

NÉOGICIEN

Un flash éblouissant, une fumée noire à forte odeur, et le recul brutal d'une arme à feu qui rugit... ce sont ces sensations qui vous poussent vers l'avant. Avec votre arme inhabituelle et mortelle à la main, vous êtes prêts à participer à n'importe quel combat, confiant que vos réflexes aiguisés vous permettront d'éviter tous les dangers qui parviennent à pénétrer dans la portée de votre arme à feu. Toujours vigilant, vous restez attentif au moindre danger, à la moindre occasion, gardant votre arme prête et à portée de main.

CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES

DEXTÉRITÉ

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Dextérité.

POINTS DE VIE

8 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de PV de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Expert en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Expert en Réflexes

Expert en Vigueur

Qualifié en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié en Artisanat

Qualifié dans une ou plusieurs compétences déterminées par votre voie.

Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence

ATTAQUES

Expert avec les armes arcaniques et les arbalètes simples

Expert avec les armes arcaniques et les arbalètes de guerre

Qualifié avec les armes arcaniques et les arbalètes avancées

Qualifié avec les armes simples

Qualifié avec les armes de guerre

Qualifié avec les attaques à mains nues

DÉFENSES

Qualifié avec les armures légères

Qualifié pour la défense sans armure

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vous attaquez à distance avec vos armes arcaniques, cherchant à vaincre vos adversaires avant qu'ils ne soient suffisamment proches pour vraiment vous menacer. Selon votre choix d'arme, vous pourriez préférer attaquer vos adversaires depuis une position camouflée avant même qu'ils ne réalisent que vous êtes là, foncer dans la mêlée effrénée en jouant des pistolets ou vous faufiler facilement à travers le champ de bataille tout en attendant le moment parfait pour mettre un terme au conflit avec un seul tir bien placé.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous avez l'œil vif et pouvez voir les choses arriver de plus loin que la plupart des gens. Vous n'êtes peut-être pas le centre d'attention lors des moments festifs mais vos compagnons savent qu'ils ont intérêt à se mettre sur leurs gardes quand d'un hochement de tête subtil ou d'un grognement inquiet vous indiquez que quelque chose cloche.

EN EXPLORATION...

Vous êtes à l'affût des dangers et à la recherche des portes secrètes et des passages cachés, tout en gardant un œil attentif sur les menaces inattendues qu'elles soient matérielles ou de nature magique.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous pourriez fabriquer des munitions ou garder votre arme complexe soigneusement nettoyée et bien entretenue. Vous pourriez également chercher des petits boulots qui correspondent à vos talents uniques, comme travailler en tant qu'arcanologue, ingénieur ou au sein de la milice locale. Vous pourriez même voyager de ville en ville ou vous établir pour un moment afin de profiter du silence qui s'étend entre deux tirs.*

VOUS...

- Recherchez des lieux où se déroulent de grands conflits, où votre choix d'arme plutôt original peut vous aider à vous construire une réputation.

- Explorez de nouveaux horizons tout en comptant sur votre fidèle arme pour vous garder en sécurité.
- Faites preuve de vastes connaissances sur le monde et sur les arcanes ainsi que d'une grande curiosité à l'égard des nouvelles technologies en matière d'arcanologie.

DD DE CLASSE

Qualifié dans le DD de classe de néogicien

LES AUTRES...

- Supposent que, comme vous savez comment votre arme arcanique fonctionne, vous comprenez également les autres problèmes techniques et magiques.
- Vous sous-estiment au premier regard en tant que combattant à distance.
- Respectent votre vigilance constante, votre cran inébranlable et votre aptitude à viser juste.

Mots clefs

Ces termes apparaissent souvent dans la description du néogicien

Sophistication : Les actions de sophistication (flourish) sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

Enrayable : Les armes à feu dont on n'a pas soigneusement pris soin ou qui sont soumises à certaines utilisations intensives peuvent s'enrayer. Si vous tentez de tirer avec une arme à feu qui a été utilisée la veille et qui n'a pas été nettoyée et entretenue depuis lors, effectuez un test nu de DD 5 avant votre jet d'attaque. Si ce test d'enrayage échoue, l'arme s'enraye et se bloque. L'attaque devient également un échec critique et vous devez utiliser une action d'Interaction pour la débloquent avant de pouvoir recharger et tirer à nouveau avec cette arme. Une fois que vous avez passé au moins une heure à nettoyer et à entretenir une arme, vous n'avez plus besoin de lancer ce test d'enrayage avant le jour suivant, à moins qu'un effet n'indique explicitement le contraire. Une arme peut également s'enrayer lors de l'utilisation de certaines capacités spécifiques.

Interagir pour recharger : L'action de recharge spécifique à chaque voie du Néogicien ainsi que de nombreux dons permettent d'interagir pour recharger votre arme tout en faisant l'action décrite. Cette action équivaut à une action de recharge et permet de recharger une arme ne nécessitant qu'une seule action de recharger pour être utilisée à nouveau. Les armes demandant 2 actions ou plus pour être rechargées le sont partiellement, vous pouvez compléter la recharge avec des actions d'interaction supplémentaires normale.

TABLEAU 1 : PROGRESSION DU NÉOGICIEN

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, maîtrises initiales, don de néogicien, voie de néogicien, acte initial
2	Don de néogicien, don de compétence
3	Don général, maintenir le contrôle, amélioration de compétence
4	Don de néogicien, don de compétence
5	Primes de caractéristique, don ancestral, amélioration de compétence, maîtrise des armes du néogicien
6	Don de néogicien, don de compétence
7	Don général, sens alertes, amélioration de compétence, spécialisation martiale
8	Don de néogicien, don de compétence
9	Don d'ascendance, acte avancé, expertise du néogicien, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de néogicien, don de compétence
11	Don général, évasion, amélioration de compétence
12	Don de néogicien, don de compétence
13	Don ancestral, légende des néogicien, expertise avec les armures légères, amélioration de compétence
14	Don de néogicien, don de compétence
15	Primes de caractéristique, acte supérieur, don général, spécialisation martiale supérieure, amélioration de compétence
16	Don de néogicien, don de compétence
17	Don ancestral, maîtrise de soi, avantage du tireur, amélioration de compétence
18	Don de néogicien, don de compétence
19	Don général, sens extraordinaires, maîtrise des armures légères, amélioration de compétence
20	Primes de caractéristique, don de néogicien, don de compétence

CAPACITÉS DE CLASSE

En tant que Néogicien, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un certain nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

ARCANOLOGIE

Vos études prolongées dans les sciences arcaniques vous ont permis d'engrener un certain nombre de connaissances théoriques et pratiques. Vous êtes capable de comprendre le fonctionnement des armes arcaniques, de les réparer en cas de dysfonctionnement et de fabriquer les munitions nécessaires à leur bon fonctionnement.

ARMES ARCANIQUES

Vous avez appris à vous servir des armes arcaniques. Votre rang d'expertise dans ces armes est Expert. Lorsque vous obtenez la Maîtrise des armes du néogicien, ce rang passe à maître, et lorsque vous obtenez Légende des néogiciens, il passe à légendaire.

Ces armes utilisent des munitions arcaniques dédiées contenant des charges permettant de tirer plusieurs fois sans avoir à recharger ou de porter plusieurs coups améliorés. Elles possèdent généralement le trait Recharge 2.

EXPERTISE UNIQUE

Vous avez concentré votre entraînement sur le maniement des armes arcaniques et des arbalètes, vous conférant une meilleure maîtrise de ces armes. Vous gagnez un bonus de dégâts circonstanciel de +1 à vos dégâts avec les armes arcaniques et les arbalètes.

Cette focalisation sur ces armes vous empêche de maîtriser aussi bien les autres armes. Votre rang de maîtrise dans les armes autres que les armes arcaniques et les arbalètes ne peut être au même niveau ou supérieur.

ARTISANAT ARCANOLOGIQUE

Vous vous êtes entraînés dans l'art de la magie et de la technologie au point de mélanger les deux pour créer des objets arcanologiques. Vous gagnez le don Artisanat Arcanologique même si vous ne répondez pas aux prérequis de ce don et vous apprenez les quatre formules d'objets arcanologiques de niveau 1 conférées par ce don.

ARTISANAT ARCANOLOGIQUE

DON 1

RARE

COMPÉTENCE

GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en artisanat, qualifié en arcanes

Vous pouvez utiliser l'activité Artisanat pour créer des objets arcanologiques ou des bombes alchimiques. Quand vous choisissez ce don, vous ajoutez immédiatement les formules de quatre objets arcanologiques ou de bombes alchimiques de niveau 1 dans votre formulaire. Vous utilisez votre artisanat arcanologique pour fabriquer les bombes alchimiques (en y appliquant les éventuels bonus de spécialisation de façon non-cumulative). Vous pouvez apprendre d'autres formules d'artisanat arcanologique auprès d'un maître arcanologue pendant les intermèdes ou en vous les procurant.

FORMULAIRE

Un néogicien établit un inventaire méticuleux des formules de tous les objets qu'il peut créer. Quand vous commencez, vous obtenez gratuitement un recueil de formules valant 10pa ou moins. Ce formulaire contient les formules de deux objets arcanologiques ordinaires de niveau 1 en plus des celles que vous obtenez grâce à artisanat arcanologique.

Vous gagnez d'autres formules en les trouvant en les apprenant auprès d'un autre néogicien ou bien en retrouvant la recette à partir d'un objet arcanique existant.

VOIE DU NÉOGICIEN

Tous les néogiciens suivent une certaine voie, une combinaison de philosophie et de style de combat qui définit comment ils se battent et les armes dans lesquelles ils se spécialisent. Votre voie vous donne un rang de maîtrise avec une certaine compétence ainsi que des actions spécifiques, comme un acte initial gagné au niveau 1 (voir la description des voies).

DONS DE NÉOGICIEN

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de Néogicien.

DONS DE COMPÉTENCES

2ND

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante. Ces dons sont décrits plus loin.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE

3RD

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX

3RD

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général.

MAINTENIR LE CONTRÔLE

3RD

Vous avez entraîné votre esprit à résister aux attaques mentales. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté devient expert. Chaque fois que vous échouez un test de Volonté contre un effet qui devrait vous donner la condition contrôlé mais qu'il ne s'agit pas d'un échec critique, vous pouvez effectuer un nouveau jet de sauvegarde au début de votre prochain tour. En cas de test réussi, la condition contrôlé prend fin (mais les autres effets persistent).

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

5TH

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

DONS ANCESTRAUX

5TH

Vous gagnez un don ancestral au niveau 5 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé.

MAÎTRISE DES ARMES DU NÉOGICIEN

5TH

Vous comprenez parfaitement la meilleure manière d'utiliser vos armes hors du commun. Votre rang de maîtrise passe à maître avec les armes arcaniques et les arbalètes simples et de guerre. Votre rang de maîtrise passe à expert avec les armes arcaniques et arbalètes avancées ainsi que pour les armes simples, de guerre et les attaques à mains nues. Vous gagnez accès aux effets critiques spécialisés des armes arcaniques.

SENS ALERTES

7TH

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aigüe de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE

7TH

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains

nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

ACTE AVANCÉ

9TH

Vous avez appris une nouvelle technique puissante appartenant à la voie que vous avez choisie. Vous gagnez la capacité d'acte avancé de la voie que vous avez choisie au niveau 1.

EXPERTISE DE NÉOGICIEN

9TH

Vos tirs spéciaux sont plus difficile à prévoir et à résister pour vos ennemis. Votre rang de maîtrise pour votre DD de classe de Néogicien passe à expert.

ÉVASION

11TH

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon, et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

LÉGENDE DES NÉOGICIENS

13TH

Vous avez appris des techniques uniques pour manier les armes à feu, ce qui vous confère une expertise inégalée dans leur utilisation. Votre rang de maîtrise avec les armes à feu et les arbalètes simples et de guerre passe à légendaire ; votre rang de maîtrise avec les armes à feu et arbalètes avancées passe à maître. De plus, choisissez un autre groupe d'armes (comme les bombes ou les épées). Votre rang de maîtrise avec les armes simples et de guerre de ce groupe devient maître.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES INTERMÉDIAIRES

13TH

Vous avez appris à esquiver tout en portant une armure légère. Votre rang de maîtrise avec les armures légères, les armures intermédiaires et la défense sans armure devient expert.

ACTE SUPÉRIEUR

15TH

Vous avez maîtrisé la technique suprême de la voie que vous avez choisie. Vous gagnez l'acte supérieur de la voie que vous avez choisie au niveau 1.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE

15TH

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

MAÎTRISE DE SOI**17TH**

Vous maîtrisez votre corps ou votre esprit à un point certain. Vous êtes soit plus agile dans vos mouvements et alerte, soit vous avez entraîné votre corps à résister aux maladies et poisons, ou bien encore vous avez entraîné votre esprit à ériger une barrière mentale contre les assauts.

Votre rang de maîtrise d'un jet de sauvegarde (Réflexe, Vigueur ou Volonté) devient maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de cette sauvegarde, vous remportez à la place un succès critique.

AVANTAGE DU TIREUR**17TH**

Vous pouvez réaliser des tirs que d'autres considéreraient comme impossibles. Votre rang de maîtrise pour le DD de classe de néogicien passe à maître. Quand vous utilisez une arme à distance dans laquelle vous êtes maître ou mieux, vous pouvez ignorer les malus dus au fait de tirer dans le second ou le troisième facteur de portée de votre arme.

SENS EXTRAORDINAIRES**19TH**

Vous décelez des choses quasiment impossibles à remarquer pour une personne ordinaire. Votre rang de maîtrise en Perception passe à légendaire.

MAÎTRISE DES ARMURES INTERMÉDIAIRES**19TH**

Vous maîtrisez mieux les armures légères et êtes ainsi capable de mieux esquiver les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient maître.

VOIES DE NÉOGICIEN

Vous apprenez un style de tir et de combat spécifique appelé une voie. Votre voie vous rend entraîné dans une compétence spécifique et une capacité unique. La voie que vous choisissez affecte également votre capacité à prendre certains dons.

LA VOIE DU BRISELAME

Vous jouez beaucoup sur la dualité des armes arcaniques aussi bien en mêlée qu'à distance. Votre mobilité vous permet de passer derrière les lignes ennemies tout en harcelant la garde frontale. Votre flexibilité vous permet de toujours vous rendre utile sur le champ de bataille.

COMPÉTENCE DE VOIE

Acrobaties ou Intimidation

RECHARGE DU NÉOGICIEN**FRAPPER POUR RECHARGER** ➡➡**1E****NÉOGICIEN**

Conditions Vous avez une main équipée d'une arme de mêlée ou libre

Effectuez une attaque de mêlée avec votre arme de mêlée (ou à main nue le cas échéant) et interagissez pour recharger votre arme. Vous n'avez pas besoin d'une main libre pour recharger de cette façon.

ACTE INITIAL**DANS LA MÊLÉE** ⬠**1E****NÉOGICIEN**

Déclencheur Vous lancez l'initiative

Vous savez que le danger peut survenir n'importe où et vos mains ne s'éloignent jamais de vos étuis à revolvers. Vous pouvez Intégrer pour dégainer une arme à deux mains ou deux armes à une main. Au début de votre prochain tour, votre première action peut être une action libre vous permettant de Vous avancer vers un ennemi que vous pouvez percevoir. Si vous ne percevez aucun ennemi ou que vous ne pouvez pas terminer votre mouvement en vous rapprochant d'un ennemi, vous ne pouvez pas Vous avancer de cette manière.

ACTE AVANCÉ**TERMINER LE BOULOT** ➡**9E****NÉOGICIEN**

Conditions Votre dernière action était une Frappe qui a échoué et utilisait une arme arcanique.

Même si votre dernière attaque a échoué, elle vous a permis de vous positionner pour une autre tentative. Effectuez une Frappe avec votre autre main, utilisant une deuxième arme à feu chargée ou une arbalète, une arme de corps à corps à une main ou une attaque sans arme. Si la frappe déclencheur était faite avec une arme combinée, vous pouvez effectuer cette frappe avec son autre usage sans avoir à interrager. L'arme combinée reprends son usage initial une fois la frappe effectuée. Votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

ACTE SUPÉRIEUR

SILLAGE DU BRISELAME >>>

15E

NÉOGICIEN

Vous traversez le champ de bataille et abattez vos ennemis tout en avançant. Vous avancez, ce mouvement ne provoquant pas de réactions. Vous pouvez Frapper jusqu'à trois fois à n'importe quel moment au cours de votre mouvement. Chaque attaque doit cibler un ennemi différent et doit être effectuée avec une arme à feu, une arbalète, une arme de corps à corps à une main ou une attaque sans arme. Chaque attaque compte pour le calcul du malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'après que vous aillez porté toutes vos attaques.

LA VOIE DU MACHINISTE

Vous aimez expérimenter avec les possibilités qu'offrent les armes arcaniques. Vous combattez avec une ou deux armes arcaniques et vous piègez le champ de bataille avec des mines ou d'autres gadgets. Vous préparez systématiquement des nouvelles surprises pour vos ennemis de telle sorte à les prendre par surprise ou à les intimider.

COMPÉTENCE DE VOIE

Duperie ou Intimidation

ARCANOLOGUE EXPÉRIMENTÉ

Votre contacte au quotidien avec les outils arcanologiques vous inspire. Au niveau 1 et à chaque gain de niveau, ajouter une formule arcanologique supplémentaire à votre formulaire.

RECHARGE DU NÉOGICIEN

RECHARGE DISTRAITE >>

1E

NÉOGICIEN

Vous faites une démonstration avec un petit gadget de votre conception pour détourner l'attention de votre ennemi ailleurs que sur vos mains suffisamment longtemps pour charger une nouvelle munition. Interagissez pour recharger et faites un test de Duperie pour créer une diversion ou un test d'Intimidation pour Démoraliser votre adversaire.

ACTE INITIAL

DIX PAS >

1E

NÉOGICIEN

Déclencheur Vous faites votre jet d'initiative

Vous réagissez aux problèmes plus vite que l'éclair et vous vous positionnez pile-poile au bon endroit. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre jet d'initiative et vous pouvez Interagir pour dégainer une arbalète, une arme à feu ou une arme de corps à corps

ACTE AVANCÉ [NIVEAU 9]

MINE SURPRISE >

9E

NÉOGICIEN

Déclencheur Vous avez réussi un jet de duperie pour effectuer une diversion

Vous profitez de la diversion pour poser une mine arcanique dans une case à votre portée. Bien que vous ne prenez pas de temps pour la cacher, celle-ci est considérée comme non-détectée pour tous les ennemis qui ont été distrait.

ACTE SUPÉRIEUR

MAINS EN L'AIR >>

15E

AUDITIF

EMOTION

PEUR

NÉOGICIEN

LANGUAGE

MENTAL

Requirements Vous exhibez vos armes de telles sortes qu'elles soient visibles de vos ennemis.

Vous tentez de contrôler la pièce en promettant à ses occupants une fin terrible à quiconque n'exécute pas vos ordres rapidement. Tentez un jet de Duperie ou d'Intimidation contre la sauvegarde de Volonté de toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres, à l'exception de vos alliés. Toutes les créatures subissant cet effet sont alors temporairement immunisées à "Mains en l'Air" de votre part pendant 10 minutes, et ce indépendamment du résultat.

Réussite Critique Les créatures sont effrayées 3. Si elles sont d'un niveau inférieur au votre, elle fuiront également pendant un tour.

Réussite Les créatures sont effrayées 2.

You attempt to clear the room by promising a grim fate to anyone who doesn't do what you say, and quickly. Attempt a Deception or Intimidation check against the Will DCs of each creature within 30 feet, except for your allies. Regardless of whether you succeed or fail, each subject is temporarily immune to your Grim Swaggar for 10 minutes.

LA VOIE DU TECHNOGRADE

Le style de tir que vous pratiquez consiste à s'assurer que le premier tir est parfaitement positionné. Vous restez caché ou à distance, à l'écart de la mêlée, et semez la mort de manière invisible parmi vos ennemis.

COMPÉTENCE DE VOIE

Discrétion

DÉGÂTS VITAUX

En tant que technograde, vous savez viser des points vitaux d'une cible avec perfection. Lorsqu'un acte indique qu'il vous inflige des dégâts vitaux, ajouter 1d6 de dégâts du type indiqué. Ce bonus passe à 2d6 au niveau 9 et à 3d6 au niveau 15.

RECHARGE DU NÉOGICIEN

RECHARGE COUVERTE ◆

1E

NÉOGICIEN

Vous vous mettez à couvert ou vous faites oublier alors que vous rechargez pour votre prochaine attaque. Mettez vous à couvert puis Interagissez pour recharger. Vous devez être à côté ou sur un élément de terrain permettant de vous mettre à couvert et devez bénéficier de cette couverture ou ne pas être détecté pour vous cacher d'une créature.

ACTE INITIAL

UN TIR, UN MORT ◆

1E

NÉOGICIEN

Déclencheur Vous utilisez Discrétion pour lancer votre initiative.

Votre premier tir est le plus mortel. Vous Interagissez pour dégainer une arme à feu ou une arbalète. Lors de votre premier tour pour la rencontre, la première frappe que vous effectuez avec cette arme et qui inflige des dégâts vitaux de précision supplémentaires.

ACTE AVANCÉ

PRÉCISION MORTELLE ◆◆

9E

NÉOGICIEN

Vous tirer avec une précision parfaite sur un ennemi pris par surprise et perforez un de ses organes vitaux. Effectuez une Frappe à distance. Si la cible est prise au dépourvu, la Frappe inflige un dé de dégâts supplémentaire et l'ennemi subit des dégâts vitaux de saignement persistants supplémentaires.

ACTE SUPÉRIEUR

TIR EMBUSQUÉ ◆

15E

NÉOGICIEN SOPHISTICATION

Vous effectuez une Frappe avec une arme à feu ou une arbalète. Si vous êtes caché, non détecté ou non observé par la cible, la Frappe inflige des dégâts vitaux de précision supplémentaires. Après la Frappe, vous ne devenez pas automatiquement observé.

VOIE DU NÉOMANCIEN

Vous avez appris à lancer quelques sorts que vous combinez avec vos armes arcaniques pour obtenir des résultats meurtriers. Vous combinez vos connaissances en théories arcaniques et votre forte connexion avec votre arme de prédilection qui vous permet de manifester des effets uniques. Vous imprégnez de l'énergie dans votre arme et conjurez des balles de nulle part. En progressant, vous parviendrez à faire passer des balles à travers les murs ou même de vous téléporter suivant la trajectoire de vos balles.

COMPÉTENCES DE VOIE

Arcanes

NÉOMANCIE

Vos études assidues des arcanes vous permettent d'apprendre quelques sorts d'arcanes.

RECHARGE DU NÉOGICIEN

RECHARGE ANALYTIQUE ◆

1E

NÉOGICIEN NÉOGICIEN

Alors que vous entrez dans un état d'analyse concentrée sur le danger devant vous, vous rechargez votre arme de façon instinctive. Effectuez un test pour vous Souvenir contre un adversaire que vous pouvez voir et Interagissez pour recharger.

ACTE INITIAL

TIR IMPRÉGNÉ ◆

1E

ÉVOCATION MAGIQUE NÉOGICIEN

Déclencheur Vous lancez un jet d'initiative.

Vous imprégnez votre cartouche arcanique, stimulant son contenu vers un élément de votre choix. Vous interagissez pour dégainer une arme à distance. Vos 3 prochains attaques avec cette arme lors de cette rencontre infligent 1 point de dégâts supplémentaire d'un des type suivant : Acide, Froid, Feu, Foudre. Vous choisissez le type de dégât à chaque attaque.

ACTE AVANCÉ

RAPPEL DE MUNITION ↻

9E

INVOCATION MAGIQUE NÉOGICIEN TÉLÉPORTATION

Déclencheur Vous ratez un tir avec une arme à feu ou une arbalète chargé avec une munition ordinaire.

Vous amplifiez la connexion entre votre munition et votre arme, rappelant la munition ratée dans votre canon. La munition rappelée et prête à être tirée à nouveau immédiatement sans besoin de recharger

ACTE SUPÉRIEUR

BALLE D'ANTI-MAGIE ◆◆

15E

ABJURATION MAGIQUE NÉOGICIEN

Vous imprégnez une munition d'un champ magique de votre signature, perturbant la magie de ce qu'elle touche. Faites un jet d'attaque avec votre arme contre un ennemi que vous pouvez voir. Si vous le touchez, vous tentez de contrecarrer un sort actif sur votre cible (de votre choix ou l'effet de plus haut niveau). Votre niveau de contre-attaque est égal à la moitié de votre niveau (arrondi au supérieur) et votre modificateur du jet de contre-attaque est égal à votre DD de classe - 10.

DONS DE NÉOGICIEN

À chaque fois que vous gagnez un don de Néogicien, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis pour pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

EXPLOSER LE VERROU

DON 1

ATTAQUE NÉOGICIEN

Condition Vous portez une arme à feu chargée.

Parfois, prendre le chemin le plus court entre deux points implique la suppression d'un ou deux obstacles. Vous tirez avec votre arme à feu sur une serrure à 3 mètres de vous. Faites un jet d'attaque contre le DD équivalent pour crocheter le verrou.

Succès critique Vous ouvrez la serrure ou vous obtenez 2 succès pour ouvrir une serrure complexe.

Succès Vous ouvrez la serrure ou vous obtenez un succès pour ouvrir une serrure complexe.

Échec critique Vous ne parvenez pas à ouvrir le verrou et il est désormais beaucoup plus difficile à ouvrir. Les prochaines tentatives pour crocheter le verrou ou exploser le verrou auront un malus circonstanciel de -4.

TIR DE COUVERTURE

DON 1

NÉOGICIEN

Fréquence Une fois par tour

Conditions Vous portez une arme à feu ou une arbalète chargée.

Vous initiez une série de tirs de suppression pour protéger vos alliés, forçant vos adversaires à se mettre à couvert pour éviter votre assaut. Faites un jet d'attaque avec votre arme à feu ou votre arbalète; votre cible décide de se mettre à terre ou non avant votre jet. Si la cible se met à terre, elle gagne un bonus de circonstance de +2 à la CA contre votre attaque, ou un bonus de +4 si elle est à couvert. Elle subit également un malus de circonstance de -2 à ses attaques à distance jusqu'à la fin de son prochain tour. Si la cible décide de ne pas se mettre à terre, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à votre jet d'attaque pour cette action.

FOU DES ARBALÈTES

DON 1

NÉOGICIEN

Vous avez une compréhension détaillée des arbalètes. Lorsque vous utilisez une arbalète et interagissez pour la recharger, y compris dans le cadre de la recharge du néogicien ou autres effets similaires, vous gagnez un bonus de circonstance de +2 au dégâts infligés par votre prochaine attaque avec cette arbalète. Ce bonus

RECHARGE À DEUX ARMES

DON 1

NÉOGICIEN

Conditions Vous tenez deux armes à une main, chacune dans une main différente et l'une d'entre-elle est une arme à distance.

Vous manipulez vos munitions de telle sorte que vous pouvez recharger votre arme alors que vous tenez deux armes.

À COUVERT!

DON 1

NÉOGICIEN

Déclencheur Une créature dans votre champ de vision effectue une attaque à distance sur vous.

Vous vous jetez à terre, hors de portée de toute menace. Vous faites un saut. Votre déplacement vous offre un bonus circonstanciel de +2 à la CA pour l'attaque ayant déclenché l'action. Même si l'attaque vous touche, vous retombez sur vos pieds à la fin du saut.

FABRIQUANT DE MUNITIONS

DON 1

NÉOGICIEN

Les munitions et les bombes peuvent être rares dans certaines régions du monde, c'est pourquoi vous avez appris à les fabriquer vous-même. Vous devenez Qualifié en Artisanat et obtenez la capacité de classe de l'alchimiste Réactifs imprégnés. Vous gagnez un nombre de réactifs imprégnés par jour égal à votre niveau.

Vous êtes également en mesure de fabriquer des munitions arcaniques pendant votre préparation quotidienne sans coût supplémentaire en dépensant vos réactifs imprégnés. L'arcanologie avancée ne peut être utilisée que pour fabriquer des munitions ou des bombes alchimiques. Votre niveau d'arcanologie avancée et à 1 et n'augmente pas avec vos niveaux.

ÉPÉE ET PISTOLET

DON 1

NÉOGICIEN

Vous tenez confortablement une arme à feu ou une arbalète dans une main avec une armée de mêlée dans l'autre.

Lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire à portée avec votre arbalète ou votre arme à feu, celui-ci est pris au dépourvu face à votre prochaine attaque avec une arme de mêlée à une main. Lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire avec une arme à une main, votre prochaine attaque à distance contre cet adversaire avec une arme à feu ou une arbalète ne déclenche pas de réactions qui se déclencheraient pour une attaque à distance mais pas une attaque de mêlée (comme attaque d'opportunité)

NIVEAU 2

ARMEMENTS DÉFENSIFS

DON 2

NÉOGICIEN

Vous utilisez une arbalète ou une arme à feu large pour vous protéger des attaques de vos adversaires. Toute arme à feu à deux mains ou arbalète à deux mains que vous portez obtient le trait parade. Si l'arme possède déjà ce trait, augmente le bonus de circonstance à la CA lorsque utilisé pour parer de +1 à +2.

FEINTE DE TIR ↻

DON 2

NÉOGICIEN VISUEL

Déclencheur Un allié est sur le point de faire une action qui nécessite un jet d'attaque ciblant une créature située à la portée intermédiaire de votre arme.

Conditions Vous tenez une arme à feu ou une arbalète chargée.

D'un mouvement habile de votre arme, vous forcez un adversaire à vous considérer comme une menace. Effectuez un jet d'attaque pour Aider l'attaque déclencheur de l'action. Si vous avez infligé des dégâts à la créature ciblée avec cette arme depuis le début de votre tour précédent, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à votre jet d'attaque.

Vous n'infligez pas de dégâts ni n'utilisez de munitions pour effectuer cette action.

DANSE DU PISTOLET ↻

DON 2

NÉOGICIEN

Prérequis Qualifié en Duperie.

Conditions Vous tenez une arme à distance à une main chargée.

Vos mouvements rapides et votre élégance distraient votre adversaire, le laissant vulnérable à vos attaques suivantes. Vous effectuez une feinte contre un adversaire situé à la portée intermédiaire de votre arme.

Succès La cible est prise au dépourvu contre vos attaques de mêlées et à distance.

Échec critique Vous êtes pris au dépourvu contre les attaques de mêlées et à distance de votre cible.

DÉGAINEMENT RAPIDE ↻

DON 2

NÉOGICIEN RÔDEUR ROUBLARD

Vous dégainez et tirez avec votre arme d'un mouvement unique.

RECHARGE RISQUÉE ↻

DON 2

NÉOGICIEN SOPHISTICATION

Conditions Vous tenez une arme à feu.

Vous vous êtes entraîné à recharger rapidement votre arme à feu, mais utiliser cette technique est un pari dangereux pour le bon fonctionnement de votre arme. Interagissez pour recharger votre arme puis attaquez avec votre arme. Si votre attaque échoue, votre arme à feu s'enraye.

TIR DE SOMMATION ↻

DON 2

NÉOGICIEN

Prérequis Qualifié en intimidation.

Conditions Vous tenez une arme à feu chargée.

Pourquoi discuter quand le rugissement d'un flingue est bien plus succinct? Vous tentez de Démoraliser vos adversaires en tirant un coup en l'air. Ce test ne subit pas le malus de circonstance de -4 si votre adversaire n'a pas de langue commune avec vous.

NIVEAU 4

COMBINAISON ALCHIMIQUE

DON 4

NÉOGICIEN

Prérequis Voie du Néogicien : Néomancien

Conditions Vous tenez un pistolet arcanique chargé d'une cartouche arcanique dans une main et une bombe alchimique dans l'autre.

Vous avez appris à combiner une cartouche arcanique avec une bombe alchimique, permettant d'amplifier ses effets à l'impact. Le liquide contenu dans la cartouche explose à l'impact. Vos tirs infligent des dégâts de l'élément correspondant à celui de la bombe alchimique utilisée et vous ajoutez 1d6 dégâts persistants de ce même élément.

En cas d'échec critique sur un tir effectué avec une cartouche modifiée, la cartouche détone dans votre main et vous inflige les dégâts persistants; Le pistolet arcanique s'enraye.

Les dégâts persistants augmentent à 2d6 si la bombe est de niveau 11 ou plus et à 3d6 si elle est de niveau 17 ou plus.

TIR PROPULSIF ➤ OU ➤➤**DON 4****NÉOGICIEN****Conditions** Vous tenez une arme à feu chargée.

Vous tirez en arrière en plain saut, profitant du recul pour sauter plus loin. Vous sautez et déchargez votre arme pour ajouter 3 mètres à la distance parcourue. Si vous prenez deux actions pour effectuer le tir propulsif, vous effectuez un saut en hauteur ou un saut en longueur à la place.

ARME DE SECOUR IMMÉDIATE ➤**DON 4****NÉOGICIEN****Déclencheur** Votre arme à feu s'enraye alors que vous tirez.

Alors que votre arme s'enraye, vous dégainez rapidement une seconde arme. Vous pouvez lâcher votre arme enrayée si vous le souhaitez et vous dégainez une autre arme à une main que vous possédez.

TIRS JUMELÉS ➤➤**DON 4****NÉOGICIEN****Conditions** Vous tenez deux armes, pouvant être une arme à feu ou une arbalète.

Vos tirs touchent simultanément. Faites une attaque pour chacune de vos 2 armes en leur appliquant la même pénalité d'attaques multiples (pas de pénalité si première action). Les deux attaques doivent avoir la même cible.

Si les deux attaques touchent, combinez leurs dégâts et ajoutez-y les effets applicables des deux armes. Vous ne pouvez ajouter les dégâts de précision qu'à une seule de vos armes. N'appliquez les faiblesses et résistances qu'une seule fois. Cette compétence compte comme deux attaques.

RECHARGE EN COURSE ➤**DON 4****NÉOGICIEN** **RÔDEUR**

Vous pouvez recharger tout en vous déplaçant. Effectuez une action de déplacement, un pas de côté ou un déplacement furtif puis interagissez pour recharger.

NIVEAU 6**ARMES AVANCÉES****DON 6****NÉOGICIEN**

Vous avez concentré votre entraînement à l'utilisation d'armes complexes appartenant à votre groupe favoris. Choisissez les armes à feu ou les arbalètes. Votre qualification des armes avancées du groupe correspondant est la même que celui du groupe choisi.

CAUTÉRISER ➤**DON 6****NÉOGICIEN****SOPHISTICATION****Déclencheur** Vous tenez une arme à feu chargée et vous ou un allié adjacent subit des dégâts de saignement persistents.

Vous utilisez la chambre encore chaude de votre pistolet arcanique pour cautériser une blessure. Faites une attaque avec votre pistolet arcanique. Vous pressez immédiatement après la chambre chaude sur la blessure à l'origine des dégâts de saignements persistants, accordant immédiatement un test à nu pour stopper le saignement avec un DD de 10.

ATTAQUE EN MOUVEMENT ➤➤**DON 6****NÉOGICIEN****SOPHISTICATION****Prérequis** Voie du Briselame**Conditions** Vous tenez une arme à feu ou une arbalète dans une main et votre autre main est libre ou tient une arme de mêlée.

Vos pas accompagnent vos attaques. Vous faites un pas, effectuez une attaque, un second pas puis une autre attaque. Une des des attaques doit être faites à l'aide de votre arme à feu ou votre arbalète tandis que l'autre doit être faite avec une arme de mêlée ou bien à mains nues. Vous pouvez choisir de ne pas faire un ou deux des pas.

MANUFACTURE DE MUNITIONS**DON 6****NÉOGICIEN****Prérequis** Fabriquant de munitions, expert en artisanat

Vous êtes particulièrement adepte dans la fabrication de munitions arcaniques et de bombes. Votre niveau d'artisanat arcanologique augmente de votre niveau -3.

DÉFI DU MACHINISTE ➤**DON 6****NÉOGICIEN****SOPHISTICATION****AUDITIF****LINGUISTIQUE****MENTAL****Prérequis** Voie du Machiniste

Vous exploitez vos gadgets pour attirer l'attention d'un unique ennemis. Choisissez un adversaire à 9 mètres qui peut vous voir et vous entendre. Faites un test de Duperie ou d'Intimidation contre sa sauvegarde de Volonté. Quelque soit le résultat, votre cible est temporairement immunisée contre le Défi du Machiniste jusqu'à la fin de la prochaine journée.

Réussite Vous avez tout deux un bonus de status de +2 à vos jets de dégâts contre l'autre. Si vous êtes maître dans la compétence que vous avez utilisé, les bonus de dégâts passent à +3 et +4 si vous êtes Légendaires.

Echec critique Vous êtes Effrayé 1 et ne pouvez utiliser cette compétence pendant 1 minute.

SURCHARGE ARCANIQUE ➡➡**DON 6****NÉOGICIEN** **SOPHISTICATION**

Conditions Vous tenez un pistolet arcanique chargé avec le trait dispersion.

Vous canalisez une grande quantité d'énergie arcanique dans votre pistolet arcanique au point de surcharger la cartouche. Faites une attaque avec le pistolet arcanique. La portée de l'arme et son rayon de dispersion augmentent de 4 cases. L'attaque obtient les effet en cas d'échec suivants.

Echec Le pistolet arcanique s'enraye.

Echec critique L'arme explose. Elle est cassée et inflige ses dégâts normaux, en incluant les bonus appliqués par les runes fondamentales et de propriété, à toutes les créatures dans un rayon de 4 cases du néogicien, avec un jet de sauvegarde de réflexe contre votre DD de classe.

VISÉE DU TECHNOGRADE ➡➡**DON 6****NÉOGICIEN** **CONCENTRATION**

Prérequis Voie du Technograde

Vous prenez un instant supplémentaire pour synchroniser votre visée à votre souffle, puis tirez avec une grande précision. Faites une attaque à distance. Vous gagnez un bonus circonstanciel de +2 à cette attaque et ignorez tout bonus de couverture de votre cible. Si vous utilisez une arme avec le trait Recul, vous ne subissez pas le malus de circonstance pour ne pas avoir un score de force suffisant sans utiliser de stabilisateur pour cette attaque.

TIR CANALISÉ ➡**DON 6****NÉOGICIEN** **ÉVOCATION** **MAGIQUE**

Fréquence une fois par tour

Prérequis Voie du Néomancien

Vous canalisez de la magie puissante dans votre arme, ajoutant une explosion d'énergie stimulée à la munition. Choisissez un type de dégâts entre Acide, Froid, Feu ou Foudre. Si vous touchez avec votre prochain tir avec cette arme avant la fin du tour, vous ajoutez 1d6 de dégâts de ce type au dégâts infligés. Au niveau 12, ajoutez 2d6 et au niveau 18, ajoutez 3d6.

NIVEAU 8**DIVISION DE PROJECTILE** ➡**DON 8****NÉOGICIEN** **SOPHISTICATION**

Conditions Vous tenez une arme à feu dans une main et une arme avec le trait Vibrante dans l'autre.

Vous utilisez les propriétés de votre arme vibrante et des projectiles arcaniques à votre avantage. En plaçant

la lame de votre arme vibrante à la sortie du canon de votre arme à feu, vous séparez le projectile en deux pour toucher deux cibles. Faites deux attaques, chacune visant une cible séparée mais adjacente de l'autre à portée de votre arme. Chacune des deux attaques subissent un malus de 2 à l'attaque mais elles ne comptent que comme une unique attaque au calcul du malus d'attaques multiples.

COURAGE ET TENACITÉ ➡**DON 8****NÉOGICIEN** **CHANCE**

Fréquence Une fois par heure

Déclencheur Vous échouez à un test de Vigueur ou de Volonté

Vous faites appel à votre force intérieure pour résister à un effet qui porterait préjudice autrement. Relancez votre jet de sauvegarde avec un bonus de circonstance de +2. Vous prenez en compte le second résultat.

SAUTE ET TIRE**DON 8****NÉOGICIEN**

Prérequis à couvert!

Vous êtes assez rapide pour décrocher un tir alors que vous vous jetez à terre. Lorsque vous utilisez votre réaction don "à couvert!", vous pouvez également effectuer une attaque avec un pistolet arcanique ou une arbalète chargée contre la créature ayant déclenché la réaction à n'importe quel moment du saut.

ECRAN DE FUMÉE ➡➡**DON 8****NÉOGICIEN**

Fréquence Une fois par rencontre

Vous transformez mentalement le comportement du fluide dans votre cartouche pour qu'au prochain tir, son contenu se propage sous forme d'un écran de fumée dans une zone de 6 mètres (4 cases) centrée sur vous. Toutes les créatures présentes dans la zone sont cachées et les créatures à l'extérieur de la zone sont cachées pour celles à l'intérieur. La fumée disparaît au début de votre prochain tour. En cas d'échec critique, votre arme s'enraye. Les autres charges de la cartouche ne sont pas affectées.

POIGNARDER ET TIRER ➡**DON 8****NÉOGICIEN** **SOPHISTICATION**

Condition Vous tenez un pistolet arcanique équipé d'une bayonnette, un lanceflingue ou une arme combinée.

Vous effectuez une attaque de mêlée avec la partie aiguisée de votre arme avant de tirer sur la gachette à bout portant. Faites une attaque de mêlée.

Si l'attaque est réussie, vous pouvez enchaîner avec une attaque à distance contre la même cible avec un bonus de circonstance de +2 à votre jet. Cette action compte comme deux attaques au malus d'attaques multiples.

PASSAGE INEXPLORÉ

DON 8

RARE NÉOGICIEN ENQUÊTEUR SURVIVALISTE

Fréquence Une fois par jour

Vous maîtrisez une technique magique pour repérer des chemins encore inconnus dans des environnements hostiles, vous permettant de traverser ces lieux sans vous faire repérer. Vous pouvez utiliser le sort "Passage sans trace" en tant que sort primordial intensifié au niveau de sort équivalent à la moitié de votre niveau **arrondis au supérieur**.

PASSAGE SANS TRACE

ABJURATION

Traditions primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Durée 1 heure

Vous dissimulez les traces que vous laissez derrière vous pour compliquer la tâche de ceux qui tenteront de les chercher. Le DD des tests pour vous Pister gagne un bonus de statut de +4 ou il est égal à votre DD des sorts. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul passage sans trace à la fois.

intensifié (2e) La durée passe à 8 heures.

intensifié (4e) La durée passe à 8 heures. Le sort a une portée de 6 mètres et une zone d'émanation de 6 mètres qui affecte jusqu'à 10 créatures de votre choix situées à l'intérieur.

LIEN ARCANIQUE

DON 8

NÉOGICIEN INVOCATION MAGIQUE TÉLÉPORTATION

Prérequis Voie du Néomancien

Vous avez établis un lien magique puissant avec une arme arcanique ou une arbalète de votre choix, vous permettant de l'invoquer directement dans votre main depuis n'importe où. Lors de vos préparations quotidiennes, choisissez l'arme avec laquelle vous souhaitez vous lier. Vous pouvez utiliser l'action Appel du pistolet avec cette arme jusqu'à ce que vous choisissiez une autre arme au cours de vos préparations quotidiennes.

Appel du pistolet ♦ (invocation, magique)

Effet Vous levez une main libre et appelez l'arme que vous avez choisi lors de vos préparations

NIVEAU 10

à compléter

NIVEAU 12

à compléter

NIVEAU 14

à compléter

TIR PASSE-MURAILLE

DON 14

ARCHÉTYPE INVOCATION MAGIQUE

Archétype Néogicien

Fréquence une fois par jour

Prérequis Dévouement du Néogicien

Vous pouvez faire traverser vos munitions dans une autre dimension, vous permettant d'effectuer un tir magique évitant tous les obstacles jusqu'à votre cible. Faites une attaque avec votre pistolet arcanique, une arme à feu ou une arbalète contre une créature que vous voyez, ou qui est cachée mais détectée. La munition voyage jusqu'à votre cible en ligne droite traversant tout obstacle physique sur son chemin. Une barrière magique ou un effet de Force arrêtera la balle. Le tir ignore les couvertures et dissimulations, la conditions cachée et tout bonus de circonstance à la CA provenant des boucliers. Il a un bonus de +4 pour toucher les créatures équipées de n'importe quel type d'armure. Les dégâts ne peuvent pas être réduits par un Blocage du bouclier utilisant un bouclier non-magique.

NIVEAU 16

à compléter

NIVEAU 18

à compléter

INCARNATION DE LA BALLE

DON 18

ARCHÉTYPE INVOCATION TÉLÉPORTATION

Archétype Néogicien

Prérequis Dévouement du Néogicien; maître en Arcanes

Conditions Vous tenez une arme à feu, une arbalète ou un pistolet arcanique magique.

Vous imprégnez votre être entier dans un tir unique, fusionnant votre corps avec la détonation, vous permettant de voyager à la même vitesse que votre charge ou votre balle. Attaquez une créature avec une arme éligible. En cas de réussite, et si la cible se trouve à moins de 50 mètres (34 cases), vous vous téléportez avec votre équipement dans un espace libre de votre choix à 3 mètres (2 cases) de la cible.

NIVEAU 20

à compléter