

# ARCHÉTYPES

*Gribadia ne se limite pas simplement aux classes et archétypes de base. Il existe une quantité d'archétypes qui permettront d'ajouter de la variation au jeu.*

## SOMMAIRE

---

**NÉOGICIEN****PAGE 2**

---

Certains des archétypes sont en cours de test et peuvent être sujets à modifications.

## NÉOGICIEN

RARE PISTOLÉRO

Les Néogiciens ne sont pas des pistoléros ordinaires. Ils ont mis au point une technique permettant d'allier technologie et magie en un combo redoutable appelé arcanologie. Utilisant des armes à feu transformées pour stocker des munitions arcaniques et des pièges à base de magie concentrée, ils assaillent leurs ennemis de décharges de magie canalisée et provoquent la confusion derrière les lignes ennemies.

### VOIE DU NÉOGICIEN (NIVEAU 1)

Vous avez appris les fondamentaux de la magie et de la technologie, les associant 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, même si votre connaissance des arcanes ne vous permet pas de lancer des sorts. 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.

#### PRÉREQUIS

Vous devez être un Pistoléro.

Vous devez être qualifié en Arcanes

#### COMPÉTENCES DE VOIE

Arcanes

#### ARMES ARCANIQUES

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

Ces pistolets utilisent des munitions arcaniques dédiées contenant des charges permettant de tirer plusieurs fois sans avoir à recharger. Ils possèdent généralement le trait Recharge 2.

#### 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.

#### RECHARGE DU PISTOLÉRO

#### RECHARGE ANALYTIQUE ◆

1E

PISTOLÉRO 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. Faite 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

## DÉVOUEMENT DU NÉOGICIEN

DON 2

RARE ARCHÉTYPE CLASSE DÉVOUEMENT

**Prérequis** Voie du Néogicien

Vous arrivez à extraire votre essence pour créer des objets arcanologiques temporaires. Vous apprenez la capacité Arcanologie avancée ainsi que la capacité Réactifs imprégnés.

**Spécial** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype Néogicien.

**Réactifs imprégnés** : Vous imprégnez vos réactifs avec votre propre essence et êtes ainsi en mesure de créer des objets arcanologiques sans coût associé. Chaque jour, lors de vos préparatifs quotidiens, vous gagnez une quantité de lots de réactifs imprégnés égale à 1 + votre modificateur d'intelligence. Vous pouvez utiliser ces réactifs dans le cadre de votre Artisanat néo-arcanique décrit ci-dessous. L'ensemble des réactifs imprégnés représentent un Encombrement léger.

Dès que vous commencez vos préparatifs quotidiens en prévision d'une nouvelle journée, les réactifs imprégnés que vous avez obtenus lors de vos préparatifs de la veille sont instantanément détruits ou désactivés et tous les effets non permanents de vos objets imprégnés la veille prennent immédiatement fin.

**Arcanologie avancée** : Vous pouvez également fabriquer des cartouches arcaniques et des bombes alchimiques pendant votre préparation quotidienne sans coût supplémentaire en dépensant vos réactifs imprégnés.

## TIR CANALISÉ ⚡

DON 6

ARCHÉTYPE ÉVOCATION MAGIQUE

**Archétype** Néogicien

**Fréquence** une fois par tour

**Prérequis** Dévouement du Néogicien

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.

## LIEN ARCANIQUE

DON 8

ARCHÉTYPE INVOCATION MAGIQUE TÉLÉPORTATION

**Archétype** Néogicien

**Prérequis** Dévouement du Néogicien

Vous avez établis un lien magique puissant avec un pistolet arcanique, une arme à feu 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 quotidiennes. Tant que l'arme se trouve dans le même plan que vous, elle apparaît dans votre main.



## 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.

## 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.