

MAGNÉTAR

Le Magnétar est un manipulateur des champs magnétiques et gravitationnels. Son corps agit comme un noyau polarisé capable d'attirer, repousser, suspendre ou écraser la matière autour de lui. Contrairement aux mages classiques, il ne crée pas l'énergie : il détourne et amplifie celle déjà présente dans le monde.

Armes qui se tordent, armures arrachées, corps suspendus dans les airs, impacts cinétiques invisibles... Un Magnétar sur le champ de bataille de Sicard ressemble moins à un sorcier qu'à une catastrophe physique ambulante. Leur magie est brutale, précise et oppressante. Là où d'autres déchaînent le chaos, le Magnétar contrôle l'espace lui-même.

▣ Caractéristiques & Maîtrises

- **Points de Vie (PV)** : 1d8 par niveau + dizaine de Physique (Profil polyvalent/robuste).
 - **Points de Flux** : 1d4 + dizaine d'Esprit par niveau.
 - **Compétences de classe** : Perception, Esprit.
 - **Maîtrises** : Armures légères, Armes légères, Focus magnétique (*Noyau Ferro-Myr* ou *Plaques d'Everward*).
-

⚙ Mécanique Unique : La Rémanence Magnétique

À force de tordre les lignes de force du monde, le corps du Magnétar emmagasine une charge d'électricité statique et d'attraction passive incontrôlable appelée la **Rémanence**. Il devient un aimant vivant trop puissant pour son propre bien.

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

▣ Les Paliers de l'Induction

- **Zone Stable (Sous la moitié du Max)** : Le champ est sous contrôle.

- **Zone d'Induction Lourde (Égale ou supérieure à la moitié du Max) :** L'air crépite autour de vous, les objets légers vibrent et la limaille au sol s'élève en essaim.
 - **Bonus (Vecteur Accélééré) :** Vos forces d'attraction et de répulsion sont décuplées. Tous vos pouvoirs de déplacement forcé augmentent leur portée de **+3 m** et vos impacts cinétiques infligent **+1d6 dégâts bruts**.
 - **Malus (Attraction Fatale) :** Votre propre corps attire le métal vers lui, bousculant vos trajectoires d'esquive. Vous subissez **-15% à vos jets d'Esquive**. De plus, les objets métalliques légers non fixés à moins de 3 mètres volent et se collent à vous.
- **La Rupture : L'Inversion de Polarité (Maximum atteint) :** Le champ magnétique s'effondre sur lui-même dans une implosion cinétique violente. **Lancez immédiatement un d10** sur le Tableau des Ruptures. La jauge retombe ensuite à 0.

d10	Effet de Rupture	Description & Conséquences Tactiques (V2)
1-3	Effondrement Cinétique	<i>Le champ se replie violemment sur votre propre noyau. Vos plaques Ferro-Myr et vos os se compriment.</i> Vous subissez 1d6 dégâts physiques bruts et subissez l'état Chute (-1 action au prochain tour) sous le poids de la gravité artificielle déréglée.
4-5	Arrestation de Masse	<i>Toutes les pièces de métal de votre équipement et de vos prothèses fusionnent magnétiquement avec le sol.</i> Votre corps est ancré sur place par une force invisible. Vous subissez l'état Immobilisé pendant 1 tour complet.
6-7	Décharge de Limaille	<i>Votre corps rejette violemment le surplus d'éclats métalliques accumulés dans une explosion de shrapnel désordonnée.</i> Vous et toutes les créatures (alliés comme ennemis) à moins de 3 m subissez 1d6 dégâts tranchants. Les alliés touchés subissent un malus de -5% à leur prochaine action à cause de la poussière de fer.

d10	Effet de Rupture	Description & Conséquences Tactiques (V2)
8-9	Surcharge de Siphon	<i>Votre noyau s'emballe et court-circuite votre propre système nerveux pour évacuer le trop-plein.</i> Le contrecoup sature vos nerfs. Vous perdez immédiatement 1d10 points de Flux (ou de PV si votre Flux est à 0) et vous subissez un malus de -15% à tous vos jets d'Esprit pendant 1 tour.
10	Singularité Éphémère	<i>Une micro-singularité gravitationnelle s'ouvre dans votre poitrine. Pendant un battement de cœur, le monde entier s'écrase sur vous.</i> Vous subissez 2d6 dégâts physiques bruts . Tous les objets métalliques mobiles, les armes lâchées et les ennemis à moins de 4,5 m sont brutalement attirés sur votre case. Les ennemis vous percutant subissent et vous infligent l'état Étourdi pour tout le round suivant.

☐ Comment faire descendre la Rémanence ?

Pour vider sa jauge en combat, le Magnétar doit purger manuellement l'excès d'énergie statique accumulé dans son noyau Ferro-Myr.

- **Mise à la Terre (1 Action) :** Vous touchez le sol, un mur de béton ou une structure métallique massive pour y dissiper votre charge. **Réduit la Rémanence actuelle d'une valeur égale à votre dizaine d'Esprit.**
- **Purge Forcée (2 Actions - Tout le tour) :** Vous forcez votre noyau à expulser instantanément toute l'énergie (la Rémanence retombe à 0). Ce refroidissement magnétique brutal génère une onde de choc de répulsion dans un rayon de 3 mètres. Tous les ennemis dans la zone doivent réussir un jet de Physique DD 25 sous peine d'être repoussés de 3 mètres en arrière et de subir l'état **Chute**.

☐ Tableau de Progression

Le Magnétar choisit activement ses sorts dans le Grimoire Magnétique 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 Alignement Polaire (Style). +3 Sorts d'Apprenti au choix.
2	Choix de Spécialisation (<i>Seigneur de la Limaille, Intercepteur Réseau, Surcharge Électrostatique</i>).
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 : Surcharge Magnétique .
7	Pouvoir de Spécialisation + +1 Sort Intermédiaire au choix.
8	Amélioration de Caractéristique (+5 dans une statistique).
9	Amélioration de l'Alignement Polaire.
10	Amélioration de Surcharge Magnétique.
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 de l'Alignement Polaire.
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 : Surcharge Magnétique

À partir du niveau 6, le Magnétar peut forcer ses vecteurs physiques pour briser la résistance naturelle de la matière.

- **Niv. 6 — Surcharge Magnétique (Pas d'action | +1 Rémanence)** : Utilisable **3 fois par repos long**. Lorsque vous lancez un pouvoir, vous pouvez forcer sur votre noyau pour ajouter au choix : **+1d6 dégâts bruts**, **+3 m de déplacement forcé** à la cible, ou lui imposer instantanément l'état **Chute** (si la cible subit un impact ou une attraction).

- **Niv. 10 — Surcharge Réactive** : Utilisable **4 fois par repos long**. Vous pouvez désormais choisir de déclencher la Surcharge Magnétique *après* avoir vu le résultat de votre jet de dé d100.
 - **Niv. 18 — Flux Libéré** : Utilisable **5 fois par repos long**. La surcharge est si parfaitement intégrée à vos vecteurs qu'elle ne consomme plus aucun point de Flux sur les sorts modifiés.
-

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

Le Magnétar commence son aventure avec ces quatre facultés fondamentales de manipulation physique.

- **Impulsion Cinétique (1 Action) :**

“ Une brève mais violente compression de l'espace magnétique qui s'abat sourdement comme un marteau invisible sur la cible.
Portée 12 m. Inflige **1d6 dégâts d'énergie**. Sur une Réussite Critique (1-5), la cible subit **-5% à sa prochaine action de défense**.

- **Attraction (1 Action) :**

“ Vous inversez instantanément la polarité locale pour arracher la cible à sa position et la traîner vers votre propre noyau.
Portée 9 m. Vous tirez une cible vers vous de 3 m. La cible doit réussir un jet de Physique DD 25 sous peine de subir l'état **Chute**.

- **Répulsion (1 Action) :**

“ Une onde de choc polarisée repousse brutalement la matière face à vous dans un sifflement d'air comprimé.
Portée 6 m. Projette une cible de 3 m en arrière. Si la cible percute un obstacle solide (mur, structure), le choc lui inflige **1d6 dégâts contondants**.

- **Parasitage (1 Action) :**

“ Une micro-impulsion magnétique ciblée vient perturber les composants électroniques ou l'équilibrage des armes adverses.

Portée 12 m. Inflige **1d4 dégâts d'énergie**. Si la cible est équipée d'une arme à feu ou d'implants technologiques, elle subit un malus de **-5% à son prochain jet** d'action.

- **Polarité (1 Action) :**

“ D'un geste sec, vous saturez deux sujets de charges magnétiques distinctes, transformant les ennemis ou les objets en aimants interactifs.

Portée 12 m. Vous appliquez une charge magnétique (Positive ou Négative) sur une cible pendant 2 tours.

- **Interaction (Portée ≤ 6 m) :** Si deux cibles chargées se trouvent à moins de 6 m l'une de l'autre, la physique s'applique immédiatement :
 - *Charges Opposées (+ et -) :* Les deux cibles sont instantanément **attirées** l'une vers l'autre de 3 m.
 - *Charges Identiques (+ et + / - et -) :* Les deux cibles sont instantanément **repoussées** l'une de l'autre de 3 m.

☐ Alignements Polaires (Styles au Niveau 1)

☐ Noyau Pesant

- **Niv. 1 :** Votre champ alourdit la matière environnante. Les alliés à moins de 6 m gagnent **+5% de résistance aux jets de Physique** (parade, bousculade).
- **Niv. 9 :** Votre aura passe à 12 m. Vous et vos alliés à l'intérieur ne pouvez plus subir l'état **Chute** à cause d'explosions ou de projectiles physiques.
- **Niv. 15 :** 1×/repos court, vous pouvez désigner un allié dans la zone : sa prochaine attaque lourde au corps-à-corps est lestée d'une masse gravitationnelle et inflige **+1d10 dégâts d'écrasement**.

☐ Écho de Limaille

- **Niv. 1 :** Un voile d'éclats métalliques orbite en permanence autour de votre peau, réduisant la friction de l'air. Vous gagnez **+1 m de déplacement** par tour.
- **Niv. 9 :** Vous devenez totalement **immunisé aux malus de terrain difficile** (votre corps flotte à quelques centimètres du sol).

- **Niv. 15** : 1×/tour, après avoir utilisé un pouvoir de déplacement forcé (Attraction/Répulsion), vous pouvez vous **téléporter gratuitement de 3 m** vers une surface métallique visible.

☐ Spécialisations du Magnétar

✂ Spécialisation : Seigneur de la Limaille (L'Arc Magnétique)

Rôle : Destruction de zone, projectiles cinétiques, torsion des structures et des protections.

- **Niv. 2 — Tempête de Scories :**

“ Vous arrachez les clous, les débris industriels et la limaille du sol pour créer un vortex tranchant et hurlant autour de vous.

1 Action | 3 Flux | +1 Rémanence. Crée une zone de 3 m de rayon centrée on vous pendant 2 tours. Les ennemis subissent **1d6 dégâts tranchants** en y entrant ou au début de leur tour. Vous pouvez déplacer ce vortex de 3 m au début de votre tour.

- **Niv. 3 — Lame Fragmentée :**

“ Vous compressez de la limaille de fer en un javelot hyper-dense que vous propulsez à vitesse supersonique.

1 Action | 3 Flux | +1 Rémanence. Portée 18 m. Inflige **2d6 dégâts perforants**. Si la cible est équipée d'une arme ou armure métallique, elle subit **-5% à sa prochaine action** sous la violence du choc.

- **Niv. 5 — Torsion d'Armure :**

“ D'un geste crispé de la main, vous forcez les plaques de l'armure ennemie à se tordre vers l'intérieur, broyant les os de son porteur.

1 Action | 5 Flux | +1 Rémanence. Portée 12 m. Cible en armure moyenne ou lourde. Inflige **3d6 dégâts bruts** d'écrasement. La cible subit l'état **Ralentissement** pendant 2 tours à cause du carcan de métal déformé.

- **Niv. 7 — Catapulte Cinétique (Réaction | 1 par repos court) :**

Une pluie de débris s'élève pour intercepter le tir ennemi avant de lui renvoyer ses propres projectiles.

Lorsqu'une attaque à distance vous cible, vous dressez un mur de limaille. Réduit les dégâts de **2d6** et renvoie les éclats sur l'attaquant pour **1d6 dégâts**.

- **Niv. 11 — Singularité Artificielle :**

“ Vous générez un micro-trou noir magnétique au milieu des lignes ennemies. Tout ce qui possède une masse est aspiré vers le centre.

2 Actions | 9 Flux | +1 Rémanence. Portée 15 m. Crée un point d'aspiration de 4,5 m de rayon. Tous les ennemis dans la zone sont tirés vers le centre, subissent **3d8 dégâts d'écrasement** et l'état **Immobilisé** pendant 1 tour.

- **Niv. 13 — Tempête Amplifiée :** Votre *Tempête de Scories* s'intensifie. Elle inflige désormais **2d6 dégâts** et son rayon passe à 4,5 m.

- **Niv. 17 — Écrasement Gravitationnel :**

“ Vous augmentez la gravité de manière exponentielle au-dessus d'un groupe. Les corps s'effondrent d'un coup sec sous leur propre poids.

2 Actions | 12 Flux | +1 Rémanence. Zone de 6 m de rayon. Les cibles doivent réussir un jet de Physique DD 25 sous peine de subir **4d10 dégâts bruts** et l'état **Chute**. Elles ne peuvent pas se relever lors de leur prochain tour.

- **Niv. 19 — Maître des Lames (Passif) :** Vous faites flotter passivement des éclats de métal affûtés autour de vos bras. Vos attaques de base à distance bénéficient de **+10% de précision** et infligent **+1d6 dégâts**.

- **Niv. 20 — Catastrophe Physique (Ultime) :**

“ Vous devenez le centre d'une tempête magnétique apocalyptique. Les structures se plient, les armes se brisent, la gravité expire.

2 Actions | 15 Flux | +1 Rémanence. Dure 3 tours. Zone de 12 m autour de vous. Tous les ennemis subissent un **Désavantage absolu en attaque et en défense**. Chaque fois qu'il tente une action physique, l'ennemi subit **2d8 dégâts cinétiques** à cause de la pression. Vous pouvez utiliser *Attraction* en Action Libre 1×/tour.

☐ Spécialisation : Intercepteur Réseau (Le Hack Magnétique)

Rôle : Perturbation technologique, désactivation d'implants, verrouillage d'armes, détection.

- **Niv. 2 — Parasitage de Flux :**

“ Vous envoyez une impulsion électromagnétique ciblée qui sature les circuits électroniques des implants de votre victime.

1 Action | 2 Flux | +1 Rémanence. Portée 15 m. Inflige **1d8 dégâts d'énergie**. Si la cible possède des implants ou de la technologie active, elle subit un malus de **-10% à toutes ses actions** pendant 1 tour.

- **Niv. 3 — Verrouillage Mécanique :**

“ Le percuteur, la culasse ou les articulations mécaniques de la cible fusionnent sous l'effet d'un micro-champ magnétique hyper-concentré.

1 Action | 4 Flux | +1 Rémanence. Portée 12 m. Choisissez une arme à feu ou un membre cybernétique ennemi. L'arme est inutilisable ou le membre subit l'état **Immobilisé** pendant 1 tour (Sauvegarde de Technologie DD 25 pour réparer).

- **Niv. 5 — Feedback de Câblage :**

“ Vous piratez le réseau nerveux artificiel d'une cible augmentée, forçant ses propres implants à envoyer des décharges douloureuses dans son cerveau.

1 Action | 6 Flux | +1 Rémanence. Portée 12 m. Valable uniquement sur une cible possédant des augmentations cybernétiques. Inflige **3d6 dégâts psychiques** (l'électricité grille ses nerfs) et applique l'état **Étourdi**.

- **Niv. 7 — Scan Magnétique (Réaction | 2 par repos court) :**

“ Votre sensibilité magnétique perçoit la moindre pièce de métal ou sillage en mouvement, annulant l'effet de surprise.

Lorsqu'un ennemi tente une attaque sournoise ou sort de la discrétion à moins de 9 m, vous détectez son sillage métallique. Vous révélez sa position à tout le groupe et lui infligez un **Désavantage** sur son attaque.

- **Niv. 11 — IEM Localisée :**

“ Une onde de choc magnétique invisible se détend, éteignant instantanément les optiques, les affichages tête haute et les drones ennemis.

2 Actions | 8 Flux | +1 Rémanence. Zone de 6 m de rayon à une portée de 15 m. Tous les systèmes de visée (HUD, vision tactique),

caméras et drones ennemis sont désactivés pendant 2 tours. Les cibles affectées subissent l'état **Aveuglé**.

- **Niv. 13 — Verrouillage de Masse :** Votre *Verrouillage Mécanique* gagne en puissance et peut désormais cibler jusqu'à 3 armes ou membres cybernétiques différents d'un seul geste.

- **Niv. 17 — Marionnettiste Cybernétique :**

“ Vous prenez le contrôle total des servomoteurs de la prothèse lourde de votre ennemi, le transformant en passager impuissant de son propre corps.

2 Actions | 11 Flux | +1 Rémanence. Portée 9 m. Vous prenez le contrôle d'une cible lourdement augmentée ou d'un drone pendant 1 tour. Vous pouvez utiliser ses actions immédiatement pour le forcer à se déplacer ou à attaquer ses propres alliés.

- **Niv. 19 — Black-out Passif (Passif) :** Votre simple proximité fait grésiller les réseaux. Les ennemis situés à moins de 3 m de vous ne peuvent plus communiquer par radio et subissent un malus permanent de **-10% à la précision de leurs armes à feu**.
- **Niv. 20 — Impulsion de Rupture (Ultime) :**

“ Vous déclenchez une décharge électromagnétique d'une puissance digne d'une bombe nucléaire tactique, détruisant instantanément les technologies fragiles.

2 Actions | 15 Flux | +1 Rémanence. Émet une onde dans un rayon de 18 m. Tous les implants de qualité *Médiocre* ou *Basique* des ennemis sont définitivement **détruits**. Les autres subissent **5d6 dégâts d'énergie** et l'état **Étourdi** pendant 1 tour complet.

⚡ Spécialisation : Surcharge Électrostatique (L'Électromagnétisme)

Rôle : Dégâts électriques, arcs de foudre conducteurs, altération des charges.

- **Niv. 2 — Arc Induit :**

“ Vous projetez un arc de foudre rectiligne qui cherche activement le métal conducteur pour maximiser son voltage.

1 Action | 3 Flux | +1 Rémanence. Portée 12 m. Inflige **2d6 dégâts d'énergie**. Si la cible porte une armure métallique ou lourde, le sort bénéficie de **+15% de précision** et ignore son Armure fixe.

- **Niv. 3 — Polarisation Statique :**

“ Vous saturez deux cibles de charges magnétiques opposées, forçant la physique à les percuter violemment l'une contre l'autre.

1 Action | 4 Flux | +1 Rémanence. Portée 9 m. Choisissez deux cibles. Elles sont violemment attirées l'une vers l'autre. Si elles se percutent, elles subissent toutes les deux **2d6 dégâts contondants** et l'état **Chute**.

- **Niv. 5 — Foudre Enchaînée :**

“ L'arc électrique qui jaillit de vos doigts ne s'arrête pas au premier impact : il ricoche de carcasse en carcasse.

2 Actions | 7 Flux | +1 Rémanence. Portée 12 m. Inflige **3d6 dégâts d'énergie** à une première cible, puis ricoche sur jusqu'à 2 autres ennemis situés à moins de 3 m. Chaque cible métallique transmet l'arc gratuitement.

- **Niv. 7 — Bouclier d'Aimant (Réaction | 2 par repos court) :**

“ Vous chargez votre armure d'une polarité identique à celle des munitions ennemies, déviant les balles par simple répulsion. Lorsqu'un tir d'arme à feu vous touche, vous repoussez la trajectoire du projectile. Réduit les dégâts reçus de **2d6 + votre modificateur d'Esprit**.

- **Niv. 11 — Cage de Faraday Inversée :**

“ Vous emprisonnez une cible dans une boucle de foudre sphérique. S'il tente de bouger, le courant se referme sur lui.

2 Actions | 9 Flux | +1 Rémanence. Portée 12 m. La cible est entourée d'arcs électriques. Si elle effectue le moindre déplacement ou action physique lors de son tour, elle subit instantanément **4d6 dégâts d'énergie** et met fin à son action.

- **Niv. 13 — Polarisation de Masse :** Votre *Polarisation Statique* s'élargit et peut désormais lier jusqu'à 4 cibles en même temps, créant un carambolage cinétique généralisé.

- **Niv. 17 — Orage Magnétique :**

“ Vous ionisez l'air de la zone, provoquant une pluie d'éclairs continus qui frappent aveuglément tout ce qui conduit le courant.

2 Actions | 12 Flux | +1 Rémanence. Zone de 6 m de rayon à une portée de 18 m. Pendant 2 tours, toute créature débutant son tour

dans la zone subit **3d6 dégâts d'énergie**. Les cibles en armure lourde subissent en plus l'état **Étourdi** un tour sur deux.

- **Niv. 19 — Conductivité Alpha (Passif) :** Vos pouvoirs électriques appliquent l'état **Conducteur** sur vos proies. Une cible conductrice subit +1d6 dégâts supplémentaires de toutes les sources d'énergie ou d'électricité de vos alliés.
- **Niv. 20 — Supernova Plasma (Ultime) :**

“ Le point d'orgue de l'électromagnétisme. Vous compressez le champ si fort que l'air se liquéfie en un dôme de plasma pur à des milliers de degrés.

2 Actions | 15 Flux | +1 Rémanence. Zone de 9 m de rayon centrée sur vous. Inflige **5d10 dégâts d'énergie/brûlure** à tous les ennemis. Les structures et couverts non magiques de la zone sont instantanément vaporisés. Les survivants subissent l'état **Brûlure** (1d4/tour pendant 1d4 tours).

☐ Le Grimoire Magnétique (Liste de Sorts Complète)

☐ LIVRE I : APPRENTI (Niveau 1+)

Coût : 1 Action | +1 Rémanence

✂ École de l'Évocation (Seigneur de la Limaille)

- **Cisaille Cinétique (2 Flux) :** Vous projetez une poignée de lames ou éclats métalliques en un arc tranchant. Portée 9 m. Inflige **2d4 dégâts tranchants** à jusqu'à deux cibles adjacentes.
- **Projectile de Siphon (3 Flux) :** Vous arrachez un objet métallique lourd du décor et le projetez. Portée 15 m. Inflige **1d10 dégâts contondants**.
- **Épines de Fer (2 Flux) :** Vous faites jaillir de courtes pointes métalliques du sol sur une case. Quiconque la traverse subit **1d6 dégâts perforants** et s'arrête net.

☐ École de l'Interception Réseau

- **Micro-IEM (2 Flux) :** Une étincelle magnétique sature un appareil. Portée 12 m. Éteint une caméra, un drone léger ou un viseur d'arme pendant 1 tour.

- **Brouillage de Capteur (3 Flux)** : Vous affolez les implants sensoriels d'une cible à 15 m. Elle subit un malus de **-15% à son prochain jet de Perception** ou d'attaque à distance.
- **Surcharge d'Induction (2 Flux)** : Fait chauffer le métal porté par une cible. Inflige **1d6 dégâts d'énergie**. Ignore l'Armure fixe si la cible porte une armure lourde.

⚡ École de la Surcharge Électrostatique

- **Choc Statique (2 Flux)** : Vous touchez une cible au corps-à-corps ou via une arme conductrice. Inflige **1d8 dégâts d'énergie** et la repousse de 1,5 m.
- **Étincelle Filante (3 Flux)** : Un arc électrique rapide frappe une cible à 12 m. Inflige **1d6 dégâts d'énergie** et gagne **+10% de précision** si la cible porte du métal.
- **Aura d'ionisation (3 Flux)** : Vous chargez l'air autour d'un allié pendant 2 tours. Quiconque le frappe au corps-à-corps subit **2 dégâts d'énergie** bruts.

📖 LIVRE II : INTERMÉDIAIRE (Niveau 7+)

Coût : 1 à 2 Actions | +2 Rémanence

✂ École de l'Évocation (Seigneur de la Limaille)

- **Broyeur de Carcasse (2 Actions | 6 Flux)** : Vous compressez deux objets métalliques ou débris sur une cible à 12 m. Inflige **3d8 dégâts contondants** et applique l'état **Ralentissement**.
- **Pluie de Clous (1 Action | 5 Flux)** : Vous projetez un nuage de limaille affûtée sur un cône de 6 m. Inflige **2d8 dégâts tranchants**.
- **Tortion de Structure (2 Actions | 6 Flux)** : Vous arrachez ou pliez un élément de décor métallique (porte, pylône) pour créer un abri lourd (40 PV) ou écraser un ennemi pour **2d10 dégâts**.

🔌 École de l'Interception Réseau

- **Verrouillage de Culasse (1 Action | 5 Flux)** : Vous bloquez magnétiquement les mécanismes de toutes les armes à feu d'une zone de 3 m à une portée de 12 m. Elles ne peuvent plus tirer pendant 1 tour.
- **Court-circuit Synaptique (2 Actions | 7 Flux)** : Vous saturez les prothèses cybernétiques d'une cible. Inflige **3d6 dégâts psychiques** et applique l'état **Étourdi** (jet d'Esprit DD 25 pour éviter l'étourdissement).
- **Piratage par Induction (1 Action | 6 Flux)** : Portée 15 m. Vous forcez un drone ou une tourelle automatique ennemie à effectuer une attaque unique contre ses propres alliés avant que ses circuits ne redémarrent.

⚡ École de la Surcharge Électrostatique

- **Foudre de Boucle (2 Actions | 7 Flux) :** Un arc de foudre frappe une cible et s'enroule autour d'elle. Inflige **3d6 dégâts d'énergie**. Si elle tente une action de mouvement à son tour, elle subit à nouveau **1d10 dégâts**.
 - **Polarisation Inversée (1 Action | 6 Flux) :** Vous saturez deux ennemis de polarités identiques. Ils sont repoussés de 4,5 m l'un de l'autre. S'ils percutent un mur, they subissent **2d6 dégâts contondants**.
 - **Dôme de Faraday (2 Actions | 8 Flux) :** Vous dressez une barrière électrique sphérique de 3 m de rayon. Bloque les attaques d'énergie et inflige **1d8 dégâts d'énergie** à tout ennemi qui tente de la traverser.
-

☐ LIVRE III : MAÎTRE (Niveau 17+)

Coût : 2 Actions | +3 Rémanence

✂ École de l'Évocation (Seigneur de la Limaille)

- **Singularité de Limaille (12 Flux) :** Vous créez un vortex de débris de 6 m de rayon à 15 m de portée. Les ennemis sont aspirés vers le centre, subissent **4d8 dégâts tranchants/contondants** par tour et l'état **Immobilisé**.
- **Déchirure Atomique (14 Flux) :** Vous arrachez littéralement les liaisons métalliques d'une structure ou de l'armure d'une cible à bout portant. Inflige **5d10 dégâts bruts** et détruit instantanément l'armure de la cible.

☐ École de l'Interception Réseau

- **Black-out Électromagnétique (11 Flux) :** Vous libérez une IEM massive dans un rayon de 9 m. Tous les implants technologiques, armes intelligentes et drones ennemis cessent de fonctionner pendant 2 tours complets. Les cibles sont **Aveuglées** et subissent **-20% à toutes leurs actions**.
- **Marionnettiste de Masse (13 Flux) :** Vous saturez les servomoteurs de jusqu'à 3 cibles lourdement augmentées ou drones. Vous contrôlez l'intégralité de leur prochain tour de jeu.

⚡ École de la Surcharge Électrostatique

- **Tempête Ionique (12 Flux) :** Vous saturez le ciel de charges. Une pluie d'éclairs s'abat sur une zone de 9 m de rayon pendant 2 tours. Inflige **4d6 dégâts d'énergie** par tour. Les cibles en armure lourde sont **Étourdies** automatiquement.
 - **Supernova Électromagnétique (15 Flux) :** Vous compressez le champ magnétique jusqu'au point de fusion. Explode dans une zone de 6 m de rayon, infligeant **6d8 dégâts d'énergie** et appliquant l'état **Brûlure** (1d4/tour) à tous les survivants.
-

Révision #7

Créé 12 mai 2026 21:49:06 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 21:29:25 par karubak