Recueil Communautaire Worlds Awakening

Deuteros Issanka



par Silverus

Univers : Fantasy

L'ensemble des Ascendances du Codex Officiel "Worlds Awakening" viennent compléter ce Recueil.

Sommaire

Ascendances 3
- Sacreflot 4

Classes 5
- Adepte des Flux Magiques 6
- Adepte des Flux Physiques 7

Tenues 8
- Ecclésiastique 9
- Hérétique 11
- Lieur 13
- Occultiste 15
- Bretteur 17
- Duelliste 19
- Fusiller 21
- Hacker 23

Inventaire 25
- Armes 26
- Équipements 28
- Objets 29

Ascendances

Sacreflot

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	0	−1	+1	+1	+1

ADAPTABILITÉ	POINTS LIBRES
+2	+1

Compétence innée

Flot Apaisant

L'elfe libère une onde d'eau purificatrice dans une zone de 5 mètres. Tous les alliés touchés récupèrent des points de vie équivalents à 50% de leurs PV Max (Arrondis à l'entier inférieur).

Description

Elfes sveltes à la peau teintée de bleu nacré et aux cheveux fluides évoquant des courants d'eau douce. Leurs yeux, brillent d'un éclat aquatique. Ils portent des armures légères et souples façonnées en cuir marin et en écailles iridescentes.

Histoire

Originaires du Lac de Nyalond, les Sacreflots ont émergé d'un cataclysme magique ayant pollué les rivières du monde ancien. Ayant purifié les eaux au prix de lourds sacrifices, ils se sont jurés d'empêcher que les conflits des autres peuples ne souillent à nouveau le cycle vital. Ils ont fondé des ordres itinérants d'arbitres et de médiateurs, s'imposant comme une force neutre et dissuasive.

Relations

Les Sacreflots suivent une doctrine de Gardiens de la Paix. Les médiateurs à la teinte bleutée y orchestrent une diplomatie fondée sur la réfraction magique : les eaux du lac de leur Cité neutralisent les auras antagonistes, empêchant toute confrontation directe. Ils sont alliés des peuples malgré les divergences philosophiques.

Classes

Adepte des Flux Magiques

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
−1	0	−1	+2	+2	0

DÉ DE VIE	POINTS LIBRES	CARAC. MAGIQUE
1d8	+1	Intelligence

Description

Ce canalisateur manipule les énergies ésotériques et les plans invisibles. Qu'il invoque des sorts arcaniques flamboyants ou qu'il invoque des flux divins, il domine les arts occultes et transforme le cosmos en une arme redoutable, au prix d'une vulnérabilité physique évidente.

Tenues

NOM	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Ecclésiastique	0	0	6
Hérétique	0	0	6
Lieur	0	+1	6
Occultiste	−1	0	8

Adepte des Flux Physiques

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+2	+2	+1	−2	−1	0

DÉ DE VIE	POINTS LIBRES
1d10	+1

Description

Cet adepte fusionne la puissance corporelle brute et la maîtrise mentale absolue. En projetant sa volonté par ses aptitudes ou en renforçant ses muscles grâce à sa force psychique, il transcende les limites humaines pour terrasser ses ennemis et anticiper leurs moindres mouvements.

Tenues

NOM	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Bretteur	+1	+1	10
Duelliste	+2	+1	8
Fusiller	+1	0	9
Hacker	+1	0	7

Tenues

Ecclésiastique

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Magiques	**0**	**0**	**6**

Résistances : Sacré, Non-Élémentaire
Faiblesses : Ténèbres
Main principale : Baguette Sacrée
Main secondaire : Halo Ethéré

Description

Agent d'une foi institutionnelle influente, l'Ecclésiastique canalise la puissance de son ordre pour protéger ses alliés et châtier les impies.

Capacités

Bénédiction Curative

PC · A · Soutien · 10m · PM 1-3

Le personnage guérit et restaure 1d4+2 PV d'un allié ou de lui-même.
- ☐ **Niv. 2 :** La restauration de PV passe à 1d6+4.
- ☐ **Niv. 4 :** La restauration de PV passe à 1d8+6 pour un coût de 2 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** La restauration de PV passe à 1d12+8 pour un coût de 3 PM.

Sacrement de Protection

PC · MA · Soutien · 25m · PM 2-4

Le Personnage peut entourer un allié ou lui même d'une barrière protectrice conférant 1d6 de PV supplémentaire pour un coût de 2 PM, pendant 5 tours.
Recharge : 5 tours
- ☐ **Niv. 2 :** La barrière octroie 1d12 de PV supplémentaires.
- ☐ **Niv. 4 :** La barrière octroie 2d12 de PV supplémentaires, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** La barrière octroie 3d12 de PV supplémentaires, pour un coût de 4 PM.

Regain de Foi

PC · A · Soutien · 15m

Le Personnage se concentre régénère ses PM ou ceux d'un allié à hauteur de 1d4 PM.
Limitation : 1 / Par jour
- ☐ **Niv. 2 :** La restauration de PM passe à 1d6+1.
- ☐ **Niv. 4 :** La restauration de PM passe à 1d10+2.
- ☐ **Niv. 6 :** La restauration de PM passe à 1d12+5.

Purification des Impuretés

PC · A · Soutien · 5m · PM 1-3

Soigne 1 Altération d'Etat négative sur un allié (ou lui-même) pour un coût de 1 PM.
Recharge : 1 tour
- ☐ **Niv. 2 :** Soigne 2 Altérations d'Etat négatives sur un allié (ou lui-même).
- ☐ **Niv. 4 :** Augmente la portée à 10 mètres.
- ☐ **Niv. 6 :** Soigne toutes les Altérations d'Etat négatives sur lui-même ainsi que sur tous les alliés, à 10 mètres de portée, pour un coût de 3 PM.

Feu Sacré

C · MA · MAG (SAG) · 10m · PM 2-4

Le Personnage inflige 1d4+1 de dégâts de Feu sur un ennemi, pour un coût de 2 PM, et le marque d'un brulure sacrée. Si la Capacité est réutilisée au tour suivant sur la même cible cette dernière inflige 1d4 de dégâts

Sacrés supplémentaires.

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts initiaux passent à 1d6+1 et ceux supplémentaires à 1d4+2.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts initiaux passent à 1d8+3 et ceux supplémentaires à 1d6+2.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts initiaux passent à 1d12+3 et ceux supplémentaires à 1d8+2.

Résilience Spirituelle

P

Lorsqu'une attaque magique atteint un allié du personnage situé au contact de ce dernier, un Test CON 15 peut rediriger l'attaque subie par l'allié vers lui même.

- ☐ **Niv. 3 :** Le seuil de difficulté du Test CON est abaissé à 13.
- ☐ **Niv. 5 :** Les alliés à 3 mètres du Personnages peuvent être affectés par la Capacité.
- ☐ **Niv. 7 :** Le seuil de difficulté du Test CON est abaissé à 11.

Lumière d'Expiation

C · MA · MAG (SAG) · 10m · PM 2-4

Le Personnage invoque un faisceau lumineux qui touche une cible ainsi que que les ennemis adjacents et inflige 1d4+1 de dégâts Sacrés.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts Sacrés sont de 2d4+1.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts Sacrés sont de 2d6+1, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts Sacrés sont de 2d6+5, pour un coût de 4 PM.

Apogée de l'Eglise

PC · MA · Soutien

Le Personnage invoque une cathédrale de lumière au dessus du champ de bataille. Dans un rayon de 10 mètres autour du Personnage, restaure 50% des PV des alliés (arrondis à l'entier inférieur).

Limitation : 1 / Par jour

- ☐ **Niv. 3 :** Ranime un allié tombé au combat avec 25% de ses PV (arrondis à l'entier inférieur).
- ☐ **Niv. 5 :** Augmente la portée à 15 mètres autour du Personnage.
- ☐ **Niv. 7 :** Confère aux alliés immunité totale à la mort et aux dégâts pendant 1 tour.

Hérétique

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Magiques	**0**	**0**	**6**

Résistances : Ténèbres
Main principale : Baguette Corrompue
Main secondaire : Halo Ethéré

Description

Rebelle mystique qui a rejeté les dogmes établis, l'Hérétique détourne les miracles et les énergies sacrées pour en faire des armes subversives et imprévisibles.

Capacités

Inversion de Foi

PC · A · MAG (SAG) · 20m · PM 2-4

Pour un coût de 2 PM, le Personnage cible un ennemi et convertit toutes ses Altérations d'Etat bénéfiques en malus équivalents pendant 1 tour.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** L'effet dure 2 tours.
- ☐ **Niv. 4 :** Les effets de restaurations de PV et de PM sont également affectés (La restauration devient une réduction) pour un coût de 4 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** L'effet dure 3 tours.

Châtiment Glaciaire

C · MA · MAG (SAG) · 10m · PM 3-9

Le personnage tire une rafale de projectiles qui infligent 1d4+2 de dégâts de Glace et infligeant 50% des dégâts (Arrondis à l'entier inférieur) aux ennemis adjacents au contact pour un coût de 3 PM.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts initiaux passent à 1d6+3 pour un coût de 5 PM.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts initiaux passent à 2d6+3 pour un coût de 7 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts aux ennemis adjacents au contact sont de 100% pour un coût de 9 PM.

Flammes du Reniement

C · MA · MAG (SAG) · 15m · PM 3-5

Le personnage inflige une brûlure à une cible pendant 3 tours. La cible subit 1d4 de dégâts de Feu initiaux, puis 1d4+2 au début de son prochain tour et 1d4+4 au début du tour suivant.

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts sur le même schéma sont de 1d6, 1d6+3 et 1d6+6.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts sur le même schéma sont de 1d8, 1d8+4 et 1d8+8 pour un coût de 4 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts sur le même schéma sont de 2d8, 2d8+4 et 2d8+8 pour un coût de 5 PM.

Profanation de Sanctuaire

PC · MA · Soutien · PM 4

Le personnage crée une zone circulaire de 5 mètres de diamètre pendant 3 tours. Les alliés et ennemis qui s'y trouvent subissent un malus de -1 en INT et -1 en SAG pour un coût de 4 PM.
Limitation : 1 / Par jour

- ☐ **Niv. 3 :** La zone n'affecte que les ennemis.
- ☐ **Niv. 5 :** Le malus passe à -2 en INT et -2 en SAG.
- ☐ **Niv. 7 :** Le malus passe à -3 en INT et -3 en SAG.

Renvoi de Maux

C · A · MAG (SAG) · 15m · PM 1-3

Purge une Altération d'Etat négative sur un allié et l'applique sur un ennemi.

Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 2 :** Purge 2 Altérations d'Etat négatives sur un allié et les appliques sur un ennemi.
- ☐ **Niv. 4 :** Chaque Altération d'Etat transférée sur un ennemi inflige 1d6 de dégâts de Ténèbres, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Purge 3 Altérations d'Etat négatives sur un allié et les appliques sur un ennemi.

Rupture du Credo

PC · A · MAG (SAG) · PM 1

La cible est étourdie et de peut pas utiliser de Capacité pendant 1 tour.

- ☐ **Niv. 3 :** La cible est également Paralysée.
- ☐ **Niv. 5 :** L'effet dure 2 tours mais la cible peut effectuer un Test SAG 13 pour dissiper le malus au début de son tour.
- ☐ **Niv. 7 :** L'effet dure 3 tours.

Pacte avec le Chaos

PC · A · Soutien · 25m · PM 3

Pour un coût de 3 PM, octroie à un allié un bonus de +50% aux dégâts (arrondis à l'entier inférieur) pendant 2 tours, mais chacune de ses attaques inflige également 1d4 de dégâts de Ténèbres à l'allié en question.

Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts sur l'allié passent à 1d6.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts sur l'allié passent à 1d8.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts sur l'allié passent à 1d10, pour un bonus de +75%.

Hérésie Finale

PC · MA · Soutien · 5m · PM 5

Le Personnage crée un dôme de 5 mètres autour de lui, qui purge et empêche l'application de toute Altération d'Etat bénéfique sur l'ensemble des combattants, pendant 2 tours pour un coût de 5 PM.

Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Empêche également toute restauration de PV.
- ☐ **Niv. 5 :** L'effet ne touche que les ennemis, les alliés sont immunisés.
- ☐ **Niv. 7 :** Permet l'utilisation de Capacités sans coût de PM pour les alliés.

Lieur

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Magiques	**0**	**+1**	**6**

Résistances : Tranchant, Feu
Faiblesses : Terre
Main principale : Rune-Dague
Main secondaire : Ruban d'Etoffes Runiques

Description

Maître des contrats et des pactes mystiques, le Lieur manipule les flux en liant son âme ou celle de ses ennemis à des entités, des concepts ou des objets.

Capacités

Sceau de Non-Agression

C · MA · Soutien · 30m · PM 2-4

Le Lieur trace un sceau invisible autour d'un allié ou lui-même. Pour un coût de 2 PM, pendant 2 tours, tant que le sceau est actif sur la cible, les ennemis se trouvant ou entrant dans une zone de 5 mètres autour se la cible du sceau voient leur déplacement réduit de moitié. Si un ennemis attaque dans la zone du sceau, il subit les mêmes dégâts infligés à sa cible (En cas de dégâts sur plusieurs cibles, il ne subit que les dégâts les plus faibles).

Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 3 :** La durée du sceau est augmentée à 3 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** Les ennemis sont paralysés à l'intérieur du sceau, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les ennemis paralysés doivent effectuer leurs tests d'attaque 2 fois avec désavantage (conserver le résultat du d20 le plus faible), pour un coût de 4 PM.

Feu arcanique

C · A · MAG (INT) · 25m · PM 1-2

Le Lieur lance une boule de feu arcanique qui inflige 1d6+1 de dégâts de Feu pour le coût de 1 PM.

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts de Feu sont augmentés à 1d12.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts de Feu sont augmentés à 1d12+4, pour un cout de 2 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts de Feu sont augmentés à 2d12.

Pacte de Sang-Partagé

PC · MA · MAG (INT) · 15m · PM 2-4

Pendant 3 tours, 25% des dégâts et des soins (arrondis à l'entier inférieur) subits par le personnage sont redirigés à une cible avec qui il est lié.

Recharge : 5 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts et soins redirigés vers la cible sont de 50% (arrondis à l'entier inférieur).
- ☐ **Niv. 5 :** L'effet dure 4 tours pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts et soins redirigés vers la cible sont de 60% (arrondis à l'entier inférieur), pour un coût de 4 PM.

Usure de l'Emprunteur

C · A · MAG (INT) · 10m · PM 2-8

La cible du Lieur voit ses l'ensemble de ses temps de rechargement de capacités doublés. Les attaques classiques ou les capacités sans rechargement subissent un tour de recharge de pénalité.
La cible subit un malus de -2 à la DEF Phy et DEF Mag pendant 2 tours pour un coût de 2 PM.

Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Le malus de la DEF Phy et DEF Mag augmente à -3 pour un coût de 4 PM.

☐ **Niv. 5 :** Le malus de la DEF Phy et DEF Mag augmente à -4 pour un coût de 6 PM.
☐ **Niv. 7 :** Le malus de la DEF Phy et DEF Mag augmente à -5 pour un coût de 8 PM.

Sceau de Rétribution Mirroir

C · MA · Soutien · 20m · PM 3-6

Le Lieur grave un sceau sur un allié ou sur lui-même, transformant le receveur en un piège ambulant. Pour un coût de 3 PM, pendant 2 tours, si la cible du sceau subit une attaque de corps-à-corps, le sceau explose instantanément, repoussant l'attaquant de 3 mètres et lui infligeant des dégâts de Foudre équivalents aux dégâts reçus par le personnage.

Limitation : 1 / Par rencontre

☐ **Niv. 3 :** La durée du sceau passe à 3 tours pour un coût de 4 PM.
☐ **Niv. 5 :** La durée du sceau passe à 4 tours pour un coût de 5 PM.
☐ **Niv. 7 :** La durée du sceau passe à 5 tours pour un coût de 6 PM.

Fidélité Forcée

C · A · MAG (INT) · 15m · PM 2-4

La cible est charmée et confuse pendant 2 tours. Le Lieur agit à sa guise pour son action de Mouvement et d'Attaque. À la fin du sort, la cible subit un contrecoup de 1d6 de dégâts. La confusion de la cible peut être brisée si elle subit des dégâts (Le contrecoup ne s'applique pas dans ce cas).

Limitation : 1 / Par rencontre

☐ **Niv. 2 :** Les dégâts du contrecoup sont augmentés à 2d6.
☐ **Niv. 4 :** Les dégâts du contrecoup sont augmentés à 2d10, pour un coût de 3 PM.
☐ **Niv. 6 :** Les dégâts du contrecoup sont augmentés à 2d12+4, pour un coût de 4 PM.

Lien partagé

PC · MA · Soutien · 50m · PM 2-5

Le Lieur lie et protège pendant 1 tour en alignant la DEF MAG des alliés sur celui qui a la plus élevée pour un coût de 2 PM.

Recharge : 4 tours

☐ **Niv. 3 :** Le personnage peut choisir d'aligner la Déf. MAG ou la Déf. PHY sur l'allié ayant la plus élevée.
☐ **Niv. 5 :** Le personnage peut aligner la Déf. MAG et la Déf. PHY sur les alliés ayant la valeur la plus élevée, pour un coût de 4 PM.
☐ **Niv. 7 :** La durée des bonus passe à 2 tours, pour un coût de 5 PM.

Sceau de vitalité

PC · A · Soutien

Le personnage se concentre et récupère 1d4 PM.

Limitation : 1 / Par rencontre

☐ **Niv. 2 :** Le regain augmente à 1d4+1 PM avec un bonus de +1 en Déf. MAG pendant 1 tour.
☐ **Niv. 4 :** Le regain augmente à 1d6+2 PM.
☐ **Niv. 6 :** Le regain augmente à 1d8+3 PM avec un bonus de +2 en Déf. MAG pendant 1 tour.

Occultiste

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Magiques	–1	0	8

Résistances : Foudre
Main principale : Baguette Arcanique
Main secondaire : Glyphe de Feu, Glyphe de Glace, Glyphe de Foudre, Glyphe de Terre, Glyphe de Vent

Description

Érudit des marges magiques et chercheur de vérités interdites, l'Occultiste puise sa puissance dans les dimensions parallèles et les secrets oubliés de l'ère moderne ou ancienne.

Capacités

Décharge Ténébreuse

C · A · MAG (INT) · 15m · PM 2-4

Le Personnage inflige un malus de -2 à la Déf MAG de sa cible lors du test d'attaque de la Capacité. En cas de réussite la cible subit 1d4 de dégâts de Ténèbres.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 2 :** Le malus passe à -3 à la Déf MAG et les dégâts de Ténèbres à 1d4+3.
- ☐ **Niv. 4 :** Le malus passe à -4 à la Déf MAG et les dégâts de Ténèbres à 2d4+1 pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Le malus passe à -5 à la Déf MAG et les dégâts de Ténèbres à 3d4 pour un coût de 4 PM.

Appel de l'Entité

C · MA · Soutien · PM 6-11

Le Personnage invoque, contre 6 PM, une entité a coté de lui pour 3 tours. Cette dernière dispose de la même initiative, et inflige 1d4+1 de dégâts non-élémentaires. A sa disparition, l'Entité réduit de 50% le déplacement des ennemis au contact pendant 3 tours.
Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts de l'Entité passent à 1d6+1.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts de l'Entité passent à 2d6+1 pour un cout de 8 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts de l'Entité passent à 2d8 pour un cout de 11 PM.

Cécité Obscure

PC · A · MAG (INT) · 10m · PM 1-5

Le personnage aveugle un ennemi pendant un tour pour un coût de 1 PM. La cible effectue l'ensemble de ses tests au d20 avec désavantage (lancer le dé 2 fois et conserver le résultat le plus faible).
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** L'effet d'aveuglement dure 2 tours, pour un coût de 2 PM.
- ☐ **Niv. 4 :** L'effet d'aveuglement dure 3 tours, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** L'effet d'aveuglement est remplacé par une confusion pendant 1 tour. Si le test d'attaque est réussi la cible lance un dé et tire au sort sa victime alliée ou ennemie (Organisé par le MJ), pour un coût de 5 PM.

Convergence de Gravité

PC · MA · MAG (INT) · 15m · PM 3-5

Crée une implosion d'énergie gravitationnelle sur une zone de 4 mètres de rayon (épicentre choisi par le lanceur). Pour un coût de 3 PM, attire tous les ennemis pris dans la zone vers son centre et leur inflige 1d4+1 de dégâts de Vent.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts passent à 1d6+2.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts passent à 2d6+1 sur une zone de 6 mètres de rayon pour un coût de 4 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts passent à 2d8+2 sur une zone de 8 mètres de rayon pour un coût de 5 PM.

Clairvoyance des Abysses

P

Le Personnage accentue toutes ses facultés cognitives. Il bénéficie d'un bonus de +1 en INT.

- ☐ **Niv. 2 :** Le bonus en INT passe à +2.
- ☐ **Niv. 4 :** Le bonus en INT passe à +3.
- ☐ **Niv. 6 :** Le bonus en INT passe à +4.

Sceau du Septième Enfer

C · MA · PM 2

Le personnage effectue un test d'attaque avec son arme avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et ne conserver que le résultat le plus faible). En cas de réussite, si la cible possède moins de 25% de ses points de vie totaux (Si la condition n'est pas remplie l'attaque est un échec), les dégâts de l'arme sont doublés, pour un coût de 2 PM.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Le personnage effectue un test d'attaque classique avec son arme.
- ☐ **Niv. 5 :** Le personnage effectue un test d'attaque avec son arme avec avantage.
- ☐ **Niv. 7 :** Le test d'attaque est automatiquement réussi.

Parasitage Cognitif

PC · A · MAG (INT) · 25m · PM 1-3

Le personnage est informé des PV maximum d'une cible, pour un coût de 1 PM.

- ☐ **Niv. 3 :** Le personnage est informé des PV restants et des PV maximum d'une cible sur l'instant.
- ☐ **Niv. 5 :** Le personnage est informé des PV restants et des PV maximum de toutes les cibles sur l'instant.
- ☐ **Niv. 7 :** Le personnage est informé des PV restants et des PV maximum de toutes les cibles à la demande pour toute la durée de la rencontre, pour un coût de 3 PM.

Anomalie Tellurique

C · MA · MAG (INT) · 10m · PM 2-4

Le Personnage inflige 1d4 de dégâts de Terre sur une cible et projette cette dernière à 5 mètres de distance dans une direction choisie, pour un coût de 2 PM.

Limitation : 2 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts de Terre passent à 1d6.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts de Terre passent à 1d10, pour un coût de 4 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts de Terre passent à 1d12.

Bretteur

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Physiques	**+1**	**+1**	**10**

Résistances : Tranchant, Vent
Main principale : Lame Courte, Rapière
Main secondaire : Poignet de Défense

Description

Spécialiste du combat rapproché alliant élégance et efficacité, le Bretteur manie les armes blanches avec une agilité redoutable, même dans un monde saturé de technologies.

Capacités

Parade de Fer et de Vent

PC · G · Soutien

Pendant un tour ennemi, le personnage peut annuler une attaque au contact ou une attaque à distance ennemie non-magique le ciblant. Si l'attaque ennemie est de mêlée, la parade déclenche instantanément une riposte réussie, infligeant les dégâts de l'arme équipée.
Limitation : 2 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Ajoute 1d6 supplémentaires aux dégâts de riposte.
- ☐ **Niv. 5 :** Ajoute 1d10 supplémentaires aux dégâts de riposte.
- ☐ **Niv. 7 :** Ajoute 2d10+5 supplémentaires aux dégâts de riposte. Peut parer les attaques magiques.

Déplacement en Ombre-Lame

PC · A · PHY (FOR)

Le personnage se déplace instantanément de 6 mètres en ignorant les obstacles mineurs. S'il traverse un ennemi sur la trajectoire, il lui inflige 1d6+1 de dégâts.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Le déplacement passe à 8 mètres et les dégâts à 2d6+2.
- ☐ **Niv. 4 :** Le déplacement passe à 10 mètres et les dégâts à 2d8+5.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts passent à 2d10+6.

Incitation Agressive

PC · M · PHY (FOR) · 25m

Le Bretteur, en reculant de 4 mètres, force un ennemi à l'attaquer pendant 1 tour. La cible, au début de son tour, peut se défaire de son altération d'état en effectuant un Test SAG 13.
Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 3 :** L'altération d'état dure 2 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** L'altération d'état dure 3 tours.
- ☐ **Niv. 7 :** L'altération d'état dure 4 tours.

Stratégie d'Endurcissement

C · A · Soutien

Accroit la résistance du Bretteur en octroyant un bonus à la DEF Phy de +1 et DEF Mag de +1 pendant 2 tours.
Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Le bonus de DEF Phy passe à +2 et celui de DEF Mag à +2.
- ☐ **Niv. 5 :** La durée de l'effet est augmentée à 3 tours.
- ☐ **Niv. 7 :** Le bonus de DEF Phy passe à +3 et celui de DEF Mag à +3.

Art des Lames

P

Le Bretteur fait démonstration de sa maîtrise des lames qui entraîne un bonus de +1 à son test d'attaque.

- ☐ **Niv. 2 :** Le bonus au test d'attaque est augmenté à +2.
- ☐ **Niv. 4 :** Le bonus au test d'attaque est augmenté à +3.
- ☐ **Niv. 6 :** Le bonus au test d'attaque est augmenté à +4. Effectue le test d'attaque de son arme avec avantage (lancer le d20 deux fois et conserver le meilleur résultat).

Estocade du Point Aveugle

C · MA · PHY (FOR)

Profitant d'une micro-faille défensive chez l'adversaire, le Bretteur glisse sa lame effilée directement dans le point faible de ce dernier infligeant les dégâts de l'arme avec 1d4 supplémentaire.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts supplémentaires passent à 1d10.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts supplémentaires passent à 1d12+2.

Frappe du Pommeau

C · A · PHY (FOR)

Le Bretteur, porte un coup avec le pommeau de son épée étourdissant sa cible et oblige son adversaire à effectuer ses tests d'attaque avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et conserver le résultat le plus faible) pendant 1 tour.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** La durée de l'étourdissement passe à 2 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** La durée de recharge de la Capacité se réduit à 1 tour.
- ☐ **Niv. 7 :** L'étourdissement de la cible est total lui empêchant complètement d'attaquer.

Valse des Mille Lames

C · MA · PHY (FOR) · 3m

Le personnage frappe tous les ennemis situés dans un rayon de 3 mètres autour de lui et inflige les dégâts de son arme (Effectuer un seul test d'attaque pour tous les ennemis à portée).

Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** La portée est augmentée à 5 mètres.
- ☐ **Niv. 5 :** Si le test d'attaque est réussi, inflige des dégâts de saignement au tour suivant de la cible égaux à 50% des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur).
- ☐ **Niv. 7 :** Inflige des dégâts initiaux doublés. Le personnage récupère le tour suivant et ne peut ni attaquer, ni se déplacer.

Duelliste

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Physiques	**+2**	**+1**	**8**

Résistances : Perforant, Sacré
Main principale : Matraque Télescopique
Main secondaire : Couteaux de jet

Description

Combattant discipliné obsédé par l'art du face-à-face avec ou sans arme, le Duelliste excelle lorsqu'il s'agit d'isoler une cible de valeur pour l'abattre en un temps record.

Capacités

Désignation de l'Adversaire

C · M · Soutien · 20m

Le Duelliste désigne un ennemi unique comme "Victime" pendant 3 tours. Toutes les attaques du Duelliste infligent 25% de dégâts (arrondis à l'entier inférieur) supplémentaires à cette cible. Le Duelliste gagne un bonus de +2 à la DEF Phy et +2 à la DEF Mag et contre les attaques de la "Victime".
Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Les attaques du Duelliste infligent 50% de dégâts (arrondis à l'entier inférieur) supplémentaires à la "Victime", et le Duelliste gagne un bonus de +3 à la DEF Phy et +3 à la DEF Mag contre ses attaques.
- ☐ **Niv. 5 :** Le Duelliste gagne un bonus de +4 à la DEF PhyY et +4 à la DEF Mag et contre les attaques de la "Victime".
- ☐ **Niv. 7 :** Altération d'état "Victime" pendant 5 tours. Toutes les attaques du Duelliste le double de dégâts à cette cible.

Frappe Chirurgicale

C · A · PHY (DEX)

Inflige à la cible, les dégâts de l'arme équipée avec 1d4 dégâts supplémentaire et réduit sa vitesse de déplacement ainsi que sa DEF PHY de moitié (arrondi à l'entier inférieur) pendant 2 tours.
Si la cible est sous l'effet "Victime" du Duelliste, cette dernière est Paralysée.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** L'effet dure 3 tours.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts supplémentaires sont de 2d6.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts supplémentaires sont de 2d10. L'effet dure 5 tours.

Embuscade au Couteau

C · MA · PHY (DEX) · 20m

Le personnage lance un couteau de lancer avec une précision mortelle. Inflige les dégâts de l'arme à distance équipée et applique un saignement persistant de 1d4 de dégâts, pendant 3 tours. L'effet est non cumulable.
Si le Duelliste est en combat singulier (aucun autre ennemi à moins de 3 mètres), l'arme à distance inflige des dégâts maximums.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Le saignement inflige 1d6+2 de dégâts.
- ☐ **Niv. 6 :** Le saignement inflige 2d6+2 de dégâts.
- ☐ **Niv. 7 :** Le saignement inflige 2d6+4 de dégâts.

Blocage et Riposte

P

En Posture de Défense, le personnage annule une attaque de corps-à-corps ennemie, si réussite d'un Test DEX 15. En plus de l'annulation de l'attaque ennemie, le Duelliste assène un coup véloce, qui inflige une

commotion, qui étourdit l'assaillant et l'empêche d'attaquer (Inaction) pendant 1 tour.

- ☐ **Niv. 2 :** Abaisse le seuil de difficulté du Test DEX à 13.
- ☐ **Niv. 4 :** Abaisse le seuil de difficulté du Test DEX à 11.
- ☐ **Niv. 6 :** Abaisse le seuil de difficulté du Test DEX à 10. L'altération d'état Inaction dure 2 tours.

Etreinte du Duel

PC · G · Soutien

Le Duelliste force sa cible dans un duel au corps-à-corps strict, entre sa cible et lui-même, pendant 2 tours. Les autres ennemis ne peuvent pas cibler le Duelliste à distance ou au corps-à-corps, et le Duelliste ne peut cibler que cette cible. Les deux combattants gagnent un bonus de +50% (arrondis à l'entier inférieur) à leurs dégâts mutuels.
Si la Capacité est utilisée hors rencontre, le Duelliste peut lancer un combat singulier avec sa cible au corps à corps (Conditions à la discrétion du MJ).

Limitation : 1 / Par jour

- ☐ **Niv. 3 :** Durée de l'effet augmentée à 3 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** Durée de l'effet augmentée à 4 tours.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts entre les 2 combattants sont doublés.

Enchaînement de Précision

C · MA · PHY (DEX)

Le personnage assène une attaque de mêlée à une cible au contact et dans le même temps effectue une attaque à distance, à une seconde cible, placée à une distance de 5 mètres maximum. Les tests d'attaque sont effectués séparément et les dégâts sont ceux des armes respectives.

Limitation : 2 / Par rencontre
Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Le temps de recharge de la capacité est réduit à 2 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts des armes sont doublés.
- ☐ **Niv. 7 :** L'utilisation maximum est augmentée à 3 par rencontre, la porté l'attaque à distance et augmentée à 10 mètres.

Choc Célérité

C · MA · PHY (DEX)

Le Duelliste se jette dans un assaut ultra-rapide, combinant arts martiaux et ses armes pour abattre son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +1 au test d'attaque au contact et inflige 1d4 de dégât de Vent supplémentaire.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Le bonus du Test d'attaque passe à +3.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts supplémentaires de Vent sont augmentés à 1d8.
- ☐ **Niv. 6 :** Le bonus du Test d'attaque passe à +5. Les dégâts supplémentaires de Vent sont augmentés à 1d10+4.

Renforcement Musculaire

P

Le Duelliste développe ses capacités physiques et sa détente afin d'avoir le dessus en permanence sur ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 en FOR et +1 en DEX.

- ☐ **Niv. 2 :** Le bonus de FOR et de DEX est augmenté à +2.
- ☐ **Niv. 4 :** Le bonus de FOR est augmenté à +3.
- ☐ **Niv. 6 :** Le bonus de DEX est augmenté à +3.

Fusiller

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Physiques	**+1**	**0**	**9**

Résistances : Contondant, Terre
Main principale : Pistolet Mitrailleur
Main secondaire : Chargeur de Munitions Secondaire

Description

Le Fusiller est l'épine dorsale de toute escouade de combat. Spécialiste de la puissance de feu brute, du contrôle de zone et de l'engagement à moyenne-longue distance, il impose son rythme au champ de bataille. Qu'il s'agisse de balayer une ruelle sombre à l'aide d'un fusil d'assaut lourds, de couvrir ses alliés, ou de briser un blindage ennemi à coups de grenades bien placées, le Fusiller est la définition vivante de l'efficacité tactique.

Capacités

Tir de Suppression Tactique

C · MA · PHY (FOR) · 6m

Cible un ennemi pendant 2 tours. Ce dernier subit les dégâts de l'arme à distance du Personnage en cas de Mouvement.
Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 2 :** La portée du Tir de Suppression est augmentée à 10 mètres.
- ☐ **Niv. 4 :** Au début de son tour, la Cible subit les dégâts de l'arme à distance du Personnage.
- ☐ **Niv. 6 :** La portée du Tir de Suppression est augmentée à 15 mètres.

Munitions Perforantes au Tungstène

C · MA · Soutien

Pendant les 2 prochaines attaques à distance du Personnage, La Cible subit un malus de 20% (arrondis à l'entier inférieur) à sa Déf PHY.
Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** La Cible subit un malus de 30% à sa Déf PHY.
- ☐ **Niv. 5 :** La Cible subit un malus de 40% à sa Déf PHY.
- ☐ **Niv. 7 :** La Cible subit un malus de 50% à sa Déf PHY.

Obus incendiaire

C · A · PHY (FOR) · 15m

Le Personnage tire une munition spéciale qui ajoute l'élément Feu aux dégâts de l'arme et applique une brûlure persistante qui inflige 1d4 de dégâts de Feu pendant 3 tours.
Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Le brûlure persistante fait désormais 1d8 de dégâts.
- ☐ **Niv. 5 :** Le brûlure persistante fait désormais 2d8 de dégâts.
- ☐ **Niv. 7 :** Le brûlure persistante fait désormais 3d8 de dégâts.

Grenade Sismique

C · MA · PHY (FOR) · 10m

Le Personnage Lance un explosif sur une case ciblée. Inflige 1d6+1 de dégâts de Terre dans un rayon de 4 mètres et projette les ennemis de 4 mètres à l'opposé de l'épicentre de l'explosion.
Limitation : 2 / Par rencontre
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts de Terre passent à 2d6+2.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts de Terre passent à 2d8+5.

☐ **Niv. 6 :** Les dégâts de Terre passent à 2d8+6.

Posture de Tir Ancrée

PC · M · Soutien

Immobilise le Fusiller pendant 3 tours, mais augmente sa portée d'attaque de 50%. En cas de Mouvement avant la fin de la Posture, le déplacement est réduit de 50% avec un malus de -2 à l'Atq PHY pendant le tour en question.

Limitation : 1 / Par rencontre

☐ **Niv. 3 :** La portée d'attaques est doublée.
☐ **Niv. 5 :** En cas de Mouvement avant la fin de la Posture, il n'y a plus de réduction de déplacement.
☐ **Niv. 7 :** En cas de Mouvement avant la fin de la Posture, il n'y a plus de malus à l'Atq PHY.

Balayage Rugissant

C · MA · PHY (FOR) · 10m

Le Personnage trace une ligne de feu destructrice de 10 mètres de long. Tous les ennemis pris dans cette zone subissent le double des dégâts d'arme avec élément Feu, et subissant un malus de -1 en Déf PHY et -1 en Déf MAG. Le Personnage subit Paralysie et Inaction pendant 1 tour.

Limitation : 1 / Par jour

☐ **Niv. 3 :** La portée est allongée à 20 mètres.
☐ **Niv. 5 :** Le Personnage ne subit plus Inaction pendant 1 tour. Le malus à l'ennemi passe à -2 en Déf PHY et -2 en Déf MAG.
☐ **Niv. 7 :** La portée est de 20 mètres et large de 3 mètres.

Secours d'Urgence

C · A · Soutien

Le Personnage utilise ses compétences pour apporter des premiers secours à une cible alliée, ou à lui-même, en restaurant 1d4 PV.

Limitation : 3 / Par jour

Recharge : 1 tour

☐ **Niv. 2 :** Les PV restaurés sont de 1d4+2.
☐ **Niv. 3 :** Les PV restaurés sont de 2d4.
☐ **Niv. 4 :** Les PV restaurés sont de 2d4+2.
☐ **Niv. 5 :** Les PV restaurés sont de 3d4.
☐ **Niv. 6 :** Les PV restaurés sont de 2d8.

Optimisation Athlétique

P

Le Personnage progresse avec un bonus de +1 en FOR.

☐ **Niv. 4 :** Le bonus en FOR est de +2.

Hacker

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Adepte des Flux Physiques	**+1**	**0**	**7**

Résistances : Foudre
Main principale : Couteau de Combat
Main secondaire : Poignet Stimulant

Description

Prodige du numérique et de la technologie sans magie, le Hacker contrôle le champ de bataille en piratant les infrastructures ou les ennemis eux-mêmes.

Capacités

Surcharge neuronale

C · A · PHY (DEX) · 10m

Annule 1 altération d'état bénéfique à une cible.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 3 :** Annule 2 altérations d'état bénéfiques à une cible.
- ☐ **Niv. 5 :** L'effet affecte les ennemis jusqu'à 5 mètres autour de la cible choisie.
- ☐ **Niv. 7 :** Annule 2 altérations d'état bénéfiques aux cibles ou une Capacité passive permanente à une cible unique.

Blindage Virtuel

C · A · Soutien

Octroie au personnage un bouclier magnétique absorbant 1d4+4 de dégâts pendant 2 tours et lui confère une immunité aux malus de la Déf PHY et Déf MAG.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Le bouclier absorbe 1d6+6 de dégâts.
- ☐ **Niv. 4 :** Le bouclier absorbe 1d8+8 de dégâts.
- ☐ **Niv. 6 :** Le bouclier absorbe 1d12+10 de dégâts.

Effacement Rétinien et Sensoriel

PC · MA · PHY (DEX) · 3m

Aveugle tous les ennemis dans un rayon de 3 mètres pendant 2 tours. Les test d'attaques sont avec désavantage (Effectuer le test 2 fois et ne garder que le résultat le plus faible), et ils ne peuvent plus cibler les personnages au-delà de 10 mètres.
Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Augmente le rayon de l'aveuglement à 5 mètres.
- ☐ **Niv. 5 :** Augmente le rayon de l'aveuglement à 8 mètres.
- ☐ **Niv. 7 :** Réduit la portée de ciblage des ennemis à 5 mètres maximum.

Charge Electro

C · MA · PHY (DEX) · 10m

Le Personnage lance une grenade et inflige 1d6+2 de dégâts de Foudre à une cible ainsi qu'aux alliés et ennemis au contact.
Limitation : 2 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts passent à 2d6+2.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts passent à 2d6+5.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts passent à 2d8+6.

Implant Cognitif

C · MA · PHY (DEX)

Force un ennemi attaquer un de ses propres alliés ou à se déplacer vers une position désignée par le Personnage lors de son prochain tour (Seulement 1 action). Si l'action est directement mortelle pour la cible, cette dernière brise le contrôle par son instinct de survie.

Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 2 :** Le Personnage peut faire effectuer à la cible une action de mouvement et une attaque.
- ☐ **Niv. 4 :** Le Personnage peut faire effectuer à la cible, l'utilisation de l'une de ses Capacité.
- ☐ **Niv. 6 :** L'effet dure 2 tours.

Overclocking

C · A · Soutien

Augmente la vitesse d'action d'un allié, permettant d'effectuer 2 attaques (Capacités exclues) en sacrifiant son action de Mouvement, pendant 2 tours. Au terme des 2 tours, personnage ciblé subit un tour de récupération avec Paralysie et Inaction.

Recharge : 3 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Pendant l'effet, la cible peut effectuer 2 attaques et une action de Mouvement.
- ☐ **Niv. 5 :** Pendant le tour de récupération, la cible peut effectuer une action de Mouvement.
- ☐ **Niv. 7 :** Pendant l'effet, la cible peut remplacer l'une des 2 attaques par une Capacité.

Blackout Sensoriel

C · MA · PHY (DEX)

Inflige Inaction à un ennemi pendant 2 tours et inflige 1d6 de dégâts de Foudre.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Les dégâts de Foudre passent à 2d6.
- ☐ **Niv. 4 :** Les dégâts de Foudre passent à 3d6.
- ☐ **Niv. 6 :** Les dégâts de Foudre passent à 4d6.

Renforcement Défensif

P

Le Personnage entretient son physique et bénéficie d'un bonus de +1 en CON.

- ☐ **Niv. 3 :** Le bonus en CON passe à +2.
- ☐ **Niv. 5 :** Le bonus en CON passe à +3.
- ☐ **Niv. 7 :** Le bonus en CON passe à +4.

Inventaire

Armes

NOM	TYPE · UTILISATION	TEST	DÉGÂTS	PORTÉE	PRÉREQUIS	PRIX	EFFET SPÉCIAL
Baguette Arcanique	Magique Main principale	INT +0	1d4+1 non-élémentaire	15 m	INT 2	60 NX	—
Baguette Corrompue	Magique Main principale	INT +1	1d4+1 ténèbres	15 m	INT 2	60 NX	—
Baguette Sacrée	Magique Main principale	SAG +1	1d6 sacré	15 m	INT 1 · SAG 1	60 NX	—
Bâton de Combat	Corps à corps Deux mains	DEX +0	1d8 contondant	0 m	DEX 1	80 NX	—
Batte Cloutée	Corps à corps Deux mains	FOR +0	1d10 contondant	0 m	FOR 4	100 NX	—
Batte Légère	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6 contondant	0 m	—	60 NX	—
Couteau de Combat	Corps à corps Mixte	DEX +0	1d4 tranchant	0 m	—	40 NX	—
Couteaux de jet	Distance Mixte	DEX +0	1d4 perforant	15 m	DEX 2	50 NX	—
Fusil d'Assaut	Distance Deux mains	DEX +0	1d10 perforant	50 m	FOR 2	100 NX	—
Gants Renforcés	Corps à corps Mixte	FOR +0	1d4 contondant	0 m	—	40 NX	—
Lame à Deux Mains	Corps à corps Deux mains	FOR +0	1d10 tranchant	0 m	FOR 4	100 NX	—
Lame Courte	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6 tranchant	0 m	—	60 NX	—
Lame Longue	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d8 tranchant	0 m	FOR 2	80 NX	—
Lanceur de Balles Caoutchouc	Distance Mixte	DEX +0	1d4 contondant	15 m	—	40 NX	—
Matraque Télescopique	Corps à corps Mixte	DEX +0	1d4+1 contondant	0 m	—	50 NX	—

NOM	TYPE · UTILISATION	TEST	DÉGÂTS	PORTÉE	PRÉREQUIS	PRIX	EFFET SPÉCIAL
Matraque Télescopique Taser	Corps à corps Main principale	DEX +0	1d8 foudre	0 m	DEX 2	90 NX	En cas de coup critique, paralyse la cible et la rend inapte à agir pendant 1 tour.
Pistolet	Distance Deux mains	DEX +0	1d6 perforant	20 m	—	60 NX	—
Pistolet Mitrailleur	Distance Deux mains	DEX +0	1d8 perforant	50 m	—	80 NX	—
Rapière	Corps à corps Main principale	DEX +0	1d4+1 perforant	0 m	—	50 NX	—
Rune-Dague	Magique Main principale	INT +0	1d4 tranchant	0 m	INT 2	40 NX	En cas de coup critique, restaure 1 PM au personnage.
Rune-Épée	Magique Main principale	INT +0	1d6 tranchant	0 m	INT 2	60 NX	En cas de coup critique, restaure 2 PM au personnage.

Équipements

NOM	UTILISATION	BONUS DE CARACTÉRISTIQUES	PRIX	EFFET SPÉCIAL
Chargeur de Munitions Secondaire	Main secondaire	+1 Attaque à distance	20 NX	—
Glyphe de Feu	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque magique	50 NX	Ajoute l'élément Feu aux attaques sur l'arme équipée en main principale (Ne peut pas remplacer l'élément déjà présent sur une arme).
Glyphe de Foudre	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque magique	50 NX	Ajoute l'élément Foudre aux attaques sur l'arme équipée en main principale (Ne peut pas remplacer l'élément déjà présent sur une arme).
Glyphe de Glace	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque magique	50 NX	Ajoute l'élément Glace aux attaques sur l'arme équipée en main principale (Ne peut pas remplacer l'élément déjà présent sur une arme).
Glyphe de Terre	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque magique	50 NX	Ajoute l'élément Terre aux attaques sur l'arme équipée en main principale (Ne peut pas remplacer l'élément déjà présent sur une arme).
Glyphe de Vent	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque magique	50 NX	Ajoute l'élément Vent aux attaques sur l'arme équipée en main principale (Ne peut pas remplacer l'élément déjà présent sur une arme).
Halo Ethéré	Main secondaire	+1 Défense magique · +1 Régénération PM	60 NX	—
Poignet de Défense	Main secondaire	+1 Défense physique	20 NX	—
Poignet Stimulant	Main secondaire	+1 Attaque physique	20 NX	—
Ruban d'Etoffes Runiques	Main secondaire	+1 Attaque magique	20 NX	—

Objets

NOM	TYPE	PRIX	DESCRIPTION
Ampoule de Stase	Remède	30 NX	Stoppe immédiatement les effets de détérioration de PV lorsque un personnage tombe inconscient pour une durée de 2 heures.
Ankh	Remède	40 NX	Guérit de n'importe quelle altération d'état par Effet Mental ou Effet Magique.
Défibrilateur	Remède	180 NX	Ramène les PV d'un personnage à 1, lorsque ce dernier tombe inconscient et est sous effet de détérioration de PV, sous réserve de réussite à un Test de DEX 11 ou INT 10. Cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois mais dispose de 2 charges pour le Test en cas d'échec du premier.
Med-Pack Avancé	Potion	50 NX	Restaure 2d6+12 PV
Med-Pack Léger	Potion	20 NX	Restaure 1d4+4 PV
Med-Pack Standard	Potion	30 NX	Restaure 2d4+8 PV
Neuro-Charge Avancée	Potion	50 NX	Restaure 1d8+8 PM
Neuro-Charge Légère	Potion	20 NX	Restaure 1d4+4 PM
Neuro-Charge Standard	Potion	30 NX	Restaure 1d6+6 PM
Sérum	Remède	20 NX	Guérit de n'importe quelle altération d'état par Poison ou Venin.
Stim-Charisme	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique CHA pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Constit	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique CON pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Dex	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique DEX pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Force	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique FOR pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Intel	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique INT pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Sagesse	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique SAG pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.