

# Les Tatouages Éthériques (L'Ancrage d'Encre-Flux)

Les Tatouages Éthériques s'infusent dans l'énergie vitale passive du porteur. Ils ne modifient pas les caractéristiques brutes, mais confèrent des aptitudes uniques.

Contrairement à la cybernétique, ils ne consomment pas de Charge Système, ne mutilent pas le Flux des mages et sont **totallement indétectables et incrackables par les Magnétars**.

## ⚙️ Règles d'Ancrage & Limites

- **Le Seuil de Peau** : Un personnage peut posséder un maximum d'**un seul tatouage éthérique par zone corporelle** (Bras, Jambes, Torse, Dos).
- **Les Charges Journalières** : Ces tatouages se rechargent automatiquement lors d'un repos long.
- **Les Androïdes** : Ils peuvent recevoir ces modifications sous forme de gravures technologiques de surface sur leur châssis.

---

## 📏 Zone : Les Bras

*Dédié au maniement des armes, à la rapidité d'exécution et au combat à mains nues.*

- **Serres de Spectre** (Commun) — **400 ₮**
  - *Effet* : Vos mains nues ou vos attaques naturelles infligent 1d6 dégâts magiques (ignore l'armure non-magique).
  - *Utilisation* : Passif.
- **Réflexe de Vélocité** (Peu Commun) — **700 ₮**
  - *Effet (Réaction)* : Permet de dégainer une arme, recharger un chargeur ou ramasser un objet au sol instantanément en dehors de votre tour.
  - *Utilisation* : 1 fois / combat.
- **Lien Spectral** (Peu Commun) — **850 ₮**

- *Effet (Action gratuite)* : Une arme préalablement liée se dématérialise et revient dans votre main (Portée max : 30 m). Pratique si vous êtes désarmé.
  - *Utilisation* : À volonté.
  - **Impulsion Sismique** (Rare) — **1 300 ₮**
    - *Effet* : Sur une attaque au corps à corps réussie, libère une onde de choc. La cible est repoussée de 3 m (elle doit réussir un jet de Physique normal pour ne pas tomber).
    - *Utilisation* : 2 fois / jour.
  - **Main du Magnétisme** (Rare) — **1 500 ₮**
    - *Effet* : Vous gagnez un bonus de +15% sur vos jets de Technologie lorsque vous manipulez, crochetez ou piratez un mécanisme physique ou électronique en le touchant directement.
    - *Utilisation* : 2 fois / jour.
- 

## Zone : Le Torse

*Dédié à la survie, à la dissimulation et à la résistance aux environnements hostiles.*

- **Filtre de Borée** (Commun) — **500 ₮**
    - *Effet* : Permet de retenir sa respiration pendant 1 heure complète. Immunité totale à la suffocation (noyade, vide, fumées et gaz asphyxiants non-toxiques).
    - *Utilisation* : Passif.
  - **Égide de Filigrane** (Rare) — **1 800 ₮**
    - *Effet* : Réduit de manière fixe tous les dégâts subis (physiques, technologiques ou magiques) de 2 points après réduction d'armure.
    - *Utilisation* : Passif.
  - **Voile d'Éclipse** (Très Rare) — **2 600 ₮**
    - *Effet (1 Action)* : Vous devenez partiellement invisible pendant 1 minute (effet de mirage). Vous gagnez un bonus de +30% à vos jets de Discrétion. L'effet s'arrête si vous attaquez ou subissez des dégâts.
    - *Utilisation* : 1 fois / jour.
  - **Éveil Vital** (Très Rare) — **3 000 ₮**
    - *Effet (En début de tour, sans coût)* : Annule instantanément un état négatif actif sur vous (Étourdi, Immobilisé, Empoisonné).
    - *Utilisation* : 1 fois / combat.
  - **Phénix de Sang** (Légendaire) — **5 000 ₮**
    - *Effet* : Si un coup fatal doit vous faire tomber à 0 PV, vous survivez obligatoirement à 1 PV. Le tatouage brûle et s'efface définitivement après usage.
    - *Utilisation* : 1 seule fois.
-

# ☐☐ Zone : Les Jambes

*Optimise les déplacements, l'agilité et le positionnement sur le terrain.*

- **Ancrage Terrestre** (Commun) — **450 ₶**
    - *Effet (Réaction)* : Lorsqu'un effet, une explosion ou une attaque ennemie tente de vous déplacer, de vous repousser ou de vous mettre au sol, vous devenez lourd comme du plomb et annulez cet effet.
    - *Utilisation* : 1 fois / combat.
  - **Pas de Plume** (Peu Commun) — **650 ₶**
    - *Effet* : Vos pas ne produisent aucun son, peu importe la surface (verre pilé, flaques, grilles en métal). Vous ignorez les malus liés au bruit sur vos jets de Discrétion.
    - *Utilisation* : Passif.
  - **Foulée d'Éther** (Peu Commun) — **850 ₶**
    - *Effet* : Augmente votre distance de Déplacement de manière permanente de +2 mètres par tour.
    - *Utilisation* : Passif.
  - **Marche-Sillage** (Rare) — **1 200 ₶**
    - *Effet* : Permet de courir sur des surfaces liquides ou instables (eau, boue, acide, lave) pendant 1 tour complet sans couler ni subir les dégâts directs de la surface.
    - *Utilisation* : 1 fois / combat.
  - **Saut de Brume** (Rare) — **1 600 ₶**
    - *Effet (1 Action)* : Vous vous dissolvez dans une volute de fumée pour vous téléporter instantanément sur une distance de 6 mètres vers un endroit dégagé que vous pouvez voir.
    - *Utilisation* : 2 fois / jour.
- 

# ☐☐ Zone : Le Dos

*Capacités de perception extrasensorielle, illusions complexes ou protections psychiques.*

- **Voile de Gravité** (Peu Commun) — **750 ₶**
  - *Effet* : Réduit votre vitesse de chute à volonté. Vous ne subissez aucun dégât de chute si celle-ci est inférieure ou égale à 15 mètres.
  - *Utilisation* : Passif.
- **Suaire de Rancune** (Rare) — **1 400 ₶**
  - *Effet (Réaction)* : Lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts au corps à corps, l'attaquant subit immédiatement 1d6 dégâts magiques de contre-coup (type énergie).
  - *Utilisation* : 2 fois / combat.
- **Carapace d'Esprit** (Rare) — **1 700 ₶**

- *Effet* : Vous obtenez un bonus de +15% sur tous vos jets de résistance contre les attaques magiques et les tentatives de contrôle ou d'intrusion mentale.
- *Utilisation* : Passif.
- **Le Troisième Œil** (Très Rare) — **2 500 ₪**
  - *Effet (1 Action)* : Vous fermez les yeux mais obtenez une "vision radar" à 360° à travers les obstacles (murs, portes) sur un rayon de 10 mètres pendant 1 tour. Révèle les cibles invisibles ou cachées.
  - *Utilisation* : 1 fois / jour.
- **Double Astral** (Très Rare) — **2 900 ₪**
  - *Effet (1 Action)* : Crée une copie illusoire de vous-même à 3 mètres. Tant qu'elle existe, les ennemis ont 50% de chance de la viser à votre place. Disparît au premier coup reçu.
  - *Utilisation* : 1 fois / jour.

## ☐ Obtention en jeu

Les tatouages éthériques sont appliqués par les **[Insérer le nom de la profession, ex: Encreurs d'Âme / Glyphes-Praticiens]**. Loin d'être une pratique clandestine des bas-fonds, il s'agit d'un métier hautement respecté, reconnu et légal à travers Sicard.

Leurs salons officiels et pignons sur rue se trouvent aussi bien au cœur des grandes mégapoles que dans la plupart des petites villes du monde. L'application exige un véritable savoir-faire technique et spirituel : elle est douloureuse mais totalement sûre. Comme il s'agit d'une harmonisation purement organique et mystique, il n'y a **aucun risque de bug, de virus ou d'interférence avec les compétences des Technomenciens**.

---

Révision #2

Créé 16 mai 2026 00:25:59 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 00:29:24 par karubak