

Technomancien

Si les sorciers de Sicard tracent des cercles de sang dans la boue des ruines, les Technomanciens écrivent leurs incantations en lignes de code fluorescentes sur des consoles holographiques. Ce sont les maîtres absolus de l'information, du piratage et de la guerre cyber-neurologique. Pour eux, l'esprit humain n'est qu'un processeur biologique encombré d'implants, et le Flux magique n'est qu'un réseau mondial à hacker. Armés de decks de piratage runiques implantés directement dans leur cortex, ils fusionnent la technologie la plus pointue avec les arcanes de la planète. Ils peuvent forcer un drone de combat à se retourner contre son escouade, griller les synapses d'un boss à distance ou surcharger les implants de leurs alliés pour en faire des monstres de vitesse.

☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV)** : 1d8 par niveau + dizaine de Constitution.
 - **Compétences de classe** : Informatique/Piratage, Technologie, Investigation.
 - **Maîtrises** : Armures légères, Pistolets légers, Monolames de poing, Decks cyber-runiques et Outils de décryptage.
-

☐☐ Compétence de Base : La Surchauffe Synergique

Forcer le Flux à travers des composants électroniques crée une friction thermique et neurologique extrême.

- **La Surchauffe (Passif)** : Toutes les capacités magiques et scripts d'invasion du Technomancien (marqués par le symbole ☐☐) génèrent des points de **Surchauffe**. Vous possédez une jauge de sécurité qui peut accumuler jusqu'à **10 points de Surchauffe**.
- **Le Refroidissement** : À la fin de chacun de vos tours, si vous n'avez activé aucune capacité générant de la Surchauffe, votre jauge **diminue automatiquement de 3 points**.
- **Disjonction Critique** : Si une capacité fait dépasser votre jauge au-delà de 10 points, votre deck cyber-runique disjoncte violemment. Le script se lance normalement, mais vous subissez instantanément **2d6 dégâts d'Énergie bruts** (non réductibles), vous perdez votre capacité de Réaction pour le round en cours, et votre jauge retombe à 0.

⚙️ Compétence de Base (Niv. 1) : Scan de Trame

Le Technomancien voit le monde à travers un affichage tête-haute (HUD) qui décortique en temps réel les flux de données et de Myr environnants.

- **Scan de Trame (1 Action)** : Vous analysez une cible cybernétique ou magique à moins de 18 mètres. Vous mettez en évidence ses failles structurelles. Votre toute prochaine action offensive contre cette cible gagne un bonus de **+15% de Précision** OU réduit la défense globale de votre cible de **-10% de Défense** pour le round en cours.

📊 Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Styles de Deck (Palier I) + La Surchauffe + Scan de Trame + Code Résiduel .
2	Choix de Spécialisation (<i>Le Briseur de Runes, Le Cyber-Infiltrateur, Le Surchargeur de Combat</i>) + Choix de Script.
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : Brèche Systémique (Palier I).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Amélioration du Style de Deck (Palier II).
10	Amélioration de Brèche Systémique (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).

Niveau	Gain de Capacité
13	Pouvoir de spécialisation + Amélioration du Script (Palier II).
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
15	Amélioration du Style de Deck (Palier III).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration de Brèche Systémique (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

☐ Capacité de Niveau 1 : Code Résiduel

- **Code Résiduel (Passif)** : L'optimisation de vos scripts laisse une énergie tampon bénéfique. Chaque fois que vous lancez une capacité qui génère de la **Surchauffe** (sans pour autant provoquer de Disjonction), le reflux cyber-magique nettoie vos interfaces : vous ou un allié ciblé à moins de 6 m regagnez instantanément **1 PV brut**.

☐ Styles de Deck (Choix au Niveau 1)

☐ Pare-feu Militaire (Soutien / Défensif)

- **Niv. 1** : Votre deck génère des micro-runas de protection réseau en continu. Vous offrez un bonus permanent de **+1 Armure fixe** à tous les alliés situés à moins de 6 mètres de vous.
- **Niv. 9** : Vous apprenez à dissiper les anomalies spectrales et technologiques. Vos alliés situés à moins de 6 m gagnent **+10% de résistance** permanente aux dégâts d'Énergie et de nature Magique.

- **Niv. 15** : 1×/combat (Réaction), lorsqu'un allié est sur le point de subir un effet de contrôle direct (*Étourdi* ou *Immobilisé*), vous forcez son HUD à rebooter, annulant immédiatement l'état négatif.

☐ Agent Fantôme (Contrôle / Furtivité)

- **Niv. 1** : Vous effacez vos traces numériques et magiques à la volée. Vos jets de Discrétion et de Piratage bénéficient d'un bonus permanent de **+10% de réussite**.
- **Niv. 9** : Le doute s'installe chez l'ennemi. Lorsqu'un adversaire vous cible directement, son attaque écope automatiquement d'un malus de **-5% de Précision**.
- **Niv. 15** : Réussir un piratage majeur sur une cible vous enveloppe d'un camouflage thermo-optique magique, vous rendant totalement **Invisible** pendant 1 tour complet.

☐ Processeur Cadencé (Offensif / DPS)

- **Niv. 1** : Vos lignes de code s'alignent sur les points sensibles des cibles. Vos attaques technologiques et magiques gagnent un bonus permanent de **+5% de Précision**.
- **Niv. 9** : Le Flux injecté dans vos munitions ou vos lames est plus dense. Vos attaques offensives infligent un bonus permanent de **+1d4 dégâts d'Énergie**.
- **Niv. 15** : 1×/combat (Action Libre), vous libérez les limiteurs de calcul de votre processeur : vous pouvez doubler l'effet de votre prochain script offensif ou doubler ses dégâts en cas de touche réussie.

☐ Compétence de Niveau 6 : Brèche Systemique

Vous injectez un code corrupteur à large spectre dans l'air, saturant les flux de données locaux et les lignes Ley de la zone.

- **Niv. 6** — ☐ **Brèche Systemique (1 Action | Surchauffe : 2)** Utilisable **2x par repos court**. Vous saturez la zone dans un rayon de 6 mètres autour de vous.
 - *Alliés* : Leurs signatures HUD s'effacent des radars ennemis, leur offrant un bonus de **+10% de Défense** pendant 2 tours complets.
 - *Ennemis* : Leurs implants visuels et leurs barrières magiques glitcheront violemment. Ils doivent réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir un **Désavantage absolu sur toutes leurs attaques** pendant 1 tour complet.
- **Niv. 10** — **Palier II** : Utilisable **3x par repos court**.
- **Niv. 18** — **Palier III** : Utilisable **4x par repos court** et le rayon d'action de la brèche s'étend à **9 mètres**.

☐ Spécialisations du Technomancie

☐ 1) Spécialisation : Le Briseur de Runes

Rôle : *Bufs de groupe, manipulation de l'environnement, piratage de mechs/drones, siphonnage de boucliers.*

- **Niv. 2** — ☐ **Forçage de Verrous (1 Action | Surchauffe : 2)** ➤ *Vous craquez le protocole d'un implant ou d'un bouclier ennemi pour en redistribuer l'énergie brute à votre escouade.*
Utilisable **2x par combat**. Portée 12 m. Vous siphonnez la structure d'une cible : elle perd définitivement **-2 Armure fixe** et vous offrez un bouclier d'énergie temporaire de **5 PV** à un allié visible.
- **Niv. 3** — ☐ **Détournement de Signal (1 Action | Surchauffe : 2)** ➤ *Vous prenez brièvement le contrôle des systèmes automatisés ou des implants d'un ennemi de bas rang.*
Portée 12 m. La cible (un objet technologique ou un humanoïde possédant des implants) doit réussir un test d'Esprit DD 25. En cas d'échec, elle effectue immédiatement une action mineure de votre choix (ex: *Désactiver son propre bouclier, Tirer un coup de feu dans le vide*). Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 5** — ☐ **Algorithme d'Adrénaline (1 Action | Surchauffe : 4)** Vous injectez un script de surcadence hormonale à distance. Zone de 4,5 m de rayon. Tous les alliés dans la zone gagnent **+3 m de déplacement** et leurs attaques infligent **+2 dégâts fixes** pendant 2 tours. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 7** — **Nettoyage de HUD (Passif)** : Votre flux de données purifie les esprits et l'électronique de vos compagnons. Les alliés situés à moins de 6 m de vous sont totalement **immunisés aux états Brouillage et Panique/Terreur** magique.
- **Niv. 11** — ☐ **Piratage de Système Lourd (2 Actions | Surchauffe : 4)** Vous ciblez un Mech, un Drone militaire ou un ennemi lourdement augmenté à moins de 15 m. Si la cible rate un test d'Esprit DD 25, ses servomoteurs se verrouillent à distance, lui infligeant l'état **Immobilisé** pendant 2 tours complets. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 13** — **Forçage Supérieur (Passif)** : Améliore la capacité du niveau 2. Votre *Forçage de Verrous* réduit désormais l'Armure fixe ennemie de **-4 points**, et le bouclier temporaire distribué à votre allié passe à **10 PV**.
- **Niv. 17** — ☐ **Zone de Black-out (2 Actions | Surchauffe : 6)** Vous émettez une impulsion EMP magique dévastatrice. Zone de 6 m de rayon à moins de 12 m de distance. Tous les systèmes ennemis s'effondrent sous le choc : inflige **3d6 dégâts d'Énergie**, supprime tous les boucliers temporaires et applique l'état **Brouillage** pendant 2 tours complets. Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 20** — ☐ **Protocole Maître (Ultime | 2 Actions | Surchauffe : 8 | 1/jour)** ➤ *Vous devenez l'administrateur système de la réalité locale, réécrivant les lois physiques et magiques du combat.*

Dure 3 tours complets. Tous les alliés à moins de 9 m bénéficient d'une **Action supplémentaire par tour** (3 actions au lieu de 2) grâce à la surcadence de leurs implants. Tous les ennemis dans la zone voient leurs affichages piratés : ils subissent un malus de **-15% de Précision** et leurs armures fixes sont divisées par deux.

☐ 2) Spécialisation : Le Cyber-Infiltrateur

Rôle : *Illusions digitales, aveuglement optique, larsens synaptiques, panique neuronale.*

- **Niv. 2** — ☐ **Glitch Optique (1 Action | Surchauffe : 2)** ➤ Vous saturez les capteurs visuels de la cible d'artefacts géométriques et de fausses données.
Utilisable **2x par combat**. Portée 12 m. La cible doit réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Aveuglé** pendant 2 tours (ses attaques à distance échouent, ses attaques au corps-à-corps subissent un Désavantage absolu).
- **Niv. 3** — ☐ **Leurre Holographique (1 Action | Surchauffe : 2)** ➤ Vous projetez une réplique translucide de vous-même chargée de Flux sur une case visible.
Portée 9 m. Dure 2 tours. Ennemis doivent réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine d'être contraints d'attaquer le leurre lors de leur tour. Le leurre s'effondre s'il subit le moindre dégât. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 5** — ☐ **Larsen Synaptique (1 Action | Surchauffe : 3)** Vous injectez un signal de surcharge acoustique directement dans le cortex de votre proie. Portée 9 m. Inflige **1d6 dégâts Psychiques bruts par tour** pendant 3 tours complets. La cible subit également l'état **Ralenti** sous l'effet de la douleur. De plus, elle ne peut plus utiliser ses Réactions. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 7** — **Spectre Réseau (Passif)** : Vous savez vous effacer des flux de données visuels. Vous pouvez utiliser l'action Se Cacher même si vous êtes découvert en plein milieu d'une zone éclairée, en piratant directement la mémoire immédiate des ennemis (Perception ennemie DD 35 pour percer votre couverture).
- **Niv. 11** — ☐ **Virus de Paranoïa (1 Action | Surchauffe : 4)** Vous injectez un script de terreur subconsciente dans l'esprit d'une cible à moins de 9 m. S'il échoue à un test d'Esprit DD 25, l'adversaire subit l'état **Paniqué** pendant 2 tours complets. Il fuira votre présence et refusera d'initier la moindre capacité offensive. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 13** — **Glitch Persistant (Passif)** : Améliore la capacité du niveau 2. Même si la cible réussit son test d'Esprit contre votre *Glitch Optique*, le bruit blanc résiduel perturbe son ciblage, lui infligeant un malus automatique de **-10% de Précision** pendant 2 tours.
- **Niv. 17** — ☐ **Mirage de Meute (2 Actions | Surchauffe : 6)** Vous dupliquez les signatures de toute votre escouade. Vous déployez un réseau d'hologrammes en zone (rayon de 6 m). Tous vos alliés présents dans la zone gagnent automatiquement une **Invisibilité complète** pendant 2 tours. L'invisibilité se brise s'ils effectuent une attaque. Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 20** — ☐ **Code d'Effacement (Ultime | 2 Actions | Surchauffe : 8 | 1/jour)** ➤ Vous lancez un script d'effacement mémoriel absolu qui déconnecte temporairement la conscience de vos proies.

Dure 3 tours complets. Tous les ennemis situés dans un rayon de 9 m perdent la notion des tactiques de combat et l'identité de leurs alliés. Ils attaquent la cible la plus proche d'eux au hasard (qu'il s'agisse d'un compagnon ou d'un membre de votre groupe) avec un malus massif de **-20% à tous leurs jets de dés**.

↪ 3) Spécialisation : Le Surchargeur de Combat

Rôle : *Surchauffes thermiques, court-circuits, surtension de mêlée, dégâts énergétiques bruts.*

- **Niv. 2** — **☐ Injection de Surchauffe (1 Action | Surchauffe : 2)** ➤ Vous portez un coup de monolame ou de pistolet, injectant un code corrupteur qui fait grimper la température des composants ennemis.
Utilisable **3x par repos court**. Attaque de mêlée ou à distance (Portée 12 m) infligeant **1d10 + (Esprit ÷ 10)** dégâts d'Énergie. L'impact applique d'office l'état **Brûlure (1d4 PV/tour pendant 3 tours)**.
- **Niv. 3** — **☐ Dard Subsonique (1 Action | Surchauffe : 2)** Vous projetez un filament de données tranchant chargé de Flux à moins de 18 m. Inflige **1d8 dégâts Magiques/Perforants** et **ignore d'office 50% de l'Armure fixe** physique de la cible.
- **Niv. 5** — **☐ Explosion Thermique (1 Action | Surchauffe : 4)** Vous ciblez un ennemi souffrant déjà d'un état négatif (*Brûlure, Poison* ou *Hémorragie*) à moins de 9 m. Vous provoquez une surtension qui fait exploser ses composants : la cible et tous les ennemis situés à moins de 3 m d'elle subissent automatiquement **2d8 dégâts d'Énergie**.
Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 7** — **Processeur Cadencé (Passif)** : Votre deck est configuré pour l'annihilation brute. Toutes vos capacités offensives bénéficient d'un bonus permanent de **+10% de chances de Coup Critique**.
- **Niv. 11** — **☐ Court-Circuit en Chaîne (2 Actions | Surchauffe : 4)** Vous projetez une décharge de surtension bleue sur une cible à moins de 12 m, infligeant **2d6 dégâts d'Énergie**. L'arc électrique bondit ensuite automatiquement sur jusqu'à deux autres ennemis à moins de 3 m de la première cible, infligeant le même montant. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 13** — **Surchauffe Majeure (Passif)** : Améliore la capacité du niveau 2. Les dégâts de l'*Injection de Surchauffe* passent à **2d10**. L'onde thermique est si violente qu'elle **ignore d'office 100% de l'Armure fixe** adverse et repousse la cible de 3 mètres.
- **Niv. 17** — **☐ Épée de Données (2 Actions | Surchauffe : 6)** Vous déployez un fouet ou une lame de pur Flux de données pendant 3 tours. Vos attaques de mêlée infligent **3d8 dégâts Magiques**, ignorent totalement les couvertures physiques non magiques et appliquent l'état **À Terre** si la cible rate un test de Physique DD 25. Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 20** — **☐ Protocole Apocalypse (Ultime | 2 Actions | Surchauffe : 8 | 1/jour)** ➤ Vous libérez tous les limiteurs de sécurité de votre deck, provoquant une réaction en chaîne de surcharges thermiques et magiques.
Dure 3 tours complets. Une tempête de surtension s'installe dans un rayon de 9 m autour de vous. À l'activation, puis au début de chacun de vos tours, tous les ennemis pris dans la zone subissent automatiquement **3d10 dégâts d'Énergie bruts** (aucune armure ne

bloque la liquéfaction). Les survivants écopent de l'état **Ralenti** et d'un malus permanent de **-20% à tous leurs jets**.

☐☐ Les Scripts de Surcharge (Choix de Lien au Niveau 2)

- **Script Feedback (Soutien/Contrôle) :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Votre code se recycle intelligemment. Chaque fois que vous déclenchez votre *Scan de Trame* (Niv. 1), vous ou un allié situé à moins de 6 m regagnez **2 PV bruts** par l'absorption des données résiduelles.
- *Niv. 13 :* Le soin passe à **4 PV bruts** et la portée maximale de votre compétence de classe *Brèche Systémique* augmente de **+3 mètres**.

- **Script Boucle Critique (DPS) :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Votre code cherche l'annihilation pure. Vous ajoutez un bonus automatique de **+1d4 dégâts d'Énergie** sur votre tout premier sort ou attaque réussi à chaque tour.
 - *Niv. 13 :* Le bonus passe à **+1d6 dégâts d'Énergie**, et le souffle cinétique de vos surcharges repousse automatiquement les cibles de 1,5 mètre en arrière en cas d'impact.
-

Révision #1

Créé 16 mai 2026 00:31:40 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 00:31:49 par karubak