

Marcheur Dimensionnel

Marcheur Dimensionnel

Les Marcheurs Dimensionnels sont des manipulateurs de l'espace, capables de déformer la réalité, d'ouvrir des portails et de se jouer des distances. Scientifiques audacieux ou héritiers d'un pouvoir ancien, ils redéfinissent la notion de mobilité et transforment chaque combat en un terrain instable.

☐☐ Caractéristiques de la classe

- **Crans de Santé** : 1d8 par niveau + dizaine de Constitution
 - **Compétences de classe** : Science, Perception
 - **Maîtrises** :
 - Armures légères
 - Armes courantes
 - Focus dimensionnel (artefact)
-

☐☐ Compétence de classe — **Fracture Spatiale**

À partir du niveau 6, 2×/Repos long, vous pouvez créer une anomalie spatiale instable (zone de 3 m, portée 9 m, 1 tour) :

- Les ennemis subissent -5 à leur défense dans la zone.
- Les alliés gagnent +5 à leur prochain jet de parade ou d'esquive.

Améliorations :

- **Niv. 10** : utilisable 3×/Repos long, zone 6 m.
 - **Niv. 18** : utilisable 4×/Repos long, zone 9 m, les ennemis ont aussi -5 à leurs attaques.
-

☐ Progression

Niveau	Gain
1	Style dimensionnel + Pouvoirs mineurs
2	Spécialisation (choix)
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Compétence de classe : Fracture Spatiale
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style
10	Amélioration de Fracture Spatiale
11	Pouvoir de spécialisation
12	Pouvoir de spécialisation
13	Pouvoir de spécialisation
15	Amélioration du style
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

☐ Styles dimensionnels (niv. 1)

- **Explorateur Spatial**

- Niv. 1 : +3 m à votre déplacement.
- Niv. 9 : vous ignorez terrain difficile.
- Niv. 15 : 1×/tour, après un pouvoir, téléportation gratuite de 3 m.

- **Anomaliste**

- Niv. 1 : +5 aux jets liés aux anomalies/magie dimensionnelle.
- Niv. 9 : vos anomalies (fractures, portails instables) durent 1 tour de plus.
- Niv. 15 : 1×/tour, une créature subit désavantage si affectée par votre anomalie.

- **Tacticien Transversal**

- Niv. 1 : +5 à vos jets de stratégie et perception de terrain.
- Niv. 9 : vos alliés gagnent +5 à leur premier déplacement via vos portails.

- Niv. 15 : 1×/tour, un allié traversant vos portails gagne Avantage à son attaque suivante.

☐ Spécialisations du Marcheur Dimensionnel

1) Architecte des Portails (Maître des passages)

“ Crée et manipule des portails stables ou instables.

- **Niv. 2 — Passerelle Dimensionnelle + Doctrine (choix)**
 - *Passerelle Dimensionnelle* (1 action, 3 Flux) : créez 2 portails (diamètre 1 m, portée 9 m, durée 3 tours). Tout projectile ou allié qui traverse un portail inflige +1d6 dégâts à sa prochaine attaque.
 - *Doctrine (choisir 1)* :
 - *Amplification* : diamètre passe à 2 m.
 - *Dissimulation* : portails invisibles aux ennemis (Perception DD 40 pour les voir).
- **Niv. 3 — Liens Dimensionnels (passif)** : alliés traversant vos portails → lien télépathique 10 min. Portée des portails : 15 m.
- **Niv. 5 — Portée Éthérée (passif)** : portée des portails : 30 m. Traverser = silence total.
- **Niv. 7 — Réseau de Portails** : jusqu'à 3 portails actifs. Réaction (2/Repos court) : ennemi traversant → 2d8 force. À la disparition, explosion : 1d6 force (rayon 3 m).
- **Niv. 11 — Convergence** (2 actions, 10 Flux) : fusionnez 2 portails → explosion dimensionnelle 4d8 force (rayon 4,5 m).
- **Niv. 13 — Doctrine améliorée**
 - Amplification → portails jusqu'à 3 m de diamètre.
 - Dissimulation → invisibilité parfaite (détection impossible sans magie/techno).
- **Niv. 17 — Spirale Instable** (2 actions, 12 Flux, 2 tours) : zone 6 m → ennemis désavantage sur attaques/défenses.
- **Niv. 19 — Maillage** (passif) : +1 portail supplémentaire actif (max 4).
- **Niv. 20 — Maître des Dimensions** (Ultime, 2 actions, 15 Flux, 3 tours) : portails jusqu'à 60 m. Jusqu'à 4 actifs. 1×/jour : annulez un coup fatal en vous téléportant à un portail actif.

2) Nomade Transversal (Mobilité & survie)

Frappe et disparaît, insaisissable.

- **Niv. 2 — Pas Transversal + Voie (choix)**
 - *Pas Transversal* (1 action, 3 Flux) : téléportation ≤ 6 m. Votre prochaine attaque a Avantage.
 - *Voie (choisir 1)* :
 - *Guérisseur* : quand vous vous téléportez, regagnez 1d6 Crans.
 - *Traqueur* : quand vous vous téléportez, +5 à votre prochaine attaque.
- **Niv. 3 — Réflexe Dimensionnel** (Réaction, 2/Repos court) : quand vous êtes touché, téléportez-vous ≤ 3 m et annulez l'attaque.
- **Niv. 5 — Frappe Transversale** (1 action, 6 Flux, 9 m) : téléportez-vous derrière une cible, attaquez avec Avantage. Si critique : +2d6 dégâts.
- **Niv. 7 — Évasion Totale** (Réaction, 1/Repos court) : sur un critique subi, annulez les dégâts et téléportez-vous ≤ 6 m.
- **Niv. 11 — Bond Infini** (passif) : +1 téléportation gratuite ≤ 3 m à chaque tour.
- **Niv. 13 — Voie améliorée**
 - Guérisseur → soin passe à 2d6.
 - Traqueur → bonus passe à +10 attaque.
- **Niv. 17 — Instabilité Volontaire** (2 actions, 12 Flux, 2 tours) : zone 6 m. Ennemis subissent -10 à leurs jets de déplacement et tombent à terre sur Échec Agilité DD 25.
- **Niv. 19 — Transfert d'Urgence** (Réaction, 1/Repos long) : à 0 Crans, téléportez-vous ≤ 9 m et tombez à 1 Cran.
- **Niv. 20 — Avatar du Voyageur** (Ultime, 2 actions, 15 Flux, 3 tours) : téléportation gratuite chaque tour, Avantage à toutes attaques, immunité Immobilisé/Ralenti.

3) Déformateur d'Espace (Anomalies & contrôle)

“ Altère la gravité et plie l'espace autour de lui.

- **Niv. 2 — Distorsion Mineure + Rite (choix)**
 - *Distorsion Mineure* (1 action, 3 Flux, 6 m, zone 3 m) : terrain difficile 1 tour. Ennemis -5 attaque s'ils restent.
 - *Rite (choisir 1)* :
 - *Compression* : ajoutez 1d6 force aux ennemis affectés.
 - *Expansion* : alliés dans la zone gagnent +5 défense.
- **Niv. 3 — Onde Gravitationnelle** (2 actions, 6 Flux, zone 6 m) : Phys DD 25. Échec : repoussés 3 m et -5 attaque jusqu'à fin du tour.
- **Niv. 5 — Lame Spatiale** (1 action, 6 Flux, 9 m) : tranche l'espace, 2d8 force en ligne de 6 m.
- **Niv. 7 — Poche Inversée** (Réaction, 2/Repos court) : quand une attaque vous vise, l'espace se replie : -10 au jet de l'assaillant.
- **Niv. 11 — Distorsion Majeure** (2 actions, 10 Flux, zone 6 m, 2 tours) : ennemis désavantage en attaque/défense.

- **Niv. 13 — Rite amélioré**

- Compression → dégâts passent à 2d6.
- Expansion → bonus alliés passe à +10 défense.

- **Niv. 17 — Effondrement Local** (2 actions, 12 Flux, 9 m) : zone 4,5 m → 4d8 force + Immobilisé (Phys DD 25 annule immobilisation).

- **Niv. 19 — Singularité Mineure** (2 actions, 12 Flux, 6 m, 1 tour) : toutes créatures attirées au centre. Ennemis : désavantage aux actions.

- **Niv. 20 — Maître de l'Espace** (Ultime, 2 actions, 15 Flux, 3 tours) : vous créez une bulle de 9 m où ennemis subissent -10 attaque/défense et alliés gagnent +10 défense/sauvegarde.

Révision #1

Créé 10 septembre 2025 11:25:12 par karubak

Mis à jour 10 septembre 2025 11:27:39 par karubak