous contrôlez les mouvements globaux d'une cible organique pendant son demi-tour. Vous pouvez la forcer à se déplacer de la moitié de son mouvement et à lâcher son arme.
 - **Greffe de Tumeur (1 Action | 6 Flux)** : Vous faites proliférer une masse de chair sur les optiques ou le visage d'un ennemi à 12 m. Il subit l'état **Aveuglé** pendant 2 tours.
 - **Hypertrophie Cardiaque (2 Actions | 8 Flux)** : Vous survoltez le cœur d'un allié. Il gagne **+1 Action** immédiate, mais subit **1d4 dégâts bruts** à la fin de son tour à cause du contrecoup.
-

☐☐ LIVRE III : MAÎTRE (Niveau 17+)

☐ École de l'Hémomancie

- **Exsanguination de Masse (13 Flux)** : Vous videz instantanément le sang de toutes les cibles qui saignent dans un rayon de 9 m. Les victimes subissent **4d10 dégâts bruts** et vous récupérez **2d6 PV** par cible affectée.
- **Rupture Anévrismale (15 Flux)** : Vous provoquez une hémorragie cérébrale massive chez une cible unique à 12 m. Inflige **6d10 dégâts bruts** et applique l'état **Étourdi** pendant 2 tours complets.

☐ École de l'Ostéomancie

- **Forêt d'Os Jaillissants (12 Flux)** : Des pointes squelettiques géantes déchirent le sol dans une zone de 6 m de rayon à 15 m de portée. Inflige **4d8 dégâts perforants**. La zone devient un terrain difficile et inflige l'état **Ralentissement**.
- **Ossification Totale (14 Flux)** : Vous tentez de transformer l'intégralité du squelette de la cible en une prison de cal fixe. Échec au jet d'Esprit DD 25 -> La cible est **Immobilisée définitivement** (elle doit passer 2 tours complets à tenter des jets de Physique DD 25 pour briser sa propre structure).

☐ École du Façonnage

- **Léthargie Cellulaire (12 Flux)** : Vous ordonnez aux cellules d'une zone de 6 m de s'éteindre. Tous les ennemis ratant leur sauvegarde subissent **4d6 dégâts de Nécrose** et perdent **1 Action** lors de leur prochain tour.
- **Abomination Biologique (15 Flux)** : Vous fusionnez les cadavres de la zone pour créer une immense créature de viande (80 PV, 3 Actions par tour, inflige **2d10 dégâts d'écrasement**). L'invocation dure jusqu'à la fin du combat ou sa destruction.

Révision #3

Créé 15 mai 2026 21:41:39 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 21:48:05 par karubak