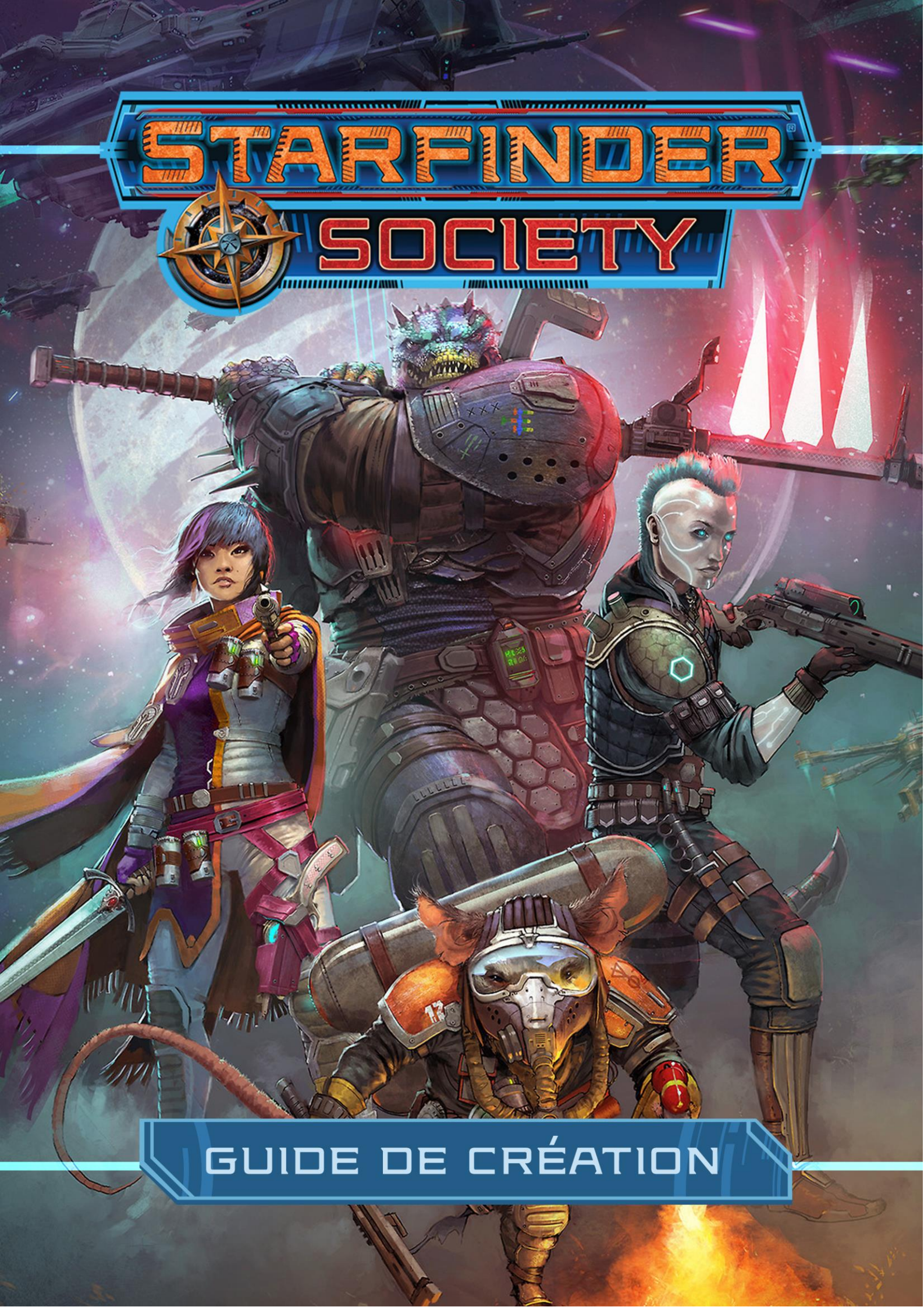
Starfinder Society



Guide de création

TABLE DES MATIERES

Table des matières

TABLE DES MATIERES 2
PRÉSENTATION 5

RÈGLES 5
MANUELS AUTORISÉS 5
GUIDE ÉVOLUTIF 5
ABRÉVIATION 5

CRÉATION DE PERSO 6

ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UNE RACE 6
ÉTAPE 2 : CHOISISSEZ UN THÈME 6
ÉTAPE 3 : CHOISISSEZ UNE CLASSE 6
ÉTAPE 4 : FINALISEZ LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE 6
ÉTAPE 5 : APPLIQUEZ VOTRE CLASSE 7
ÉTAPE 6 : ASSIGNEZ LES RANGS DE COMPÉTENCE ET CHOISISSEZ VOS DONS 7
ÉTAPE 7 : ACHETER VOTRE ÉQUIPEMENT 7
ÉTAPE 8 : COMPLETER LES DERNIERS DETAILS 7
BILAN 8
PROGRESSION EN NIVEAU 8

RACES 9

RACES JOUABLES 9
AASIMARS 10
ANDROÏDES 10
ASTRAZOAIRES 11
BANTRIDES 11
BARATHUS (stade précoce) 12
BOLIDAS 12
BORAIS 13
CONTEMPLATIFS 13
DAMAÏS 13
DEMI-ELFES 14
DEMI-ORQUES 14
DRACONIENS 15
DRAELIKS 15
DROWS 15
ELFES 16
EMBRIS 16
FORMIENS 16
FURETEUX 17
GHORANS 17
GNOMES 17
GOBELINS DE L'ESPACE 18
GRIS 18
HAANS 18
HALFELINS 19
HOBGOBELINS 19
HUMAINS 20
IKESHTIS 20
KALOS 20
KANABOS 21
KASATHAS 21
KHIZARS 21
LASHUNTAS 22
MARAQUOÏS 22
NAINS 23
NUARS 23
ORI 24
ORQUES 24
OSHARUS 24
OURS EXHAUSSES 25
PAHTRAS 25
PHENTOMITES 25
QUORLUS 26
REPTOÏDES 26
RYPHORIENS 26
SARCÉSIENS 27
SHIRRENS 27
SHOBHAD 28
SORCEWYRDS 28
STRIX 28

TIEFFELINS 29
TROX 29
UROGS 29
VERTHANIS 30
VESKS 30
VLAKAS 30
WRIKREECHEES 31
YSOKI 31
CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE CHAQUE RACE 32

THÈMES 33

THÈMES JOUABLES 33
AGENT CORPORATISTE 34
AGENT DE L'ORDRE 34
ATHLETE 34
BIOTECHNICIEN 34
CHASSEUR DE PRIME 34
CYBER-NATIF 34
DISCIPLE SOLAIRE 34
ERUDIT 34
ESCROC 34
EXPLORATEUR STELLAIRE 34
GARDE 34
GARDIEN SAUVAGE 34
GLADIATEUR 34
HORS-LA-LOI 34
ICONE 35
MALFRAT 35
MERCENAIRE 35
NOBLE HERITIER 35
PELERIN DE L'EQUILIBRE 35
PILOTE DE CHASSE 35
PIRATE DE L'ESPACE 35
PRETRE 35
PROPHETE DES REVES 35
ROBOTICIEN 35
SANG-DRAGON 35
SANS-THEME 35
SECTATEUR 35
SENSORIEL 35
TOUCHÉ PAR LA MORT 35
XENO-ARCHEOLOGUE 35
XENO-CHERCHEUR 35

CLASSES 37

CLASSES JOUABLES 37
AGENT 37
BIOHACKER 39
DISTORDEUR 40
ÉMISSAIRE 42
ENTROPISTE 43
MÉCANO 45
MYSTIQUE 47
SOLARIEN 48
SOLDAT 50
TECHNOMANCIEN 51

COMPÉTENCES 53

REGLES GENERALES 53
ACROBATIES (dex ; malus d'armure) - Acrobatics 53
ATLETISME (for ; malus d'armure) - Athletics 53
BLUFF (cha) - Bluff 53
CULTURE (int ; formation) - Culture 53
DEGUISEMENT (cha) – Disguise 53
DIPLOMATIE (cha) – Diplomacy 53
DISCRETION (dex ; malus d'armure) - Stealth 53
ESCAMOTAGE (dex ; malus d'armure ; formation) – Sleight of hand 53
INFORMATIQUE (int ; formation) - Computers 53
INGENIERIE (int ; formation) - Engineering 54
INTIMIDATION (cha) - Intimidate 54
MEDECINE (int ; formation) – Medecine 54
MYSTICISME (sag ; formation) – Mysticism 54
PERCEPTION (sag) - Perception 54
PILOTAGE (dex) - Piloting 54
PROFESSION (cha, int ou sag ; formation) – Profession 54
PSYCHOLOGIE (sag) – Sense motive 54
SCIENCES DE LA VIE (int ; formation) – Life science 54
SCIENCES PHYSIQUES (int ; formation) – Physical science 55
SURVIE (sag) – Survival 55

DONS 56

LISTE DES DONS 56

DESCRIPTIONS 63
SORTS 65
LES PORTEES 65
SORTS DE DISTORDEUR 65
SORTS DE MYSTIQUE 66
SORTS DE TECHNOMANCIEN 67
DESCRIPTIONS 69
AVANTAGES 70
EMPLACEMENTS D'AVANTAGE 70
LES FACTIONS 70
RANGS DE REPUTATION DE FACTION 70
BESTIAIRE 71
IDENTIFIER UNE CREATURE 71
Annexe : Combat 72
ACTIONS DE COMBAT 72
DEGATS & BLESSURES 72
UTILISER VOS PP 72
ABRI 72
LUMIERE 73
PORTEE 73
ETATS (p274) 73
MALADIES 73
POISONS 74
Annexe : Poursuite 76
POSITION 76
PHASES DE POURSUITE 76
Annexe : Combat spatial 77
LES TEMPS DE TRAJETS 77
STATS D'UN VAISSEAU 77
VAISSEAUX DISPONIBLES 77
PHASES DE COMBAT SPATIAL 77
ROLES ET ACTIONS 78
Annexe : Mondes 81
LANGUES 81
LES MONDES 81
LES ORGANISATIONS 82
RELIGIONS ET PHILOSOPHIES 82
Annexe : Drones 84
RÉPARER UN DRONE 84
DRONE (Drone) 84
Annexe : Après partie 86
GAINS DE FIN DE PARTIE 86
TRAITER LES AFFLICTIONS 86
ACHATS D'EQUIPEMENT 86
DEPENSER DU PRESTIGE 86
INTERMEDE 86

PRÉSENTATION

Dans Starfinder Society vous interprétez un membre de l'illustre société d'exploration des étoiles. La Société a souffert d'un terrible désastre cette année (317 Après la Faille) lors de l'expédition des Étoiles écorchées, qui a fait disparaître 80% de ses effectifs. Son prestige en a pris un coup, et sa puissance également.

Vous êtes donc embauchés dans ce contexte, alors que la Première Chercheuse Luwazi Elsebo a lancé un grand programme de sauvegarde de la Starfinder Society. Vous serez sollicités pour accomplir de nombreuses missions qui vous permettrons de découvrir de nouveaux peuples et options de jeu.

RÈGLES

Ce guide n'a pas pour vocation de rappeler les règles du jeu. Vous les trouverez en anglais sur ce lien officiel : http://paizo.com/sfrd.

Afin de faciliter les liens entre les règles en anglais et ce guide en français, le nom d'origine sera toujours rappelé dans ce guide.

Certaines règles seront modifiées ou limitées (comme par exemple la liste des races jouables). Dans ce cas, ce qui compte est ce que le guide mentionne.

MANUELS AUTORISÉS

Les manuels sources des règles repris dans ce guide sont mentionnés avec les abréviations suivantes (et leur nom en anglais) :

- **A** : Arsenal (Armory)
- **AE :** Campagne Attaque de l'Essaim (Attack of the Swarm! Adventure Path)
- **EP** : Espace proche (Near Space)
- **GOP** : Guide des options de personnage (Character Operations Manual)
- **GOV** : Guide des options de vaisseaux (Starship Operations Manual)
- **LdR** : Livre de règles (Core Rulebook)
- **MdP** : Les Monde du Pacte (Pact Worlds)
- **SFS** : Scénario de la Starfinder Society
- **SH :** Campagne Signal Hurlant (Signal of Screams Adventure Path)
- **SM** : Campagne des Soleils Morts (Dead Suns Adventure Path)
- **X1** : Xéno-archive (Alien Archive)
- **X2** : Xéno-archives 2 (Alien Archive 2)

GUIDE ÉVOLUTIF

Ce guide a pour vocation à évoluer au fur et à mesure que les aventuriers réussissent des missions. Un tag ***NEW*** sera ajouté devant les nouvelles options depuis le précédent guide.

Ces nouvelles options pourront être de nouveaux thèmes, de nouvelles races jouables, de nouveaux avantages etc.

Ce guide est en version v2.0.

ABRÉVIATION

Les abréviations utilisées dans ce guide :

- 1/jour : une fois par jour
- BBA : bonus de base à l'attaque
- CA : classe d'armure (comprends CAC et CAE)
- CAC : classe d'armure cinétique
- CAE : classe d'armure énergétique
- Cha : Charisme
- Con : Constitution
- DD : degré de difficulté
- Dex : Dextérité
- dgt : dégâts
- Ext : pouvoir extraordinaire
- For : Force
- FP : Facteur de Puissance
- Int : Intelligence
- Mag : pouvoir magique
- NLS : niveau de lanceur de sort
- JS : jet de sauvegarde
- PE : point d'endurance
- PP : point de persévérance
- PV : point de vie
- RD : réduction de dégâts
- Réf : jet de sauvegarde de Réflexes
- RM : résistance à la magie
- Sag : Sagesse
- Sur : pouvoir surnaturel
- VD : vitesse de déplacement
- Vig : jet de sauvegarde de Vigueur
- Vol : jet de sauvegarde de Volonté
- vs : contre

CRÉATION DE PERSO

Lors de la création de votre premier personnage vous pouvez lui attribuer l'avantage **Aide de la Starfinder Society** (voir chapitre Avantages).

ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UNE RACE

La race, ou espèce, de votre personnage est l'une de ses plus importantes caractéristiques. Le chapitre Races expose en détail les races jouables – nombre d'entre elles sont plutôt étranges. La race confère à votre personnage des aptitudes et des langues. Elle détermine une partie des points de vie (PV) avec lesquels il débute le jeu (les PV représentent le nombre de blessures qu'il peut encaisser avant de perdre connaissance ou de mourir). Sa classe aura également un impact sur son total de PV de départ, comme décrit dans la cinquième étape.

La race de votre personnage modifie également ses valeurs de caractéristique. Ces valeurs sont importantes car elles affectent nombre des statistiques de votre personnage mais vous ne les finaliserez pas avant la quatrième étape.

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Indiquez la race de votre personnage en haut de votre feuille de personnage.
- Notez ses points de vie raciaux de départ.
- Notez sa langue raciale (le cas échéant).
- Notez les aptitudes de race qu'il peut utiliser.
- Notez dans la marge, pour l'instant, près de ses valeurs de caractéristique, les points que vous ajouterez ou soustrairez à vos valeurs de caractéristique à cause de votre race (vous en aurez besoin lors de la quatrième étape !).

ÉTAPE 2 : CHOISISSEZ UN THÈME

Vous pouvez maintenant choisir un thème pour votre personnage. Ce thème représente un aspect essentiel de son historique et de ses motivations. Un thème peut aider à exprimer comment votre personnage se comporte en aventure – est-ce un chasseur de primes, un érudit ou l'incarnation d'un autre archétype d'aventurier connu. En plus de se conformer à un historique donné, un thème confère des avantages à une ou plusieurs compétences au niveau 1. Il confère également 1 point supplémentaire à une valeur de caractéristique particulière – vous finaliserez vos valeurs de caractéristique lors de la quatrième étape.

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Inscrivez le thème de votre personnage en haut de votre feuille de personnage
- Notez les bonus qu'il confère aux compétences.
- Pour l'instant, notez dans la marge le point qu'il confère à une valeur de caractéristique, à côté de cette valeur (vous en aurez besoin lors de la quatrième étape !).

ÉTAPE 3 : CHOISISSEZ UNE CLASSE

Vous êtes maintenant presque prêt à finaliser les valeurs de caractéristique de votre personnage qui sont des données essentielles dont vous aurez besoin pour calculer nombre de ses statistiques. Mais avant, vous devez choisir la classe de votre personnage. Celle-ci lui confère une série d'aptitudes héroïques et détermine l'efficacité de ses attaques et de sa faculté à éviter certains effets nocifs ou à y résister. Le chapitre Classe décrit les classes que vous pouvez jouer dans Starfinder Society.

Inutile de noter toutes les aptitudes de classe de votre personnage. Il vous suffit de savoir quelle classe vous voulez jouer car elle vous indiquera les valeurs de caractéristique les plus importantes pour votre personnage. Dans la description de chaque classe sont indiquées ses valeurs de caractéristique essentielles, ainsi que d'autres valeurs de caractéristique particulièrement utiles.

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Indiquez la classe de votre personnage en haut de votre feuille de personnage.
- Notez le « 1 » à côté pour indiquer son niveau dans cette classe.
- Ne vous souciez pas des autres aptitudes que votre personnage obtient par le biais de sa classe (vous vous en occuperez lors de la cinquième étape).

ÉTAPE 4 : FINALISEZ LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Maintenant que vous avez pris les décisions les plus importantes à propos de votre personnage, il est temps de calculer ses statistiques. Les valeurs de caractéristique de votre personnage déterminent un grand nombre de ses capacités et se composent de six valeurs : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Pour déterminez vos valeurs de caractéristiques suivez la méthode suivante :

- Choisissez une série du tableau ci-dessous, et allouer chaque nombre à une valeur de caractéristique de votre choix :

Série	Caractéristiques
Spécialisé	18, 14, 11, 10, 10, 10
Partagé	16, 16, 11, 10, 10, 10
Polyvalente	14, 14, 14, 11, 10, 10

- Ajoutez vos bonus de caractéristique raciaux (voir étape 1),
- Ajoutez votre bonus de caractéristique de thème (voir étape 2),
- Attention, vos caractéristiques ne peuvent jamais dépasser 18 au niveau 1 (si c'est le cas avec un bonus, alors réduisez votre caractéristique jusqu'à 18)

À partir de vos caractéristiques, vous pouvez déterminer vos modificateurs de caractéristiques (des bonus ou malus qui seront appliqués à vos jets et DD) :

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE	MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE
1	-5
2 – 3	-4
4 – 5	-3
6 – 7	-2
8 – 9	-1
10 – 11	+0
12 – 13	+1
14 – 15	+2
16 – 17	+3
18 – 19	+4
20 – 21	+5
22 – 23	+6
24 – 25	+7
26 – 27	+8

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Inscrivez vos valeurs de caractéristique dans les emplacements appropriés de votre feuille de personnage. Inscrivez à côté le modificateur correspondant à chacune.

ÉTAPE 5 : APPLIQUEZ VOTRE CLASSE

Déterminez à présent les pouvoirs, capacités spéciales (également appelées aptitudes de classe) et autres statistiques essentielles de votre personnage conférés par sa classe au niveau 1. La table au début de la section de chaque classe donne le bonus de base à l'attaque de votre personnage, ce qui vous aide à évaluer son efficacité au combat. Vous ajouterez cette valeur de base à vos attaques à distance et au corps à corps. Cette table indique également les bonus de base de votre personnage pour ses jets de sauvegarde de Réflexes, de Vigueur et de Volonté. Voir la huitième étape pour plus d'informations sur les jets de sauvegarde.

De plus, la classe de votre personnage affecte son total de points d'endurance (PE). Les points d'endurance mesurent le nombre de mauvais traitements qu'il peut encaisser avant de subir de réelles blessures qui réduisent alors son nombre de points de vie. Au niveau 1, vous obtenez le nombre de points d'endurance indiqué dans la description de votre classe + votre modificateur de Constitution. Au niveau 1, vous ajoutez également le nombre de points de vie indiqué dans la description de votre classe au nombre obtenu par le biais de votre race.

Enfin, la classe de votre personnage affecte le nombre de rangs dont vous disposez par niveau et que vous pouvez allouer aux compétences (voir la sixième étape). Elle détermine également les armes et les armures que votre personnage sait utiliser (voir la septième étape).

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Notez le total de points d'endurance de votre personnage.
- Notez son total initial de points de vie.
- Notez son bonus de base à l'attaque.
- Notez ses bonus de base aux jets de sauvegarde qu'il obtient grâce à sa classe (la huitième étape explique comment calculer les modificateurs finaux aux jets de sauvegarde de votre personnage).
- Inscrivez également les aptitudes de classe au niveau 1 de votre personnage.

ÉTAPE 6 : ASSIGNEZ LES RANGS DE COMPÉTENCE ET CHOISISSEZ VOS DONS

Choisissez ensuite les compétences dans lesquels votre personnage sera bon, que ce soit lorsqu'il utilise des objets technologiques ou qu'il tente de survivre en milieu sauvage. À chaque niveau, il gagne des rangs de compétence qui représentent l'amélioration de ses savoir-faire et les résultats de son entraînement. Le nombre de rangs qu'il obtient à chaque niveau est égal à son modificateur d'Intelligence + un montant déterminé par sa classe (mais il gagne toujours 1 rang au minimum) et vous pouvez allouer ces rangs aux compétences de votre choix. Certaines compétences sont appelées des compétences de classe. Elles sont indiquées dans la section dédiée à votre classe – ce sont des compétences liées à votre classe et vous bénéficiez automatiquement d'un bonus de +3 à partir du moment où vous investissez au moins un rang dans une telle compétence (vous pouvez toujours allouer des rangs dans des compétences qui ne sont pas des compétences de classe mais vous n'obtenez simplement pas le bonus spécial de +3). Voir le chapitre Compétences pour plus d'informations sur les compétences et leur fonctionnement, notamment sur les compétences qui nécessitent une formation et sur les malus infligés par l'utilisation des compétences une fois revêtu d'une armure.

Une fois les rangs de compétence de votre personnage assignés, choisissez ses dons. La plupart des personnages commencent le jeu avec un don mais les humains disposent d'un don supplémentaire grâce à leur race. Les dons sont un bon moyen de combler l'une des lacunes de votre personnage. Par exemple, la Robustesse confère des points d'endurance supplémentaires tandis que la Protection rapprochée vous permet de protéger des alliés à proximité si on les agresse. Voir le chapitre Dons pour plus d'informations.

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Assignez les rangs de compétence sur la feuille de personnage – n'oubliez pas que son nombre de rangs dans une compétence ne peut être supérieur à son niveau de personnage!
- Si les compétences auxquelles vous assignez des rangs sont des compétences de classe, notez dans l'emplacement approprié qu'elles bénéficient d'un bonus de compétence de classe de+3.
- Inscrivez également le modificateur de caractéristique pour chaque classe.
- Notez ses dons et, si un ou plusieurs d'entre eux confèrent des bonus aux compétences, inscrivez-les dans les emplacements alloués aux modificateurs divers des compétences.
- Enfin, faites la somme des bonus et inscrivez le modificateur de compétence total pour chaque compétence qu'il est possible d'utiliser sans formation

ÉTAPE 7 : ACHETER VOTRE ÉQUIPEMENT

Au niveau 1, votre personnage dispose de 1 000 crédits qu'il peut utiliser pour acheter une armure, des armes et le reste de son équipement (le MJ peut toutefois vous donner des instructions différentes sur la façon de choisir votre équipement). Les armes et armures sont souvent les plus importantes – gardez à l'esprit que la classe de votre personnage détermine le type d'armes et d'armures que votre personnage sait utiliser. L'arme de votre personnage détermine les dégâts qu'il peut infliger en combat, tandis que son armure affecte sa classe d'armure énergétique (CAE) et sa classe d'armure cinétique (CAC) – voir la huitième étape pour en savoir plus sur la classe d'armure. De plus, il existe d'autres équipements essentiels qui peuvent aider votre personnage au cours du jeu. Voir le manuel *Équipement* pour plus d'informations sur l'équipement disponible et le prix de chaque article.

FEUILLE DE PERSONNAGE

- Une fois les crédits de votre personnage dépensés, notez l'équipement qu'il possède.
- Notez les crédits qu'il lui reste.
- Inscrivez les armes sur les lignes appropriées, ainsi que les informations pertinentes, notamment les dégâts que chacune inflige.

ÉTAPE 8 : COMPLETER LES DERNIERS DETAILS

Inscrivez à présent les informations suivantes sur votre feuille de personnage.

Alignement

Choisir entre Loyal Bon, Neutre Bon, Chaotique Bon, Loyal Neutre, Neutre ou Chaotique Neutre.

Classes d'armure

Elles se calculent comme il suit :

CAC = 10 + mod de Dex + CAC de l'armure
CAE = 10 + mod de Dex + CAE de l'armure
CA vs manœuvre = CAC + 8

Bonus à l'attaque

Ils se calculent comme il suit :

Bonus au corps à corps = BBA de classe + mod de For
Bonus à distance = BBA de classe + mod de Dex
Bonus au lancer = BBA de classe + mod de For

Capacité de transport

Elle se calcule comme il suit :

Capacité de transport = valeur de Force

Divinité

Choisir une divinité de l'Annexe, ou aucune.

Monde d'origine

Choisir un monde de l'Annexe : Mondes.

Initiative

Elle se calcule comme il suit :

Initiative = mod de Dex + divers

Langues

Choisir parmi les langues de l'Annexe : Mondes.

Vous commencez avec le commun, votre langue raciale (le cas échéant), et la langue de votre monde (le cas échéant). Puis vous gagnez une langue par modificateur d'Intelligence, et par rang de Culture.

Points de persévérance

Ils se calculent comme il suit :

PP = 1 + modificateur de la caractéristique essentielle de votre classe

Jets de sauvegarde

Ils se calculent comme il suit :

JS Réflexes = bonus de classe + mod de Dex
JS Vigueur = bonus de classe + mod de Con
JS Volonté = bonus de classe + mod de Sag

Taille

Voir le tableau Caractéristiques générales du chapitre RACES.

Vitesse

La vitesse de base au sol est de 9m (qui peut être modifié avec des capacités de race, de classe ou des dons).

BILAN

À noter	Remarque
Étape 1	
Race	-
Points de vie raciaux	-
Langue raciale	N'est pas toujours applicable
Aptitudes de race	-
Bonus de caractéristique raciaux	-
Étape 2	
Thème	-
Bonus de caractéristique du thème	-
Bonus de thème	-
Étape 3	
Classe	-
Niveau	-
Étape 4	
Caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha)	Aucune valeur ne peut dépasser 18
Étape 5	
Points d'endurance totaux	PE de classe + mod de CON
Points de vie totaux	PV raciaux + PV de classe
Bonus de base à l'attaque	-
Bonus de base aux jets de sauvegarde	-
Aptitudes de classe	-
Étape 6	
Rangs de compétences	Rang max = niv Comp. de classe = bonus +3
Dons	1 don gratuit au niv 1
Étape 7	
Armes	Indiquer les dgts
Armure	Indiquer le bonus de CAC et CAE
Équipements divers	-
Étape 8	
Calculs divers	Voir ci-dessus

PROGRESSION EN NIVEAU

Vous gagnez de l'expérience (PX) en réalisant des objectifs de scénarios. Avec assez de PX, vous pouvez progresser en niveau :

Niveau de personnage	Total de PX	Augmentation de carac.	Spécial
1	-	-	1er don, avantage du thème
2	3	-	-
3	6	-	2ème don
4	9	-	-
5	12	1ère	3ème don
6	15	-	Avantage du thème
7	18	-	4ème don
8	21	-	-
9	24	-	5ème don
10	27	2ème	-
11	30	-	6ème don
12	33	-	Avantage du thème
13	36	-	7ème don
14	39	-	-
15	42	3ème	8ème don
16	45	-	-
17	48	-	9ème don
18	51	-	Avantage du thème
19	54	-	10ème don
20	57	4ème	-

Lorsque vous passez aux niveaux 5, 10, 15 et 20, vous pouvez augmenter vos caractéristiques :

- choisissez 4 caractéristiques différentes ;
- si la valeur est égale ou supérieure à 17 : ajoutez 1
- si la valeur est inférieure ou égale à 16 : ajoutez 2

RACES

RACES JOUABLES

Les races jouables sont dans la liste suivante :

RACE	VO	PV	Bonus de caractéristique							Langue raciale	Source	
			FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Une au choix			
Aasimar	Aasimar	4						+2		Céleste	X2	NEW
Androïde	Android	4		+2		+2		-2		-	LdR	
Androïde (compagnon)	Android (companion)	4						+2		-	GOP	NEW
Androïde (ouvrier)	Android (laborer)	4	+2		+2			-2		-	GOP	NEW
Astrazoaire	Astrazoan	4		+2	-2			+2		-	MdP	NEW
Bantride	Bantrid	4		+2	+2	-2				Bantride	MdP	NEW
Barathu, stade précoce	Barathu	6		-2	+2		+2			Bréthédien	X1	NEW
Bolida	Bolida	6	+2	-2	+2					Bolidain	X2	NEW
Borai	Borai	6			+2		-2	+2		-	MdP	NEW
Contemplatif	Contemplative	2	-2		-2	+4		+2		Akitonien	X1	NEW
Damaï	Damai	2		+2			-2	+2		Daimalkan	X2	NEW
Demi-Elfe	Half-Elf	4							+2	Elfe	LdR	
Demi-Elfe (Sang pur)	-	4		+2	-2	+2				Elfe	GOP	NEW
Demi-Orque	Half-Orc	6							+2	Orque	LdR	
Demi-Orque (apostae)	-	6				+2	+2	-2		Orque	GOP	NEW
Draconien	Dragonkin	6	+4	-2						Draconique	X1	NEW
Draelik	Draelik	4			+2		+2	-2		Aklo	X1	NEW
Drow	Drow	4		+2	-2			+2		Drow	X1	NEW
Elfe	Elf	4		+2	-2	+2				Elfe	LdR	
Elfe (égaré)	-	4		+2			-2	+2		Elfe	GOP	NEW
Embri	Embri	6			+2	+2		-2		Embri	X2	NEW
Formien	Formian	4	+2		+2		-2			-	X1	NEW
Fureteux	Skittermander	2		+2		-2		+2		Vesk	X1	NEW
Ghoran (arbrisseaux)	Ghoran (Sapling)	6		+2		-2		+2		Ghoran	X2	NEW
Ghoran (chêneaux)	Ghoran (Oakling)	6			+2	-2		+2		Ghoran	X2	NEW
Gnome (enfant-fée)	Gnome (feychild)	4	-2		+2			+2		Gnome	LdR	
Gnome (fade)	Gnome (bleaching)	4	-2		+2	+2				Gnome	LdR	
Gnome (gneblin enfant-fée)	-	4	-2				+2	+2		Gnome	GOP	NEW
Gnome (gneblin fade)	-	4	-2			+2	+2			Gnome	GOP	NEW
Gobelin de l'espace	Space goblin	2		+4				-2		Gobelin	X1	NEW
Gris	Gray	2	-2			+4				Aklo	X1	NEW
Haan	Haan	4	+2	+2		-2				Bréthédien	X1	NEW
Halfelin	Halfling	2	-2	+2				+2		Halfelin	LdR	
Halfelin (solide)	-	2	+2	+2			-2			Halfelin	GOP	NEW
Hobgobelin	Hobgoblin	6		+2						Gobelin	X2	NEW
Humain	Human	4							+2	-	LdR	
Humain (graviteur)	Human (gravity dweller)	4	+2	+2				-2		-	GOP	NEW
Humain (léger comme une plume)	Human (featherlight)	4	-2	+4						-	GOP	NEW
Ikeshti	Ikeshti	4		+2		+2	-2			Akitonien	X1	NEW
Kalo	Kalo	2		+2	-2		+2			Kalo	X1	NEW
Kanabo	Kanabo	6	+2		+2	-2				Gobelin	X2	NEW
Kasatha	Kasatha	4	+2			-2	+2			Kasatha	LdR	
Kasatha (colon akitonien)	Kasatha (akitonian settler)	4		+2	-2		+2			Kasatha	GOP	NEW
Kasatha (natif de Kasath)	Kasatha (Kasath native)	4		+2	+2			-2		Kasatha	GOP	NEW
Kasatha (nomade)	Kasatha (nomad)	4				+2	-2	+2		Kasatha	GOP	NEW
Khizar	Khizar	6		-2	+2		+2			Khizar	MdP	NEW
Lashunta (korasha)	Lashunta (korasha)	4	+2				-2	+2		Castrovélien	LdR	
Lashunta (damaya)	Lashunta (damaya)	4			-2	+2		+2		Castrovélien	LdR	
Lashunta (korasha héritage du chasseur)	Lashunta (korasha hunter legacy)	4	+2	+2		-2				Castrovélien	GOP	NEW
Lashunta (damaya héritage du chasseur)	Lashunta (damaya hunter legacy)	4	-2	+2				+2		Castrovélien	GOP	NEW
Lashunta (korasha esprit focalisé)	Lashunta (korasha mind forward)	4			-2	+2		+2		Castrovélien	GOP	NEW
Lashunta (damaya esprit focalisé)	Lashunta (damaya mind forward)	4			-4	+2	+2	+2		Castrovélien	GOP	NEW
Maraquoï	Maraquoi	5		-2	+2		+2			Maraquais	X1	NEW
Nain	Dwarf	6			+2		+2	-2		Nain	LdR	
Nain (0-grav)	-	6	-2	+2		+2				Nain	GOP	NEW
Nuar	Nuar	6	+2	-2		+2				Orque	X1	NEW

ORI (moyen)	SRO	2	+2							-	MdP	NEW
ORI (petit)	SRO	2		+2						-	MdP	NEW
Orque	Orc	6	+4					-2		Orque	X2	NEW
Osharu	Osharu	2			-2	+2	+2			Osharu	X2	NEW
Ours exhaussé	Uplifted bear	6	+2			+2	-2			-	X2	NEW
Pahtra	Pahtra	4	-2	+2				+2		Pahtra	X2	NEW
Phentomite	Phentomite	4		+2	-2		+2			Orrien	X2	NEW
Quorlu	Quorlu	6		-2	+2			+2		Quorlu	X2	NEW
Reptoïde	Reptoid	5	+2	-2				+2		Reptoïde	X1	NEW
Ryphorien	Ryphorian	4	-2		+2		+2			Triaxien	X1	NEW
Sarcésien	Sarcesian	4	-2	+2				+2		Sarcésien	X1	NEW
Shirren	Shirren	6			+2		+2	-2		Shirren	LdR	
Shirren (auxiliaire)	Shirren (courtier)	6	-2			+2		+2		Shirren	GOP	NEW
Shirren (éclaireur)	Shirren (scout)	6		+2	-2	+2				Shirren	GOP	NEW
Shirren (ouvrier)	Shirren (worker)	6	+2	+2				-2		Shirren	GOP	NEW
Shobhad	Shobhad	6	+4			-2				Shobhad	X1	NEW
Sorcewyrd	Witchwyrd	4			-2	+2		+2		Cyrunien	X1	NEW
Strix	Strix	6		+2		+2		-2		Vercite	MdP	NEW
Tieffelin	Tiefling	4		+2		+2		-2		Infernal	X2	NEW
Trox	Trox	8	+2	-2	+2					Nchaki	X2	NEW
Urog	Urog	6			+2	+2		-2		Bréthédien	X1	NEW
Verthani	Verthani	4	-2		+2	+2				Vercite	X1	NEW
Vesk	Vesk	6	+2		+2	-2				Vesk	LdR	
Vesk (faible gravité)	Vesk (low gravity)	6	-2	+2		+2				Vesk	GOP	NEW
Vesk (psychovenimeux)	Vesk (venomthought)	6			-2		+2	+2		Vesk	GOP	NEW
Vesk (sang de guerre)	Vesk (warblood)	6	+2	+2				-2		Vesk	GOP	NEW
Vlaka	Vlaka	4				-2	+2	+2		Vlakan		
Wrikreechee	Wrikreechee	4		-2	+2	+2				Wrikreechee	X1	NEW
Ysoki	Ysoki	2	-2	+2		+2				Ysoki	LdR	
Ysoki (anthromorphique)	Ysoki (anthropomorphic)	2	-2			+2		+2		Ysoki	GOP	NEW
Ysoki (0-grav)	Ysoki (nograv)	2		+4	-2					Ysoki	GOP	NEW
Ysoki (survivant)	Ysoki (survivor)	2			+2					Ysoki	GOP	NEW

Vous trouverez une description résumée des capacités des races (consulter les règles pour plus de détails) :

AASIMARS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Charisme

Points de vie
- 4

Taille et type
- Extérieur de taille M
- Sous-type natif

Compétent
- +2 racial en Diplomatie et Perception

Rayonnement céleste
- Action simple ; 1min (action rapide éteint) ; 1/jour/2 niv
- Lumière +2 sur 3m (max lumière vive)
- Lumière +1 de 3 à 6m (max lumière normale)
- Affecte ténèbres si NLS *ténèbres* supérieur à niveau

Résistance céleste
- Résistance acide, froid et électricité (5)

Vision dans le noir (18m)

ANDROÏDES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Charisme

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type androïde

Fabriqué
- Considéré comme un humanoïde et une créature artificielle pour ce qui est des effets par type (en appliquant le pire)
- +2 racial aux JS vs maladies, effets mentaux, poison et sommeil
- Ne respire pas et ne subit pas les effets environnementaux du vide

Vision exceptionnelle
- Vision nocturne
- Vision dans le noir (18m)

Émotions contrôlées
- -2 en Psychologie
- DD +2 en Psychologie contre l'androïde

Emplacement d'amélioration
- Dispose d'un emplacement d'amélioration d'armure légère dans le corps

Androïdes alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Compagnon
- +2 en Charisme

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Ouvrier
- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Charisme

Remplace :
- Emplacement d'amélioration
- Vision exceptionnelle

Androïde xénométrique
Ressemble à une autre race (et quelques traits)
- Demi-elfe (adaptabilité, vision nocturne)
- Demi-orque (vision dans le noir, intimidant, autonome)
- Draconien (immunités draconiques, vol)
- Elfe (immunités elfiques, vision nocturne)
- Formien (télépathie limitée, armes nat.)
- Gnome (magie gnome, vision nocturne)
- Haan (jet de flammes, chute ralentie)
- Halfelin (sens aiguisés, furtif, bon équilibre)
- Hobgobelin (effrayant, furtif)
- Kalo (déplacement kalo, vision kalo)
- Kasatha (quatre bras, grâce naturelle)
- Lashunta (magie lashunta, télépathie limitée)
- Maraquoï (perception av, queue préhensible)
- Nain (vision dans le noir, lentement mais sûrement)
- Nuar (survivant féroce, armes nat., célérité)
- Orque (férocité orque)
- Pahtra (agile, talentueux)
- Shirren (perception aveugle, télépathie lim.)
- Strix (né dans les ténèbres, mobilité strix)
- Verthani (talent, épiderme de caméléon)
- Vesk (vision nocturne, armes naturelles)
- Vlaka (résistance au froid, perceptif)
- Wrikreechee (accroches, déplacement wrik.)
- Ysoki (abajoues, vision dans le noir)

Remplace :
- Emplacement d'amélioration

Augmentations facilités
- Peut installer une augmentation sur un organe ayant déjà une augmentation

Remplace :
- Vision exceptionnelle

Intégration à l'infosphère
- Communicateur intégré
- 1/jour ; pendant un repos 10min ; une compétence d'Int, Sag ou Cha est une compétence de classe avec Talent (jusqu'à la prochaine utilisation du trait)

Remplace :
- Bonus racial de +2 aux JS vs maladies, effets mentaux, poison et sommeil

Matrice d'imitation
- Pas de malus pour se déguiser en humain (ou autre si xénométrique)

Remplace :
- Emplacement d'amélioration

Nano-amélioration
- Don bonus Nano-intégration

Remplace :
- Emplacement d'amélioration

Polyglotte
- Quatre langues supplémentaires au niveau 1
- 1 rang de Culture donne 2 langues (au lieu de 1)

ASTRAZOAIRES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Constitution

Points de vie
- 4

Taille et type
- Aberration de taille M
- Sous-type métamorphe

Changement de forme
- Action simple : se transforme en une créature de taille M déjà vue indéfiniment (+10 en Déguisement)

Compression
- Peut passer dans ¼ case sans se faufiler
- 1/8 case en se faufilant

Formes multiples
- Sont vu comme Humanoïde et Aberration pour les effets suivant le type

Revitalisation rapide
- Récupère ses PV pendant un repos de 10min (1/jour)

Vision dans le noir (18m)

BANTRIDES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Constitution
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 4

Taille et type
- Aberration de taille P

Anosmique

- N'a pas d'odorat ; immunité aux effets olfactifs

Casse-cou
- +2 racial en Acrobaties

Célérité
- VD sol de 12m

Stable
- +2 racial à la CA vs croc-en-jambe
- Se relève en action rapide

Vision dans le noir (18m)

BARATHUS (stade précoce)



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Aberration de taille M

Adaptation limitée
- Action rapide ; 1/1d4 rounds modifie sa structure jusqu'au début du prochain round
  - Bonus For en plus au càc
  - +1 racial à la CA
  - VD sol à 4,5m
  - Résistance 2 vs acide, froid, électricité, feu ou son (au choix)
  - Allonge 3m

Anatomie étrange
- +1 aux JS de Vig

Flotteurs
- VD sol 9m
- VD vol 9m (moyenne)

Télépathie limitée
- Portée 9m
- Partage un langage commun

Vision dans le noir (18m)

BOLIDAS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Vermine de taille M

Déplacement bolidain
- VD sol 9m
- VD creusement 9m

Sens bolidains
- Perception aveugle (vibration) 9m
- Vision dans le noir (18m)
- Vision nocturne

Plaques de chitine
- +1 racial à la CA

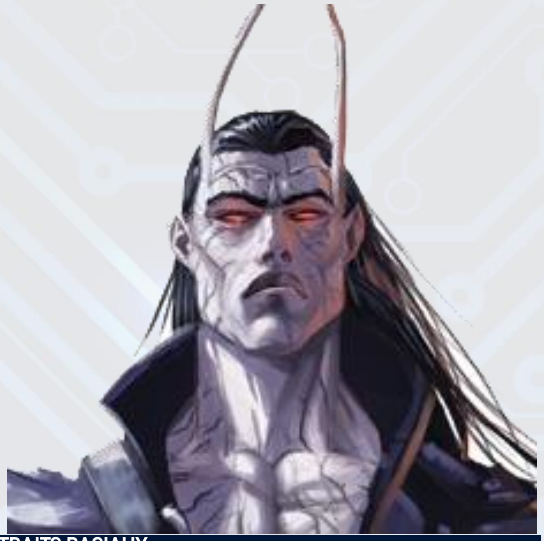
Boule défensive
- Action de mouvement : se mets en boule et peut :
  - Action de mvt : se déplier
  - Défense totale (avec +5 CA)
  - Utiliser charge roulante
- Peut :
- Portée 9m
- Partage un langage commun

Affinité avec le feu
- Résistance feu (5) cumulable avec une autre résistance

Aveuglé par la lumière
- A la lumière vive : aveuglé 1 round
- Ebloui les rounds suivants

Charge roulante
- Si en boule : charge sans malus, +5 CA vs attaques d'opportunité
- Pas d'attaque possible, mais bousculade ou repositionnement (avec +4)
- 1/repos de 10min

BORAIS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Charisme
- -2 en Sagesse

Points de vie
- 6

Taille et type
- Mort-vivant de taille M
- Ne bénéficie pas des immunités de mort-vivant

Ancien talent
- Choisi une race et gagne le trait racial associé : androïde (emplacement d'amélioration), humain (compétent), kasatha (quatre bras), lashunta (télépathie limitée), shirren (perception aveugle), vesk (armes naturelles) ou ysoki (abajoues)

Enveloppe vivante
- Considéré comme vivant (pour les soins et *rappel à la vie*)

Résistance à l'absorption d'énergie
- Pas d'effet négatif des absorptions d'énergie
- Peu être détruit si niveau négatif > Niv (récupère 1/jour)

Sépulcral
- Considéré comme humanoïde et mort-vivant (pire effet)
- Immunisé aux dgts d'énergie négative
- +1 racial vs maladies, épuisement, fatigue, effet mental, paralysie, poison, effet de sommeil et étourdissement

Vision dans le noir (18m)

CONTEMPLATIFS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +4 en Intelligence
- +2 en Charisme
- -2 en Force
- -2 en Constitution

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M

Atrophié
- Peu utiliser des outils et armes à une main
- -4 avec les armes à 2 mains (mais ne peut ni voler ni utiliser ses pouvoirs magiques)

Connaissances pratiques
- 1/jour
- Peut utiliser compétence lié à la créature plutôt que JS ou jet de compétence (ex Mysticisme pour un Extérieur)

Perception psychique
- Perception aveugle (pensée) 9m
- Vision dans le noir (18m)

Télépathie limitée
- Portée 9 m
- Doit partager un langage commun

Vol psychique
- VD sol 1,5m
- VD vol 9m (moyenne)

DAMAÏS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Sagesse

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type damaï

Pugnace
- 1/jour ; si un allié est à 3m
- Peut relancer un test ou JS échoué

Survivant
- +2 racial en Discrétion et en Survie (+3 sous terre)

Vision nocturne

DEMI-ELFES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 dans une valeur de caractéristique au choix

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïdes de taille M
- Sous-types elfe et humain.

Adaptabilité
- Talent en don supplémentaire au niveau 1

Sang elfique
- Immunisé aux effets de sommeil magique
- +2 racial aux JS vs effets de type enchantement.

Sens aiguisés
- +2 racial en Perception

Vision nocturne

Demi-elfes alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Sang pur
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Constitution

Remplace :
- Adaptabilité

Caméléon culturel
- +2 racial en Culture
- Peut relancer un jet de Diplomatie pour changer l'attitude si il a échoué

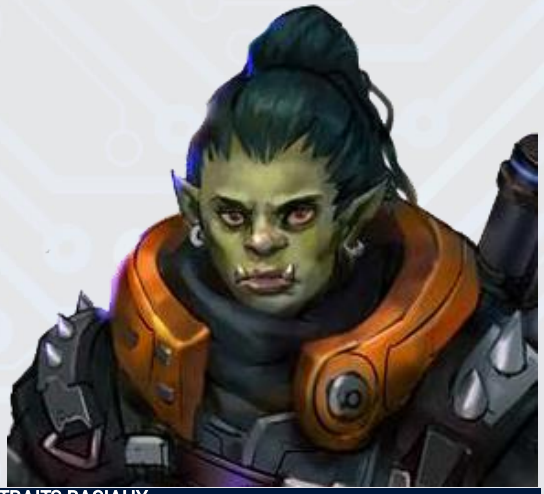
Remplace :
- Adaptabilité

Demi-ryphorien
- Sous-type elfe et ryphorien
- Résistance feu et froid (2)
- JS Vig vs environnements chauds et froids 1/h (au lieu de 10min)

Remplace :
- Vision nocturne

Vision dans le noir
- Vision dans le noir (18m)
- Eblouis le premier round soumis à une lumière vive

DEMI-ORQUES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 dans une valeur de caractéristique au choix

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-types orque et humain

Autonome
- +2 racial en Survie

Férocité orque
- 1/jour
- Si PV=0, le demi-orque peut se battre un round de plus

Intimidant
- +2 racial en Intimidation

Vision dans le noir (18m)

Demi-orques alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Apostae
- +2 en Intelligence
- +2 en Sagesse
- -2 en Charisme

Remplace :
- Intimidant

Focalisation professionnelle
- Profession est compétence de classe
- 1 rang de Profession bonus / niveau

Remplace :
- Férocité orque

Peau d'acier
- RD 1/- cumulable
- RD 2/- au niveau 10

Remplace :
- Férocité orque

Port d'armure facilité
- Réduit de 1 la pénalité d'armure, et de 1,5m le malus de VD des armures

DRACONIENS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +4 en Force
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Dragon de taille G
- Espace et allonge de 3m

Immunités draconiques
- Immunisé aux effets de sommeil
- +2 racial aux JS vs paralysie

Lien du partenaire
- Lien permanent avec 1 créature volontaire (non draconien)
- Communication télépathique (30m)
- Si à moins de 9m : ils jouent à la meilleur initiative des 2

Souffle
- Action simple ; cône de 9m ; 1d6 dgt de feu
- Niveau 3 : 1,5xniv aux dgts
- JS Réf DD 10+niv/2+Con
- 1/repos de 10min

Vision draconique
- Vision dans le noir (18m)
- Vision nocturne

Vol
- VD vol 9m (moyenne)
- Niveau 5 : peut finir son tour en vol

DRAELIKS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Charisme

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type draélik

Magie draélik
- Pouvoirs magiques
  - *fatigue* (à volonté)
  - *son imaginaire* (à volonté)
  - *feu follet de compagnie* (1/jour)
- NLS = niveau

Résistance à la nécromancie
- +2 racial aux JS vs nécromancie

Rôdeur
- +4 racial en Discrétion dans une faible lumière

Vision dans le noir (18m)

DROWS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Constitution

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type elfe

Aveuglé par la lumière
- A la lumière vive : aveuglé 1 round
- Ebloui les rounds suivants

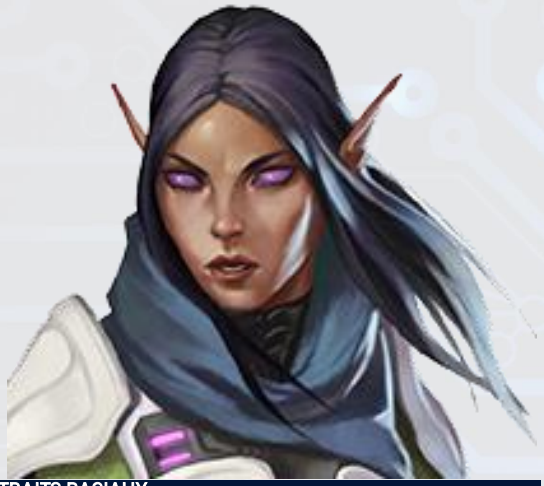
Immunités des drows
- Immunisés aux effets de sommeil magique
- +2 racial aux JS vs effets de type enchantement

Magie des drows
- Pouvoir magique :
  - *lumières dansantes* (à volonté)
  - *détection de la magie* (à volonté)
- NLS = niveau
- Considéré comme ayant don Pouvoir pyschique mineur comme prérequis
- Si prends le don Pouvoir psychique, peut prendre à la place Lumière révélatrice :
  - Action simple (à volonté) ; dure 1min/niveau
  - Illumine les créatures et objets à 30m sur un rayon de 1,5m ; -20 en Discrétion ; visible dans *ténèbres*

Sens aiguisés
- +2 racial en Perception

Vision dans le noir (18m)

ELFES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Constitution

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type elfe

Immunités elfiques
- Immunisés aux effets de sommeil magique
- +2 racial aux JS vs effets de type enchantement

Magie elfique
- +2 racial au NLS vs RM
- +2 racial en Mysticisme

Sens aiguisés
- +2 racial en Perception

Vision nocturne
- Eblouis le premier round soumis à une lumière vive

Elfes alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Egaré
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Sagesse

Remplace :
- Sens aiguisés

Arpenteur de la nature
- +2 en Survie

Remplace :
- Immunités elfiques
- Magie elfique

Elfe asanien
- Télépathie limitée (voir lashunta)
- Magie lashunta (voir lashunta)

Remplace :
- Immunités elfiques

Elfe sceptique
- +2 racial en Psychologie
- +2 racial vs sorts d'Illusion
- 1/jour : avantage en Psychologie

Remplace :
- Immunités elfiques

Faille mémorielle
- +2 racial aux JS vs effets mentaux

Remplace :
- Magie elfique

Lien des Egarés
- +2 racial en Diplomatie
- 1/jour : *compréhension des langages*
- Au niveau 10 : 1/jour *don des langues*

Remplace :
- Vision nocturne

Vision dans le noir
- Vision dans le noir 18m

EMBRIS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Intelligence
- -2 en Charisme

Points de vie
- 6

Taille et type
- Aberration de taille M

Pensées protégées
- Immunité aux effets de charme magique
- +2 vs JS sorts et effets enchantement

Emotions masquées
- Perte effet Pensées protégées si ne porte pas son masque
- Sans masque : désavantage en Psychologie

Prudent
- +2 racial en Psychologie

Vision dans le noir (18m)

FORMIENS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Sagesse

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M

Armes naturelles
- 1d3 dgts perforants, non archaïque

- Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

Perception formienne
- Vision dans le noir (18m)
- Perception aveugle (odorat) 9m

Résistance au son (5)

Télépathie limitée
- Portée 9m
- Doit partager un langage

FURETEUX



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type fureteux

Agrippeur
- +2 racial en lutte

Six bras
- Possède six bras
- Ne permet pas de faire plus d'action

Surexcité
- 1/jour
- Peut effectuer une action de mouvement supplémentaire

Vision nocturne

GHORANS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Charisme
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 6

Taille et type
- Plante de taille P ou M
  - Si taille P (arbrisseau) : +2 en Dextérité
  - Si taille M (chêneau) : +2 en Constitution

Avantages limités des plantes
- +2 racial aux JS vs effets mentaux, paralysie, poison, polymorphie, sommeil et effet d'étourdissement

Connaissances de vies antérieures
- Choisir 2 compétences parmi : Culture, Informatique, Ingénierie, Médecine, Mysticisme, Profession, Sciences de la vie ou Sciences physiques
- La compétence devient une compétence de classe ou +2 racial

Délicieux
- -2 aux jets d'attaque et Acrobaties vs étreinte avec morsure naturelle

Photosynthèse
- Utilise la lumière pour se nourrir
- S'affame au bout de 3 jours sans lumière

GNOMES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- -2 en Force

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type gnome

Curieux
- +2 racial en Culture

Dimorphes
- Choisir entre gnome enfant-fée ou gnome fade
- Enfants-fées : +2 en Charisme
- Fades : +2 en Intelligence.

Espoir éternel
- +2 racial aux JS vs terreur et désespoir
- 1/jour : peut relancer un 1 obtenu sur d20 (et garder le deuxième résultat)

Magie gnome
- Pouvoir magique :
  - *lumières dansantes* (1/jour)
  - *son imaginaire* (1/jour)
  - *sort symbolique* (1/jour)
- NLS = niveau
- +2 racial aux JS vs effets de type illusion.

Vision nocturne

Gnomes alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Gneblin

- +2 en Sagesse
- -2 en Force

Remplace :
- Curieux

Entretenir les relations
- +1 racial en Profession
- Peuvent utiliser Profession même si non formé

Remplace :
- Curieux

Intuition sociale
- +2 racial en Psychologie

Remplace :
- Espoir éternel

Joie extatique
- +2 racial aux JS vs effets de souffrance
- 1/jour : si 20 naturel en attaque, compétence ou JS : +1 moral à ces jets pendant 2 rounds

Remplace :
- Dimorphe

Né du Drift
- +2 racial en Dextérité

GOBELINS DE L'ESPACE



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +4 en Dextérité
- -2 en Charisme

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type gobelinoïde

Bricoleur
- Action de mouvement
- Dissipe l'état cassé d'un objet jusqu'au début prochain tour (ensuite inutilisable pdt 10min)

Débrouillard
- +2 racial en Ingénierie, Survie et Discrétion

Rapidité
- VD sol 10,5 m

Vision dans le noir (18m)

GRIS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +4 en Intelligence
- -2 en Force

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type gris

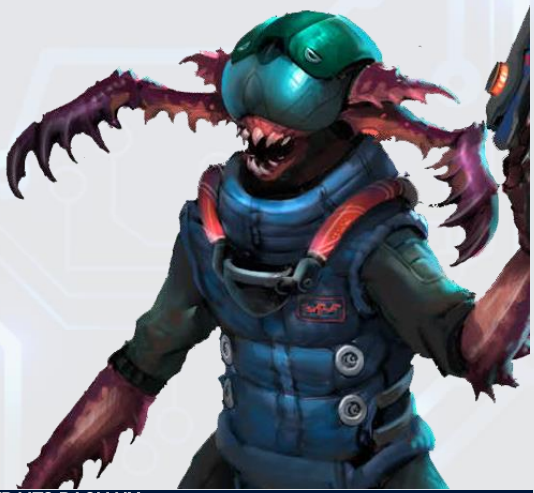
Magie grise
- Pouvoirs magiques
  - *hébétement* (à volonté)
  - *message télépathique* (à volonté)
  - *assaut mental* (1/jour)
- NLS = niveau

Phase
- Action de réaction ; 1/Con/jour
- 20% d'esquive d'une attaque subie

Télépathie limitée
- Ne peuvent pas parler
- Portée 9m
- Doit partager une langue commune

Vision dans le noir (18m)

HAANS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Dextérité
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 4

Taille et type

- Humanoïde monstrueux de taille G
- Espace occupé et allonge de 3m

Chute ralentie
- Peu ralentir sa chute (dans une atmosphère)
- Effet comme *vol* (NLS 1)

Jet de flammes
- Action simple ; cône de 9m ; 1d6 dgt de feu
- Niveau 3 : 1,5xniv aux dgts
- JS Réf DD 10+niv/2+Con
- 1/repos de 10min

Vision dans le noir (18m)

HALFELINS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Force

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type halfelin

Bon équilibre
- +2 racial en Acrobaties
- +2 racial en Athlétisme

Chance des halfelins
- +1 racial aux JS
- +2 vs effets de terreur

Furtif
- +2 racial en Discrétion
- DD -5 pour se déplacer en Discrétion
- DD -10 pour les tirs embusqués

Sens aiguisés
- +2 racial en Perception

Halfelins alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Solide
- +2 en Force
- +2 en Dextérité
- -2 en Sagesse

Remplace :
- Bon équilibre

Aiguillonneur
- Rechargement armes à projectile avec injection par une action rapide

Remplace :
- Chance des halfelins

A l'abri
- +2 racial JS Réf et Discrétion si à l'abri

Remplace :
- Bon équilibre

Avenant
- +2 racial en Bluff
- +2 en Diplomatie pour modifier l'attitude d'un indifférent

Remplace :
- Sens aiguisé
- Bon équilibre

Conteur
- +2 racial en Bluff
- Bluff est une compétence de classe
- +2 en Diplomatie pour modifier l'attitude

Remplace :
- Bon équilibre
- Chance des halfelins

Craintif
- +1 racial en initiative
- +1 en attaque si ennemi pris en tenaille
- Sous terreur : +3m de VD et +1 à la CA

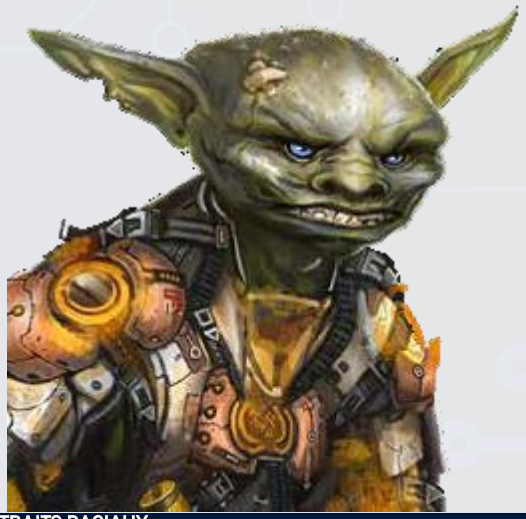
Remplace :
- Sens aiguisés

Explorateur stellaire
- Pas de malus en Déguisement pour se faire passer pour des individus de taille M

Remplace :
- Bon équilibre

Ruse
- +2 racial en Bluff et Escamotage
- Escamotage est une compétence de classe

HOBGOBELINS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type gobelinoïde

Effrayant
- +2 racial en Intimidation

Endurci
- +1 racial vs manœuvres offensives

Furtif
- +2 racial en Discrétion

Vision dans le noir (18m)

HUMAINS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 dans une valeur de caractéristique au choix

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type humain

Don supplémentaire
- 1 don supplémentaire au niveau 1

Compétent
- +1 rang de compétence par niveau

Humains alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Graviteur
- +2 en Force
- +2 en Dextérité
- -2 en Charisme

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Léger comme une plume
- +4 en Dextérité
- -2 en Force

Remplace :
- Compétent

Adopté
- +2 racial en Culture pour avoir des infos sur des non-humains
- +2 racial en Déguisement pour se faire passer pour une autre race

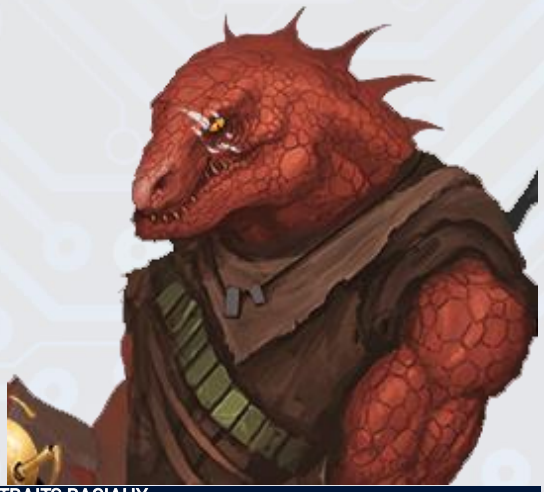
Remplace :
- Compétent

Fortifié
- +2 racial aux JS Vig vs effets d'environnement et radiation
- Etat fiévreux et nauséeux réduits d'un round

Remplace :
- Compétent

Vision crépusculaire
- Vision nocturne
- +2 racial en Perception

IKESHTIS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Sagesse

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type ikeshti

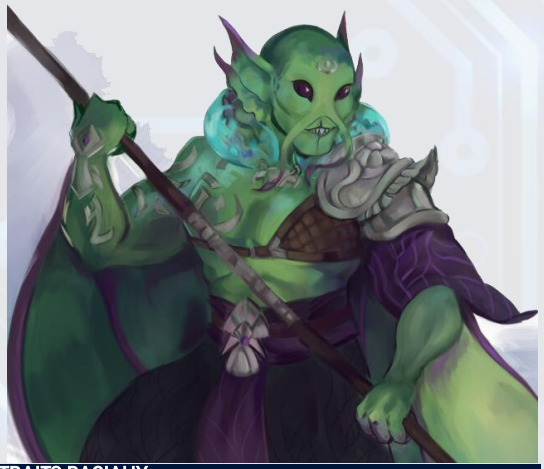
Chute de peau
- Si utilise Acrobaties pour se libérer d'une prise, étreinte ou immobilisation : +4 en Acrobaties

Giclée de sang
- Action de mouvement ; 1/jour +1/5 niveaux
- Cible à 9m ; attaque distance vs CAC ; effet tir de diversion

Grimpeur naturel
- VD escalade 4,50m

Survivant du désert
- Peut survivre sans eau 3 jours +1h/Con

KALOS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Sagesse
- -2 en Constitution

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M
- Sous-type aquatique
- Ne peut pas respirer dans une atmosphère

Déplacement kalo

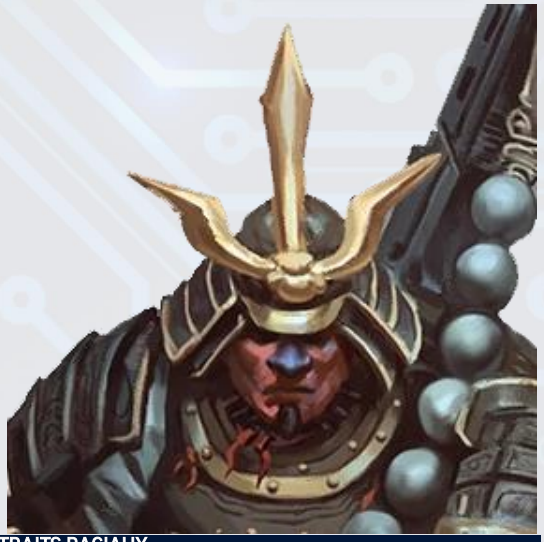
- VD sol 6m
- VD nage 15m

Nageur discret
- +4 en Discrétion sous l'eau

Résistance au froid (5)

Vision kalo
- Vision aveugle (son) 18m
- Vision nocturne

KANABOS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 6

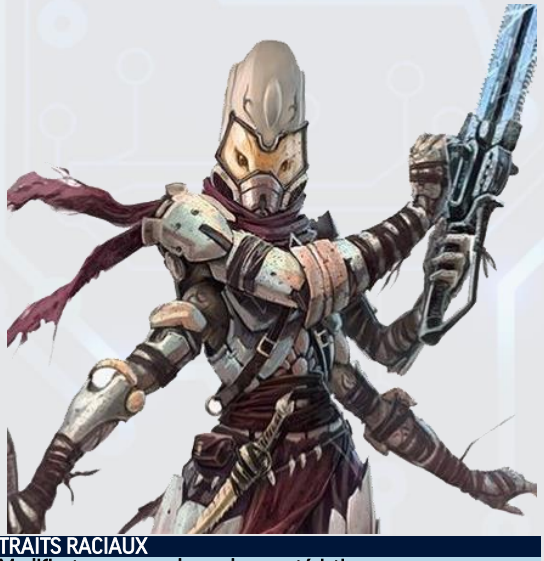
Taille et type
- Extérieur de taille M
- Sous-type gobelinoïde et natif

Expert en armure
- +1 racial à la CA s'ils portent une armure
- Malus d'armure lourde réduit de 1

Magie kanabo
- Pouvoirs magiques
  - *arme surchargée* (1/jour)
  - *déguisement* (1/jour)
- NLS = niveau

Vision dans le noir (18m)

KASATHAS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Sagesse
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type kasatha

Foulée du désert
- La VD n'est pas affectée par un terrain difficile dans les déserts, les collines et les montagnes.

Quatre bras
- Possède quatre bras
- Ne permet pas de faire plus d'action

Historien
- +2 racial en Culture

Grâce naturelle
- +2 racial en Acrobaties
- +2 racial en Athlétisme

Kasathas alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Colon akitonien
- +2 en Dextérité
- +2 en Sagesse
- -2 en Constitution

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Natif de Kasath
- +2 en Dextérité
- +2 en Constitution
- -2 en Charisme

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Nomade
- +2 en Intelligence
- +2 en Charisme
- -2 en Sagesse

Remplace :
- Historien

Membre d'équipage
- +2 racial en Informatique, Ingénierie ou Pilotage

Remplace :
- Grâce naturelle

Traditions personnelles
- 1/jour ; en réaction ; peut relancer un JS raté

KHIZARS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M

- Sous-type khizar et végétal

Empathie naturelle
- +2 racial en Sciences de la vie et en Survie
- Peu communiquer télépathiquement avec les plantes intelligentes

Feuilles persistantes
- Considéré comme humanoïde et plante
- +2 racial vs effet mental, paralysie, poison, effet de sommeil et étourdissement
- Tiennent 3x plus longtemps sans manger (si 4h de lumière du soleil / jour)

Respiration carbonique
- Génère de l'oxygène : donne oxygène pour 2 en cas de suffocation

Sens et communication
- Dénué d'yeux et ne peut pas parler
- Perception aveugle (vibrations et vie) sur 9m

Télépathie limitée
- 9m de rayon
- Doit avoir un langage commun

LASHUNTAS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Charisme

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type lashunta

Dimorphe
- Choisir entre lashunta korasha ou lashunta damaya
- Korasha :
  - +2 en Force
  - -2 en Sagesse
- Damaya :
  - +2 en Intelligence
  - -2 en Constitution

Magie des lashuntas
- Pouvoirs magiques
  - *hébétement* (à volonté)
  - *main psychocinétique* (à volonté)
  - *détection des pensées* (1/jour)
- NLS = niveau

Télépathie limitée
- 9m de rayon
- Doit avoir un langage commun

Étudiant
- +2 racial dans 2 compétences aux choix

Lashuntas alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique et Dimorphe

Héritage du chasseur
- Choisir entre lashunta korasha ou lashunta damaya
- Korasha :
  - +2 en Force
  - +2 Dextérité
  - -2 en Intelligence
- Damaya :
  - +2 en Dextérité
  - +2 en Charisme
  - -2 en Force

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique et Dimorphe

Esprit focalisé
- Choisir entre lashunta korasha ou lashunta damaya
- Korasha :
  - +2 en Intelligence
  - +2 en Charisme
  - -2 en Constitution
- Damaya :
  - +2 en Intelligence
  - +2 en Sagesse
  - +2 en Charisme
  - -4 en Constitution

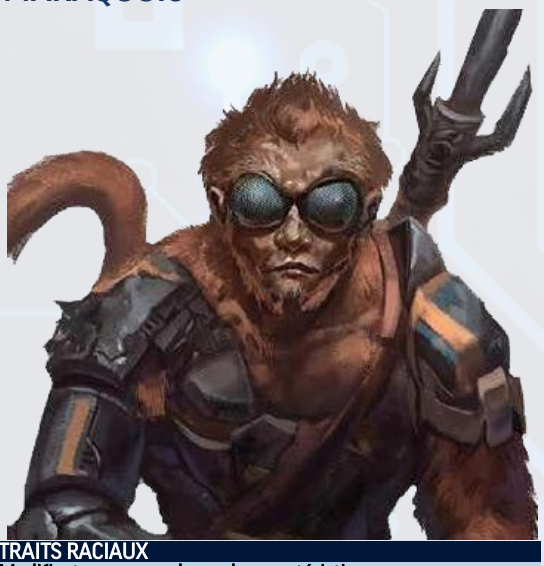
Remplace :
- Magie lashunta et télépathie limitée

Psychiquement résistant
- +2 aux JS Vol vs effets mentaux
- 1/jour, pouvoir magique : *silence mental*

Remplace :
- Etudiant

Rude
- Don bonus Robustesse

MARAQUOÏS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 5

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type maraquoï

Chasseur naturel
- +2 racial en Survie

Grimpeur
- VD escalade 6m

Perception aveugle (son) 9m

Queue préhensible
- Considéré comme une 3ème main
- Ne permet pas plus d'action

Vision nocturne

NAINS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Charisme

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type nain

Armes familières
- Formés au maniement des armes de corps à corps simples et évoluées
- Obtiennent le don de Spécialisation martiale avec ces armes au niveau 3.

Connaissances de la pierre
- +2 racial en Perception pour les détails dans la pierre (pièges, portes)
- Jet automatique à -3m du détail

Ennemis anciens
- +1 à l'attaque vs créature de sous-type orque ou gobelinoïde
- +4 à la CA vs attaque de créatures de sous-type géant

Lentement mais sûrement
- VD de base de 6m au sol
- N'est pas affecté par le port d'une armure lourde ou l'encombrement
- +2 racial aux JS vs poisons, sorts et pouvoirs magiques
- +4 racial à la CAC vs bousculades et croc-en-jambe

Vision dans le noir (18m)

Nains alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

O-grav
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Force

Remplace :
- Armes familières

Mage inflexible
- +2 à la CA vs attaque d'opportunité et actions préparées par un lancement de sort

Remplace :
- Connaissances de la pierre

Mineur expérimenté
- +2 racial en Sciences physiques et Profession (mineur)

Remplace :
- Vision dans le noir

Nain g zéro
- VD sol 7,50m
- +4 racial en Acrobaties et Athlétisme vs apesanteur (et peuvent faire 10)
- VD escalade 7,50m à pleine vitesse en gravité 0

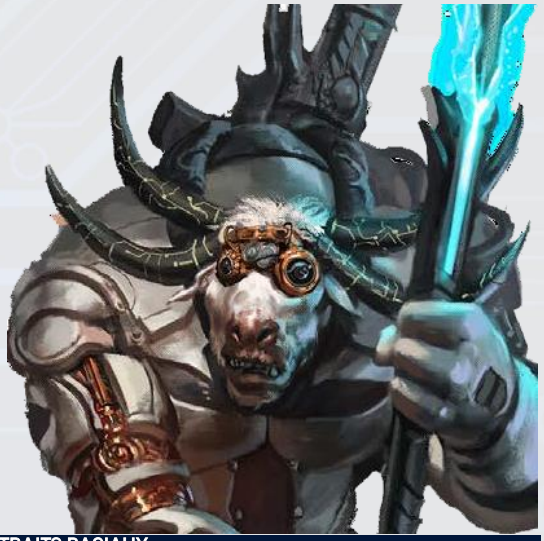
Remplace :
- Ennemis anciens

Nain réformateur
- +2 racial en Diplomatie et Psychologie

Remplace :
- Ennemis anciens
- Armes familières

Réaction opposée
- +4 racial à la CA vs repositionnement
- Si un ennemi rate bousculade, repositionnement ou croc-en-jambe de 5 ou moins vs le nain : réaction, tenter croc-en-jambe

NUARS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Intelligence
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M

Armes naturelles
- 1d3 dgts létaux perforant, non archaïque
- Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

Célérité
- VD sol 12m

Encorner
- Charge sans malus (si déjà sans malus, peut charger en terrain difficile)

Sens inné des labyrinthes
- Sag+niveau pour s'orienter (au lieu de Survie) ou définir un itinéraire (au lieu de Pilotage)

Vision dans le noir (18m)

ORI



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- Aucun (voir ci-dessous)

Points de vie
- 2

Taille et type
- Créature artificielle de taille P ou M
  - Si taille P : +2 en Dextérité
  - Si taille M : +2 en Force
- Sous-type technologique

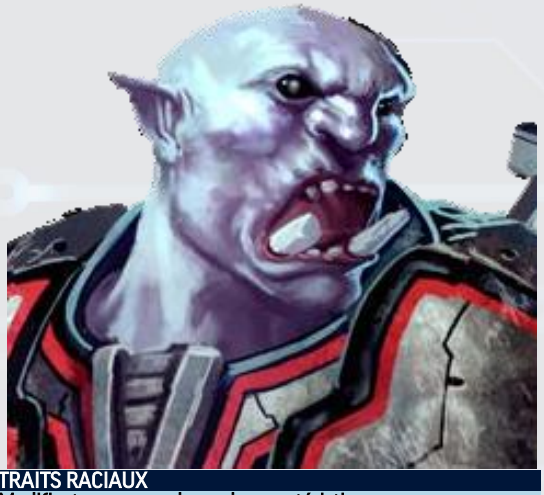
Circuit guérisseur
- Considéré comme vivant pour les effets de soins magique (mais l'effet est ½) et de *rappel à la vie*.
- Récupère PV et PE comme les vivants
- Effet de Médecine avec la compétence Ingénierie

Equipement intégré
- Datajack et communicateurs internes
- Implant cybernétique gratuit intégré (niv objet max = niv/2, mini 1)

Robotique
- Immunisé à hémorragie, maladies, effet létal, poison, dgt non létaux et effets sommeil.
- +4 aux JS sorts ciblant les humanoïdes
- Ne respire pas, ne mange et bois pas, immunisé aux effets du vide, besoin de 8h de repos

Vision dans le noir (18m)

ORQUES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +4 en Force
- -2 en Charisme

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type orque

Spécialisation conditionnée
- Choisir une compétence
- Elle devient une compétence de classe (ou +1 racial)
- +1 à la caractéristique associée à la classe
- 1/jour : +2 dans la compétence pour 1 jet

Survivant féroce
- +2 racial en Intimidation et Survie

Sensibilité à la lumière
- Ebloui dans une zone de lumière vive

Férocité orque
- 1/jour
- Si PV=0, l'orque peut se battre un round de plus

Vision dans le noir (18m)

OSHARUS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Intelligence
- +2 en Sagesse
- -2 en Constitution

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M

Mouvement osharu
- VD sol 7,50 m
- VD nage 7,50m

Scientifique pieux
- Peut utiliser Science de la vie pour identifier créature liée à Mysticisme (et inversement)

Puits de science
- 1/jour ; réussi automatiquement une tentative d'aide pour une compétence liée à Intelligence

Mucus
- Action rapide ; 1d4/jour
- Mucus sur une case adjacente, qui devient un terrain difficile

Vulnérable au sel
- Poignée de sel ou éclaboussure eau salée : 1d6 dgt subis
- Si immergé dans eau salée : 4d6 fgt/round

Vision dans le noir (18m)

OURS EXHAUSSES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Intelligence
- -2 en Sagesse

Points de vie
- 6

Taille et type
- Créature magique de taille G
- Espace occupé de 3m et allonge de 1,50m

Grimpeur
- VD escalade 6m

Charge féroce
- Si charge, peut tenter croc-en-jambe au lieu d'attaque
- Si charge, pas de malus à la CA et attaque
- Pas d'effet terrain difficile si a une autre capacité similaire

Augmentations limitées
- L'emplacement du cerveau ne peut avoir qu'un datajack ou interface personnalisé de mécano

Télépathie limitée
- Portée 9m
- Doit partager un langage commun

Survivant naturel
- +2 racial en Survie et Sciences de la vie

Armes naturelles
- 1d3 dgts létaux tranchants, non archaïque
- Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

Célérité
- VD sol 12m

Vision nocturne

PAHTRAS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Force

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type pahtra

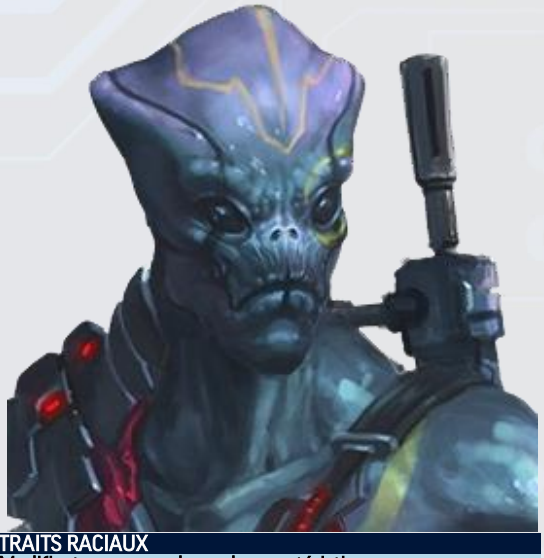
Sens pahtra
- Vision dans le noir (18m)
- Vision nocturne

Agile
- En apesanteur : n'est pas pris au dépourvu ni le malus d'attaque
- Peut retrouver son équilibre en action rapide

Talentueux
- +2 racial en Acrobaties, Discrétion et une Profession au choix

Méfiant
- +2 racial vs effet charmes et coercition

PHENTOMITES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Sagesse
- -2 en Constitution

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type phentomite

Adaptation climatique
- Adapté aux climats atmosphères ténues, altitudes élevées
- Considéré comme taille P pour la suffocation lente

Traqueur thermique
- Action complexe ; action de mouvement (désactive)
- Peut utiliser Perception pour suivre des traces (au lieu de Survie)
- Subit -1 aux JS de Réf

Agilité naturelle
- +3 racial en Athlétisme en escalade ou saut

Vision dans le noir (18m)

QUORLUS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Charisme
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M

Endothermique
- Résistance au feu (5)
- Cumulable avec une autre source de résistance

Lithique
- +2 racial aux JS vs saignement, maladie et poison
- Ne peuvent pas utiliser des drogues, produits médecinaux et substances non magiques similaires
- Ne respire pas et ne subissent pas les effets environnements dans le vide

Bras multiples (3)
- Possède trois bras
- Ne permet pas de faire plus d'action

Lourd
- VD sol 7,50m

Stable
- +4 racial à la CA vs manœuvres de bousculade, repositionnement ou croc-en-jambe

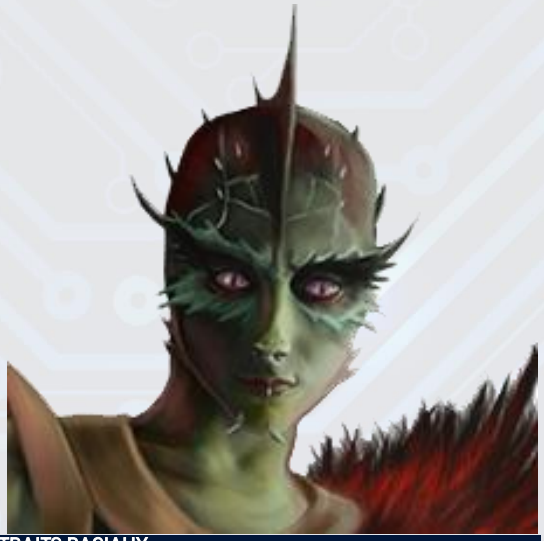
Sens quorlus
- Vision dans le noir (18m)
- Vision nocturne

Vulnérable au froid
- Si subit des dgts froid, devient fatigué 1 round

Fouisseur
- Peut creuser le sol 1,50m/min ; dans la pierre à 0,50m/min
- Décide si il reste un tunnel derrière

Impossible à prendre en tenaille
- La tenaille n'a pas d'effet
- Un quorlu n'est jamais considéré comme pris en tenaille pour un effet de capacité

REPTOÏDES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Charisme
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 5

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type métamorphe

Armes naturelles
- Seulement si n'est pas métamorphosé
- 1d3 dgts létaux perforant, non archaïque
- Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

Changement de forme
- 1/jour
- Apparence d'un humanoïde de taille M (toujours le même)
- Effet de *déguisement* (10min x niveau) : +10 en Déguisement pour se faire passer pour l'humanoïde
- Pour une nouvelle forme : 1 semaine de préparation

Sang froid
- +2 racial en JS vs effets mentaux et poisons

Vision nocturne

RYPHORIENS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Force

Points de vie
- 4

Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type ryphorien

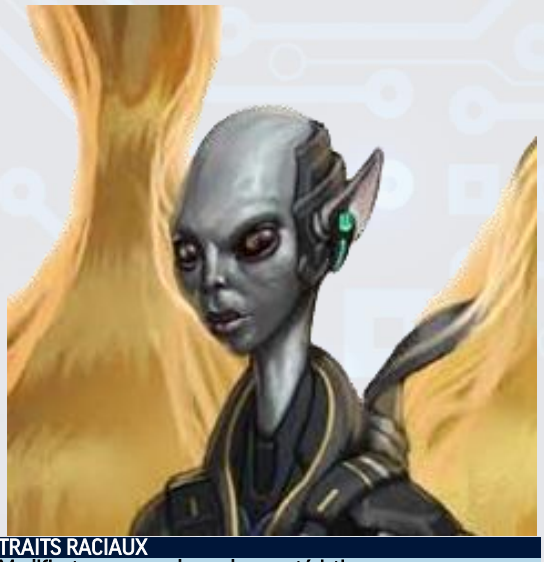
Don supplémentaire
- Don supplémentaire au niveau 1

Sens aiguisés
- +2 racial en Perception

Trimorphique
- Choix définitif du type de ryphorien :
  - Enfant de l'été : résistance feu (5)
  - Enfant de l'hiver : résistance froid (5)
  - Transitionnel : résistance feu et froid (2)
- Résistance cumulable

Vision nocturne

SARCÉSIENS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Force

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille G
- Sous-type sarcésien
- Espace occupé et allonge de 3m

Ailes du vide
- Peut retenir sa respiration 1h et ne subit pas les effets du vide
- Dans le vide, VD vol 18m (moyenne)

Compétent
- 1 rang de compétence gratuit/niveau

Vision nocturne

SHIRRENS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Charisme

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type shirren

Perception aveugle
- Type : vibration
- 9m de rayon

Communautarisme
- 1/jour et si un allié est situé à 3m ou moins
- Peut effectuer 2 jets d'attaque ou de compétence et choisir le meilleur résultat

Fascination culturelle
- +2 racial en Culture
- +2 racial en Diplomatie

Télépathie limitée
- 9m de rayon
- Doit avoir un langage commun

Shirrens alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Auxiliaire
- +2 en Intelligence
- +2 en Charisme
- -2 en Force

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Eclaireur
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Constitution

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Ouvrier
- +2 en Force
- +2 en Dextérité
- -2 en Charisme

Remplace :
- Fascination culturelle

Assimilation culturelle
- +2 racial en Culture et Déguisement

Remplace :
- Communautarisme

Défense de l'Essaim
- 1/jour si un allié est à 3m ou moins et fait un JS
- En réaction : peut donner avantage à l'allié

Remplace :
- Communautarisme et Fascination culturelle

Obsession individuelle
- Choix d'une compétence au niveau 1
- C'est une compétence de classe, avec +2 racial

- Si c'est déjà une compétence de classe : 1rang gratuit par niveau dans la compétence

Remplace :
- Fascination culturelle

Acculturation linguistique
- +2 en Culture
- Deux langues pour chaque rang en Culture (au lieu de 1)

SHOBHAD



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +4 en Force
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille G
- Espace occupé et allonge de 3m

Endurcis
- Résistance au froid (5)
- Cumulable avec d'autres résistances

Férocité shobhad
- 1/jour
- Si PV=0, le shobhad peut se battre un round de plus

Quatre bras
- Possède quatre bras
- Ne permet pas de faire plus d'action

Rapide
- VD sol 12m

Vision dans le noir (18m)

SORCEWYRDS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Intelligence
- +2 en Charisme
- -2 en Constitution

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M

Absorption de force
- Action de réaction ; mains libres arrêtent des *projectiles magiques* vus
- Garde l'énergie 6 rounds (voir Trait de force)

Marchandage
- +2 racial en Bluff et Diplomatie

Quatre bras
- Possède quatre bras
- Ne permet pas de faire plus d'action

Traits de force
- 1/jour ; peu lancer *projectile magique* (pouvoir magique)
- Tous les 2 proj. interceptés (voir Absorption de force) : +1 utilisation

Vision dans le noir (18m)

STRIX



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Charisme

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type strix

Bricoleur
- Base 2h pour fabriquer un objet technologique

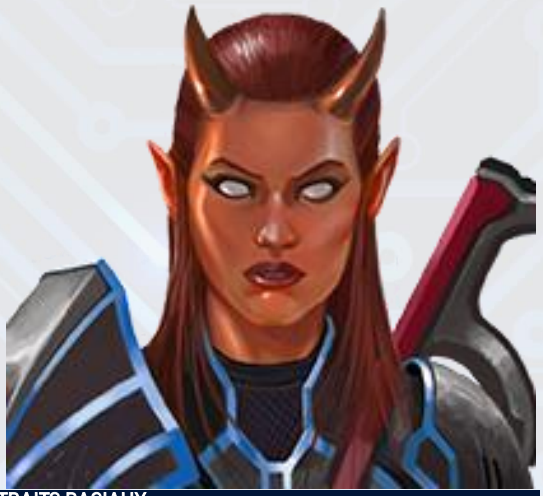
Méfiant
- +2 racial aux JS vs sorts d'illusion

Mobilité strix
- VD au sol 6m
- VD de vol 9m (moyenne)

Né dans les ténèbres
- +2 racial en Perception et Discrétion dans l'obscurité

Vision dans le noir (18m)

TIEFFELINS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Charisme

Points de vie
- 4

Taille et type
- Extérieur de taille M
- Sous-type natif

Sournois
- +2 racial en Bluff et Discrétion

Ténèbres fiélonnes
- Action simple ; 1min (action rapide annule) ; 1/jour/2 niv
- Lumière -1 sur 6m
- Annulé par de la lumière magique si NLS supérieur à niveau

Résistance céleste
- Résistance feu, froid et électricité (5)

Vision dans le noir (18m)

TROX



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 8

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille G
- Espace occupé de 3m ; allonge de 3m

Agrippeur
- +2 racial en lutte

Bras vestigiaux
- 4 bras résiduels (en plus des 2 bras)
- Servent à tenir, tirer ou écarter objets faible volume
- Peut pas attaquer avec ni utiliser des objets

Célérité
- VD sol 12m

Chitine
- +1 racial JS Réf

Ferveur spirituelle
- +2 racial en Intimidation et Mysticisme

Fouisseur
- VD creusement 6m

Frénésie
- 1/jour ; si un allié est blessé par un ennemi significatif
- Peut rentrer en frénésie : +2 racial au càc et -2 à la CA pdt 1min

Massif
- Si sur la défensive ou en défense totale, donne la moitié du bonus à un allié adjacent

Vision dans le noir (18m)

UROGS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Intelligence
- -2 en Charisme

Points de vie
- 6

Taille et type
- Créature magique de taille G
- Espace occupé de 3m ; allonge de 1,5m

Compétents
- 1 rang de compétence/niveau

Déplacements laborieux
- VD sol 6m

Electrolocalisation
- Si en contact avec métal ou cristal, détection présence autres créature en contact sur 18m (même à travers les murs) : perception aveugle (vision)

Franc
- -2 racial en Bluff et Diplomatie

Résistance électrique (5)
- Cumulable avec d'autres résistances

Télépathie limitée
- Portée 9m
- Doit partager un langage commun

Vision dans le noir (18m)

Vision nocturne

VERTHANIS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Intelligence
- -2 en Force

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type verthani

Augmentations facilitées
- Peut avoir un emplacement pour implant cybernétique sur un organe qui a déjà une augmentation

Epiderme de caméléon
- A volonté ; si immobile 1round (et vêtement couvre moins de ¼ de sa peau)
- +10 Discrétion tant qu'il est immobile

Talent
- Don bonus Talent

Vision nocturne

VESKS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 6

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type vesk

Expert en armure
- +1 racial à la CA s'ils portent une armure
- Malus d'armure réduit de 1 avec une armure lourde

Intrépide
- +2 racial aux JS vs effets de terreur

Vision nocturne

Armes naturelles
- 1d3 dgts létaux, non archaïque
- Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

Vesks alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Faible gravité
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Force

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Psychovenimeux
- +2 en Sagesse
- +2 en Charisme
- -2 en Constitution

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Sang de guerre
- +2 en Force
- +2 en Dextérité
- -2 en Charisme

Remplace :
- Expert en armure

Capacité pulmonaire accrue
- Peut retenir son souffle 20 x valeur de Con rounds
- Automatique si sous l'eau, dans le vide, risque de suffoquer ou inhalation de substance dangereuse

Remplace :
- Intrépide

Observateur
- +3 racial en Perception ou Psychologie

Remplace :
- Armes naturelles

Queue préhensible
- La queue est comme une main, pour tenir un objet ou une arme
- Ne donne pas plus d'action

Remplace :
- Expert en armure
- Intrépide
- Armes naturelles

Vesk venimeux
- Peut faire une attaque à mains nues perforante
- Action réaction ; si inflige des dgts : injecte Venin Vesk
- 1/repos de 10min
- Immunisé vs son venin

VLAKAS



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Sagesse
- +2 en Charisme
- -2 en Intelligence

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde de taille M
- Sous-type vlaka

Coopératif
- +2 pour aider et pour les tirs de diversion
- +2 à ceux qui aide le vlaka

Instruit
- Connaissent la version signée et tactile du vlakan

Perceptif
- +2 racial en Perception et Psychologie

Réconforter
- Action simple ; 1PP ; 1/repos de 10min
- Donne 1PP à un allié à 9m

Résistance au froid (5)
- Cumulable avec d'autres résistances

Sens des vlakas
- Choisir un des ensembles de sens ; bénéficie des effets
- Aveugle :
  - Vision aveugle (ouïe) 18m
  - Vision aveugle (odorat) 9m
  - Etat aveuglé
- Sourd :
  - Vision aveugle (odorat) 9m
  - Vision nocturne
  - Etat assourdi (sans malus d'init)
- Ouïe et vision :
  - Perception aveugle (odorat) 9m
  - Vision nocturne

WRIKREECHEES



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Constitution
- +2 en Intelligence
- -2 en Dextérité

Points de vie
- 4

Taille et type
- Humanoïde monstrueux de taille M
- Sous-type aquatique

Accroches
- +4 au jet d'attaque pour agripper une créature plus petite
- Action complexe : 2 tentatives pour agripper (avec -4)

Amphibien
- Respire sous l'eau et à l'air libre

Coopération
- +2 en compétence pour aider et pour tir de diversion
- +2 à ceux qui veulent aider le wrikreechee

Déplacement du wrikreechee
- VD sol 6m
- VD nage 9m

Instinct de protection
- +1 en CA et JS Réf si bénéficie d'un abri

Vision dans le noir (18m)

YSOKI



TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques
- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Force

Points de vie
- 2

Taille et type
- Humanoïde de taille P
- Sous-type ysoki

Abajoues
- Peut stocker 1 volume d'objets dans ses abajoues
- Action rapide : transfère un objet entre les mains et les abajoues
- Action de déplacement : vide ses abajoues au sol (sans attaque d'opportunité)

Vision dans le noir (18m)

Dynamique
- Action rapide : se relever
- En apesanteur : pas de pénalité pour attaquer et n'est pas pris au dépourvu
- +5 racial en Acrobaties pour traverser la case d'un adversaire de taille M ou plus.

Débrouillard
- +2 racial en Ingénierie
- +2 racial en Discrétion
- +2 racial en Survie

Ysokis alternatifs

TRAITS ALTERNATIFS (et Modif. ou trait remplacé)

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Anthropomorphique
- +2 en Intelligence
- +2 en Charisme
- -2 en Force

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

O-grav
- +4 en Dextérité
- -2 en Constitution

Remplace :
- Modificateurs de caractéristique

Survivant
- +2 en Constitution

Remplace :
- Abajoues

Armes naturelles
- 1d3 dgts létaux perforants, non archaïque
- Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

Remplace :
- Débrouillard

Compétent
- 1 rang de compétence au niveau 1 +1/niveau

Remplace :
- Vision dans le noir

Perception aveugle
- Perception aveugle (odorat) à 9m

Remplace :
- Dynamique

Pugnace
- 4 pv raciaux (au lieu de 2)
- +1 intuition à l'attaque si 0 PE

Remplace :
- Débrouillard

Récupérateur
- +2 racial en Survie
- +2 racial aux JS Vig vs maladie, poison et effet nauséeux et fiévreux

Remplace :
- Dynamique
- Débrouillard

Voltigeur
- Avantages de prise en tenaille si un allié menace la cible (indépendamment position)
- Les alliés ont aussi le bonus si l'ysoki l'a

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE CHAQUE RACE

RACE	TAILLE MOYENNE	POIDS MOYEN	MATURITE	ÂGE MAX.
Aasimar	1,50m – 2,10m	50kg – 150kg	18 ans	120 ans
Androïde	1,50m - 2,10m	45kg - 90kg	0	-
Astrazoaire	1,50m – 2,10m	60kg – 80kg	16 ans	120 ans
Bantride	90cm – 1,20m	35kg – 50kg	8 ans	110 ans
Barathu, stade précoce	1,20m – 1,80m	75kg – 125kg	30 ans	800 ans
Bolida	1,95m – 2,25m	150kg – 200kg	5 ans	190 ans
Borai	Spécial	Spécial	0	300 ans
Contemplatif	90cm – 1,20m	35kg – 60kg	50 ans	600 ans
Damaï	1,50m – 2,10m	50kg – 125kg	14 ans	120 ans
Demi-elfe	1,65m - 1,95m	50kg – 100kg	20 ans	180 ans
Demi-orque	1,50m – 2,10m	65kg – 100kg	14 ans	80 ans
Draconien	2,40m – 6m	250kg – 1 250kg	25 ans	200 ans
Draélik	1,80m – 2,40m	65kg – 135kg	15 ans	110 ans
Drow	1,65m – 1,95m	50kg – 75kg	100 ans	750 ans
Elfe	1,65m – 1,95m	50kg – 75kg	100 ans	750 ans
Embri	1,05m – 1,35m	75kg – 125kg	8 ans	80 ans
Formien	1,80m – 2,40m	75kg – 125kg	1 an	25 ans
Fureteux	60cm – 1,20m	10kg – 25kg	6 ans	100 ans
Ghoran	1,50m – 1,80m	60kg – 90kg	2 ans	300 ans
Gnome	90cm – 1,05m	15kg – 25kg	40 ans	500 ans
Gobelin de l'espace	90cm – 1,20m	15kg – 20kg	7 ans	60 ans
Gris	60cm – 1,20m	15kg – 30kg	25 ans	800 ans
Haan	2,40m – 3m	60kg – 125kg	10 ans	90 ans
Halfelin	75cm – 1,05m	10kg – 20kg	20 ans	200 ans
Hobgobelin	1,50m – 1,80m	75kg – 125kg	14 ans	80 ans
Humain	1,50m - 2,10m	45kg - 150kg	18 ans	120 ans
Ikeshti	75cm – 1,05m	15kg – 45kg	25 ans	80 ans
Kalo	1,50m – 1,80m	35kg – 65kg	18 ans	130 ans
Kanabo	1,50m – 2,10m	100kg – 150kg	14 ans	90 ans
Kasatha	1,80m - 2,10m	50kg - 90kg	25 ans	140 ans
Khizar	1,80m – 2,10m	75kg – 125kg	60 ans	800 ans
Lashunta	1,50m - 2,10m	65kg - 80kg	20 ans	120 ans
Maraquoï	1,75m – 2,10m	50kg – 125kg	12 ans	70 ans
Nain	1,20m – 1,35m	75kg – 100kg	40 ans	450 ans
Nuar	2,10m – 2,40m	130kg – 175kg	13 ans	130 ans
ORI	90cm – 2,40m	25kg – 100kg	0	-
Orque	1,50m – 2,10m	70kg – 160kg	12 ans	60 ans
Osharu	1,05m – 1,35m	60kg – 80kg	18 ans	110 ans
Ours exhaussé	2,70m – 3,30m	500kg – 750kg	7 ans	80 ans
Pahtra	1,80m – 2,10m	70kg – 95kg	14 ans	110 ans
Phentomite	1,80m – 2,40m	65kg – 110kg	16 ans	110 ans
Quorlu	1,20m – 1,50m	150kg – 200kg	22 ans	210 ans
Reptoïde	1,50m – 1,80m	50kg – 90kg	30 ans	300 ans
Ryphorien	1,50m – 2,10m	50kg – 100kg	18 ans	120 ans
Sarcésien	3m – 4,50m	200kg – 250kg	20 ans	200 ans
Shobhad	3,30m – 3,90m	200kg – 300kg	20 ans	120 ans
Shirren	1,50m - 1,80m	45kg - 70kg	5 ans	70 ans
Sorcewyrd	1,80m – 2,40m	100kg – 200kg	100 ans	1 600 ans
Strix	1,50m – 1,80m	55kg – 75kg	12 ans	70 ans
Tieffelin	1,50m – 2,10m	50kg – 150kg	18 ans	120 ans
Trox	3m – 3,60m	850kg – 1 000kg	6 ans	100 ans
Urog	3m – 4,50m	250kg – 500kg	50 ans	500 ans
Verthani	2,10m – 2,70m	100kg – 175kg	16 ans	140 ans
Vesk	1,80m - 2,40m	90kg - 140kg	16 ans	90 ans
Vlaka	1,65m – 1,95m	85kg – 100kg	3 ans	70 ans
Wrikreechee	1,50m – 2,10m	125kg – 175kg	13 ans	80 ans
Ysoki	90cm - 1,20m	25kg - 45kg	10 ans	80 ans

THÈMES

THÈMES JOUABLES

Les thèmes jouables sont dans la liste suivante :

THÈME	VO	Bonus de carac	Description	Source	
Agent corporatiste	Corporate agent	+1 Cha	Vous êtes un agent d'une corporation, qui compte sur vos capacités à négocier et conclure des accords et sur votre astuce naturelle pour faire avancer ses objectifs.	MdP	
Agent de l'ordre	Law officer	+1 Sag	Vous êtes un agent de la loi dans une galaxie soumise au chaos et à la corruption.	GOP	NEW
Athlète	Athlete	+1 For, Dex ou Con	Vous êtes ou étire un athlète professionnel avec des compétences physiques très spécialisées. Vos impressionnantes capacités physiques vous permettent de gagner votre vie.	GOP	NEW
Biotechnicien	Biotechnician	+1 Int	Vous êtes un chercheur en biotechnologie ou un utilisateur de cette technologie et vous passez votre temps à chercher ou à mettre au point de nouveaux biotechs.	MdP	NEW
Chasseur de primes	Bounty hunter	+1 Con	Rien ou presque ne peut vous empêcher de traquer vos proies et de les ramener mortes ou vives.	LdR	
Cyber-natif	Cyberborn	+1 Int	Vous avez été doté d'augmentations cybernétiques depuis votre enfance, et vous en voulez d'autres pour évoluer.	MdP	
Disciple solaire	Solar disciple	+1 Sag	Que vous soyez un fidèle de Sarenrae ou simplement un habitant de l'Archipel ardent, le soleil occupe une place centrale dans votre vie, au sens propre comme au sens figuré.	MdP	
Érudit	Scholar	+1 Int	En tant qu'universitaire, vous avez assimilé une solide base de connaissances diverses et vous êtes toujours avide d'en savoir plus.	LdR	
Escroc	Grifter	+1 Int	Vous comptez sur votre intelligence pour arnaquer les autres. Vous êtes un expert dans un domaine d'activité, mais vous avez les connaissances pour vous faire passer pour un autre.	GOP	NEW
Explorateur stellaire	Spacefarer	+1 Con	Vous vivez au milieu des étoiles à la recherche de mondes nouveaux à explorer et êtes toujours prêt pour l'aventure.	LdR	
Garde	Guard	+1 For ou Dex	Vous êtes un garde, un guetteur ou un éclaireur et c'est votre métier d'être toujours vigilant.	GOP	NEW
Gardien sauvage	Wild warden	+1 Sag	Vous pensez que le confort a ramolli les gens, vous y renoncez donc pour vivre dans la nature, comme les jungles de Castrovel.	MdP	
Gladiateur	Gladiator	+1 Con	Vous êtes un vétéran de l'industrie publique des sports sanglants, un survivant.	MdP	
Hors-la-loi	Outlaw	+1 Dex	Que vous soyez coupable ou non, vous êtes un criminel recherché dans une cité, sur une planète ou même dans toute la galaxie.	LdR	
Icône	Icon	+1 Cha	Vous êtes une célébrité populaire et respectée au sein de l'espace colonisé.	LdR	
Malfrat	Street rat	+1 Dex	Vous êtes né dans la pauvreté, au sein des classes sociales les plus basses de la galaxie. Vous savez comment évoluer parmi la lie de la société et la vie vous a appris à ne compter que sur vous-même.	GOP	NEW
Mercenaire	Mercenary	+1 For	Vous êtes un mercenaire convenablement entraîné qui joue un rôle essentiel aux côtés de vos compagnons lors des combats.	LdR	
Noble héritier	Noble scion	+1 Cha	Vous êtes né dans un environnement privilégié et influent. Vous pouvez utiliser les ressources de votre famille pour vous faciliter la vie et pouvoir profiter de la galaxie.	GOP	NEW
Pèlerin de l'Équilibre	Tempered pilgrim	+1 Cha	Vous avez entrepris le rite kasatha de l'Équilibre, et avez décidé qu'une année d'étude ne vous suffisait pas.	MdP	
Pilote de chasse	Ace Pilot	+1 Dex	Grâce à vos mains toujours fermes et vos nerfs d'acier, vous êtes devenu un pilote compétent de vaisseaux spatiaux et d'autres véhicules.	LdR	
Pirate de l'espace	Space pirate	+1 Dex	Vous considérez la notion de biens individuels comme un concept ridicule jusqu'à ce que ces biens soient vôtres.	MdP	NEW
Prêtre	Priest	+1 Sag	Votre inébranlable dévotion à une philosophie ou une religion compose l'essentiel de votre personnalité.	LdR	
Prophète des rêves	Dream prophet	+1 Sag	Vous avez été attiré sur Liavara par les chants des Rêveurs qui ont éveillé en vous une résonnance avec ces entités illuminées.	MdP	NEW
Roboticien	Roboticist	+1 Int	Vous êtes fascinés par le fonctionnement des machines, que ce soit des créatures artificielles ou des équipements technologiques.	MdP	
Sang-dragon	Dragonblood	+1 Cha	Vous ressentez la magie draconique palpiter dans vos veines et le rugissement guttural des dragons vous revigore.	MdP	NEW
Sans thème	Themeless	+1 au choix	Aucune des catégories décrites ci-dessus ne vous convient vraiment ou vous vous voyez comme une page blanche	LdR	
Sectateur	Cultist	+1 Con	Vous êtes devenu le partisan encapuchonné et anonyme d'une religion ou d'une organisation qui doit rester secrète.	MdP	NEW
Sensoriel	Sensate	+1 Con	Vous vous délectez de nouvelles expériences et sensations. Vous accueillez chaque nouvelle aventure avec zèle et déférence, avec un enthousiasme sans borne.	GOP	NEW
Touché par la mort	Death-touched	+1 Con	Vous avez été affecté par les énergies de la mort et de l'énergie négative.	MdP	NEW

Xéno-archéologue	Xenoarchaeologist	+1 Int	Vous voulez explorer les ruines des civilisations d'autrefois, qu'elles soient anciennes de plusieurs millénaire ou qu'elles aient récemment périclité.	MdP	*NEW*
Xéno-chercheur	Xenoseeker	+1 Cha	En voyageant au-delà des frontières de l'espace des Mondes du Pacte, vous vous efforcez d'établir des contacts avec des formes de vie extraterrestres	LdR	

Vous trouverez une description résumée des capacités des thèmes (consulter les règles pour plus de détails) :

AGENT CORPORATISTE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Diplomatie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et Profession pour avoir des infos sur une entreprise ou ses cadres

AGENT DE L'ORDRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Psychologie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Psychologie pour détecter la duperie et déceler un message secret ; ou pour les compétences pour se rappeler d'infos sur les criminels, les agents de la loi.

ATHLETE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Force, Dextérité ou Constitution ▪ Acrobaties (si vous avez choisi Dex ou Con) ou Athlétisme (si vous avez choisi For) est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture sur votre sport

BIOTECHNICIEN

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Médecine est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour identifier des biotechs et les entreprises biotechs.

CHASSEUR DE PRIME

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Survie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et Profession (chasseur de primes) pour avoir des infos sur une cible ou sur les représentants de la loi

CYBER-NATIF

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Informatique est une compétence de classe ▪ -5 aux DD d'Ingénierie et Sciences de la vie pour identifier les augmentations cybernétiques, identifier les laboratoires d'augmentation ou les techniques d'augmentation cybernétique

DISCIPLE SOLAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Perception est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences physiques pour les sujets scientifiques liés au soleil ou la lumière
	▪ - 5 aux DD de Mysticisme pour les sujets liés aux religions centrées sur le soleil, le plan du feu ou de l'énergie positive.

ERUDIT

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Sciences de la vie ou Sciences physiques (au choix) est une compétence de classe ; avec une spécialité ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie ou Sciences physiques pour avoir des infos sur votre spécialité

ESCROC

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ +1 en Profession (une au choix) et peut tenter un jet de Profession sans formation ▪ -5 aux DD de Culture et Profession pour avoir des infos sur une entreprise ou une organisation commerciale

EXPLORATEUR STELLAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Sciences physiques est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences physiques pour avoir des infos sur un monde ou un phénomène spatial

GARDE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Force ou Dextérité ▪ Perception est une compétence de classe ▪ -5 aux DD d'Ingénierie pour identifier les pièges et systèmes de sécurité ; -5 aux DD de Mysticisme pour identifier les objets magiques.

GARDIEN SAUVAGE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Survie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour identifier une créature (animal, plante ou vermine)

GLADIATEUR

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Intimidation est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour se souvenir de styles de combats ou de combattants

HORS-LA-LOI

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Dextérité ▪ Escamotage est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur la pègre

ICONE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Culture est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et d'une Profession au choix pour avoir des infos sur une icône ou la profession

MALFRAT

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Dextérité ▪ Discrétion est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur les lois locales, le monde criminel et le rumeurs ▪ -5 aux DD de Survie pour vivre de la terre

MERCENAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Force ▪ Athlétisme est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et de Profession (mercenaire) pour avoir des infos sur l'armée

NOBLE HERITIER

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Bulff ou Diplomatie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur l'aristocratie et l'étiquette

PELERIN DE L'EQUILIBRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Culture est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur une nouvelle culture ▪ Chaque rang de Culture vous apprends 2 langues au lieu d'une seule

PILOTE DE CHASSE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Dextérité ▪ Pilotage est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur des vaisseaux

PIRATE DE L'ESPACE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Dextérité ▪ Bluff est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur les marchés noirs, les contrebandiers et pirates.

PRETRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Mysticisme est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Mysticisme pour avoir des infos sur des religions et leurs ordres

PROPHETE DES REVES

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Mysticisme est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Mysticisme pour identifier des sorts ou pour avoir des infos sur des arcanes et des traditions magiques

ROBOTICIEN

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Informatique est une compétence de classe ▪ -5 aux DD d'Ingénierie pour identifier une créature ou une technologie

SANG-DRAGON

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Culture est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture ou Mysticisme pour avoir des infos sur les dragons

SANS-THEME

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Connaissance générale :** ▪ Choisissez une compétence de classe au choix ▪ +1 dans une caractéristique au choix

SECTATEUR

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Déguisement est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Mysticisme et Culture pour avoir des infos sur les cultes et religions secrètes ▪ -5 aux DD de Diplomatie pour avoir des infos sur les membres d'un culte

SENSORIEL

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Perception est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour des infos sur les traditions et les innovations artistiques ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour identifier des consommables (drogues, médicaments, poisons, etc)

TOUCHÉ PAR LA MORT

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Perception est une compétence de classe ▪ Perception au lieu de Mysticisme pour des infos sur les morts-vivants et l'énergie négative

XENO-ARCHEOLOGUE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Ingénierie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD pour identifier les technologies rares, anciennes ou extra-terrestre

XENO-CHERCHEUR

NIV	BONUS DE THÈME

1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Sciences de la vie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour identifier une espèce

CLASSES

CLASSES JOUABLES

Les classes jouables sont dans la liste suivante :

CLASSE	VO	Carac essentielle	Description	Source	
Agent	Operative	Dex	L'agent possède les compétences pour accomplir presque n'importe quelle mission exigeant de la discrétion et de la ruse, qu'il s'agisse d'une opération d'espionnage ou d'élimination.	LdR	
Biohacker	Biohacker	Int ou Sag	Le biohacker utilise des catalyseurs complexes et des connaissances médicales en marge de la science pour amplifier les capacités de ses alliés et limiter celles de ses adversaires, souvent grâce à des armes à injection.	GOP	*NEW*
Distordeur	Witchwarper	Cha	Les distordeurs sont de puissants lanceurs de sorts qui puisent leur magie dans des réalités alternatives et peuvent attirer des bulles de ces réalités dans la leur	GOP	*NEW*
Émissaire	Envoy	Cha	Un émissaire use de son intelligence et de son magnétisme personnel pour aider ses alliés et tromper ses ennemis, souvent dans le cadre de négociations ou de démarches politiques.	LdR	
Entropiste	Vanguard	Con	Expert du combat rapproché, l'entropiste a acquis un contrôle surnaturel sur le pouvoir de l'entropie et peut accélérer, ralentir ou modifier la manière dont se manifeste l'énergie.	GOP	*NEW*
Mécano	Mechanic	Int	Maîtrisant l'art de la construction et de la modification des appareils, le mécano a pour compagnon soit une intelligence artificielle évoluée, soit un drone robot dernier cri.	LdR	
Mystique	Mystic	Sag	Le mystique canalise par magie l'énergie qui relie toutes choses souvent grâce à un lien divin ou la compréhension instinctive des systèmes biologiques.	LdR	
Solarien	Solarian	Cha	Le solarien étudie et tire sa puissance du cycle de vie des étoiles. Ses techniques lui permettent de créer une arme ou une armure à partir d'un fragment d'énergie stellaire.	LdR	
Soldat	Soldier	For ou Dex	Maîtrisant parfaitement les armes de la guerre, le soldat est prêt à semer le chaos quand il est nécessaire d'avoir recours à la force. Il se spécialise généralement dans une forme de combat.	LdR	
Technomancien	Technomancer	Int	Le technomancien comprend le lien entre la magie et la technologie et l'exploite en pliant la réalité à sa volonté, en fonction de ses besoins.	LdR	

Vous trouverez une description résumée des capacités des classes (consulter les règles pour plus de détails), les noms en VO sont indiqués en rose :

AGENT



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE

Points d'endurance par niveau
- 6 + modificateur de Constitution

Points de vie par niveau
- 6 PV

Caractéristique essentielle
- Dextérité

Compétences de classe
- Rangs par niveau : 8 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Athlétisme (For)
- Bluff (Cha)
- Culture (Int)
- Déguisement (Cha)
- Discrétion (Dex)
- Escamotage (Dex)
- Informatique (Int)
- Ingénierie (Int)
- Intimidation (Cha)
- Médecine (Int)
- Perception (Sag)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Psychologie (Sag)
- Survie (Sag)

Port d'armure
- Armures légères

Maniement des armes
- Armes de corps à corps simples
- Armes légères
- Armes de précision

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+0/+2	▪ Avantage de l'agent (+1) ▪ Spécialisation ▪ Feinte offensive (+1d4)
2	+1	+3/+0/+3	▪ Esquive totale ▪ Exploit d'agent

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Avantage de l'agent (Ext) (Operative's edge)

Vous bénéficiez de :

- +1 d'intuition en initiative
- +1 d'intuition dans toutes les compétences

NIV 3 - ???
NIV 7 - ???
NIV 11 - ???
NIV 14 - ???
NIV 17 - ???
NIV 20 - ???

Spécialisation (Specialization)

Choisissez une des spécialisations du tableau ci-dessous, vous bénéficiez de :

- Don Talent pour les compétences associées ;
- 1 rang gratuit pour les compétences associées (à chaque niveau)
- Une compétence supplémentaire qui peut être utilisée avec la feinte offensive

Spécialisation	Compétences associées	Compétence de feinte offensive
Casse-cou	Acrobaties, Athlétisme	Acrobaties
Détective	Culture, Psychologie	Psychologie, avec un bonus de +4
Espion	Bluff, Déguisement	Bluff, avec un bonus de +4
Explorateur	Culture, Survie	Survie, avec un bonus de +4
Fantôme	Acrobaties, Discrétion	Discrétion, avec un bonus de +1
Hackeur	Informatique, Ingénierie	Informatique, avec un bonus de +4
Spécialiste	Ingénierie, Escamotage	Ingénierie, avec un bonus de +4
Voleur	Perception, Escamotage	Escamotage

NIV 5 - ???
NIV 7 - ???
NIV 11 - ???

Feinte offensive (Ext) (Trick attack)

Vous avez une attaque spéciale :

- Action complexe ;
- Déplacement de votre VD max puis une attaque ;
- Avec une arme « propriété spéciale agent » ou une arme légère ;
- Jet de Bluff, Intimidation ou Discrétion

DD feinte offensive = 20 + FP de la cible

- En cas de réussite, pour votre attaque :
  - Cible pris au dépourvu
  - +1d4 dgts bonus

NIV 3 - ???
NIV 5 - ???
NIV 7 - ???
NIV 9 - ???
NIV 11 - ???
NIV 13 - ???
NIV 15 - ???
NIV 17 - ???
NIV 19 - ???

NIV 2 : Esquive totale (Ext) (Evasion)

Si vous réussissez un JS Réf qui fait ½ dégâts en cas de succès, vous ne subissez aucun dégâts.

NIV 2 : Exploit d'agent (Operative exploit)

Vous apprenez des techniques spéciales :

- Vous ne pouvez prendre un exploit qu'une fois
- Si un JS est nécessaire :

DD exploit agent = 10 + ½ niveau + mod de Dex

- Si un jet de compétence est nécessaire :

DD compétence = 10 + 1,5 x niveau + mod de Dex

NIV mini	IMPROVISATIONS
2	**Armement dissimulé (Ext)** ▪ Double bonus avantage d'agent pour Escamotage pour cacher une arme
2	**Assassin shuriken (Ext)** ▪ Don bonus Maniement arme spéciale (shuriken) ▪ Utilisation Dex au lieu de For à l'attaque ▪ Peut les utiliser au càc avec caractéristique agent ▪ NIV 3 - ??? ▪ NIV 12 - ??? ▪ NIV 17 - ???
2	**Botte secrète (Ext)** ▪ Bénéficie d'un don de combat bonus
2	**Clone holographique (Ext)** ▪ Action simple ; 1/jour ▪ 1d4 doubles pdt 1min/niveau ▪ NIV 6 - ???
2	**Coup de pied agile (Ext)** ▪ Action mouvement ou au début d'un déplacement ▪ Ramasse un objet dans une case adjacente (vol 2) ▪ Acrobaties DD 15 pour réussir
2	**Coup de pistolet (Ext)** ▪ Attaque au càc avec arme légère (dgts mains nues) ▪ Effet arme d'agent ; dgts létaux
2	**Déguisement rapide (Ext)** ▪ Action simple ; 1/jour ▪ Effet de *déguisement* pdt 1min/niv ▪ NIV 6 - ???
2	**Feindre la mort (Ext)** ▪ Si vous subissez des dgts, en réaction : vous pouvez feindre la mort ▪ Bluff DD 10+Psychologie adv ou DD 15 +1,5 x FP ▪ Action complexe par tour pour maintenir
2	**Frappe mortelle (Ext)** ▪ Applique agent aux attaques à mains nues ▪ Ne sont plus archaïque
2	**Inoculation (Ext)** ▪ Bonus d'avantage d'agent aux JS Vig vs poison et maladies
2	**Mobilité instinctive (Ext)** ▪ Une cible ne peut pas faire d'attaque d'opportunité pendant une feinte offensive
2	**Optimisation d'armure (Ext)** ▪ Ajoute un emplacement d'armure sur une armure (que pour vous)
2	**Pilote exceptionnel (Ext)** ▪ Si attaque dans un véhicule : ½ malus du véhicule à l'attaque (min 0) ▪ +2 en manœuvre évitement et agressive (poursuite)
2	**Recharge éclair (Ext)** ▪ Propriété rechargement rapide sur les armes légères (sans automatique)
2	**Repérage des pièges (Ext)** ▪ Double bonus avantage d'agent en Perception vs pièges ▪ Jet de Perception auto à 3m d'un piège
2	**Saboteur d'élite (Ext)** ▪ Durée ½ d'Ingénierie vs serrures et pièges
2	**Sans une trace (Ext)** ▪ +2 aux jets vs Perception d'un adversaires ▪ +4 aux DD Survie pour vous suivre
2	**Touche-à-tout (Ext)** ▪ Peut utiliser compétences non formées ▪ Bonus d'avantage de l'agent si vous n'avez aucun rang dans une compétence
2	**Traitement de terrain (Ext)** ▪ 1 PP ; 1 min ▪ Récupérez 3 x niveau PV
2	**Vision de nuit (Ext)** ▪ Vision dans le noir et vision nocturne 18m
2	**Xeno-archives (Ext)** ▪ Double bonus avantage d'agent pour identifier une créature ▪ Si réussite : +2 en compétence pour feinte offensive

NIV 4 - ???
NIV 6 - ???

NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

BIOHACKER



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE
Points d'endurance par niveau ▪ 6 + modificateur de Constitution
Points de vie par niveau ▪ 6 PV
Caractéristique essentielle ▪ Intelligence ou Sagesse
Compétences de classe ▪ Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence ▪ Bluff (Cha) ▪ Culture (Int) ▪ Diplomatie (Cha) ▪ Escamotage (Dex) ▪ Informatique (Int) ▪ Ingénierie (Int) ▪ Médecine (Int) ▪ Perception (Sag) ▪ Profession (Cha, Int ou Sag) ▪ Psychologie (Sag) ▪ Sciences de la vie (Int) ▪ Sciences physiques (Int
Port d'armure ▪ Armures légères
Maniement des armes ▪ Armes de corps à corps simples ▪ Grenades ▪ Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0/+2/+0	▪ Biovecteurs ▪ Domaine d'étude principal ▪ Expert en injection ▪ Méthode scientifique ▪ Microlabo personnalisé
2	+1	+0/+3/+0	▪ Expert en injection +1 ▪ Théorème

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Bio-vecteurs (Ext) (Biohacks)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- Peut générer des bio-vecteurs, que seul vous peut utiliser
  - S'injecte avec une arme à injection, au moment de l'attaque ; ou avec une seringue (attaque càc ; 0 dgt) ; ou par une action simple sur une cible consentante ; ou par un tir (arme à injection) sans jet sur une cible synchro avec votre microlabo
  - Ne se dépense pas si l'attaque rate au càc
  - N'affecte pas une cible si l'attaque ne fait pas de dégâts
  - Chaque jour après repos 8h : 10 min pour préparer les ingrédients pour 1 + carac essentielle bio-vecteurs ; même effet après un repos de 10min avec 1PP

BIO-VECTEURS
Amplificateur basique ▪ Durée = mod. carac essentielle rounds (min 1 round) ▪ Choisir un des effets à chaque usage ○ +1 altération à la CA ○ +2 altération à toutes ses compétences ○ +3m altération à une de ses VD
Amplificateur mineur ▪ Peut utiliser Médecine sur une cible touchée (à portée du microlabo personnalisé) ; sans coût d'action ; un des effets suivant : ○ Premiers secours ○ NIV 3 - ??? ○ NIV 6 - ???
Inhibiteur basique ▪ Durée 3+ mod. carac essentielle rounds (min 1 round) ▪ Un seul de vos inhibiteur basique peut affecter une cible ▪ Choisir un des effets à chaque usage : ○ -2 à la CA ○ Diminue RD de 5 ○ Diminue de 5 une résistance à un type d'énergie (au choix) ○ NIV 9 - ??? ○ NIV 17 - ???
Inhibiteur mineur ▪ -1 à l'attaque pdt 3+mod. carac essentielle rounds

Domaine d'étude principal (Ext) (Primary field of study)

Vous devez choisir un domaine d'étude dans le tableau ci-dessous qui vous fait bénéficier des effets suivants :

- Vous obtenez un amplificateur et un inhibiteur unique
- Ne fonctionnent que sur les créatures vivantes (et pas les objets, ni les non-vivants)
- Pour les durées, voir Amplificateurs et Inhibiteurs basiques

NIV 5 - ???

Choisissez votre domaine d'étude parmi les suivants :

- Le calcul d'un DD pour résister à l'effet est toujours :

DD domaine étude = 10 + moitié du niveau + modificateur de caractéristique essentielle

NIV	Bonus
GENETIQUE	
1	**Amplificateur** ▪ Cible vivante ; perception aveugle (son) 18m (60min) ▪ Si déjà acquis : bénéficie de Combat aveugle
1	**Inhibiteur** ▪ Vulnérabilité à une énergie (au choix) ▪ Ou transforme une immunité en résistance (20) ▪ Ou réduit une résistance de 10 (min 0) ▪ Cible vivante ; perception aveugle (son) 18m (60min)
IMMUNOLOGIE	
1	**Amplificateur** ▪ +2 JS Vig
1	**Inhibiteur** ▪ -2 JS Vig
NEUROCHIMIE	
1	**Amplificateur** ▪ Ignore état confus et chancelant
1	**Inhibiteur** ▪ -2 JS Vol
PHARMACOLOGIE	
1	**Amplificateur** ▪ Immunité état hémorragie (et termine un effet hémorragie en cours)

1	**Inhibiteur** ▪ Cible encombrée ▪ JS Vig pour ne pas être enchevêtrée
TOXICOLOGIE	
1	**Amplificateur** ▪ Tous ceux qui attaquent naturellement la cible ont -2 à l'attaque (effet de poison) ▪ Fonctionne après avoir touché une fois si possède une protection environnementale
1	**Inhibiteur** ▪ Etat fiévreux (effet de poison)

Expert en injection (Ext) (Injection expert)

Vous bénéficiez des bonus suivant :

- Formé aux armes avec la propriété spéciale injection
- Si vous touchez un allié avec une telle arme, il ne prends pas de dgts et bénéficie d'un éventuel bio-vecteur amplificateur, drogue, médicament, poison, serum ou autre
- Si vous avez plusieurs type de munitions : vous pouvez choisir le type de munition utilisé dans une attaque
- NIV 2 : vous bénéficiez d'un bonus d'attaque de +1 avec ces armes

NIV 9 - ???
NIV 18 - ???

Méthode scientifique (Ext) (Scientific method)

Vous bénéficiez des bonus suivant si vous avez choisi la caractéristique essentielle Sagesse :

Instinctif
- Choisissez 2 compétences
- 1 rang supplémentaire par niveau pour chaque compétence choisie
- +1 intuition dans chaque compétence choisie
- Modificateur de Sagesse à la place d'Intelligence dans Sciences de la vie, Médecine et Sciences physiques

NIV 3 - ???
NIV 7 - ???
NIV 11 - ???
NIV 15 - ???
NIV 19 - ???

Vous bénéficiez des bonus suivant si vous avez choisi la caractéristique essentielle Intelligence :

Studieux
- +1 aux JS de Volonté
- +1 intuition en Sciences de la vie, Médecine et Sciences physiques
- Modificateur d'Intelligence à la place de Sagesse dans Perception et Psychologie

NIV 3 - ???
NIV 7 - ???
NIV 8 - ???
NIV 11 - ???
NIV 15 - ???
NIV 16 - ???
NIV 19 - ???

Microlabo personnalisé (Ext) (Custom microlab)

Vous bénéficiez des bonus suivant:

- Trousse médicale personnalisée pouvant tenir dans une main, un emplacement d'amélioration d'armure ou une augmentation cybernétique sur le cerveau ou le bras (qui ne prends pas de place)
- Considéré comme medkit et analyseur chimique
- Sciences de la vie et Sciences physiques plutôt que Mysticisme pour faire des sérums (non magiques)
- Action mouvement : une cible en vue (à 18m) pour l'identifier ; Sciences de la vie si c'est vivant, Sciences physiques sinon ; sans formation et avec un 20
- Peut se synchroniser avec 3 + carac essentielles créatures consentantes (10min) pour 24h

NIV 5 - ???
NIV 9 - ???
NIV 17 - ???

NIV 2 : Théorème (Theorem)

Vous apprenez des techniques spéciales :

- Vous ne pouvez prendre un théorème qu'une fois
- Les théorèmes avec une (*) s'appliquent à votre aptitude bio-vecteurs et non cumulable
- Si un JS est nécessaire :

DD théorème biohackeur = 10 + ½ niveau + mod de caractéristique essentielle

- Si un jet de compétence est nécessaire :

DD compétence = 10 + 1,5 x niveau + mod de caractéristique essentielle

NIV mini	IMPROVISATIONS
2	**Etrange anatomie (Ext)** ▪ Si vous subissez des coups critiques ▪ Réduit les dgts = mod. carac. essentielle ▪ NIV 6 - ??? ▪ NIV 12 - ??? ▪ NIV 18 - ???
2	**Inhibiteur entravant* (Ext)** ▪ Réduit ses VD de 50% (min 1,5m)
2	**Injection douloureuse (Ext)** ▪ Si vous touchez avec une arme à injection ▪ Dgts supplémentaires = ½ mod carac essentielle
2	**Maîtrise de la médication (Ext)** ▪ Vous pouvez fabriquer des médicaments avec votre microlabo ; niveau max = votre niveau ▪ Usage instantané et juste pour vous ▪ Peut s'ajouter à une attaque à injection sans bio-vecteurs ▪ 1/mod carac essentielle/repos de 10min
2	**Maîtrise des traitements (Ext)** ▪ +2 circonstance en Médecine vs maladies, poisons et drogues ▪ 1 min pour traiter une maladie ▪ Action mouvement : pour drogues et poisons ▪ Pas besoin de medkit, ni labo (mais sans bonus)
2	**Peau toxique (Ext)** ▪ Si une créature vous touche : JS Vig ou elle est fiévreuse pdt 1 min ▪ Si avalé : JS Vig ou nauséeux pdt 1 round et vous régurgite ▪ 1/cible/jour
2	**Sérums rapides (Ext)** ▪ Création sérum 2x plus rapide avec microlabo
2	**Traitement de fortune (Ext)** ▪ Action simple ; cible adjacente ▪ Si carac essentielle = Sag : rends mod Sag PE ▪ Si carac essentielle = Int : rends mod Int PV ▪ NIV 4 - ??? ▪ NIV 8 - ??? ▪ 1/carac essentielle/jour ▪ 1/cible/repos de 10min
2	**Traitement des états (Ext)** ▪ Action simple ; cible adjacente ▪ Retire effet secoué, fiévreux ou chancelant ▪ 1/carac essentielle/repos de 10min

NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

DISTORDEUR



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE

Points d'endurance par niveau
- 5 + modificateur de Constitution

Points de vie par niveau
- 5 PV

Caractéristique essentielle
- Charisme

Compétences de classe
- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Bluff (Cha)
- Culture (Int)
- Diplomatie (Cha)
- Intimidation (Cha)
- Mysticisme (Sag)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Sciences physiques (Int)

Port d'armure
- Armures légères

Maniement des armes
- Armes de corps à corps simples
- Grenades
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+0/+0	▪ Mondes infinis (sorts de niveau 1)
2	+1	+3/+0/+0	▪ Altération de paradigme

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Sorts (Spells)

Vous pouvez lancer des sorts de distordeur :

- Pour lancer un sort, vous devez avoir 10+niveau sort ≤ Charisme
- Le DD pour résister à vos sorts :

DD sort = 10 + niveau sort + modificateur de Charisme

- Le nombre de sort par jour dépend de votre niveau :

NIV	SORTS par jour (par Niveau de sort)						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	à volonté	2	-	-	-	-	-
2	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Charisme :

Cha	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1-11	-	-	-	-	-	-
12-13	1	-	-	-	-	-
14-15	1	1	-	-	-	-
16-17	1	1	1	-	-	-
18-19	1	1	1	1	-	-
20-21	2	1	1	1	1	-
22-23	2	2	1	1	1	1
24-25	2	2	2	1	1	1
26-27	2	2	2	2	1	1
28-29	3	2	2	2	2	1
30-31	3	3	2	2	2	2

- Vous connaissez un nombre limité de sort selon votre niveau :

NIV	SORTS connus (par Niveau de sort)						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-

Mondes infinis (Sur) (Infinite worlds)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- Action simple : bulle de réalité alternative
- Dure 1 round/niveau
- Utilise 1 emplacement de sort
- Portée 30m+3m/NLS sur 3m de rayon
- Peut appliquer 2 effets de niveau inférieur au niveau du sort dépensé
- Le calcul d'un DD pour résister à l'effet est toujours :

DD monde = 10 + niv sort utilisé + modificateur de Charisme

Les effets possibles sont :

Niveau emplac. de sort	Effet
1er	**Environnemental** ▪ La zone devient terrain difficile qui affecte les types de VD voulus
1er	**Instantané** ▪ Flash de lumière : JS Vig ou ébloui 1 round/NLS ▪ Sur 1 naturel : aveuglé 1 round

NIV 4 - ???
NIV 7 - ???
NIV 10 - ???
NIV 13 - ???
NIV 16 - ???

NIV 2 : Altération de paradigme (Paradigm shift)

Vous apprenez des techniques spéciales :

- Vous ne pouvez prendre une altération qu'une fois
- Dure 1 round/niveau (par défaut)
- Si un JS est nécessaire :

DD altération distordeur = 10 + ½ niveau + mod de Cha

NIV mini	IMPROVISATIONS
2	**Altération de résistance (Sur)** ▪ Action simple ; cible à 30min ▪ Modifie le type d'une résistance de la cible ; JS Vol, annule ▪ 1/cible/jour
2	**Disruption d'attaque (Sur)** ▪ Réaction ; si un allié ou vous est attaqué à 30m ▪ 1 PP ; 1/cible/jour ▪ -2 à l'attaque de la cible ; JS Vol, annule ▪ NIV 8 - ??? ▪ NIV 14 - ???
2	**Disruption de créature (Sur)** ▪ Action simple ; cible à 30m ▪ Dépenser 1 niveau de sort ▪ Cible secouée pdt 1 round/niveau du sort
2	**Formes superposées (Sur)** ▪ Action simple ▪ +1 altération à la CA ▪ NIV 5 - ???
2	**Jugulation de capacité (Sur)**

	▪ Réaction ; si un allié ou vous est cible d'un sort ou capacité avec JS et dgt ▪ 1 PP donne 1 JS supplémentaire avec +2
2	**Prévention des blessures (Sur)** ▪ Réaction ; si vous ou un allié à 30m subis des dgts de PV ▪ 1 PP annule 1d4 dgt/2 niv
2	**Repositionnement de grenade (Sur)** ▪ Réaction ; si une grenade doit exploser à 30m ou sort instantané à rayonnement ▪ Vous la déplacez de 1,5m ▪ Vos alliés dans la zone ont +2 JS ▪ NIV 8 - ??? ▪ NIV 11 - ???
2	**Secret naturel** ▪ Choisissez un sort de mystique ou distordeur de niveau inférieur à votre plus haut niveau de sort ▪ Ajoutez ce sort à votre liste de sorts connus

NIV 4 - ???
NIV 5 - ???
NIV 8 - ???
NIV 11 - ???
NIV 14 - ???
NIV 17 - ???
NIV 20 - ???

ÉMISSAIRE



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE
Points d'endurance par niveau ▪ 6 + modificateur de Constitution
Points de vie par niveau ▪ 6 PV
Caractéristique essentielle ▪ Charisme
Compétences de classe ▪ Rangs par niveau : 8 + modificateur d'Intelligence ▪ Acrobaties (Dex) ▪ Athlétisme (For) ▪ Bluff (Cha) ▪ Culture (Int) ▪ Déguisement (Cha) ▪ Diplomatie (Cha) ▪ Discrétion (Dex) ▪ Escamotage (Dex) ▪ Informatique (Int) ▪ Ingénierie (Int) ▪ Intimidation (Cha) ▪ Médecine (Int) ▪ Perception (Sag) ▪ Pilotage (Dex) ▪ Profession (Cha, Int ou Sag) ▪ Psychologie (Sag)
Port d'armure ▪ Armures légères
Maniement des armes ▪ Armes de corps à corps simples ▪ Grenades ▪ Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+0/+2	▪ Improvisation de l'émissaire ▪ Maîtrise (1d6) ▪ Maîtrise de compétence
2	+1	+3/+0/+3	▪ Improvisation de l'émissaire

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Improvisations de l'émissaire (Envoy improvisation)

Vous gagnez une capacité dans le tableau ci-dessous :

▪ Le calcul d'un DD pour résister à l'effet est toujours :

DD improvisation = 10 + moitié du niveau + modificateur de Charisme

NIV mini	IMPROVISATIONS
1	**Appui-feu (Ext)** ▪ Pdt une diversion, applique aussi tir de couverture ▪ Action complexe : 2 attaques à dist avec des cibles différentes (-4 au jet) pour faire un tir de diversion (avec l'effet tir de couverture)
1	**Combat en phalange (Ext)** ▪ Si vous ou un allié à 3m a un bouclier : action de mouvement qui donne avantages du bouclier à 3m à 3m de rayon (1 round)
1	**Compréhension des gemmes à sorts (Sur)** ▪ Peut utiliser les gemmes à sorts comme un lanceur de sort (avec Charisme comme carac essentielle) ▪ NLS = niveau d'émissaire
1	**Concentrez-vous (Ext)** ▪ Si vous dépensez 1 PP pour récupérer des PE ▪ Tous les alliés à 18 mètres ont +2 moral en Perception et initiative pendant 1h
1	**Expression universelle (Ext)** ▪ Vos impro basées sur le langage marchent même si la cible ne comprends pas la langue

1	**Feinte habile (Ext)**
	▪ Action simple
	▪ 1 ennemi à 18m max, avec mini 1 d'Intelligence
	▪ Jet de Bluff pour feinter :
	  ○ En cas d'échec, il est pris au dépourvu pour vous jusqu'à la fin de votre prochain tour
	  ○ En cas de succès, il est totalement pris au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour
	▪ NIV 6 - ???

1	**Finissons-en (Ext)** ▪ Action de mouvement ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ Vos alliés et vous : +1 moral aux jets d'attaque contre lui pendant 1 round. ▪ NIV 6 - ???
1	**Harmonisation étendue (Ext)** ▪ Vos improvisations affectent les alliés artificiels, robots et morts-vivants
1	**Ingestion rapide (Ext)** ▪ Action simple ▪ Donne une action simple supplémentaire à 1 allié à 18m pour utiliser un sérum ou une ampoule ▪ Vous pouvez également en profiter
1	**N'abandonne pas (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 allié à 18m max ▪ Il ignore un état négatif au choix pendant 1 round (confus, fasciné, fatigué, secoué, fiévreux ou chancelant) ▪ NIV 6 - ??? ▪ NIV 12 - ???
1	**Pas le visage (Ext)** ▪ Action de mouvement ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ JS de Vol ou sinon -4 à toutes ses attaques contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour ▪ NIV 6 - ???
1	**Position défensive (Ext)** ▪ Action de mouvement

	▪ 1 ennemi à 18m max ▪ Vous et vos alliés : +1 à la CA vs les attaques de la cible si vous êtes adjacent à un allié pour 1 round ▪ NIV 6 - ???
1	**Prudence (Ext)** ▪ Action de réaction ▪ Si un allié à 18m max doit faire un JS de Réf ▪ +2 à son JS ▪ NIV 6 - ???
1	**Raillerie déprimante (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ Effet de terreur ▪ Jet d'Intimidation pour démoraliser : o En cas d'échec, il est imprécis jusqu'à la fin de votre prochain tour o En cas de réussite, il est secoué jusqu'à la fin de votre prochain tour ▪ NIV 6 - ???
1	**Rechargement coordonné (Ext)** ▪ Action de mouvement ▪ Donne action de mouvement à un allié (18m) pour recharger ou dégainer
1	**Stimulation inspirante (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 allié à 9m max ▪ Si l'allié à subit des dgts à cause d'un ennemi il y a moins d'un round ▪ Récupère des PE : 2xniveau + modificateur de Charisme ▪ NIV 6 - ???
1	**Tir de couverture supérieur (Ext)** ▪ Si vous faites un tir de couverture réussi : l'effet s'applique à toutes les attaques du round ▪ Action complexe : peut tenter deux tirs de couverture pour 2 alliés différents (avec -4 à l'attaque)

NIV 2 : choisissez une improvisation supplémentaire.
NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

Maîtrise (Ext) (Expertise)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- +1d6 d'intuition à vos jets de Psychologie (nécessite d'avoir 1PP ; mais coûte 0PP)

NIV 5 - ???
NIV 9 - ???
NIV 13 - ???
NIV 17 - ???
NIV 20 - ???

Maîtrise de compétence (Ext) (Skill expertise)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- Choisissez une compétence entre : Bluff (Cha), Informatique (Int), Culture (Int), Diplomatie (Cha), Déguisement (Cha), Ingénierie (Int), Intimidation (Cha) et Médecine (Int).
- Si vous avez 1 rang dans la compétence, l'aptitude Maîtrise s'applique à cette compétence.

NIV 5 - ???
NIV 9 - ???
NIV 13 - ???
NIV 17 - ???

ENTROPISTE



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE
Points d'endurance par niveau ▪ 7 + modificateur de Constitution
Points de vie par niveau ▪ 7 PV
Caractéristique essentielle ▪ Constitution
Compétences de classe ▪ Rangs par niveau : 6 + modificateur d'Intelligence ▪ Acrobaties (Dex) ▪ Athlétisme (For) ▪ Culture (Int) ▪ Diplomatie (Cha) ▪ Discrétion (Dex) ▪ Intimidation (Cha) ▪ Médecine (Int) ▪ Mysticisme (Sag) ▪ Perception (Sag) ▪ Profession (Cha, Int ou Sag) ▪ Sciences de la vie (Int) ▪ Survie
Port d'armure ▪ Armures légères ▪ Armures lourdes ▪ Boucliers
Maniement des armes ▪ Armes de corps à corps simples ▪ Armes de corps à corps évoluées ▪ Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+2/+2/+0	▪ Réserve entropique ▪ Frappe entropique ▪ Premier aspect entropique (vision de l'aspect)
2	+2	+3/+3/+0	▪ Atténuation ▪ Discipline entropique

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Frappe entropique (Sur) (Entropic strike)

Vous développez une nouvelle forme d'attaque :

- Considéré comme arme de corps à corps évoluée à une main, magique, avec la propriété spéciale agent
- Cible la CAE
- Peut utiliser n'importe quelle partie du corps
- Peut aussi utiliser une arme de corps à corps ou bouclier : les dgts sont soit lié à votre niveau ou au niveau de l'objet (le plus faible) ; peut permettre de passer une RD suivant le

matériau de l'arme ; les effets critiques de l'arme s'appliquent (si possible)
- Fait des dégâts Contondant, Acide ou les deux
- Les dégâts dépendent du niveau

NIV	Dgt	Niv	Dgt
1	1d3+Con	11	3d6+Con+For
2	1d3+Con	12	4d6+Con+For
3	1d4+Con	13	5d6+Con+For
4	1d4+Con	14	6d6+Con+For
5	1d6+Con	15	7d6+Con+For
6	2d6+Con	16	8d6+Con+For
7	2d6+Con	17	9d6+Con+For
8	2d6+Con	18	10d6+Con+For
9	3d6+Con	19	11d6+Con+For
10	3d6+Con+For	20	12d6+Con+For

NIV 5 - ???

Premier aspect entropique (First vanguard aspect)

Vous devez choisir un aspect et vous bénéficiez des effets suivant :

- Don Science de la manœuvre offensive pour la manœuvre associée à l'aspect
- Bonus d'intuition de +2 à la compétence de votre aspect
- Le calcul d'un DD pour résister à un effet est toujours :

DD aspect = 10 + moitié du niveau + modificateur de Constitution

ASPECTS ENTROPIQUES

Cascade
Vision de l'aspect (Ext)
- Manœuvre : destruction
- Compétence : Acrobaties

Exergie
Vision de l'aspect (Ext)
- Manœuvre : croc-en-jambe
- Compétence : Intimidation

Inversion
Vision de l'aspect (Ext)
- Manœuvre : repositionnement
- Compétence : Médecine

Limite
Vision de l'aspect (Ext)
- Manœuvre : destruction
- Compétence : Perception

Momentum
Vision de l'aspect (Ext)
- Manœuvre : bousculade
- Compétence : Culture

Réaction
Vision de l'aspect (Ext)
- Manœuvre : sale coup
- Compétence : Sciences physiques

NIV 4 - ???
NIV 12 - ???
NIV 18 - ???

Réserve entropique (Sur) (Entropic pool)

Vous pouvez manipuler l'entropie avec des points de potentiel entropique (PPE) :

- Réserve max de PPE = modificateur de Constitution
- Ne se gagne que si il y a un ennemi majeur
- 1 PPE à la première action ; ils disparaissent à la fin
- Pour gagner des PPE :
  - Si 0 PPE : 1PP + action de mouvement donne 1 PPE
  - NIV 10 - ???
  - Si dgt subis en une fois ≥ niveau x2 : 1 PPE
  - Si coup critique subit : 1 PPE
  - Si coup critique infligé : 1 PPE
  - Si vous chargez : 1 PPE
  - Si 2 actions de mouvement en 1 tour : 1 PPE
  - Action de mouvement : cible un allié adjacent (pdt 1 round) : si il subit dgts en une fois ≥ votre niveau x2 : 1 PPE
  - NIV 6 - ???
- Si vous avez au moins 1 PPE : +1 altération à la CA
- Vous pouvez utiliser vos PPE :
  - Pdt charge ou déplacement : 1 PPE pour +3m à votre VD
  - Avant une frappe entropique, dépensez X PPE en une action de mouvement. Donne +1d4 dgt/PPE dépensé

NIV 2 : Atténuation (Ext) (Mitigate)

Vous avez la capacité suivante :

- Action de réaction quand vous subissez des dgts
- 1 PP
- Réduit les dgts de votre niveau (min 0)
- Vous ne pouvez pas utilisez de PPE

Et aussi la capacité suivante :

- Action rapide
- Annule RD ou résistance énergie ou avantage qui donne un bonus de CA que vous avez
- Dure 1 round ou la durée de l'effet (s'il en a)

NIV 2 : Discipline entropique (Vanguard discipline)

Vous apprenez des techniques spéciales :

- Vous ne pouvez prendre une discipline qu'une fois
- Si un JS est nécessaire :

DD discipline entropiste = 10 + ½ niveau + mod de Con

NIV mini	IMPROVISATIONS
2	**Amortir (Sur)** ▪ En réaction, si vous subissez des dgts de zone ▪ 1 PPE : ½ dgts pour tous le monde ▪ NIV 6 - ???
2	**Antagoniste (Ext)** ▪ Don bonus Antagoniste ▪ NIV 6 - ???
2	**Bouclier d'attraction (Sur)** ▪ Action de mouvement ; avec un bouclier ▪ Bonus +1 à la CA pour un allié vs une cible pdt 1 round
2	**Bouclier entropique (Sur)** ▪ Si vous effectuez une action mouvement ou complexe ▪ Génère un bouclier antiémeute basique ou tactique basique ▪ NIV 5 - ??? ▪ NIV 10 - ??? ▪ NIV 15 - ??? ▪ NIV 20 - ???
2	**Déconstruction curative (Sur)** ▪ Si vous réussissez un JS vs maladie ou poison ▪ Considéré comme 2 succès pour la guérison
2	**Déstabilisation des balles (Sur)** ▪ Réaction si touché par une arme cinétique à distance ▪ 1 PPE : vous faites JS Vig DD = 10 + 1,5x FP, pour ½ dgts ▪ Doit avoir une armure lourde ou bouclier
2	**Esquive totale (Ext)** ▪ Si JS Réf réussi pour ½ dgts ▪ Vous ne subissez pas de dégâts
2	**Ingérence (Sur)** ▪ Action mouvement ; une cible et un allié adjacent ▪ Si l'allié est adjacent : +2 CA vs cet adversaire ▪ Dure 1 round
2	**Intervention (Sur)** ▪ En réaction, si un allié adjacent subit des dgts ▪ Vous subissez la moitié à sa place ▪ Avec Protection rapprochée : aucune action
2	**Manœuvre zéro gravité (Sur)** ▪ Action rapide ; 1 PPE ▪ Annule les effets apesanteur et imprécis ▪ Peut se stabiliser en gravité 0 si adjacent à un allié
2	**Stabilité métabolique (Ext)** ▪ Don bonus Dur à cuire
2	**Tri fratricide (Sur)** ▪ Réduis les dgts subis d'une action alliée de 2x niv (min 0)

2	**Esquive totale (Ext)** ▪ Si JS Réf réussi pour ½ dgts Vous ne subissez pas de dégâts

NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

MÉCANO



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE
Points d'endurance par niveau ▪ 6 + modificateur de Constitution
Points de vie par niveau ▪ 6 PV
Caractéristique essentielle ▪ Intelligence
Compétences de classe ▪ Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence ▪ Athlétisme (For) ▪ Informatique (Int) ▪ Ingénierie (Int) ▪ Médecine (Int) ▪ Perception (Sag) ▪ Pilotage (Dex) ▪ Profession (Cha, Int ou Sag) ▪ Sciences physiques (Int)
Port d'armure ▪ Armures légères
Maniement des armes ▪ Armes de corps à corps simples ▪ Grenades ▪ Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+2/+0	▪ Intelligence artificielle ou Prototype expérimental ▪ Intrusion (+1) ▪ Interface personnalisée
2	+1	+3/+3/+0	▪ Astuce de mécano

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Intelligence artificielle (Ext) (Artificial Intelligence) ou Prototype Expérimental (Experimental apparatus)

Vous devez choisir un projet entre :

- un drone
- un exocortex
- un prototype d'armure
- un prototype d'arme

Drone
Voir annexe : Drone

Exocortex
Avec un exocortex vous gagnez les bonus suivants :

NIV	BONUS
1	**Module mémoriel (Ext)** ▪ 1/jour ; action de réaction : relancer un jet de compétence raté pour se rappeler d'une info ▪ Don Talent bonus pour une compétence au choix
1	**Verrouillage de cible (Ext)** ▪ Don supplémentaire : Port des armures lourdes ▪ Don supplémentaire : Maniement des boucliers ▪ Don supplémentaire : Maniement des armes longues ▪ Action de mouvement : désignez une cible ▪ Bonus au touché sur cette cible : niveau – BBA ▪ NIV 3 - ???

NIV 5 - ???
NIV 7 - ???
NIV 10 - ???
NIV 15 - ???
NIV 20 - ???

Prototype d'armure
Avec un prototype d'armure vous gagnez les bonus suivant :

- Armure gratuite de niveau 1 ; mais une autre armure peut être utilisée comme base (si son niveau d'objet ≤ votre niveau -2)
- Utilisable seulement par vous ; 1 seule à la fois

NIV	BONUS
1	**Amélioration supplémentaire (Ext)** ▪ Ajoute un emplacement d'amélioration d'armure
1	**Défenses calibrées (Ext)** ▪ Action de mouvement : choisissez une cible ▪ +1 bouclier à la CA vs la prochaine attaque de la cible (1 round) ▪ NIV 8 - ??? ▪ NIV 16 - ???
1	**Port d'un prototype d'armure (Ext)** ▪ Formé au port des armures lourdes ▪ Votre armures a les PV, solidité et JS d'un objet de niveau 5

NIV 5 - ???
NIV 7 - ???
NIV 10 - ???
NIV 15 - ???
NIV 20 - ???

Prototype d'arme
Avec un prototype d'armure vous gagnez les bonus suivant :

- Arme gratuite de niveau 1 ; mais une autre arme peut être utilisée comme base (si son niveau d'objet ≤ votre niveau -2)
- Utilisable seulement par vous ; 1 seule à la fois

NIV	BONUS
1	**Chargeur amélioré (Ext)** ▪ Si utilise les fléchettes, essence, cartouches ou munitions physiques : la capacité est doublée ▪ Si utilise batterie : elle peut avoir deux batteries
1	**Maniement d'un prototype d'arme (Ext)** ▪ Formé au maniement des armes de càc évoluées, armes lourdes ou armes longues (choix définitif) ▪ Votre arme a les PV, solidité et JS d'un objet de niveau 5

1	**Puissance de feu supérieure (Ext)** ▪ Action de mouvement : choisissez une cible ▪ Bonus intuition = niveau aux dgts vs la cible

NIV 5 - ???
NIV 7 - ???
NIV 10 - ???
NIV 15 - ???
NIV 20 - ???

Interface personnalisée (Ext) (Custom rig)

Vous avez un outil personnalisé qui :

- Peut s'installer sur un emplacement d'amélioration d'armure ou comme un système d'augmentation cybernétique dans votre cerveau, dans vos yeux ou sur un bras ; ou bien être un objet à tenir dans la main.
- Sert de kit d'Informatique et d'Ingénierie
- Sert de communicateur individuel
- Peut commander le drone sur 760m

Intrusion (Ext) (Bypass)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- +1 d'intuition en Informatique
- +1 d'intuition en Ingénierie

NIV 5 - ???
NIV 9 - ???
NIV 13 - ???
NIV 17 - ???
NIV 20 - ???

NIV 2 : Astuce de mécano (Mechanic trick)

Vous apprenez des techniques spéciales :

- Vous ne pouvez prendre une astuce qu'une fois
- Si un JS est nécessaire :

DD astuce = 10 + ½ niveau + mod de Int

- Si un jet de compétence est nécessaire :

DD compétence = 10 + 1,5 x niveau + mod de Int

NIV mini	IMPROVISATIONS
2	**Alimentation de secours (Ext)** ▪ 1/jour/système ▪ Peut alimenter un ordinateur ou une fonction d'un vaisseau pendant 1 min
2	**Amplificateur (Ext)** ▪ Action simple ▪ Surcharge une arme à énergie ou alimentée : +1d6 dgts (consomme 3 fois plus de charges) ▪ Action mouvement : effet sur la prochaine attaque dans le round
2	**Bouclier d'énergie (Ext)** ▪ Action simple ; 1/repos de 10min ▪ Bouclier : Int+niveau PV temporaire (1min/niv)
2	**Bricolage rapide (Ext)** ▪ Peut réparer un vaisseau avec une action de moins ▪ Peut réparer deux dysfonctionnement en une action
2	**Bricolage technologique (Ext)** ▪ 10 min de préparation ▪ Transforme un objet en un autre pour 10min/niveau (hors armures, armes) ▪ Niv objet et volume max = niveau/2 ▪ NIV 5 - ???
2	**Dérivation neurale (Ext)** ▪ Action réaction ; 1/jour ▪ Si échec JS vs effet mental, redirige l'effet vers exocortex : effet ignoré, mais vous ne bénéficiez plus des bonus de l'exocortex
2	**Maintenance de combat (Ext)** ▪ Action mouvement ; toucher un objet ▪ Solidité objet = votre niveau pdt 1 round ▪ Action de réaction : effet sur objet porté
2	**Piratage de diversion (Ext)** ▪ Peut pirater un ordinateur à 9m pour distraire ▪ Effet de feinte avec Informatique
2	**Piratage intelligent (Ext)** ▪ Si échec de piratage, vous pouvez choisir une contre-mesure : jet d'Informatique (même DD) pour contrer cette mesure
2	**Processeur de données visuelles (Ext)** ▪ Bonus d'intuition d'intrusion en Perception
2	**Processeur de vision de nuit (Ext)** ▪ Vision dans le noir et vision nocturne 18m ▪ Vous devez avoir Processeur de données visuelles
2	**Programmation protectrice (Ext)** ▪ Action réaction ; 1/jour ▪ Si vous ratez un JS Réf vs attaque ou sorts avec dgt ▪ Et si drone à -3m du chemin des dgts ▪ Le drone subis les dgts à la place
2	**Recalibrage moteur (Ext)** ▪ Action complexe ; 1 PP ▪ Augmente ou réduit la puissance d'un moteur pdt 1min/niveau ▪ VD +3m, VD max +15m (+8km/h), Pilotage -2 (ou l'inverse) ▪ Dans un vaisseau, en Ingénieur action bonus recalibrage moteur : +2 altération en VD pdt 1 tour et en initiative mais -5 en Pilotage pour le reste du tour
2	**Réparation du drone (Ext)** ▪ Si vous réparez votre drone, vous rendez 25% au lieu de 10%
2	**Réparation provisoire (Ext)** ▪ Action simple ▪ Répare une arme ou objet cassé pdt 1min/niv ▪ Dans un vaisseau, en Ingénieur, 1/combat, action maintenir l'intégrité gratuit
2	**Réparation rapide (Ext)** ▪ Moitié de temps pour réparer un objet (mini action complexe)
2	**Station de recharge portable (Ext)** ▪ 10 min de préparation ; 1/jour/Int (min 1) ▪ Recharge une batterie
2	**Surcadençage (Ext)** ▪ +2 en initiative ▪ +2 intuition aux JS Réf (vous si exocortex ; drone si vous avez un drone)
2	**Surcharge d'arme (Ext)** ▪ Action complexe ou action mouvement et 1 PP ▪ Surcharge sur arme à énergie ou alimentée pour qu'elle explose comme grenade de son niveau ou les dgts de l'arme ▪ Elle a une portée de 3m ; explose si elle est utilisée (sans JS)
2	**Techno-médic (Ext)** ▪ Vous pouvez utiliser Ingénierie pour avoir l'effet de Médecine sur robots et créatures fabriquées. ▪ L'interface personnalisée est un medkit pour cet effet ▪ NIV 5 - ???

NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

MYSTIQUE



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE
Points d'endurance par niveau
▪ 6 + modificateur de Constitution
Points de vie par niveau
▪ 6 PV
Caractéristique essentielle
▪ Sagesse
Compétences de classe
▪ Rangs par niveau : 6 + modificateur d'Intelligence
▪ Bluff (Cha)
▪ Culture (Int)
▪ Déguisement (Cha)
▪ Diplomatie (Cha)
▪ Intimidation (Cha)
▪ Médecine (Int)
▪ Mysticisme (Sag)
▪ Perception (Sag)
▪ Profession (Cha, Int ou Sag)
▪ Psychologie (Sag)
▪ Sciences de la vie (Int)
▪ Survie (Sag)
Port d'armure
▪ Armures légères
Maniement des armes
▪ Armes de corps à corps simples
▪ Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0/+0/+2	▪ Sorts ▪ Connexion ▪ Pouvoir de connexion ▪ Sort de connexion ▪ Contact guérisseur
2	+1	+0/+0/+3	▪ Compétence focalisée +1 ▪ Lien mental

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Sorts (Spells)

Vous pouvez lancer des sorts de mystique :

- Pour lancer un sort, vous devez avoir 10+niveau sort ≤ Sagesse
- Le DD pour résister à vos sorts :

DD sort = 10 + niveau sort + modificateur de sagesse

- Le nombre de sort par jour dépend de votre niveau :

NIV	SORTS par jour (par Niveau de sort)						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	à volonté	2	-	-	-	-	-
2	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Sagesse :

Sag	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1-11	-	-	-	-	-	-
12-13	1	-	-	-	-	-
14-15	1	1	-	-	-	-
16-17	1	1	1	-	-	-
18-19	1	1	1	1	-	-
20-21	2	1	1	1	1	-
22-23	2	2	1	1	1	1
24-25	2	2	2	1	1	1
26-27	2	2	2	2	1	1
28-29	3	2	2	2	2	1
30-31	3	3	2	2	2	2

- Vous connaissez un nombre limité de sort selon votre niveau :

NIV	SORTS connus (par Niveau de sort)						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-

Connexion (Connection)

Vous devez choisir une connexion dans la liste ci-dessous :

- Une connexion vous donne des pouvoirs ;
- Le DD des JS contre les pouvoirs est :

DD pouvoir = 10 + niveau/2 + modificateur de Sagesse

- Le DD des jets de compétences contre les pouvoirs est :

DD compétence = 10 + 1,5x niveau + modificateur de sagesse

- Vous apprenez un sort par niveau de sort connu.

CONNEXIONS
Akashique
Sorts
▪ 1er : *identification*
Savoir akashique (Ext)
▪ Compétence focalisée
▪ 1/jour ; en récupérant ses sorts : choisir une Profession qui aura le bonus de Compétence focalisée
Compétences
▪ Culture
▪ Mysticisme
Belliciste
Sorts
▪ 1er : *convocation de créature I*
Armes de guerre (Sur)
▪ Action de mouvement ; coûte 1 emplacement de sort
▪ Bonus intuition à l'attaque = niveau - BBA
▪ 1 round/niveau du sort utilisé
▪ Pour les dons : votre BBA = niveau
Compétences
▪ Athlétisme
▪ Intimidation
Briseur d'esprit
Sorts
▪ 1er : *assaut mental I*
Souffrance partagée (Sur)
▪ Action de réaction ; si vous subissez des dgts
▪ 1 PP ; cible l'attaquant
▪ JS Vol : vos dgts sont diminués de votre niveau et la cible subit les dgts
▪ Effet mental (souffrance)
Compétences
▪ Bluff
▪ Intimidation
Chaman stellaire
Sorts
▪ 1er : *feu d'étoiles* (comme *projectile magique*)
Arpenteur du vide (Sur)
▪ Immunisés aux effets du vide
▪ VD de vol 6m dans l'espace
▪ Connait sa position dans l'espace
▪ Pilotage est une compétence de classe
Compétences
▪ Perception
▪ Pilotage

Empathe

Sorts
- 1er : *détection des pensées*

Empathie (Sur)
- Action complexe
- Psychologie DD 20 ou 10 + Bluff de la cible (le plus haut) :
  - En cas de réussite : connait son sentiment pour les créatures à 9m ou moins ; bonus de +2 en Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie (pendant 1h)
- -2 aux JS vs effets mentaux (1 min)

Compétences
- Perception
- Psychologie

Généturge

Sorts
- 1er : *détection des augmentations*

Modification personnelle (Ext)
- Implant biotech personnalisé gratuit, effet suivant l'endroit
  - **Bras (tous)** : For +6 pour le transport
  - **Cerveau** : compétence d'Int de connexion
  - **Cœur** : Bluff ajouté à la connexion
  - **Colonne vertébrale** : Acrobaties à la connexion
  - **Gorge** : on vous entends au-dessus de la foule
  - **Jambes (toutes)** : +1 à la CA vs bousculade, repositionnement, croc-en-jambe
  - **Mains (toutes)** : utilisation Escamotage (formé)
  - **Oreilles** : 0 malus Perception en dormant, +2 aux JS vs assourdissant
  - **Peau** : protégé des effets chaleur et froid comme armure
  - **Pieds (tous)** : peut déplacer prudent sur terrain difficile
  - **Poumons** : +4 aux JS vs atmosphères et les gaz
  - **Yeux** : -15% d'échec au camouflage ; +2 Perception sur la vue

Compétences
- Médecine
- Sciences de la vie

Guérisseur

Sorts
- 1er : *guérison mystique I*

Focalisation curative (Sur)
- 1 PP pour soigner 2d8 PV
- Action de mouvement : vous
- Action simple : allié au contact
- Action complexe : tous les alliés à 9m
- NIV 3 - ???
- NIV 6 - ???
- NIV 9 - ???
- NIV 12 - ???
- NIV 15 - ???
- NIV 18 - ???

Compétences
- Médecine
- Mysticisme

Justicier (doit être bon)

Sorts

1er : *armure réfléchissante*

Maniement des armes (Ext)
- Formé aux armes de càc évoluées
- Si déjà formé : don de combat bonus
- NIV 3 - ???

Compétences
- Diplomatie
- Mysticisme

Mélophile

Sorts
- 1er : *charme-personne*

Musique des Sphères (Sur)
- Action de mouvement ; coûte 1 emplacement de sort ou 1PP
- Tous les alliés (à 18m) +1 moral à l'attaque, dgts et JS vs charme, coercition, terreur
- 1 round/niveau du sort utilisé (ou le niveau le plus fort si vous avez utilisé 1 PP

Compétences
- Culture
- Sciences physiques

Suzerain

Sorts
- 1er : *injonction*

Compulsions inexplicables (Sur)
- Efface le souvenir de vos charmes, coercition ou pouvoirs affectant l'esprit.

Compétences
- Diplomatie
- Intimidation

Xéno-druide

Sorts
- 1er : *bulle de vie*

Communication avec les animaux (Sur)
- Peut parler avec les créatures type animal
- Peut utiliser Intimidation sur un animal

Compétences
- Sciences de la vie
- Survie

NIV 3 - ???
NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 7 - ???
NIV 9 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 13 - ???
NIV 15 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???

Contact guérisseur (Sur) (Healing touch)

Vous pouvez soigner un allié :

- 1/jour
- 10 min
- Rends 5 PV par niveau

NIV 2 : Compétence focalisée (Sur) (Channel skill)

Vous gagnez le bonus suivant, lié à votre Connexion :

- +1 d'intuition aux 2 compétences de la connexion

NIV 5 - ???
NIV 8 - ???
NIV 11 - ???
NIV 14 - ???
NIV 17 - ???
NIV 20 - ???

NIV 2 : Lien mental (Mag) (Mindlink)

Vous pouvez former un lien mental avec des créatures que vous touchez à volonté.

SOLARIEN



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE

Points d'endurance par niveau
- 7 + modificateur de Constitution

Points de vie par niveau
- 7 PV

Caractéristique essentielle
- Charisme

Compétences de classe
- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Athlétisme (For)
- Diplomatie (Cha)
- Discrétion (Dex)
- Intimidation (Cha)
- Mysticisme (Sag)
- Perception (Sag)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Psychologie (Sag)
- Sciences physiques (Int)

Port d'armure
- Armures légères

Maniement des armes
- Armes de corps à corps simples
- Armes de corps à corps évoluées
- Armes légères
- Boucliers

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+0/+2/+2	▪ Adepte compétent ▪ Manifestation solaire ○ Armure : CA +1 ○ Arme : 1d6 ▪ Mode stellaire ▪ Révélation stellaire (trou noir, super nova)
2	+2	+0/+3/+3	▪ Révélation stellaire

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Adepte compétent (Skill adept)
Vous ajoutez deux compétences à vos compétences de classe.

Manifestation solaire (Sur) (Solar manifestation)
Choisissez une manifestation définitivement :

- Arme solaire (action de mouvement) :
  - Arme de corps à corps cinétique
  - Peut faire du tranchant, contondant ou perforant
  - 1d6 dgts + modificateur de Force
  - NIV 6 - ???
  - NIV 9 - ???
  - NIV 12 - ???
  - NIV 13 - ???
  - NIV 14 - ???
  - NIV 15 - ???
  - NIV 16 - ???
  - NIV 17 - ???
  - NIV 18 - ???
  - NIV 19 - ???
  - NIV 20 - ???
- Armure solaire (action de mouvement)
  - +1 à la CA
  - Peut se cumuler avec une armure légère
  - NIV 5 - ???
  - NIV 10 - ???
  - NIV 15 - ???
  - NIV 20 - ???
- Bouclier solaire (action de mouvement)
  - +1 à la CA
  - Action de mouvement : augmente le bonus à +2 à la CA vs une cible vue (pdt 1 round)
  - Peut servir pour attaquer (attaque à mains nues)
  - Peut utiliser des cristaux de combat
  - NIV 5 - ???
  - NIV 10 - ???
  - NIV 15 - ???
  - NIV 20 - ???
- Eclat solaire (action de mouvement)
  - Arme à distance légère, énergétique
  - Choisir si dgt feu ou froid (définitif)
  - 1d4 dgt (portée 18m)
  - Peut utiliser les révélations d'armes de càc
  - NIV 3 - ???
  - NIV 6 - ???
  - NIV 9 - ???
  - NIV 12 - ???
  - NIV 13 - ???
  - NIV 14 - ???
  - NIV 15 - ???
  - NIV 16 - ???
  - NIV 17 - ???
  - NIV 18 - ???
  - NIV 19 - ???
  - NIV 20 - ???

Elle génère de la lumière sur 6m.

Mode stellaire (Sur) (Stellar mode)
Vous gagnez le pouvoir suivant :

- Au début du 1er round : choisi un mode stellaire et gagne 1 pt d'harmonisation dans ce mode
- A chaque round : peut garder ce mode (et gagner 1 autre pt d'harmonisation ; max 3) ou se désynchroniser
- Avec 1-2 points : synchronisation avec le mode
- Avec 3 points : harmonisé avec le mode

MODE	EFFET de synchronisation
Mode graviton	+1 d'intuition en Réf NIV 9 - ??? NIV 18 - ???
Mode photon	+1 d'intuition aux dgts NIV 6 - ??? NIV 12 - ??? NIV 18 - ???
Désynchronisé	-

Révélation stellaire (Stellar revelation)
Vous gagnez des capacités dans le tableau ci-dessous :

- Vous ne pouvez pas avoir 2 révélations « graviton » de plus que de révélations « photon » (et inversement)
- Toujours prendre la durée plus longue (entre 1 round ou sortie de mode)
- Au niveau 1 : vous avez Trou noir et Super nova
- Le calcul d'un DD pour résister à l'effet est toujours :

DD révélation = 10 + moitié du niveau + modificateur de Charisme

NIV mini	Mode	
1	Phot	**Supernova (Sur)** ▪ Doit être harmonisé photon ▪ Action simple ▪ 1d6 dgts feu à tous sur 3m de rayon (JS Réf : demi-dgts) ▪ Désynchronise ▪ NIV 9 - ??? ▪ NIV 17 - ???
1	Grav	**Trou noir (Sur)** ▪ Doit être harmonisé graviton ▪ Action simple ▪ Attire créature au choix à 6m à la ronde sur 3m (JS Vig annule) ▪ Désynchronise ▪ NIV 5 - ??? ▪ NIV 9 - ??? ▪ NIV 13 - ??? ▪ NIV 17 - ???
2	Grav	**Ancrage gravitationnel (Sur)** ▪ Action mouvement ▪ +4 à la CA vs bousculade, repositionnement et croc-en-jambe ou désarmement (1 round) ▪ Si synchro graviton : action de réaction
2	Phot	**Charge stellaire (Sur)** ▪ Action simple ▪ Peut charger sans pénalités ▪ Si synchro photon : l'attaque d'une charge peut devenir une bousculade qui inflige

		2d6 dgt feu (JS Réf, ½ dgt) même si la bousculade échoue ▪ NIV 6 - ??? ▪ NIV 8 - ??? ▪ NIV 10 - ??? ▪ NIV 12 - ??? ▪ NIV 14 - ??? ▪ NIV 16 - ??? ▪ NIV 18 - ??? ▪ NIV 20 - ???
2	Phot	**Eblouissement distrayant (Sur)** ▪ Action mouvement ; cible à 9m ▪ JS Vig : -2 en attaque si elle ne vous vise pas pdt 1 round
2	Grav	**Emprise gravitationnelle (Sur)** ▪ Effet de *main psychocinétique* ▪ Si synchro graviton : peut immobiliser, soulever ou déplacer créature M (JS Vig, annule) ▪ Action simple : maintient l'effet (JS Vig, annule) ▪ 1/personne/jour (si un JS a été réussi)
2	Prot	**Equilibre stellaire (Sur)** ▪ Si l'armure stellaire est active ▪ Peut supporter -46°C à 77°C ▪ N'a pas besoin de manger ni boire ▪ Si synchro photon : ignore effet du vide et +4 JS vs maladies et poisons
2	Phot	**Illumination (Sur)** ▪ Action mouvement ▪ Eclaire 9m pdt 1min (vif, normal ou faible) ▪ Action simple : flash qui aveugle à 9m pdt 1 round (JS Réf, annule) ; 1/repos 10 min ▪ Si synchro photon : peut éblouir (sans JS)
2	Phot	**Impulsion d'ultraviolets (Sur)** ▪ Action simple ; cible à 18m ▪ -1 aux JS pdt 1 round ▪ Si synchro photon : effet sur tous le monde à 3m de la cible
2	Grav	**Interférence protectrice (Sur)** ▪ Si armure stellaire active ▪ Résistance 5 vs son ou électricité (au choix à l'activation de l'armure) ▪ Si synchro graviton : effet doublé
2	Grav	**Lame de la nuit (Sur)** ▪ Action mouvement ; cible à 9m ▪ +1 aux dgts vs la cible pdt 1 round ▪ NIV 4 - ??? ▪ NIV 8 - ??? ▪ NIV 14 - ??? ▪ NIV 20 - ???
2	Phot	**Longueurs d'ondes dynamiques (Sur)** ▪ Doit avoir manifestation éclat solaire ▪ Peut utiliser des manœuvres à 9m ▪ Si synchro photon : +2 intuition dans les manœuvres avec l'éclat solaire
2	Grav	**Matière noire (Sur)** ▪ Action mouvement ▪ RD 1/- pdt 1 round ▪ NIV 6 - ??? ▪ NIV 9 - ??? ▪ NIV 12 - ??? ▪ NIV 15 - ??? ▪ NIV 18 - ??? ▪ Si synchro graviton : RD = niv/2 /-
2	Phot	**Radiation (Sur)** ▪ Action simple ▪ Emet radiations basses à 1,50m de rayon pdt 1 round ▪ Cibles fiévreuses (JS Vig, annule) tant qu'elle est dans la zone ▪ Si JS réussi : immunisé pour 24h ▪ Si synchro photon : rayon de 3m
2	Phot	**Rayonnement distant (Sur)** ▪ Toutes les révélations stellaires sur vous peut aussi se centrer sur un point à 6m ▪ Si synchro photon : portée 12m
2	Grav	**Renfort gravitationnel (Sur)** ▪ Action mouvement ▪ +1 altération à votre JS le plus faible pdt 1min (max un JS) ▪ Si synchro graviton : s'applique à tous les JS ▪ NIV 8 - ???
		▪ NIV 14 - ??? ▪ NIV 20 - ???
2	Phot	**Revêtement plasmique (Sur)** ▪ Action mouvement ▪ Les dgts de càc deviennent de feu (ne changent pas la CA ciblée) pdt 1 round ▪ Si synchro photon : ajoute niveau/2 dgts
2	Grav	**Variation gravitationnelle (Sur)** ▪ Bonus niveau/3 (min 1) en Athlétisme pour escalader, sauter ou nager ▪ En réaction : réduit ½ dgt de chute ▪ NIV 6 - ??? ▪ Si synchro graviton : bonus doublé en Athlétisme

NIV 2 : vous pouvez sélectionner une nouvelle révélation
NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

SOLDAT



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE
Points d'endurance par niveau ▪ 7 + modificateur de Constitution
Points de vie par niveau ▪ 7 PV
Caractéristique essentielle ▪ Force ou Dextérité
Compétences de classe ▪ Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence ▪ Acrobaties (Dex) ▪ Athlétisme (For) ▪ Ingénierie (Int) ▪ Intimidation (Cha) ▪ Médecine (Int) ▪ Pilotage (Dex) ▪ Profession (Cha, Int ou Sag) ▪ Survie (Sag)
Port d'armure ▪ Armures légères ▪ Armures lourdes
Maniement des armes ▪ Armes de corps à corps simples ▪ Armes de corps à corps évoluées ▪ Armes légères ▪ Armes longues ▪ Armes lourdes ▪ Armes de précision ▪ Grenades ▪ Boucliers

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+0/+2/+2	▪ Style de combat principal ▪ Technique du style de combat principal
2	+2	+0/+3/+3	▪ Don de combat

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Style de combat principal (Primary combat style)

Vous devez choisir un style de combat dans la liste ci-dessous et bénéficiez de ses techniques :

STYLE DE COMBAT

Adepte Qi
Frappe Qi (Sur)
- Si vous avez au moins 1 PP : vos attaques sont considérées comme magiques pour les RD ou créatures intangibles

Blitz
Réponse rapide (Ext)
- +4 en initiative
- VD au sol +3m

Bombardement
Expert en grenades (Ext)
- Portée des grenades = 5x modificateur de For
- Peut fabriquer une grenade en 10min (niveau objet ≤ votre niveau) ; une max

Chasseur
Maîtrise de la chasse (Ext)
- Perception est une compétence de classe
- 1 rang gratuit en Perception ou Survie par niveau
- Si c'est le style secondaire : le bonus de rang est à partir du niveau 9

Choc et stupeur
Fier et voyant (Ext)
- +2 JS vs effet aveuglant, assourdissant
- Toute arme alimentée ou munition : propriété illumination
- Donne critique aveuglement ou assourdissement

Combat arcane
Rune du chevalier sorcier (Sur)
- Peut enchanter une arme qui affecte les créatures intangibles et ignore leur RD

Embuscade (doit avoir Discrétion en compétence de classe)
Vigilance (Ext)
- Don bonus Science de l'initiative
- +1 intuition à l'attaque vs ennemis qui jouent après (au premier combat)

Escouade
Objectif coordonné (Ext)
- Tir coordonné en don bonus
- Bonus même si vous cachez la cible (abri)
- Si don déjà connu : don de combat bonus

Garde
Entraînement aux armures (Ext)
- Réduit de 1 le malus des armures
- Augmente de 1 la Dex max des armures

Guérilla
Première salve (Ext)
- Don bonus Première salve

Guerrier de la fureur
Combat frénétique (Ext)
- Action rapide : frénésie pour 1d4+moitié niveau round (arrondi au supérieur)
- +2 aux dgts au càc, JS Vol et -1 à la CA
- NIV 5 - ???
- NIV 9 - ???
- NIV 13 - ???
- NIV 17 - ???
- 1/repos de 10min

Maître combattant (doit avoir les traits expert en armure et armes naturelles)
Résistance renforcée (Ext)
- Action mouvement : RD 1/- pdt For ou Con rounds (mini 1)
- 1/repos de 10min
- NIV 5 - ???
- NIV 9 - ???
- NIV 13 - ???
- NIV 17 - ???
- Si déjà une RD : l'augmente de 1

Précision offensive
Visée du tireur d'élite (Ext)
- Diminue de 2 le bonus de CA d'un abri

Quadro-tacticien (doit avoir au moins 4 bras)
Double dégainage (Ext)
- Don bonus Double dégainage
- Si déjà connu, don de combat
- NIV 9 - ???

Tempête blindée
Marteau-pilon (Ext)
- Avec une armure lourde : dgts à mains nues comme Gant de combat (niveau de l'objet ≤ votre niveau)
- Ajoute modificateur de For /2 aux dgts

NIV 5 - ???
NIV 9 - ???
NIV 13 - ???
NIV 17 - ???

NIV 2 : Don de combat (Combat feat)

Vous bénéficiez d'un don de combat de votre choix.
NIV 4 - ???
NIV 6 - ???
NIV 8 - ???
NIV 10 - ???
NIV 12 - ???
NIV 14 - ???
NIV 16 - ???
NIV 18 - ???
NIV 20 - ???

TECHNOMANCIEN



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

BONUS DE CLASSE

Points d'endurance par niveau
- 5 + modificateur de Constitution

Points de vie par niveau
- 5 PV

Caractéristique essentielle
- Intelligence

Compétences de classe
- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Escamotage (Dex)
- Informatique (Int)
- Ingénierie (Int)
- Mysticisme (Sag)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Sciences de la vie (Int)
- Sciences physiques (Int)

Port d'armure
- Armures légères

Maniement des armes
- Armes de corps à corps simples
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0/+0/+2	▪ Sorts ▪ Cache de sorts
2	+1	+0/+0/+3	▪ Altération magique

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

Sorts (Spells)

Vous pouvez lancer des sorts de mystique :

- Pour lancer un sort, vous devez avoir 10+niveau sort ≤ Intelligence
- Le DD pour résister à vos sorts :

DD sort = 10 + niveau sort + modificateur d'Intelligence

- Le nombre de sort par jour dépend de votre niveau :

NIV	SORTS par jour (par Niveau de sort)						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	à volonté	2	-	-	-	-	-
2	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Intelligence :

Sag	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1-11	-	-	-	-	-	-
12-13	1	-	-	-	-	-
14-15	1	1	-	-	-	-
16-17	1	1	1	-	-	-
18-19	1	1	1	1	-	-
20-21	2	1	1	1	1	-
22-23	2	2	1	1	1	1
24-25	2	2	2	1	1	1
26-27	2	2	2	2	1	1
28-29	3	2	2	2	2	1
30-31	3	3	2	2	2	2

- Vous connaissez un nombre limité de sort selon votre niveau :

NIV	SORTS connus (par Niveau de sort)						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-

Cache de sorts (Sur) (Spell cache)

Vous bénéficiez du pouvoir suivant :

- 1/jour
- Vous pouvez lancer un sort que vous connaissez, même si vous n'avez plus d'utilisation quotidienne

NIV 2 : Altération magique (Magic hack)

Vous apprenez des techniques spéciales :

- Vous ne pouvez prendre une altération qu'une fois
- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule altération avec un sort
- Si un JS est nécessaire :

DD altération = 10 + ½ niveau + mod de Int

NIV mini	IMPROVISATIONS
2	**Analyse rapide (Sur)** ▪ Action simple ▪ Donne aperçu général des données dans un disque dur ou un stockage numérique sans connexion ▪ Avec connexion : données détaillées ▪ JS Vol annule si il y a une IA (comme un robot)
2	**Arme surchargée (Sur)** ▪ Action mouvement ; coûte un emplacement de sort ▪ Bonus à l'attaque d'une arme = niveau du sort pdt 1 round ▪ +1d6/niveau du sort aux dégâts
2	**Calcul de trajectoire (Ext)** ▪ Action mouvement ▪ Si le sort a un jet d'attaque : touché auto mais JS Réf, annule
2	**Ciblage sélectif (Ext)** ▪ Si vous lancez un sort instantané sur une zone : épargne une zone de 1,50m ▪ NIV 5 - ???
2	**Contre-mesures anti-sorts (Ext)** ▪ +2 JS vs sorts et effets magiques
2	**Contre-technologie (Sur)** ▪ En réaction si subit dgt source technologique : peut utiliser un emplacement de sort ▪ Emplacement sort niveau 1 à 5 vs arme niveau ≤3x niveau sort (max NLS) ▪ Emplacement sort niveau 6 vs arme niveau ≤ NLS ▪ Pour contrer : 1d20+NLS (DD 11+niveau de l'arme) ; ½ dgts si réussi
2	**Convocation de cache (Mag)** ▪ Action simple ▪ Téléporte votre cache à sorts dans votre main (si elle est dans le même plan)
2	**Création technologique (Mag)** ▪ Action complexe : dépense un emplacement de sort ▪ Construit un objet technologique niveau ≤ 3x niv du sort (max NLS) pdt 1 min/niveau
2	**Influence robotique (Ext)** ▪ Les sorts mentaux touchent les IA avec sous-type technologique (mais DD sort -2)
2	**Maîtrise technomancienne (Ext)** ▪ Action simple ; 1 PP ▪ Sait manier une arme spécifique pdt 1min/niveau – 1min par round d'utilisation
2	**Recodage de gemme (Sur)** ▪ 1 min de concentration ; 1/repos de 10min ▪ Peut changer le sort dans une gemme à sort avec un sort de même niveau ou inférieur
2	**Rejet direct de métamorphose (Sur)** ▪ Si vous lancez polymorphie sur un métamorphe ▪ La cible doit effectuer un JS Vol pour pouvoir retrouver leur apparence
2	**Sort alimenté (Ext)** ▪ Action mouvement ; 1/jour ▪ Peut utiliser une batterie pour alimenter un sort (20 charges/niveau du sort) : le sort ne consomme pas d'emplacement de sort
2	**Sort offensifs (Sur)** ▪ Si vous lancez un sort instantané avec des dgts ▪ Bonus dgt = niveau/2
2	**Trajectoires magiques (Sur)** ▪ Action mouvement ; une arme à énergie ou alimentée ▪ Exclu jusqu'à Int cibles de ces attaques pdt 5 round ▪ 1/repos de 10min

NIV 5 - ???
NIV 8 - ???
NIV 11 - ???
NIV 14 - ???
NIV 17 - ???
NIV 20 - ???

COMPÉTENCES

Dans cette partie vous trouverez des éléments de règles sur les compétences, avec des exemples d'utilisation. En général, lorsque le DD n'est pas indiqué c'est qu'il dépends de la situation. Pour plus de détails, consultez les règles officielles. Les noms en VO sont indiqués en rose.

REGLES GENERALES

Les points suivants s'appliquent à toutes les compétences :

- Compétence de classe : bonus de +3 si vous avez un rang d'au moins 1
- Rang max dans une compétence = votre niveau
- La caractéristique associée à la compétence s'ajoute au rang de compétence
- L'armure peut imposer à malus à certaines compétences
- Une compétence à formation nécessite au moins 1 rang pour être utilisée
- Faire 10 : vous pouvez décider de faire 10 au d20 si la situation n'est pas stressante
- Faire 20 : vous pouvez décider de faire 20 au d20 si vous prenez 20x plus de temps (environ 2min)
- Aider : vous donnez un bonus de +2 à un allié si vous réussissez un jet avec la compétence DD 10

ACROBATIES (dex ; malus d'armure) - Acrobatics

Déplacement acrobatique

- Permet d'éviter les attaques d'opportunité en traversant une case
- VD / 2

DD case menacée = 15 + 1,5x FP de l'ennemi + 2/ennemi supplémentaire

DD case occupée = 20 + 1,5x FP de l'ennemi + 2/ennemi supplémentaire

Garder l'équilibre

Pour marcher sur les surfaces glissantes ou étroites (VD/2)

Se libérer

- Action simple pour se sortir d'une lutte ou d'une étreinte

DD se libérer = 10 + CAC de l'adversaire

Voler

Pour se déplacer en volant (si vous pouvez voler)

ATLETISME (for ; malus d'armure) - Athletics

Escalader

Pour escalader des surfaces (VD/2)

Nager

Pour nager (VD/2)

Sauter

- Permet de sauter en longueur :

DD saut en longueur= distance/30cm (x2 sans élan)

- Permet de sauter en hauteur :

DD saut en hauteur = hauteur/7,50cm (x2 sans élan)

BLUFF (cha) - Bluff

Faire diversion

- Action de mouvement
- Bluff vs Psychologie
- En cas de réussite : peut se cacher avec Discrétion et +10 en Escamotage pour voler

Feinter

- Action simple
- En cas de réussite : adversaire pris au dépourvu pour votre prochaine attaque

DD feinte = 10 + Psychologie de l'adversaire
ou (choisir le max)
15 + 1,5x FP de l'adversaire

Mentir

Pour mentir (vs Psychologie)

Transmettre un message secret

Pour communiquer avec vos alliés DD 15

CULTURE (int ; formation) - Culture

Une langue supplémentaire par rang dans culture

Déchiffrer des écrits

Se rappeler quelque chose

DEGUISEMENT (cha) – Disguise

Modifier son apparence

DIPLOMATIE (cha) – Diplomacy

Changer l'attitude

- Pour améliorer la relation avec une personne

DD diplomatie = 10 + Diplomatie de l'adversaire
ou (choisir le max)
15 + 1,5x FP de la cible

Recueillir des informations

- Pour récupérer des infos dans une communauté (1d4h)

DD rumeurs courantes = 10
DD rumeurs individu ordinaire = 10 + FP de l'individu

DISCRETION (dex ; malus d'armure) - Stealth

Se cacher

Pour se cacher en une action de mouvement (vs Perception)

Tir embusqué

Permet d'attaquer en restant caché avec un -20 au jet de Discrétion.

ESCAMOTAGE (dex ; malus d'armure ; formation) – Sleight of hand

Cacher un objet

Dérober un objet

Divertir un public (voir Profession)

Faire les poches

INFORMATIQUE (int ; formation) - Computers

Peut nécessiter une trousse de piratage

Accéder à un système non sécurisé
Créer ou détecter une contrefaçon
Désactiver ou manipuler un module
Détecter une section factice
Détruire ou réparer un système ou un module
Fabriquer un ordinateur
Obtenir un accès privilégié
Pirater un système

INGENIERIE (int ; formation) - Engineering

-2 sans trousse d'ingénierie

Amorcer des explosifs
- Pour installer un explosif

DD amorcer explosif = 10

Désactiver un appareil
Permet de désactiver serrures et appareils (action complexe)

Evaluer la solidité
Fabriquer un objet technologique
Identifier une créature
Identifier une technologie
- Permet de comprendre les fonctions d'un objet ou d'une arme technologique ou hybride

DD identification objet peu courant = 10 + 1,5x niv de l'objet

Réparer un objet

INTIMIDATION (cha) - Intimidate

Démoraliser
- Action simple
- Créature à 9m ou moins
- En cas de réussite : cible secouée 1 round + 1/5 pt au dessus du DD

DD démoraliser = 10 + Intimidation de la cible
ou (choisir le max)
15 + 1,5x FP de l'adversaire

Intimider
- Pour changer l'attitude d'une personne

DD diplomatie = 10 + Intimidation de l'adversaire
ou (choisir le max)
15 + 1,5x FP de la cible

MEDECINE (int ; formation) – Medecine

Premiers secours (sans formation)
- Action simple (même sans formation)
- Cible agonisante ou saignant
- En cas de réussite : stabilise la cible ou arrête les saignement

DD premiers secours = 15

Soins prolongés
- Une journée dans un labo médical
- En cas de réussite : récupère ses PV, les affaiblissements et le poison deux fois plus vite

DD soins prolongés = 30

Stabilisation prolongée
Soigner des blessures mortelles
- 1 minute (1/patient/24h)
- En cas de réussite : rend 1 PV/niv du patient (ou FP) + votre mod d'Int si vous dépassez le DD de 5

DD soins blessures mortelles = dépend de l'équipement médical

Soigner une maladie
- 10 minutes avec un medkit (ou un labo)
- En cas de réussite : donne +4 au JS vs la maladie

DD soins maladie = DD de la maladie

Soigner les effets d'une drogue ou d'un poison
- Action simple avec medkit (ou labo)
- En cas de réussite : donne +4 au JS vs la drogue ou le poison

DD soins drogue/poison = DD de la drogue ou du poison

MYSTICISME (sag ; formation) – Mysticism

Désactiver un dispositif magique
Fabriquer des objets magiques
Identifier un objet magique
- Doit lancer *détection de la magie*
- Permet de comprendre les fonctions d'un objet ou d'une arme magique ou hybride

DD identification objet magique = 15 + 1,5x niv de l'objet

Identifier un sort en cours d'incantation
- Permet d'identifier un sort si vous voyez l'incantation

DD identification sort = 10 + 5x niveau du sort

Identifier une créature
Réparer un objet
Se rappeler quelque chose

PERCEPTION (sag) - Perception

Chercher
Percer un déguisement
Repérer quelque chose

PILOTAGE (dex) - Piloting

Définir un itinéraire
Piloter un vaisseau spatial
Piloter un véhicule
Utiliser les canons d'un vaisseau spatial

PROFESSION (cha, int ou sag ; formation) – Profession

Il faut choisir une spécialité (qui détermine la caractéristique)

Gagner sa vie
- Permet de gagner des crédits
- Une semaine de travail

Crédits gagnés = 2x le résultat de Profession

Se rappeler quelque chose

PSYCHOLOGIE (sag) – Sense motive

Déceler un message secret
Détecter les mensonges
Percevoir un effet mental
- 1 minute
- Créature à 9m ou moins
- En cas de réussite : détecte si la cible subit un effet mental

DD perception effet mental = 25

SCIENCES DE LA VIE (int ; formation) – Life science

Fabriquer des drogues, des poisons ou des médicaments
Identifier une créature
Préparer à boire et à manger
Se rappeler quelque chose

SCIENCES PHYSIQUES (int ; formation) – Physical science

Fabriquer des drogues, des poisons ou des médicaments
Se rappeler quelque chose

SURVIE (sag) – Survival

Apaiser un animal
Voir Diplomatie (changer l'attitude)

Chevaucher une créature
Élever un animal sauvage
Prévoir le temps
Résister à un climat extrême
S'orienter
Suivre des traces
Vivre de la terre

DONS

Le tableau ci-dessous liste les dons utilisables. Les dons avec une « * » sont des dons de combat (utiles pour les soldats). Pour plus de détails, consultez les règles officielles. Les noms en VO sont indiqués en rose.

LISTE DES DONS

DON	VO	CONDITIONS	AVANTAGE	SRC	
Accès mémoire	Memory Access	Créature artificielle, trait fabriqué, exocortex ou augmentation (tête)	▪ +2 intuition pour identifier créature et se rappeler d'une information	GOP	NEW
Adaptation au poison	Poison Adaptation	Con 11	▪ +2 altération JS vs poison ▪ Moitié des dgts initiaux d'un poison	GOP	NEW
¬ Rejet du poison	Poison rejection	Con 17, Adaptation au poison	▪ Quand le poison ne se propage plus, vous remontez d'un cran ▪ Vous remontez d'un cran de plus par nuit	GOP	NEW
Adaptation aux maladies	Disease Adaptation	Con 11	▪ +2 altération JS vs maladies	GOP	NEW
¬ Rejet des maladies	Disease rejection	Con 17, Adaptation aux maladies	▪ La condition de guérison d'une maladie vous remonte de 2 crans	GOP	NEW
Adaptation environnementale	Environmental Adaptation	Con 13	▪ Gagne 1 environnement/Con vs environnement (voir ci-dessous) ▪ Aucun malus dans ces milieux (ni dgt)	GOP	NEW
Adepte de la polymorphie	Polymorph Adept	Connaître *polymorphie III* ou plus	▪ Action simple pour changer de forme si sous polymorphie	X2	NEW
Agrippeur d'attraction*	Grappler Pull*	For 11	▪ Si vous agrippez avec un aggripeur : peut utiliser repositionnement au prochain tour	GOP	NEW
Aisance*	Nimble Moves*	Dex15	▪ Ignorez 6 mètres de terrain difficile ▪ Peut faire un déplacement prudent sur terrain difficile	LdR	
Amélioration adaptative	Adpatative Upgrade	Int 19, rang 10 en Ingénierie	▪ Choisissez 3 améliorations d'armure (niveau objet ≤ rang Ingénierie/2) ▪ Transforme des amélioration en une choisie (pdt 1min) ▪ 1/repos de 10min	GOP	NEW
Arme de prédilection*	Weapon Focus*	Formé au Maniement du type d'armes sélectionné	▪ +1 aux jets d'attaque avec un type d'arme choisi ▪ +2 si votre BBA < niv-2	LdR	
¬ Concentration polyvalente*	Versatile Focus*	Arme de prédilection	▪ Arme de prédilection pour tous les types d'arme que vous maitrisez	LdR	
¬ Double impact*	Double tap*	Arme de prédilection (armes légères)	▪ Action simple : attaque unique avec arme légère (à cible unique) ▪ +1 à l'attaque et bonus de spécialisation martiale = niveau	GOP	NEW
Arme en main*	Quick Draw*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Action rapide : dégainer ▪ Permet de dégainer une arme de jet pendant une attaque à outrance	LdR	
Assaut mystique*	Mystic Strike*	Aptitude d'incantation de sorts	▪ Les attaques sont considérées comme magiques (pour vaincre la RD ou l'intangibilité)	LdR	
Attaque d'écholocation	Echolocation attack	Perception est compétence de classe	▪ Action de mouvement pdt attaque sonique ▪ Bénéficie de perception aveugle (son) 9m pdt 1 round ; ou transforme perception aveugle (son ou vibration) en vision aveugle (son ou vibration) 9m	GOP	NEW
Attaque dynamique*	Momentous attack*	For 11, 5 rangs en Athlétisme	▪ Si coup critique au càc sur ennemi adjacent, déplacement gratuit de 1,5m (adjacent à la cible) sans attaque d'opp.	GOP	NEW
Attaque perforante*	Penetrating Attack*	Bonus de base à l'attaque+12	▪ Réduit de 5 la RD et la résistance aux énergies de l'ennemi contre vos armes	LdR	
Attirer l'attention*	Antagonize*	5 rangs en Intimidation	▪ Pdt une attaque au càc, jet Intimidation (DD démoralisation) ; 1/jour/cible ▪ En cas de réussite : cible imprécise si elle attaque quelqu'un d'autre (1 round)	GOP	NEW
Avertissement précoce*	Advance warning*	Cha 15	▪ Action de mouvement : annule pris au dépourvu des alliés (18m) ▪ 1/repos de 10min	GOP	NEW
Barricade*	Barricade*	1 rang en Ingénierie	▪ Action de mouvement ▪ Créé un abri partiel sur une case (1d4 round)	LdR	
Beau parleur	Fast Talk	5 rangs en Bluff	▪ 1 PP ▪ Jet de Bluff DD 20+1,5xFP ▪ En cas de réussite la cible est surprise pour le round	LdR	
Bénédiction divine	Divine Blessing	Adorer une divinité dont l'alignement est proche du votre	▪ Voir sous le tableau	MdP	NEW

Bête de somme	Hauler	For 13	▪ Considère que For+3 pour le transport ▪ Encombrement et surcharge ne font que -4 aux jets de For et Dex	GOP	NEW
Blocage au bouclier*	Shield block*	Formé aux boucliers	▪ En réaction, si vous subissez les dgts d'un effet avec JS Réf : dépense 1 PP ▪ Réduit les dgts du niveau du bouclier	GOP	NEW
Briser les lignes*	Through the lines*	Dex 13	▪ Peut traverser une case allié en cas de charge	GOP	NEW
Canalisation positive	Positive conduit	Con 13	▪ Gagne +Con si récupère des PV par magie ou sérum ▪ 1/repos de 10min	GOP	NEW
Charge propulsée*	Jet charge*	3 rangs en Pilotage	▪ Peut activer jet-pack ou réacteur de saut pendant une charge (3xVD vol)	GOP	NEW
Combat à plusieurs armes*	Multi-Weapon Fighting*	–	▪ +1 aux jets d'attaque à outrance avec deux armes légères ou armes d'agent	LdR	
Combat à terre*	Ground fighting*	For 11	▪ Malus à l'attaque d'agrippe, immobilisé et à terre ignorés à mains nues ▪ Malus d'immobilisé ignorés pour se libérer ou agriper	GOP	NEW
Combat adaptif*	Adaptive Fighting*	Trois dons de combat ou plus	▪ Choisissez 3 dons ▪ 1 /jour ; action mouvement ▪ Bénéficiez d'un des dons (1min)	LdR	
¬ Combat polyvalent	Versatile fighting*	Combat adaptatif, niv 5	▪ 1 PP pour utiliser Combat adaptif 1 fois de plus	GOP	NEW
Combat en aveugle*	Blind-Fight*	–	▪ Relance des attaques ratées dues au camouflage ▪ Pas pris au dépourvu vs invisible	LdR	
Combat rapproché*	Close Combat*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Si vous touchez une cible adjacente ▪ +2 à la CA tant qu'adjacent à la cible vs ceux non-adjacents	MdP	NEW
Communautarisme évolué	Enhanced Communalism	Niv 5, trait communautariste	▪ Utilisation communautariste supplémentaire : 1PP/usage ▪ En réaction, quand allié à 3m fait jet d'attaque ou compétence : lui donne avantage	GOP	NEW
Compétence synergique	Skill Synergy	–	▪ 2 compétences de classe en plus ▪ +2 d'intuition si la compétence est déjà de classe	LdR	
Conditionnements multiples	Diverse conditioning	Niv 5, trait espoir éternel ou joie extatique	▪ Choisissez 2 descripteurs d'effet ▪ 1 PP : relance un JS vs un effet avec ce descripteur ▪ 1/repos de 10min	GOP	NEW
Connexion limitée	Connection Inkling	Sag15, personnage de niveau 5, aucun niveau de mystique	▪ Choisissez 2 sorts mystique niveau 0 et un sort niveau 1 ▪ Vous pouvez lancer les niv 0 à volonté et le niv 1 : 1/jour/3 niv ▪ NLS = niveau ; carac = Sagesse	LdR	
Conseiller diplomatique	Tactful advisor	Cha 11	▪ Si vous aider qq'un, et que vous faites 20 ou plus : ajoute encore +1 à votre allié	GOP	NEW
Contorsionniste	Tigh fit	Grande taille ou plus	▪ Vous vous faufilez sans état enchevêtré et VD réduite de 1,5m	GOP	NEW
Contrarier	Antagonize	5 rangs en Diplomatie, 5 rangs en Intimidation	▪ Action simple ▪ Diplomatie ou Intimidation DD 15+1,5xFP ▪ En cas de réussite, il est imprécis et -2 en compétences (1 round+1/5 au-dessus du DD)	LdR	
Cratère instantané*	Instant crater*	BBA +5	▪ Action simple, attaque avec arme à explosion ▪ si les dgts sont supérieurs à solidité du sol, une case adjacent est terrain difficile	GOP	NEW
Démonstration effrayante	Frightful display	Cha 14, 5 rangs en Intimidation, capable de lancer des sorts	▪ En réaction, si une cible rate un JS d'un de vos sorts : Intimidation pour démoraliser ▪ 1/sort et 1/cible/jour	GOP	NEW
Déviation de projectiles*	Deflect Projectiles*	Bonus de base à l'attaque+8	▪ 1 PP ▪ Jet d'attaque vs attaque à distance (arme de même type), avec +5 ▪ Si votre jet > jet d'attaque ennemi : attaque annulée	LdR	
¬ Renvoi de projectiles*	Reflect Projectiles*	Déviation de projectiles, bonus de base à l'attaque+16	▪ 1 PP ▪ Si vous déviez un projectile vous pouvez l'envoyer vers une cible à 18m (avec -4 au jet d'attaque)	LdR	
Diversion	Diversion	–	▪ Bluff : permet de faire diversion pour un allié (ou plusieurs avec -5/allié)	LdR	
Don divinatoire	Oracular gift	Peut lancer *augure*	▪ +1 en Perception pour le round de surprise et initiative ▪ *Augure* 1/jour sans dépense de PP et +niv% d'avoir une bonne réponse	GOP	NEW
Double dégainage*	Double draw	Doit avoir au moins 4 bras	▪ Peut dégainer, recharger ou rengainer 2 armes avec la même action	GOP	NEW
Du sang dans les yeux*	Blood in their eyes	-	▪ Si coup critique avec arme tranchante, vous infligez aussi ébloui (s'annule comme une hémorragie)	GOP	NEW

Dur à cuire	Diehard	–	▪ Peut dépenser PP pour stabiliser et continuer à se battre en 1 round	LdR	
Dysfonctionnement amplifié*	Amplified Glitch*	3 rangs en Informatique, 3 rangs en Intimidation	▪ Action simple ▪ Informatique DD 15x1,5FP ▪ Secoue les cibles (1 round +1/5 au-dessus du DD)	LdR	
Echelle vivante*	Living ladder*	For 17	▪ Si à terre et que vous réussissez une attaque à mains nues ▪ Se relève gratuitement ▪ Si la cible est de votre taille ou moins, et jet d'attaque CA+5 : elle tombe	GOP	NEW
Eclat de chance	Spot of luck	Niv 5, trait ou don qui relance 1d20	▪ Si vous pouvez relancer 1d20 : 1PP permet de relancer 2 fois ▪ 1/repos de 10min	GOP	NEW
Eclat de réalité	Reality glimmer	Cha 15, niv 5, pas de niveau en distordeur	▪ Vous pouvez lancer 2 sorts de niv 0 de distordeur (à volonté) ▪ Et 1 sort de niv 1 (1/jour/3niv) ▪ NLS = niveau ▪ Caractéristique essentielle : Cha	GOP	NEW
Efficacité des sorts accrue	Spell Penetration	–	▪ +2 aux tests de NLS vs RM	LdR	
¬ Efficacité des sorts accrue supérieure	Greater Spell Penetration	Efficacité des sorts accrue	▪ +2 supplémentaires aux tests de NLS vs RM	LdR	
Effroyable injection	Frighting injection	3 rangs en Intimidation	▪ Si vous injectez qq chose avec une arme à injection : action de mouvement ▪ Test Intimidation pour démoraliser ▪ 1/jour/cible	GOP	NEW
Embuscade*	Ambuscade*	-	▪ +1 à l'attaque et +½BBA aux dgts sur les cibles qui n'ont pas agis au round de surprise	GOP	NEW
Enchaînement*	Cleave*	For 13, bonus de base à l'attaque+1	▪ Action simple ▪ Attaque unique ; si elle touche : attaque gratuite contre une cible adjacente ▪ -2 à la CA pour vous (1 round)	LdR	
¬ Succession d'enchaînements*	Great Cleave*	For 13, Enchaînement, bonus de base à l'attaque+4	▪ 1 PP ▪ Peut attaquer une 2ème cible adjacente (cumulable)	LdR	
Entraîner au sol*	Drag Down*	–	▪ Réaction ▪ Si vous subissez un croc-en-jambe, vous pouvez en faire un	LdR	
Entretien percutant	Percussive maintenance	For 11	▪ 1/jour : peut relancer Ingénierie pour réparer un objet ▪ Peut relancer un jet d'action équipage Ingénieur	GOP	NEW
Expert en escalade	Climbing Master	5 rangs en Athlétisme	▪ VD d'escalade = VD au sol	LdR	
Expert en médecine	Medical Expert	1 rang en Sciences de la vie, Médecine et Sciences physiques	▪ Action complexe : soigner une blessure mortelle (avec Patch curatif ou bio-spray) ▪ Soins prolongés avec un Medkit	LdR	
Expert en natation	Swimming Master	5 rangs en Athlétisme	▪ VD de nage = VD au sol	LdR	
Extension de bras	Arm Extension	Trait fabriqué ou type créature artificielle	▪ Action de mouvement ; allonge 3m ; ou revenir à 1,50m ▪ Si allonge : -2 en attaque, compétence lié à For ou Dex	GOP	NEW
Faufileur	Scurry	Bonus racial de Dex, taille P	▪ Peut traverser une zone ¼ taille sans se faufiler, 1/8 taille en se faufilant ▪ Peut occuper le même espace qu'un allié de taille identique ou plus sans malus	GOP	NEW
¬ Rase-motte	Underfoot	Faufileur, 10 rang en Acrobaties, bonus racial de Dex, taille P	▪ Action mouvement : faufiler dans un espace adjacent occupé par ennemi ▪ Acrobaties DD 15 +0,5xFP pour réussir ; sinon imprécis et pris au dépourvu pour 1 round ▪ Dans l'espace de la cible : elle est prise au dépourvu et imprécise	GOP	NEW
Feinte arcanique	Spell feint	-	▪ Si feinte réussie, la cible a -1 au JS vs votre prochain sort	GOP	NEW
Fente*	Lunge*	Bonus de base à l'attaque+6	▪ Allonge +1,50m (1 round) ▪ -2 à la CA pour vous	LdR	
Fonceur aérien	Sky Jockey	5 rangs en Pilotage	▪ VD de vol +3m ▪ VD des engins de vol +3 ▪ VD des vaisseaux +1	LdR	
Frappe de dissipation	Dispelling strike	BBA +10, 10 rangs en Mysticisme	▪ Avec une arme magique, action simple et 1PP pour lancer *dissipation de la magie* sur un des effets magique (cible adjacente) ▪ 1/repos de 10min	GOP	NEW
Frappe sacrée*	Sacred strike*	Adorer un dieu avec 1 cran d'écart max d'alignement	▪ Toute attaque avec action simple est de l'alignement du dieu (pour les RD)	GOP	NEW
Fusillade*	Fusillade*	Bonus de base à l'attaque+1, 4 bras ou plus	▪ Attaque à outrance avec 4 bras (mini) ▪ Effet arme « automatique » (vide les chargeurs) avec 4 armes légères	LdR	
Garde arcanique	Spellguard	3 rangs en Mysticisme	▪ En réaction, si un allié est ciblé par un sort ou pouvoir magique	GOP	NEW

			▪ +2 intuition aux JS de l'allié ▪ Mais vous subissez -2 à vos JS vs sorts et pouvoirs magique ▪ 1/repos de 10min		
Grenade ricochet*	Ricochet grenade*	Formé aux grenades, BBA+7	▪ Action simple : attaque à distance avec grenade sur un mur ou grand objet ▪ Peut faire rebondir dans une direction sur 1d4 cases	GOP	NEW
Hacker à quatre mains	Four-handed Hacker	1 rang en Informatique, au moins 4 bras	▪ Temps de piratage divisé par 2 (mini 1 action complexe) avec 2 trousses	GOP	NEW
Hurlement télépathique	Telepathic scream	3 rangs en Intimidation, télépathie ou télépathie limitée	▪ Action simple ; attaque sur 1 cible/niv dans la zone de télépathie ▪ Intimidation DD 15 +1/cible + 1,5 x FP le plus élevé des cibles : secouent les cile pour 1round +1/5 au-dessus du DD	GOP	NEW
Immobilisation*	Stand Still*	–	▪ Si un adversaire provoque une attaque d'opportunité ▪ Attaque vs CAC+8 ; en cas de réussite : stoppe son déplacement	LdR	
¬ Science de l'immobilisation*	Improved Stand Still*	Immobilisation	▪ +4 au jet d'attaque pour Immobiliser	LdR	
Incantation adaptative	Adaptative casting	NLS 7, carac essentielle 19	▪ Choisir 3 sorts d'un niveau < niveau max que vous pouvez lancer ▪ 1/jour : peut lancer un des 3 sorts	GOP	NEW
Injection accélérée	Quicker trickler	3 rangs en Médecine	▪ Fait avaler les sérums avec une action simple	GOP	NEW
Kip up*	Kip Up*	1 rang en Acrobaties	▪ Action rapide : se relever	LdR	
Kip up amélioré	-	1 rang en Acrobaties, Kip up ou trait dynamique	▪ Action réaction : se relever ▪ Se relever gratuit si 5 rangs en Acrobaties	GOP	NEW
La main à la pâte	All Hands on Deck	Doit avoir 4 bras ou plus	▪ Temps pour tâches sur For ou Dex divisés par 2	GOP	NEW
Lanceur précis*	Pinpoint hurler*	For 15	▪ Si attaque de lancer rate, réduit de 1 la distance de l'arme	GOP	NEW
Magie de guerre*	Combat Casting*	Aptitude à lancer des sorts de niveau 2	▪ +2 à la CA et aux JS vs attaque d'opportunité pdt que vous incantez	LdR	
¬ Lanceur de sorts tenace*	Focused Spellcaster*	Magie de guerre, aptitude à lancer des sorts niveau 4	▪ Si votre sort échoue à cause de dgts ▪ Action réaction ; 1 PP pour réussir	MdP	NEW
Magie renforcée	Spell Focus	Aptitude d'incantation de sorts, personnage de niveau 3	▪ +1 au DD de vos sorts ▪ +1 au niveau 11 ; +1 au niveau 17	LdR	
Maître artisan	Master Crafter	5 rangs en Informatique, Ingénierie, Mysticisme, Profession, Sciences de la vie ou Sciences physiques	▪ Choisissez une compétence d'artisanat ▪ Durée /2 pour fabriquer un objet	LdR	
Maître aux mains multiples*	Many-Handed Master*	Doit avoir 4 bras ou plus	▪ +2 à CAC vs manœuvres offensives si pas pris au dépourvu, paralysé, chancelant, étourdi ni inconscient	GOP	NEW
Maîtrise des grenades*	Grenade mastery	Formé aux grenades	▪ DD des JS des grenades +1 ▪ Si le niveau grenade < niv-4 : DD+2	GOP	NEW
Maîtrise professionnelle	Profession Mastery	Cha 13, Int 13 ou Sag 13, 1 rang en Profession, trait Fascination culturelle	▪ Choisir une Profession avec rang 1, avec valeur mini associée de 13 ▪ Peut utiliser Profession pour faire une des compétences associées (choix au moment du don) ; voir ci-dessous	GOP	NEW
Maniement des armes de corps à corps simples*	Basic Melee Weapon Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes de càc simple	LdR	
¬ Maniement des armes de corps à corps évoluées*	Advanced Melee Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes de càc évoluées	LdR	
¬ Maniement d'une arme spéciale*	Special Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	▪ Choisissez une arme spéciale de càc ▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec cette arme	LdR	
Maniement des armes de précision*	Sniper Weapon Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes de précision	LdR	
Maniement des armes légères*	Small Arm Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes légères	LdR	
¬ Maniement des armes longues*	Longarm Proficiency*	Maniement des armes légères	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes longues	LdR	
¬¬ Maniement des armes lourdes*	Heavy Weapon Proficiency*	For 13, Maniement des armes longues, Maniement des armes légères	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes lourdes	LdR	
¬ Maniement d'une arme spéciale*	Special Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	▪ Choisissez une arme spéciale à distance ▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec cette arme	LdR	
Maniement des boucliers*	Shield Proficiency*	-	▪ Vous êtes formé aux boucliers	GOP	NEW
Maniement des grenades*	Grenade Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les grenades	LdR	
Manœuvrabilité*	Mobility*	Dex13	▪ +4 à la CA vs attaques d'opportunités liées à vos déplacements	LdR	

¬ Attaque surprise*	Spring Attack*	Dex15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque+4	▪ Action complexe ▪ Déplacement avant et après une attaque sans déclencher d'attaque d'opportunité	LdR	
¬ Danse de combat kasathienne*	Kasathan Battle Dance*	Dex13, Manoeuvrabilité ou feinte offensive	▪ Si action repli avec 2 mains libres (ou arme solaire) ▪ Aucune case n'est menaçantes	MdP	NEW
¬ Incantation agile	Agile Casting	Valeur de caractéristique essentielle15, Dex15, Manœuvrabilité, niveau de lanceur de sorts 4	▪ Action complexe ▪ Déplacement avant et après un sort qui nécessite une action simple	LdR	
¬ Pas de côté*	Sidestep*	Dex15, Manœuvrabilité ou feinte offensive	▪ Réaction ▪ Vous pouvez faire un déplacement prudent si on vous rate au càc	LdR	
¬¬ Science du pas de côté*	Improved Sidestep*	Dex17, Manœuvrabilité ou aptitude de classe de feinte offensive, Pas de côté	▪ Vous pouvez faire un déplacement prudent au même tour que votre Pas de côté	LdR	
¬ Tir en mouvement*	Shot on the Run*	Dex15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque+4	▪ Action complexe ▪ Déplacement de votre VD avec une attaque pendant le mouvement	LdR	
¬¬ Tir de repli*	Parting Shot*	Dex15, Manœuvrabilité, Tir en mouvement, bonus de base à l'attaque+6	▪ Quand vous êtes en repli ▪ Attaque unique gratuite (1/repos)	LdR	
Menace voilée	Veiled Threat	Cha 15, 1 rang en Intimidation	▪ Si vous Intimidez une cible, elle est indifférente à la fin	LdR	
Minutage précis*	Cook grenade*	Dex 11, formé aux grenades	▪ Action complexe : prépare une grenade et attaque à distance ▪ DD JS Réf +2 ▪ Si 1 naturel : explose sur votre case	GOP	NEW
Mise à mal des morts-vivants	Harm Undead	Pouvoir de connexion de focalisation curative, mystique de niveau 1	▪ Quand vous utilisez Focalisation curative ▪ Dépensez 1 emplacement de sort (le plus élevé que vous pouvez lancer) ▪ Infligez des dgts aux morts-vivants (autant que votre soin) ; JS Vol pour ½ dgts	LdR	
Mise à terre*	Slam down*	-	▪ Si coup critique avec arme contondante, la cible subis renversement ▪ Si l'arme avait renversement : repousse sur 1d4x1,5m	GOP	NEW
Nano-intégration	Nanite Integration	Niv 3, fabriqué ou créature articielle	▪ Gagne un des 3 bonus : ▪ *Nano-réinitialisation* : si échec JS vs endormi, aveuglé, confus, recroquevillé, hébété, ébloui, assourdi, épuisé, fatigué, effrayé, nauséeux, paniqué, secoué, fiévreux, chancelant, étourdit ou inconscient ; 1PP permet de relancer ▪ *Nano-réparation* : si perte de PV ; 1 PP en réaction pour guérison accélérée (1/4 niveau, mini 1) pendant 1 min ▪ *Nano-amplification* : avant jet carac ou compétence ; 1 PP en réaction pour +2	GOP	NEW
Nature protéiforme	Multifaceted nature	Niv 9, trait dimorphe ou né du drift	▪ Gagne un trait racial de votre race que vous n'avez pas	GOP	NEW
Pelage protecteur	Protective fur	Fureteux ou ysoki	▪ +2 JS Vig vs danger froid et chaleur ▪ +4 JS Vig vs maladie et poison de contact	GOP	NEW
Perception des embuscades*	Ambuch awareness*	-	▪ Si vous êtes surpris au round de surprise ▪ Peut agir à votre initiative pour défense totale	GOP	NEW
Perforation des poumons*	Lung puncture*	-	▪ Si coup critique avec arme perforante, la cible est fatigué 1d4 round	GOP	NEW
Persévérance renforcée	Extra Resolve	Personnage de niveau 5	▪ +2 PP max	LdR	
Plonger à l'abri*	Dive for Cover*	Bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes+2	▪ Quand vous faites un JS Réf pour ½ dgts ▪ Peut se jeter à terre dans une case adjacente ▪ Peut effectuer 2 JS de Réf et prendre le meilleur	LdR	
Port des armures légères*	Light Armor Proficiency*	–	▪ Vous pouvez porter une armure légère sans malus à l'attaque	LdR	
¬ Port des armures lourdes*	Heavy Armor Proficiency*	For 13, Port des armures légères	▪ Vous pouvez porter une armure lourde sans malus à l'attaque	LdR	
¬¬ Port des armures assistées*	Powered Armor Proficiency*	For 13, Port des armures légères et lourdes, bonus de base à l'attaque+5	▪ Vous pouvez porter une armure assistée sans malus à l'attaque	LdR	
Posture ferme*	Solid stance*	Con 15	▪ 1/combat ; en réaction : ignore un effet qui vous mets à terre (et réduis la distance de déplacement de 1,5m)	GOP	NEW
Pouvoir psychique mineur	Minor Psychic Power	Cha 11	▪ Choisissez *lumières dansantes, main psychocinétique, projectile télékinétique* ou *message télépathique* ▪ Vous pouvez le lancer 3/jour (NLS = niv)	LdR	
¬ Pouvoir psychique	Psychic Power	Cha 13, Pouvoir psychique mineur, personnage de niveau 4	▪ Choisissez *compréhension des langages, détection des pensées* ou *lien mental* ▪ Vous pouvez le lancer 1/jour (NLS = niv)	LdR	
¬¬ Pouvoir psychique majeur	Major Psychic Power	Cha 15, Pouvoir psychique mineur, Pouvoir psychique, personnage de niveau 7	▪ Choisissez *augure* ou *rapport* ▪ Vous pouvez le lancer 1/jour (NLS = niv)	LdR	

Première salve*	Opening Volley*	–	▪ Si vous touchez à distance au 1er round ▪ +2 à la prochaine attaque au càc	LdR	
Prestidigitation mineure	Minor Stage Magic	Cha 11	▪ Choisissez *lumières dansantes, son imaginaire* ou *sort symbolique* ▪ Vous pouvez le lancer 3/jour (NLS=niv) ▪ Stat = Charisme	MdP	NEW
¬ Prestidigitation	Stage Magic	Cha13, Prestidigitation mineure, niv4	▪ Choisissez *déguisement, image holographique* ou *serviteur invisible* ▪ Vous pouvez le lancer 1/jour (NLS=niv) ▪ Stat = Charisme	MdP	NEW
¬¬ Prestidigitation majeure	Major Stage Magic	Cha15, Prestidigitation mineure, Prestidigitation, niv7	▪ Choisissez *image holographique, invisibilité* ou *image miroir* ▪ Vous pouvez le lancer 1/jour (NLS=niv) ▪ Stat = Charisme	MdP	NEW
Présence terrifiante*	Frightful display*	Trait intimidant	▪ Effet démoralisation (Intimidation) + 1d4 round	GOP	NEW
Protection contre la magie	Spellbane	Aucune aptitude d'incantation de sorts ou d'utilisation de pouvoirs magiques	▪ +2 intuition au JS vs sorts et pouvoirs magiques	LdR	
Protection rapprochée*	Bodyguard*	–	▪ Réaction quand un allié adjacent est attaqué ▪ Vous lui donnez +2 à la CA ▪ -2 à votre CA	LdR	
¬ Interception de coups*	In Harm's Way*	Protection rapprochée	▪ 1/round : subissez une attaque d'un allié avec Protection rapprochée	LdR	
¬ Protection des alliés *	Shelter allies*	Protection rapprochée, allonge de 3m ou plus	▪ Peut protéger un allie dans la zone d'allonge ▪ Bonus et malus de CA +1, si la cible est plus petite que vous	GOP	NEW
Rapide*	Fleet*	–	▪ VD +3m ▪ Seulement si vous avez une armure légère ou moins	LdR	
Rapidité fulgurante	Jet Dash	–	▪ Peut à 6 fois votre VD ▪ Sauts doublés en hauteur et longueur	LdR	
Récupération accélérée	Accelerated recovery	Con 13	▪ Soigne 2x plus de PV en repos de 8h ▪ Repos de 8 h : comme repos journée pour les afflictions	GOP	NEW
Réflexes surhumains	Lightning Reflexes	–	▪ +2 aux JS de Réf	LdR	
¬ Science des réflexes surhumains	Improved Lightning Reflexes	Réflexes surhumains, personnage de niveau 5	▪ 1 PP : relancer un JS de Réf raté	LdR	
Rejet des chaînes	Reject chains	Shirren	▪ +2 intuition aux JS vs charme, coercition ▪ 1/jour : relance un tel JS échoué	GOP	NEW
Renfort de puissance*	Add leverage*	For 15	▪ Bousculade et repositionnement +1,5m/main en plus utilisée avec l'arme ▪ Action rapide : rajoute des mains sur l'arme	GOP	NEW
Résistance améliorée	Enhanced Resistance	Bonus de base à l'attaque+4	▪ Choisissez cinétique, acide, électricité, feu, froid ou son ▪ RD ou résistance égale à votre BBA	LdR	
Résistance aux énergies améliorée	Improved energy resistance	Con 13, niv 10, résistance raciale à une énergie	▪ Une résistance à une énergie se cumule à une autre source de résistance ▪ Si déjà cumulée : +5 à la résistance	GOP	NEW
Riposte*	Strike Back*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Peut préparer une attaque de càc vs une attaque de càc avec allonge	LdR	
Robustesse	Toughness	–	▪ +1 PE par niveau ▪ +4 aux JS vs effets environnementaux	LdR	
Ronger les défenses*	Melt defenses*	BBA +11	▪ Si coup critique avec acide, peut perturber la défense de la cible (1d4 round) ▪ Toutes les attaques ciblent alors la CAE	GOP	NEW
Roulade défensive*	Defensive roll*	Dex 19, 10 rangs en Acrobaties	▪ En réaction si attaqué ou JS Réf : jet d'Acrobaties ▪ Le jet remplace CA ou JS Réf ▪ 1/repos de 10min (et vous êtes chancelant 1 round)	GOP	NEW
S'avancer*	Step Up*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Réaction quand une cible adjacente s'éloigne ▪ Déplacement prudent gratuit	LdR	
¬ Avance et frappe*	Step Up and Strike*	Dex13, S'avancer, bonus de base à l'attaque+6	▪ Quand vous utilisez S'avancer : +1,50m ▪ Attaque d'opportunité gratuite	LdR	
Savoir arcanique mineur	Minor eldritch lore	Carac essentielle 15, NLS 4	▪ Vous gagnez un sort connu de niveau 0 ▪ Max 1/3 NLS	GOP	NEW
¬ Savoir arcanique inférieur	Lesser eldritch lore	Carac essentielle 17, NLS 7, Savoir arcanique mineur	▪ Vous gagnez un sort connu de niveau 1 ▪ Max 1/3 NLS	GOP	NEW
¬¬ Savoir arcanique	Eldritch lore	Carac essentielle 19, NLS 10, Savoir arcanique inférieur	▪ Vous gagnez un sort connu de niveau 2 ▪ Max 1/3 NLS	GOP	NEW
¬¬¬ Savoir arcanique supérieur	Greater eldritch lore	Carac essentielle 21, NLS 13, Savoir arcanique	▪ Vous gagnez un sort connu de niveau 3 ▪ Max 1/3 NLS	GOP	NEW
¬¬¬¬ Savoir arcanique majeur	Major eldritch lore	Carac essentielle 23, NLS 16, Savoir arcanique supérieur	▪ Vous gagnez un sort connu de niveau 4 ▪ Max 1/3 NLS	GOP	NEW

Sens focalisé	Focused sense	Perception aveugle	▪ Action de mouvement : gagne vision aveugle pour 1 round ; portée ½	GOP	*NEW*
Se rire du danger*	Laugh at danger*	Con 13	▪ Réaction si ennemi majeur vous inflige des dgts (sans vous mettre à 0PV) ▪ Alliés ont +2 moral à la CA 1 round ▪ 1/repos de 10min	GOP	*NEW*
Sérum sur mesure	Tailored serum	5 rangs en Sciences de la vie	▪ 1 min de travail : un *sérum de soins* rends 1PV/niveau d'objet supplémentaire pour une créature précise	GOP	*NEW*
Science de l'initiative*	Improved Initiative*	–	▪ +4 à l'initiative	LdR	
Science de la feinte*	Improved Feint*	–	▪ Action de mouvement ▪ Utiliser Bluff pour feinter	LdR	
¬ Feinte supérieure*	Greater Feint*	Science de la feinte, bonus de base à l'attaque+6	▪ Une feinte réussie donne pris au dépourvu à la cible (1 round)	LdR	
Science de la manœuvre offensive*	Improved Combat Maneuver*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Choisissez une manœuvre offensive : bousculade, croc-en-jambe, désarmement, destruction, lutte, repositionnement ou sale coup ▪ Vous avez +4 aux jets pour cette manœuvre	LdR	
¬ Bousculade renversante*	Tripping rush*	Science de la manœuvre offensive (croc-en-jambe), BBA +5	▪ Si vous réussissez une bousculade sur un obstacle, la cible tombe à terre	GOP	*NEW*
¬ Repositionnement déstabilisant *	Fouling reposition*	Science de la manœuvre offensive (repositionnement)	▪ Si vous repositionnez une cible et qu'elle finit adjacent à une autre : les deux sont imprécises pour 1 round	GOP	*NEW*
¬ Retirer la goupille*	Pull the Pin*	Science de la manœuvre offensive (désarmement)	▪ Si vous désarmez une cible ▪ Vous pouvez déclencher une de ses grenades ▪ Cible a -2 au JS vs la grenade, et la zone d'explosion est divisée par 2	LdR	
Science du combat à mains nues*	Improved Unarmed Strike*	–	▪ Les attaques à mains nues menacent l'espace ▪ Dgts : 1d6 (niv 4), 2d6 (niv 8), 3d6 (niv 12), 5d6 (niv 15), 7d6 (niv 20)	LdR	
Science du critique*	Improved Critical*	Bonus de base à l'attaque+8	▪ +2 au DD de vos critiques	LdR	
Situation précaire*	Dire straits*	Con 15	▪ 1/jour si vous êtes réduit à 0 PV et 0 PP ▪ Stabilisation automatique	GOP	*NEW*
Sort perforant	Penetrating Spell	Aptitude d'incantation de sorts de niveau 4	▪ -5 aux résistances vs vos sorts	LdR	
Spécialisation martiale*	Weapon Specialization*	Personnage de niveau 3, formé au Maniement du type d'armes sélectionné	▪ Choisissez un type d'armes (hors grenades) ▪ +niveau aux dgts avec ces armes ▪ +½ niveau aux dgts pour les armes légères ou d'agent	LdR	
¬ Spécialisation polyvalente*	Versatile Specialization*	Spécialisation martiale, personnage de niveau 3	▪ Spécialisation martiale sur les armes que vous maitrisez	LdR	
Survivaliste	Survivalist	Trait autonome	▪ Survie pour vivre de la terre : pas limité à ½ VD ▪ Fourni nourriture et eau pour 5 créatures de plus	GOP	*NEW*
Talent	Skill Focus	–	▪ +3 d'intuition à une compétence choisie	LdR	
Télépathie apaisante	Soothing telepathy	Télépathie ou télépathie limitée	▪ +2 intuition aux JS vs effets mentaux ▪ 1/jour ; réaction : donne le bonus aux alliés à portée de télépathie	GOP	*NEW*
Télépathe serviable	Helpful Telepath	Communautarisme ou défense de la ruche, télépathie limitée ou télépathie	▪ Si vous aidez, tir de couverture ou tir de diversion et que vous réussissez vous donnez un bonus alternatif (1/repos 10min) ▪ Aider : avantage à allié ▪ Tir de couverture : désavantage au prochain qui attaque l'allié ▪ Tir de diversion : avantage à allié	GOP	*NEW*
Télépathie étendue	Extended Telepathy	Trait racial télépathie limitée	▪ +9m en télépathie ▪ Si adepte phrénique ou Pouvoir psychique majeur : peut parler avec une créature qui connait une langue	MdP	*NEW*
Technomancien amateur	Technomantic Dabbler	Int 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de technomancien	▪ Choisissez 2 sorts technomancien niveau 0 et un sort niveau 1 ▪ Vous pouvez lancer les niv 0 à volonté et le niv 1 : 1/jour/3 niv ▪ NLS = niveau ; carac = Intelligence	LdR	
Tir coordonné*	Coordinated Shot*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ +1 aux jets d'attaque de vos alliés contre les cibles que vous menacez au càc	LdR	
Tir de couverture en appui*	Spry Cover*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Le tir de couverture donne +4 en Acrobaties à un allié	LdR	
Tir de loin*	Far Shot*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ -1/facteur de portée (au lieu de -2)	LdR	
Tir de suppression*	Suppressive Fire*	Bonus de base à l'attaque+1, formé au Maniement des armes lourdes	▪ Action complexe avec une arme automatique ▪ Tir de couverture ou de diversion sur un cône (½ portée) ; avec +4 au jet ▪ Dépense 10 munitions	LdR	

Tir hostile*	Unfriendly Fire*	5 rangs en Bluff	▪ Réaction si on vous rate à distance ▪ Bluff DD 15+1,5xFP ▪ Redirige l'attaque vers une nouvelle cible adjacente à vous (relance d'attaque)	LdR	
Tireur insaisissable*	Slippery Shooter*	Dex15, bonus de base à l'attaque+6	▪ +3 à la CA vs attaque d'opportunité quand vous attaquez au càc	LdR	
Triple appui	Three-point stance	-	▪ Si vous avez 1 main libre : -1d6 dgt de chute, et ne tombez pas à terre en cas de chute ▪ +2 CAC vs lutte et croc-en-jambe, Acrobaties et Athlétisme en g zéro	GOP	NEW
Vantardise fatale	Deadly boast	Cha 19, 10 rangs en Bluff	▪ Action complexe : vous vous vantez ▪ Bluff vs toutes les cibles à 18m (même DD que démoraliser) ▪ Chaque réussite donne -1 à la CA et -2 aux JS vs action vantée ▪ 1/cible/jour	GOP	NEW
Vérité cosmique	Cosmic truth	Sag 15, 5 rangs en Bluff, 5 rangs en Mysticisme	▪ Action simple + 1PP ▪ Une cible à 9m : JS Vol DD 10+rang Bluff/2 + Sag ▪ Echec : elle est confuse 1d4 rounds ▪ 1/cible/jour	GOP	NEW
Vigilance constante*	Constant alert*	Sag 11, niv 5	▪ 1/jour : peut relancer initiative ▪ Gagne les égalités d'intitiative	GOP	NEW
Vigueur surhumaine	Great Fortitude	–	▪ +2 aux JS de Vig	LdR	
¬ Science de la vigueur surhumaine	Improved Great Fortitude	Vigueur surhumaine, personnage de niveau 5	▪ 1 PP : relancer un JS de Vig raté	LdR	
Visage masqué	Masked visage	-	▪ Si porte un masque, +2 en Bluff pour mentir ▪ DD Psychologie et Intimidation vs vous +2	GOP	NEW
Viser*	Deadly Aim*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Action simple ou attaque à outrance ▪ -2 à vos jets d'attaque ▪ ½ BBA aux dgts	LdR	
Volonté de fer	Iron Will	–	▪ +2 aux JS de Vol	LdR	
¬ Science de la volonté de fer	Improved Iron Will	Volonté de fer, personnage de niveau 5	▪ 1 PP : relancer un JS de Vol raté	LdR	

DESCRIPTIONS

Certains dons sont décrits ci-dessous pour plus de détails.

Adaptation environnementale

Vous choisissez 1 condition environnementale par modificateur de Constitution :

- Atmosphère dense
- Atmosphère ténue
- Atmosphère toxique
- Pluie et neige
- Vent
- Dangers du froid
- Gravité extrême
- Dangers de la chaleur
- Effet de fumée

Bénédiction divine

L'avantage dépend de la divinité que vous adorez :

Abadar :
- Action simple
- Attaque contre une fée ou extérieur chaotique
- Ignore une RD, immunité ou résistance de la créature

Besmara :
- Manœuvre de désarmement
- Fait tomber un objet porté de vol 1 max

Damoritosh :
- Si un critique au doshko
- Remplace un effet critique par blessure
- Ajoute reversement s'il fait déjà une blessure

Desna :
- 1/jour
- Relance pour un jet raté

Éloritu :
- 1/jour
- *Identification* comme un pouvoir magique, avec un jet de NLS = votre niveau (avec +10)

Hylax :
- Télépathie limitée (voir shirren)
- Si déjà acquis, permet de considérer les alliés comme partageant une langue (amicaux ou serviables)

Ibra :
- Bonus +2 divin pour se rappeler d'un jet délicat

Iomédae :
- Action simple
- Attaque contre une fée ou extérieur chaotique
- Ignore une RD, immunité ou résistance de la créature

Lao Shu Po :
- Au round de surprise, attaque d'une personne prise au dépourvu qui touche
- +1d6 dgt sur une des cibles

Le Dévoreur :
- Si vous êtes mis KO ou tué par une cible à portée
- Attaque gratuite sur cette cible

Nyarlathotep
- 1/jour ;
- Si vous subissez un état
- Action de réaction : l'état est retardé de 1 round (mais dure +1d4 round)

Oras :
- Choisir 3 dons que vous ne connaissez pas (conditions à respecter)
- 1/jour
- Action de mouvement : gagnez un des dons pdt 1min

Pharasma :
- Action simple
- Attaque contre un mort-vivant
- Ignore une RD, immunité ou résistance de la créature

Sarenrae :
- 1/round
- Converti la moitié des dgts de feu infligés en dgts sacrés

Talavet :
- Action de mouvement
- Bénéficie d'un bonus d'aide ou tir de couverture
- 1/repos avec PP

Triune :
- Peu hacker sans interface utilisateur ou trousse (il suffit de toucher)
- Télépathie limitée avec les créatures artificielles technologiques

Urgathoa :
- 1/jour
- Action rapide
- Force une cible à 18m à faire un jet contre la maladie (et peu en subir les effets négatifs mais pas positifs)

Weydan :
- Si arrive sur un nouveau monde
- Peu choisir une nouvelle apparence naturelle pour ce monde (de même type et sous type que la vôtre)
- Perception DD 20 +1,5x niveau pour vous reconnaitre

Yaraésa :
- Si jet pour se rappeler d'info
- Le meilleur de 2 d20
- 1/repos de PP

Zon-Kuthon
- Si vous lancez un sort ou une attaque avec des dgts
- Ajoute le descripteur « souffrance »
- Si vous infligez des dgts à une cible avec « souffrance » : peut lui infliger pris au dépourvu (1 round)
- 1/repos de PP

Maîtrise professionnelle

Compétences associées aux diverses professions :

Compétences de Profession basées sur le Charisme
- Acteur (Bluff, Déguisement)
- Artiste (Culture, Déguisement)
- Comédien (Bluff, Intimidation)
- Courtisan (Acrobaties, Bluff)
- Danseur (Acrobaties, Athlétisme)
- Écrivain (Culture, Diplomatie)
- Musicien (Bluff, Psychologie)
- Orateur (Diplomatie, Psychologie)
- Poète (Bluff, Culture)
- Politicien (Diplomatie, Intimidation)
- Personnalité des médias (Diplomatie, Informatique)

Compétences de Profession basées sur l'Intelligence
- Archéologue (Culture, Sciences de la vie)
- Architecte (Ingénierie, Sciences physiques)
- Avocat (Culture, Intimidation)
- Col blanc (Diplomatie, Intimidation)
- Comptable (Informatique, Perception)
- Électricien (Sciences Physiques, Ingénierie)
- Joueur de jeux vidéo (Culture, Informatique)
- Mathématicien (Informatique, Sciences physiques)
- Philosophe (Bluff, Culture)
- Professeur (Intimidation, Psychologie)
- Psychologue (Diplomatie, Psychologie)
- Technicien de laboratoire (Sciences de la vie, Sciences physiques)

Compétences de Profession basées sur la Sagesse
- Administrateur (Diplomatie, Intimidation)
- Chasseur de primes (Intimidation, Survie)
- Conseiller (Diplomatie, Psychologie)
- Contrebandier (Discrétion, Escamotage)
- Cuisinier (Sciences de la vie, Sciences physiques)
- Docker (Athlétisme, Ingénierie)
- Fermier (Sciences de la vie, Survie)
- Herboriste (Médecine, Sciences de la vie)
- Joueur (Bluff, Psychologie)
- Maître d'oeuvre (Diplomatie, Ingénierie)
- Marchand (Culture, Diplomatie)
- Mercenaire (Culture, Survie)
- Mineur (Athlétisme, Sciences physiques)
- Ouvrier de maintenance (Athlétisme, Ingénierie)

SORTS

Cette partie liste les sorts autorisés.

LES PORTEES

Les portées des sorts sont les suivantes :

Portée	Distance
Personnelle	Sur soi
Contact	Au corps-à-corps
Courte	7,50m + 1,5m/2 niveaux (5 cases + 1/2 niveau)
Moyenne	30m + 3m/niveau (20 cases + 2/niveau)
Longue	120m + 12m/niveau (80 cases + 8/niveau)

SORTS DE DISTORDEUR

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
NIVEAU 0					
0	Altération des fluides	Churn fluid	▪ Portée courte ; instantanée (1 jour si non consommé) ▪ Transforme tout un fluide (si il fait moins d'un vol de 1/niv) en eau potable, eau salée, acide moyennement corrosif, liquide alcalin, sang ou tout autre fluide non toxique	GOP	*NEW*
0	Dangers	Hazard	▪ Portée courte ; rayonnement de 1,5m ; 1 round ▪ Choisir acide, froid, électricité, feu ou sonique ▪ Invoque un danger mineur de cet élément : JS Réf ou 1d3 dgt	GOP	*NEW*
0	Détection de la magie	Detect magic	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les objets magiques et hybrides, les sorts et effets (hors pièges) dans la zone ; donne le NLS du lanceur	LdB	
0	Fatigue	Fatigue	▪ Contact ; 1 round/niv ; JS Vig, annule ▪ Attaque au càc vs CAE (vous pouvez utiliser la carac essentielle plutôt que la For) ; la cible est fatiguée	LdB	
0	Hébétement	Daze	▪ Portée courte ; 1 round ▪ Humanoïde (FP<4) est hébété (1/min/cible)	LdB	
0	Illuminations éblouissantes	Dazing flares	▪ Portée courte ; 1 round ▪ Lumières éclatantes dans un rayon de 3m ▪ -2 en Perception dans la zone	GOP	*NEW*
0	Lumière dansante	Dancing lights	▪ Portée moyenne ; 1 minute ▪ Génère 4 lumières (3m des unes des autres) se déplacent à 30m/rnd	LdB	
0	Main psychocinétique	Psychokinetic hand	▪ Portée courte ; concentration ▪ Déplace (action de mouvement) un objet (Vol max 1) de 4,50m	LdB	
0	Murmures d'outre-tombe	Grave words	▪ 1min d'incantation ; contact ; 1 round ▪ Un cadavre vous réponds ; 10% chance qu'une info soit utile (1/corps)	LdB	
0	Réparation	Mending	▪ Portée 3m ; instantanée ▪ Rends 1d4 PV aux créatures artificielles ou objets (1/jour/cible)	LdB	
0	Son imaginaire	Ghost sound	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Créé un son au choix (max volume sonore de 20 humains)	LdB	
0	Sort symbolique	Token spell	▪ Portée 3m ; 1 heure ▪ Effet simple de magie (comme une lumière faible sur 9m)	LdB	
0	Vernis charmeur	Charming veneer	▪ Portée moyenne ; 10 mint ▪ Cible gagne +1 aux jets de Cha et compétences basées sur Cha ▪ Peut recueillir des infos (Diplomatie) en 10min	GOP	*NEW*
NIVEAU 1					
1	Analyse environnementale	Scan environment	▪ Emanation de 1,5km/niv autour de vous ; concentration (1min/niv) ; incantation 1min ▪ 1min de conc. : donne météo sur 48h (et leur direction) ▪ 5min de conc. : donne atmosphères, biomes et gravités (direction et distance) ▪ 10min de conc. : donne dangers environnementaux, dangers de froid et chaleur (intensité), radiation (niveau), fumée, conditions sous-marine (direction générale)	GOP	*NEW*
1	Bulle de vie	Life bubble	▪ Portée moyenne ; 1 jour/niv ▪ Enveloppe 1 personne/niv d'une bulle qui permet de respirer	LdB	
1	Charme-personne	Charm person	▪ Portée courte ; 1 heure/niv ; JS Vol, annule ▪ Un humanoïde devient votre allié ; annulé si vous attaquez la cible	LdB	
1	Compréhension des langages	Comprehend languages	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Vous pouvez lire toutes les langues	LdB	
1	Confusion mineure	Confusion, lesser	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Rends confus une créature	LdB	
1	Convocation de créature I	Summon creature I	▪ Portée moyenne ; 1 round/niv ; incantation : 1 round ▪ Invoque une créature qui agit immédiatement parmi 4 au choix (voir ci-dessous)	X1	*NEW*
1	Déguisement	Disguise self	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Change votre apparence (en restant dans votre race) ; +10 en Déguisement	LdB	
1	Détection des pensées	Detect thoughts	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les pensées de surface dans la zone	LdB	
1	Effacement	Erase	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Efface des écrits magiques (niv<4) ou normaux	LdB	
1	Feu follet de compagnie	Wisp ally	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Invoque un serviteur lumineux ; action de mouvement pour le déplacer de 18m ▪ Donne effet de tir de diversion ou tir de couverture si il est sur une cible (qu'il suis à votre demande)	LdB	
1	Graisse	Grease	▪ Portée courte ; 1 min/niv ; JS Réf, partiel	LdB	

			▪ Graisse une zone de 3mx3m : fait tomber dans la zone ; Acrobaties DD 10 pour se déplacer (VD/2) ▪ Peut graisser un objet, pour faire lâcher l'objet		
1	Identification	Identify	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Donne un ordre simple : approche, fuis, halte, lâche ou tombe	LdB	
1	Mondes persistants	Enduring worlds	▪ Portée personnelle ; 1 round/niv ▪ Augmente la durée d'un monde infini (aptitude de distordeur)	GOP	NEW
1	Neutralisation d'état mineur	Remove condition, lesser	▪ Contact ; instantanée ▪ Enlève un effet de secoué, fiévreux ou chancelant	LdB	
1	Polymorphie I	Polymorph I	▪ Courte (créature consentante) ; 1min/niv ; incantation : 1 round ▪ Change la forme parmi 4 au choix (voir ci-dessous) ▪ La forme est proche de la forme d'origine (elle est reconnaissable) et ne peut reproduire un individu spécifique ▪ Ne peut cibler qu'une créature de taille M ou P	X2	NEW
1	Polymorphie funeste I	Baleful polymorphy I	▪ Courte ; 1min/niv ; incantation : 1 round ; JS Vol, annule ▪ Cible rétrécit légèrement : -1 CA, jet d'attaque, dgt càc, JS Réf, carac For et Dex, compétence basées sur For ou Dex ▪ Annulé par *Neutralisation d'effet mineur*	X2	NEW
1	Réduction d'objet I	Shrink object I	▪ 1 objet touché ; 1 jour/niv ; incantation 1 round ▪ Taille de l'objet réduite (mais ne fonctionne pas) ▪ Max objet cible : 30cm ; volume 10 ▪ Devient objet de 15cm et volume F	GOP	NEW
1	Silence mental	Mental silence	▪ Zone 9m autour de vous ; 1min/niv ▪ Champ anti-télépathique : jet NLS pour utiliser toute forme de télépathie, même un sort (DD = 15 + votre NLS)	GOP	NEW
1	Surchauffe	Overheat	▪ Cône de 4,50 m ; instantanée ; JS Réf, ½ dgt ▪ Inflige 2d8 de feu	LdB	
1	Surtension	Jolting surge	▪ Contact ; instantanée ▪ Attaque au càc vs la CAE ; 4d6 dgts d'électricité	LdB	
1	Tension variable	Shifting surge	▪ Contact ; créature consentante ou objet ; 1 round ▪ Une des attaques ou armes change d'énergie et inflige +2d6 dgts (ou +1d6 si elle affecte plus d'une cible)	GOP	NEW
1	Terreur I	Fear I	▪ Portée courte ; 1d4 rounds ; JS Vol, partiel ▪ 1 créature (FP<5) est effrayée (sinon secouée, 1 round)	LdB	
1	Verrouillage	Hold portal	▪ Portée moyenne ; 1 min/niv ▪ Verrouille une porte ou toute autre entrée	LdB	
1	Voile de perforation	Puncture Veil	▪ Portée moyenne ; 1 ou 2 créatures ; instantané ▪ La cible subit 1d4 P dgt et hémorragie (1) pour 3 rounds ▪ En action complexe : affecte 2 cibles à 6m ou inflige 2d4 P dgt et hémorragie (2) à une cible	GOP	NEW
1	Vol I	Flight I	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Une créature/niv de taille M (une G vaut pour 2) chutent à 18m/round sans dgts ▪ Réaction possible, mais pas d'action simple au prochain round	LdB	

SORTS DE MYSTIQUE

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
NIVEAU 0					
0	Détection de la magie	Detect magic	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les objets magiques et hybrides, les sorts et effets (hors pièges) dans la zone ; donne le NLS du lanceur	LdB	
0	Détection des afflictions	Detect affliction	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Détecte si une créature ou un objet est empoisonnée, malade, maudite ou autre ▪ Int ou Sag DD 20 pour reconnaitre le mal ▪ Médecine ou Sciences de la vie DD 20 en cas d'échec (pour un poison ou une maladie) ; ou Mysticime DD 20 si c'est une malédiction	LdB	
0	Fatigue	Fatigue	▪ Contact ; 1 round/niv ; JS Vig, annule ▪ Attaque au càc vs CAE (vous pouvez utiliser la carac essentielle plutôt que la For) ; la cible est fatiguée	LdB	
0	Hébétement	Daze	▪ Portée courte ; 1 round ▪ Humanoïde (FP<4) est hébété (1/min/cible)	LdB	
0	Main psychocinétique	Psychokinetic hand	▪ Portée courte ; concentration ▪ Déplace (action de mouvement) un objet (Vol max 1) de 4,50m	LdB	
0	Message télépathique	Telepathic message	▪ Portée moyenne ; 10 min/niv ▪ Message court (et réponse) à 1 créature/niv ▪ Peut affecter un ordinateur ou une créature artificielle	LdB	
0	Murmures d'outre-tombe	Grave words	▪ 1min d'incantation ; contact ; 1 round ▪ Un cadavre vous réponds ; 10% chance qu'une info soit utile (1/corps)	LdB	
0	Projectile télékinésique	Telekinetic projectile	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Attaque à distance vs CAC ; 1d6 dgts contondants	LdB	
0	Son imaginaire	Ghost sound	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Créé un son au choix (max volume sonore de 20 humains)	LdB	
0	Sort symbolique	Token spell	▪ Portée 3m ; 1 heure ▪ Effet simple de magie (comme une lumière faible sur 9m)	LdB	
0	Stabilisation	Stabilize	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Stabilise une cible à 0 PV	LdB	
NIVEAU 1					
1	Acquisition des coordonnées	Know coordinates	▪ Portée personnelle ; instantanée ▪ Localisation exacte d'une créature sur le même corps planétaire ▪ Pilotage DD 15 pour atteindre les coordonnées (si elles sont inconnues)	GOP	NEW
1	Analyse environnementale	Scan environment	▪ Emanation de 1,5km/niv autour de vous ; concentration (1min/niv) ; incantation 1min ▪ 1min de conc. : donne météo sur 48h (et leur direction) ▪ 5min de conc. : donne atmosphères, biomes et gravités (direction et distance) ▪ 10min de conc. : donne dangers environnementaux, dangers de froid et chaleur (intensité), radiation (niveau), fumée, conditions sous-marine (direction générale)	GOP	NEW
1	Armure liée spirituellement	Spirit-bound armor	▪ Portée courte ; 1 round/niv ; sur une armure ▪ Ignore les malus de pris au dépourvu et effet apesanteur	GOP	NEW

1	Armure réfléchissante	Reflecting armor	▪ Portée personnelle ; 10min/niv ; JS Réf, ½ dgt ▪ Annulez le sort pour renvoyer les dgts reçus (max 10), s'il est à 30m ou moins	LdB	
1	Assaut mental I	Mind thrust I	▪ Portée courte ; instantanée ; JS Vol, ½ dgt ▪ Inflige 2d10 dgts à la cible (si elle a une intelligence)	LdB	
1	Bulle de vie	Life bubble	▪ Portée moyenne ; 1 jour/niv ▪ Enveloppe 1 personne/niv d'une bulle qui permet de respirer	LdB	
1	Champ d'étoiles illusoire	Illusory star field	▪ Portée courte ; 1h/niv ; 3 créatures/niv (à 6m les unes des autres) ▪ Fait apparaitre un ciel illusoire ; +3 circonstance en Bluff pour convaincre qu'il est vrai	GOP	*NEW*
1	Charme-personne	Charm person	▪ Portée courte ; 1 heure/niv ; JS Vol, annule ▪ Un humanoïde devient votre allié ; annulé si vous attaquez la cible	LdB	
1	Compréhension des coutumes	Comprehend customs	▪ Personnelle ; 1h/niv ▪ +2 intuition en Culture ; connait l'étiquettes et les faux-pas ▪ -5 au DD Diplomatie pour changer attitude	GOP	*NEW*
1	Confusion mineure	Confusion, lesser	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Rends confus une créature	LdB	
1	Convocation de créature I	Summon creature I	▪ Portée moyenne ; 1 round/niv ; incantation : 1 round ▪ Invoque une créature qui agit immédiatement parmi 4 au choix (voir ci-dessous)	X1	*NEW*
1	Déguisement	Disguise self	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Change votre apparence (en restant dans votre race) ; +10 en Déguisement	LdB	
1	Détection des augmentations	Detect augmentation	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les augmentations en surbrillance sur les organes	A	
1	Détection des pensées	Detect thoughts	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les pensées de surface dans la zone	LdB	
1	Détection des radiations	Detect radiations	▪ Portée 36 m de rayon ; 10 min/niv ▪ Détecte les radiations et leur intensité dans la zone	LdB	
1	Feu follet de compagnie	Wisp ally	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Invoque un serviteur lumineux ; action de mouvement pour le déplacer de 18m ▪ Donne effet de tir de diversion ou tir de couverture si il est sur une cible (qu'il suis à votre demande)	LdB	
1	Guérison mystique I	Mystic cure I	▪ Contact ; instantanée ▪ Rends 1d8+mod de Sag à votre cible ; l'excès peut être pour vous ; et vous pouvez donner une partie de vos PV	LdB	
1	Identification	Identify	▪ Portée 1,50m ; 1 round/niv ▪ +10 d'intuition pour identifier un objet magique ou technologique	LdB	
1	Injonction	Command	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Donne un ordre simple : approche, fuis, halte, lâche ou tombe	LdB	
1	Lien mental	Mind link	▪ Contact ; instantanée ▪ Envoie 10min d'information instantanément dans l'esprit de la cible	LdB	
1	Mégavitamine	Megavitamin	▪ Contact ; 24h ▪ Génère 2d4 vitamines : chacune nourri pour 24h et rends 1 PV ▪ Max 8/jours pour une personne	GOP	*NEW*
1	Mémoire partagée	Share memory	▪ Contact ; concentration (max 1min/niv) ▪ 1 cible consentante partage sa mémoire avec vous et 5 personnes à 9m	GOP	*NEW*
1	Neutralisation d'état mineur	Remove condition, lesser	▪ Contact ; instantanée ▪ Enlève un effet de secoué, fiévreux ou chancelant	LdB	
1	Ordinateur lié spirituellement	Spirit-bounder computer	▪ 1 ordinateur ; concentration (max 1min/niv) ▪ Un esprit peut faire des tests Informatique avec un bonus à 3+NLS+modificateur carac essentielle	GOP	*NEW*
1	Partage de la langue	Share language	▪ Contact ; 24h ▪ La cible peut parler 3 langues que vous connaissez	LdB	
1	Polymorphie I	Polymorph I	▪ Courte (créature consentante) ; 1min/niv ; incantation : 1 round ▪ Change la forme parmi 4 au choix (voir ci-dessous) ▪ La forme est proche de la forme d'origine (elle est reconnaissable) et ne peut reproduire un individu spécifique ▪ Ne peut cibler qu'une créature de taille M ou P	X2	*NEW*
1	Polymorphie funeste I	Baleful polymorphy I	▪ Courte ; 1min/niv ; incantation : 1 round ; JS Vol, annule ▪ Cible rétrécit légèrement : -1 CA, jet d'attaque, dgt càc, JS Réf, carac For et Dex, compétence basées sur For ou Dex ▪ Annulé par *Neutralisation d'effet mineur*	X2	*NEW*
1	Puissance de l'Ellicoth	Might of the Ellicoth	▪ Contact ; 24h ▪ Ajoute 3 au vol max transportable	MdP	*NEW*
1	Revitalisation nécromantique I	Necromantic revitalization	▪ Contact (mort-vivant) ; instantanée ▪ Rends 1d8+mod d'Int PV à votre cible ; l'excès peut être pour vous si vous êtes mort-vivant ; et vous pouvez donner une partie de vos PV	MdP	*NEW*
1	Sens aiguisés	Keen senses	▪ Contact ; 1 min/niv ▪ +2 en Perception et vision nocturne	LdB	
1	Terreur I	Fear I	▪ Portée courte ; 1d4 rounds ; JS Vol, partiel ▪ 1 créature (FP<5) est effrayée (sinon secouée, 1 round)	LdB	
1	Tir autoguidé	Seeking shot	▪ Contact (arme) ; 1min (jusqu'à la prochaine attaque) ▪ Lie une arme à une cible pour la prochaine attaque : l'abri et le camouflage est ignoré ; pas besoin de ligne dégagée à distance	MdP	*NEW*

SORTS DE TECHNOMANCIEN

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
NIVEAU 0					
0	Création de déchets	Fabricate scrap	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Transforme 1 Vol de matière en débris technologiques	MdP	*NEW*
0	Détection de la magie	Detect magic	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les objets magiques et hybrides, les sorts et effets (hors pièges) dans la zone ; donne le NLS du lanceur	LdB	
0	Détection des afflictions	Detect affliction	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Détecte si une créature ou un objet est empoisonnée, malade, maudite ou autre ▪ Int ou Sag DD 20 pour reconnaitre le mal ▪ Médecine ou Sciences de la vie DD 20 en cas d'échec (pour un poison ou une maladie) ; ou Mysticime DD 20 si c'est une malédiction	LdB	
0	Hébétement	Daze	▪ Portée courte ; 1 round	LdB	

			▪ Humanoïde (FP<4) est hébété (1/min/cible)		
0	Lumière dansante	Dancing lights	▪ Portée moyenne ; 1 minute ▪ Génère 4 lumières (3m des unes des autres) se déplacent à 30m/rnd	LdB	
0	Main psychocinétique	Psychokinetic hand	▪ Portée courte ; concentration ▪ Déplace (action de mouvement) un objet (Vol max 1) de 4,50m	LdB	
0	Message télépathique	Telepathic message	▪ Portée moyenne ; 10 min/niv ▪ Message court (et réponse) à 1 créature/niv ▪ Peut affecter un ordinateur ou une créature artificielle	LdB	
0	Rayon d'énergie	Energy ray	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Attaque à distance vs CAE ; 1d3 dgts de type acide, froid, électricité ou feu	LdB	
0	Réparation	Mending	▪ Portée 3m ; instantanée ▪ Rends 1d4 PV aux créatures artificielles ou objets (1/jour/cible)	LdB	
0	Son imaginaire	Ghost sound	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Créé un son au choix (max volume sonore de 20 humains)	LdB	
0	Sort symbolique	Token spell	▪ Portée 3m ; 1 heure ▪ Effet simple de magie (comme une lumière faible sur 9m)	LdB	
0	Transfert de charge	Transfer charge	▪ Contact ; instantanée ▪ Déplace des charges d'un objet à un autre	LdB	
NIVEAU 1					
1	Acquisition des coordonnées	Know coordinates	▪ Portée personnelle ; instantanée ▪ Localisation exacte d'une créature sur le même corps planétaire ▪ Pilotage DD 15 pour atteindre les coordonnées (si elles sont inconnues)	GOP	***NEW***
1	Analyse environnementale	Scan environment	▪ Emanation de 1,5km/niv autour de vous ; concentration (1min/niv) ; incantation 1min ▪ 1min de conc. : donne météo sur 48h (et leur direction) ▪ 5min de conc. : donne atmosphères, biomes et gravités (direction et distance) ▪ 10min de conc. : donne dangers environnementaux, dangers de froid et chaleur (intensité), radiation (niveau), fumée, conditions sous-marine (direction générale)	GOP	***NEW***
1	Armature de levage	Lifting frame	▪ Contact ; 1 round/niv ▪ Le mod de For de la cible est de +5 pour le transport et la destruction d'objets	GOP	***NEW***
1	Arme surchargée	Supercharge weapon	▪ Contact ; 1 round ▪ La prochaine attaque d'une arme infligera 4d6 dgts supplémentaires ▪ 2d6 si l'arme attaque une zone	LdB	
1	Armure improvisée	Junk armor	▪ Contact ; 24h ▪ Des débris techno deviennent une armure légère : CAE = NLS ; CAC = NLS+2 ; Dex max = NLS/4+1 ▪ Ou armure légère en lourde : CAE +1 ; CAC +2 ; Dex max -3 ; malus -2	MdP	***NEW***
1	Bricolage technologique	Patch tech	▪ Portée courte ; 10min/niv ▪ +3 en Ingénierie pour armer des explosifs, désactiver des appareils et réparer des objets	GOP	***NEW***
1	Bulle de vie	Life bubble	▪ Portée moyenne ; 1 jour/niv ▪ Enveloppe 1 personne/niv d'une bulle qui permet de respirer	LdB	
1	Compréhension des langages	Comprehend languages	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Vous pouvez lire toutes les langues	LdB	
1	Contrôle à distance	Remote operation	▪ Portée 18m ; concentration + 1round/niv ; cible un appareil technologique plus petit qu'un véhicule ▪ Peut utiliser l'appareil avec un panneau de contrôle holographique	GOP	***NEW***
1	Convocation de créature I	Summon creature I	▪ Portée moyenne ; 1 round/niv ; incantation : 1 round ▪ Invoque une créature qui agit immédiatement parmis 4 au choix (voir ci-dessous)	X1	***NEW***
1	Création de munitions	Create ammunition	▪ Portée courte ; 1min/niv ▪ Créé des munitions de niveau 1 ou 2 ; autant qu'en un achat (peut faire des batteries) ▪ Ne peut pas faire de matériaux spéciaux, grenades, missiles ou roquettes	GOP	***NEW***
1	Déguisement	Disguise self	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Change votre apparence (en restant dans votre race) ; +10 en Déguisement	LdB	
1	Détection de la technologie	Detect tech	▪ Cône de 18m ; instantanée ▪ Détecte les objets technologiques et hybrides de la zone	LdB	
1	Détection des radiations	Detect radiations	▪ Portée 36 m de rayon ; 10 min/niv ▪ Détecte les radiations et leur intensité dans la zone	LdB	
1	Effacement	Erase	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Efface des écrits magiques (niv<4) ou normaux	LdB	
1	Épée improvisée I	Junksword I	▪ Contact ; 10min/niv ▪ Des débris techno en arme de càc pour vous (et vous la maitrisez) ▪ Dgt 1d4+1,5xNLS ; contondants et tranchants ; analogique ▪ Action mvt, ajoute : garde, désarmement, non létale, allonge ou croc-en-jambe (max 2 en même temps) ; action complexe : ajoute 2 effets	MdP	***NEW***
1	Graisse	Grease	▪ Portée courte ; 1 min/niv ; JS Réf, partiel ▪ Graisse une zone de 3mx3m : fait tomber dans la zone ; Acrobaties DD 10 pour se déplacer (VD/2) ▪ Peut graisser un objet, pour faire lâcher l'objet	LdB	
1	Identification	Identify	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Donne un ordre simple : approche, fuis, halte, lâche ou tombe	LdB	
1	Image holographique I	Holographic image I	▪ Portée longue ; concentration ; JS Vol, révèle ▪ Créé un hologramme visuel dans un cube de 3m	LdB	
1	Incompétence	Incompetence	▪ Portée courte ; 1 round/niv ; JS Vol, annule ▪ Une créature/niv perdent leur formation dans une catégorie d'armes de votre choix	A	
1	Polymorphie I	Polymorph I	▪ Courte (créature consentante) ; 1min/niv ; incantation : 1 round ▪ Change la forme parmi 4 au choix (voir ci-dessous) ▪ La forme est proche de la forme d'origine (elle est reconnaissable) et ne peut reproduire un individu spécifique ▪ Ne peut cibler qu'une créature de taille M ou P	X2	***NEW***
1	Polymorphie funeste I	Baleful polymorphy I	▪ Courte ; 1min/niv ; incantation : 1 round ; JS Vol, annule ▪ Cible rétrécit légèrement : -1 CA, jet d'attaque, dgt càc, JS Réf, carac For et Dex, compétence basées sur For ou Dex ▪ Annulé par *Neutralisation d'effet mineur*	X2	***NEW***
1	Projectile magique	Magic missile	▪ Portée moyenne ; instantanée	LdB	

			▪ Touche automatiquement 2 fois : 1d4+1 par projectiles de force ▪ Par une action complexe, lancer 3 projectiles au lieu de 2		
1	Rappel	Recall	▪ Portée personnelle ; 24h ▪ 1 fois ; réaction : relancer un test de compétence raté pour avoir des infos	GOP	*NEW*
1	Réduction d'objet I	Shrink object I	▪ 1 objet touché ; 1 jour/niv ; incantation 1 round ▪ Taille de l'objet réduite (mais ne fonctionne pas) ▪ Max objet cible : 30cm ; volume 10 ▪ Devient objet de 15cm et volume F	GOP	*NEW*
1	Revitalisation nécromantique I	Necromantic revitalization	▪ Contact (mort-vivant) ; instantanée ▪ Rends 1d8+mod d'Int à votre cible ; l'excès peut être pour vous si vous êtes mort-vivant ; et vous pouvez donner une partie de vos PV	MdP	*NEW*
1	Sens aiguisés	Keen senses	▪ Contact ; 1 min/niv ▪ +2 en Perception et vision nocturne	LdB	
1	Serviteur invisible	Unseen servant	▪ Portée courte ; 1 h/niv ▪ Invoque un serviteur invisible qui peut effectuer des tâches simples (For 2)	LdB	
1	Silence mental	Mental silence	▪ Zone 9m autour de vous ; 1min/niv ▪ Champ anti-télépathique : jet NLS pour utiliser toute forme de télépathie, même un sort (DD = 15 + votre NLS)	GOP	*NEW*
1	Surchauffe	Overheat	▪ Cône de 4,50 m ; instantanée ; JS Réf, ½ dgt ▪ Inflige 2d8 de feu	LdB	
1	Surtension	Jolting surge	▪ Contact ; instantanée ▪ Attaque au càc vs la CAE ; 4d6 dgts d'électricité	LdB	
1	Verrouillage	Hold portal	▪ Portée moyenne ; 1 min/niv ▪ Verrouille une porte ou toute autre entrée	LdB	
1	Vol I	Flight I	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Une créature/niv de taille M (une G vaut pour 2) chutent à 18m/round sans dgts ▪ Réaction possible, mais pas d'action simple au prochain round	LdB	

DESCRIPTIONS

Certains sorts sont décrits ci-dessous pour plus de détails.

Convocation de créature (1-6)

Quand vous choisissez le sort :

- sélectionnez 4 créatures par niveau de sorts inférieur ou égal au niveau de votre sort dans la table suivante. Il peut y avoir une restriction d'alignement.
- Pour fabriquer les stats de la créature : utilisez le profil élémentaire (p40 X1) et ajoutez les greffes de convocation (p146 X1).
- Si la greffe est « Arch. » alors ajoutez la greffe céleste si vous êtes bon, fiélone si vous êtes mauvais, astrale si vous êtes neutre.

Nom	Profil	Greffe posée	Prérequis du convocateur
NIVEAU 1			
Agathion	TP	Conv.	Non mauvais
Ange	TP	Conv.	Non mauvais
Archon	TP	Conv.	Ni chaos/ni mauvais
Azata	TP	Conv.	Ni loi/ni mauvais
Bête du Premier monde	TP	Conv.	Mystique
Créature d'ombre	TP	Conv.	Aucun
Daémon	TP	Conv.	Non bon
Démon	TP	Conv.	Ni loi/ni bon
Diable	TP	Conv.	Ni chaos/ni bon
Elémentaire Air	TP	Elem.	Aucun
Elémentaire Eau	TP	Elem.	Aucun
Elémentaire Feu	TP	Elem.	Aucun
Elémentaire Terre	TP	Elem.	Aucun
Eon	TP	Conv.	Composant neutre
Inévitable	TP	Conv.	Non chaotique
Jeune fureteux	*	Arch.	Aucun
Protéen	TP	Conv.	Non loyal
Robot	TP	Conv.	Technomancien

**utilisez le profil classique de la créature*

Polymorphie (1-6)

Quand vous choisissez le sort :

- sélectionnez 4 formes : soit une existante soit une de votre invention suivant les règles ci-dessous
- On ne pas choisir une forme multiple (comme une nuée)
- Vous pouvez choisir une apparence générique (toujours un exemplaire différent de l'espèce) ou spécifique (toujours la même apparence) ; donne +10 en Déguisement
- Voir X2 p142 pour les effets

AVANTAGES

Les avantages sont des bonus gagnés dans les scénarios de Starfinder.

EMPLACEMENTS D'AVANTAGE

A chaque début de partie, après le briefing, vous pouvez choisir jusqu'à un avantage par emplacement disponible. Vous pouvez changer d'avantage à chaque partie :

- **Allié**
- **Faction**
- **Personnel**
- **Promotionnel**
- **Social**
- **Vaisseau**
- **Cosmétique**

Certains avantages n'ont pas d'emplacement et sont donc toujours actifs. Il n'y a pas de limite à ces avantages.

Vous ne pouvez pas sélectionner un avantage à usage limité dont vous avez dépensés tous les usages.

LES FACTIONS

La Starfinder Society se décompose en 5 factions, qui travaillent à leur manière pour le bien de la Society. Vous pouvez changer d'affiliation en cours de carrière sans malus. Votre faction vous donne l'avantage Champion. Les 5 factions sont :

- **Les Acquéreurs :** cherchent à accroître leur gloire personnelle et leur fortune en travaillant pour la société. Malgré leur intégration récent dans l'organisation, ils se sont forgés une solide réputation et un certain prestige, qui rejaillit sur la société ;
- **Les Dataphiles :** si l'on considère que la connaissance est la clé du pouvoir, les Dataphiles représentent la plus puissante faction de la société. Ils s'emploient à collecter un maximum de données, et s'estiment seuls décideurs de ce qui peut être dévoilé publiquement ;
- **Les Exo-Gardiens :** protègent les Mondes du Pacte contre les menaces potentielles du Vaste. Leurs agents sillonnent l'Espace proche et le Vaste pour amasser tout l'équipement, toutes les connaissances et les ressources magiques qu'ils jugent essentiels à la protection des Mondes du Pacte.
- **Les Seconds Chercheurs :** constituent une faction informelle vouée au soutien des plans du dirigeant de la société, le Premier Chercheur. L'actuelle Première Chercheuse, Luwasi Elsébo, tente de découvrir la vérité cachée derrière l'incident des Etoiles Ecorchées.
- **Les Eclaireurs :** tirent leur nom d'un ancien groupe d'explorateurs. Ils se consacrent à la découverte de l'espace et à l'établissement de relations pacifiques avec les espèces inconnues. Les Eclaireurs sont habitués à gérer les situations de premier contact, où ils officient en qualité d'ambassadeurs. Leur but consiste à repousser sans cesse les frontières de l'espace connu.

RANGS DE REPUTATION DE FACTION

Le rang de réputation dans une faction dépend de vos points de réputation :

Rang	Réputation
0	0 – 4
1	5 – 14
2	15 – 24
3	25 – 44
4	45 +

Ce rang vous indique les avantages que vous pourrez acheter dans chaque faction.

La liste des avantages est disponible dans le manuel *Avantages*.

BESTIAIRE

Dans cette partie vous trouverez des informations sur les créatures rencontrées dans l'Univers. Les valeurs numériques peuvent changer d'un spécimen à l'autre, mais les capacités sont généralement conservées.

IDENTIFIER UNE CREATURE

Vous pouvez tenter d'obtenir des informations sur une nouvelle créature avec un jet de compétence.

Un jet permet d'avoir le type de la créature ainsi qu'une information dans la liste suivante (par ordre d'information) + 1 pour 5pt au-dessus du DD :

- Un pouvoir spécial,
- Une immunité (hors des bonus de type de créature),
- Une résistance,
- Une RM,
- Une vulnérabilité ou faiblesse,
- Ses PV moyens.

Le DD dépend de la rareté de la créature :

RARETE DE LA CREATURE	DD
Très courante (gobelin)	5 + 1,5x FP
Moyenne (la plupart des créatures)	10 + 1,5x FP
Rare (rejeton de nova)	15 + 1,5x FP

La compétence utilisée dépends de la créature :

Type de créature	Compétence
Aberration	Sciences de la vie
Animal	Sciences de la vie
Créature artificielle (magique)	Mysticisme
Créature artificielle (tech)	Ingénierie
Créature magique	Mysticisme
Dragon	Mysticisme
Extérieur	Mysticisme
Fée	Mysticisme
Humanoïde	Sciences de la vie
Humanoïde monstrueux	Sciences de la vie
Mort-vivant	Mysticisme
Plante	Sciences de la vie
Vase	Sciences de la vie
Vermine	Sciences de la vie

Annexe : Combat

Dans cette partie vous trouverez un rappel des règles de combat :

ACTIONS DE COMBAT

Dans un round vous pouvez effectuer soit :

- 1 action simple + 1 action de mouvement + 1 action rapide ;
- 2 actions de mouvement + 1 action rapide ;
- 1 action complexe

Vous pouvez toujours effectuer 1 action de réaction par round.

Actions simples

Action	Description
Activer un objet	-
Attaquer	-
Bousculade	Vs CAC+8 ; pousse de 1,5m + 1,5m/5 pt au-dessus de CAC+8
Combattre sur la défensive	-4 à l'attaque ; +2 à la CA pour 1 round
Croc-en-jambe	Vs CAC+8 : cible à terre
Désarmement	Vs CAC+8 : cible lâche ce qu'elle tient (et vous pouvez l'attraper gratuitement)
Destruction	Vs CAC+8 : dgt sur objet ou arme
Feinter	Voir Bluff ; cible pris au dépourvu
Lancer un sort	Déclenche attaque d'opportunité (si touché le sort échoue)
Lancer une grenade	Viser une case = CA 5
Lutte	Vs CAC+8 : agrippe la cible 1 round Vs CAC+13 : immobilise la cible 1 round
Mettre fin à un sort	-
Repositionnement	Vs CAC+8 : déplace de 1,5m +1,5m/5 pt au-dessus de CAC+8 (autour de soi)
Sale coup	Vs CAC+8 : cible aveugle, assourdie, enchevêtrée, imprécise, secouée ou fiévreuse 1round (au choix)
Se concentrer pour maintenir un sort	-
Se mettre en défense totale	+4 à la CA
Tir de couverture	CA 15 ; +2 à la CA pour un allié choisi vs 1 attaque
Tir de diversion	CA 15 ; +2 à l'attaque vs une cible choisie pour 1 attaque
Utiliser un pouvoir spécial	-

Actions de mouvement

Action	Description
Dégainer ou rengainer une arme	Peut se faire pdt un déplacement si BBA+1 ou plus
Déplacement prudent	Déplacement de 1,50m sans attaque d'opportunité
Diriger ou rediriger un effet	Change la cible d'un sort ou d'une technologie
Manipuler un objet	-
Ramper	1,50m
Recharger	-
Se déplacer	A votre VD
Se relever	-

Actions rapides

Action	Description
Modifier votre prise	Passer de 1 à 2 mains
Se mettre à terre	-

Actions complexes

Action	Description
Attaque à outrance	Deux attaques ; -4 à l'attaque
Charger	Déplacement 2x VD en ligne (min 3m) + 1 attaque (-2 à l'attaque ; -2 CA pour 1 round)
Combattre sur la défensive	-4 à l'attaque ; +2 à la CA pour 1 round
Coup de grâce	Critique auto ; JS Vig DD 10+niv pour survivre
Courir	4x VD en ligne ; pris au dépourvu
Se replier	2x VD ; pas d'attaque d'opportunité pour la 1ère case

Actions de réaction

Action	Description
Attaque d'opportunité	1/round ; si un adversaire quitte une case que vous menacez (ou lance un sort)

Autres actions

Action	Description
Lâcher un objet	-
Préparer une action	Action simple avec un déclencheur ; change l'initiative
Railler en combat	-
Retarder	Attendre avant de jouer ; change l'initiative
Utiliser une compétence	-

DEGATS & BLESSURES

Les dégâts s'infligent (dans l'ordre) sur :

- les PE :
  - ne peut descendre en dessous de 0, l'excès est déduit des PV ;
  - se récupèrent totalement en 8h de repos ;
  - se récupèrent totalement en 10min (coûte 1 PP) ;
- les PV :
  - ne peut descendre en dessous de 0, toute attaque supplémentaire retire 1 PP ;
  - à 0 : vous tombez inconscient et agonisant
  - récupère 1PV/niveau en 8h de repos ; (2PV/niv en 24h)

Si vous êtes agonisant :

- perte de 1PP/round à la fin de votre round ;
- si vous ne pouvez perdre de PP : mort ;
- stabilisation :
  - Médecine DD 15
  - Utiliser Max PP/4 (min 1 ; max 3) PP

Pour les affaiblissements de caractéristiques :

- Récupération de 1 point/8h de repos/caractéristique

UTILISER VOS PP

Vous pouvez utiliser vos PP pour des aptitudes de classes mais aussi :

- **1 PP** : profitez d'un repos de 10min, et récupérez tous vos PE ;
- **Max PP / 4** (min 1 ; max 3) : vous vous stabilisez si vous étiez agonisant ;
- **1 PP :** permet de récupérer 1 PV si vous étiez stabilisé (et à 0 PV)

Vous avez un nombre max calculé comme il suit :

Max PP = niveau/2 (arrondi à l'inférieur, mini 1) + modificateur de la caractéristique essentielle

ABRI

Les types d'abri :

Abri	Condition	Effet
Abri simple	+50% du corps est caché	+4 CA ; +2 Réf
Abri partiel	-50% du corps est caché	+2 CA ; +1 Réf
Abri mou	Derrière une personne	+4 CA

LUMIERE

Les effets de la lumière :

Lumière	Condition	Effet
Vive	Extérieur de jour	-
Normale	Intérieur éclairé	-
Faible	Sous la lune	20% d'échec
Obscurité	Grotte	aveuglé

PORTEE

Les différentes portées :

Portée	Cible
Personnelle	Son personnage
Contact	Au toucher
Courte	7,5m + 1,5m/2 niveaux
Moyenne	30m + 3m/niveau
Longue	120m + 12m/niveau

ETATS (p274)

Etat	Effet
À terre	Vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +4 à la CA contre les attaques à distance et un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps.
Agonisant	Vous êtes inconscient, vous ne pouvez plus agir et vous devez vous stabiliser ou perdre des points de persévérance et potentiellement mourir.
Agrippé	Vous ne pouvez pas vous déplacer ou effectuer d'actions nécessitant deux mains, vous subissez un malus de -2 à la CA, à la plupart des jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative, aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité.
Assourdi.	Vous subissez un malus de -4 aux tests d'initiative et aux tests de Perception opposés, et vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur l'ouïe
Aveuglé	Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de -4 à la plupart des tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, ainsi qu'aux tests de Perception opposés. Vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur la vue, les adversaires bénéficient d'un camouflage total contre vous et vous devez réussir un test d'Acrobaties DD 10 pour vous déplacer plus vite que la moitié de votre vitesse normale sous peine de tomber à terre.
Cassé (objet seulement)	Arme : les jets d'attaque et de dégâts subissent un malus de -2 et l'arme ne peut pas infliger d'effets supplémentaires en cas de coup critique ; armure : les bonus à la CA sont diminués de moitié et le malus d'armure aux tests est doublé ; véhicule : malus de -2 à la CA, au DD des collisions et au modificateur de Pilotage, et réduction de moitié de la vitesse et du km/h ; outil ou tech qui confère des bonus : bonus diminués de moitié.
Chancelant	Vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement ou qu'une action simple par round et vous ne pouvez pas effectuer de réactions mais vous pouvez faire des actions rapides comme à l'accoutumée.
Confus	Toutes les créatures sont pour vous des ennemis et vous devez faire un jet sur la table pour déterminer vos actions.
Ébloui	Vous subissez un malus de -1 aux jets d'attaque et aux tests de Perception basés sur la vue.
Effrayé	Vous devez fuir ou combattre, et vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
En apesanteur	Vous ne pouvez effectuer aucune action de mouvement à part pour vous redresser, vous subissez un malus de -2 aux attaques et vous êtes pris au dépourvu.
Enchevêtré	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex.
Encombré	Vos vitesses de déplacement sont réduites de 3 mètres, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +2 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex.
Endormi	Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception pour repérer des choses.
Enflammé	Vous subissez les dégâts de feu indiqués chaque round et vous devez éteindre les flammes pour mettre fin à l'état.
Épuisé	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -3 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous réduisez de 3 votre limite de volume transportable.
Étourdi	Vous lâchez ce que vous tenez, vous ne pouvez pas faire d'actions et vous êtes pris au dépourvu.
Fasciné	Vous devez porter votre attention sur l'effet de fascination et subissez un malus de -4 aux tests de compétences effectués en guise de réactions.
Fatigué	Vous ne pouvez pas courir ou charger, vous subissez un malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la For ou la Dex, et vous réduisez de 1 votre limite de volume transportable.
Fiévreux	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux dégâts des armes, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Hébété	Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
Hémorragie	Vous subissez les dégâts indiqués au début de votre tour.
Immobilisé	Vous ne pouvez plus vous déplacer, vous êtes pris au dépourvu et vous subissez des malus aux mêmes attributs que ceux de l'état agrippé mais le malus est de -4.
Imprécis	Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.
Inconscient	Vous êtes mis KO et vous retrouvez sans défense.
Mort	Votre âme quitte votre corps, vous ne pouvez plus du tout agir ou bénéficier de soins magiques ou ordinaires.
Nauséeux	Vous êtes incapable d'attaquer, de lancer des sorts ou de vous concentrer sur des sorts, et vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement quand vient votre tour.
Paniqué	Vous lâchez tous les objets que vous tenez, vous fuyez au maximum de votre vitesse et ne pouvez faire aucune autre action, vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, et vous vous recroquevillez si vous êtes acculé.
Paralysé	Votre modificateur de Dex est de -5, vous ne pouvez plus bouger mais vous pouvez effectuer des actions mentales.
Pris au dépourvu	Vous subissez un malus de -2 à la CA et vous ne pouvez pas effectuer de réactions ou d'attaques d'opportunité.
Recroquevillé	Vous êtes pris au dépourvu et ne pouvez entreprendre aucune action.
Sans défense	Votre modificateur de Dex est de -5 et les attaques au corps à corps contre vous bénéficient d'un bonus de +4.
Secoué	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Surchargé	Vos vitesses de déplacement sont réduites à 1,50 mètre, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +0 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex

MALADIES

Une maladie nécessite généralement un JS pour éviter l'infection. En cas d'échec, vous devenez infectés. La fréquence indique le rythme auquel vous devez lancer vos prochains JS. En cas d'échec vous descendez d'un cran dans l'échelle de la maladie. Il faut réussir la condition de guérison pour se soigner la maladie : à chaque fois on remonte d'un cran dans l'échelle de la maladie.

L'échelle d'une maladie physique (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : la maladie ne vous a pas affecté
- **Latent :** aucun effet
- **Affaibli :** fiévreux et fatigué
- **Handicapé :** épuisé ; JS Vig pour agir sinon nauséeux pendant 1 min
- **Défaillant :** 1 dgt par action simple
- **Alité :** incapable de se lever ou de faire une action ou une réaction
- **Comateux :** inconscient

- **Mort**

L'échelle d'une maladie mentale (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : la maladie ne vous a pas affecté
- **Latent :** aucun effet
- **Affaibli :** secoué et DD de vos sorts et aptitudes diminué de 2 ; ne peut plus lancer ses sorts les plus puissants
- **Handicapé :** pris au dépourvu ; ses stats mentales sont à +0 pour les nombres de sorts ou pouvoirs quotidiens ; DD -2 (cumulatif) et ne peut plus lancer ses sorts des 2 plus hauts niveaux
- **Perturbé :** 50% de ne rien faire pendant 1 round
- **Dissocié :** ne reconnait plus ni ami ni ennemis ; refuse de l'aide (sauf avec un JS Vol)
- **Comateux :** inconscient
- **Mort**

Nom	VO	Type	JS	Echelle	Fréquence	Guérison
Fièvre des marais	Filth fever	Maladie (blessure)	Vig DD 12	Physique	1/jour	2 JdS consécutifs

POISONS

Un poison nécessite généralement un JS pour éviter l'infection. En cas d'échec, vous devenez infectés. La fréquence indique le rythme auquel vous devez lancer vos prochains JS. Au premier JS, la victime subit DD du poison -10 dégâts. En cas d'échec vous descendez d'un cran dans l'échelle du poison. Il faut réussir la condition de guérison pour arrêter la progression du poison. Vous remontez d'un cran sur l'échelle du poison chaque jour.

Si plusieurs doses sont reçues, un nouveau JS est nécessaire par dose.

L'échelle d'un poison de Force (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : le poison ne vous a pas affecté
- **Affaibli :** -2 en attaque, carac, dgts et compétence de For. DD des sorts et aptitudes -2. Charge totale/3 (min 1). Etat encombré
- **Handicapé :** -2 supplémentaires aux effets d'affaibli. Etat surchargé.
- **Chancelant :** état chancelant (mais peut effectuer une action complexe mentale)
- **Immobile :** sans défense (mais peut accomplir des actions mentales)
- **Mort**

L'échelle d'un poison de Dextérité (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : le poison ne vous a pas affecté
- **Apathique** : -2 aux JS Réf, en attaque, carac et compétence de Dex. DD des sorts et aptitudes -2. Etat pris au dépourvu.
- **Raidi :** perds la Dex à la CA (si c'est un bonus) et ne peut pas faire de réaction.
- **Chancelant :** état chancelant (mais peut effectuer une action complexe mentale)
- **Immobile :** sans défense (mais peut accomplir des actions mentales)
- **Mort**

L'échelle d'un poison de Constitution (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : le poison ne vous a pas affecté
- **Affaibli** : -2 aux JS Vig, carac et DD basés sur la Con. A chaque JS vs poison : perds toujours DD poison -10 points de vie
- **Handicapé :** -2 supplémentaire aux effets d'Affaibli. DD des sorts et aptitudes spéciales -2.
- **Défaillant :** -1pv à chaque action simple
- **Inconscient :** inconscient et ne peut pas être réveillé
- **Mort**

L'échelle d'un poison d'Intelligence (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : le poison ne vous a pas affecté
- **Affaibli** : -2 aux jets de carac et compétence basés sur Int. DD des sorts et aptitudes -2. Ne peut pas lancer ses sorts de plus haut niveau si lance des sorts sur Int.
- **Handicapé :** -2 supplémentaire aux effets d'Affaibli. Ne peut plus lancer ses sorts des deux plus hauts niveaux si lance des sorts sur Int.
- **Bestial :** effet du sort *débilité* sans effet sur son Cha
- **Comateux :** n'arrive plus à penser et ne peut se réveiller
- **Mort**

L'échelle d'un poison de Sagesse (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : le poison ne vous a pas affecté
- **Affaibli** : -2 aux JS de Vol, carac et compétence basés sur Sag. DD des sorts et aptitudes -2. Ne peut pas lancer ses sorts de plus haut niveau si lance des sorts sur Sag.
- **Handicapé :** -2 supplémentaire aux effets d'Affaibli. Ne peut plus lancer ses sorts des deux plus hauts niveaux si lance des sorts sur Sag.
- **Confus :** état confus
- **Comateux :** n'arrive plus à penser et ne peut se réveiller
- **Mort**

L'échelle d'un poison de Charisme (dans l'ordre croissant) :

- **En bonne santé** : le poison ne vous a pas affecté
- **Affaibli** : -2 aux tests de carac et compétence basés sur Cha. DD des sorts et aptitudes -2. Ne peut pas lancer ses sorts de plus haut niveau si lance des sorts sur Cha.
- **Handicapé :** -2 supplémentaire aux effets d'Affaibli. Ne peut plus lancer ses sorts des deux plus hauts niveaux si lance des sorts sur Cha.

- **Malléable :** obéit à n'importe quel ordre ou suggestion. Bluff, Diplomatie et Intimidation marchent toujours.
- **Catatonique :** ne peut interagir avec quoique ce soit
- **Mort**

Nom	VO	Type	JS	Echelle	Fréquence	Guérison
Amblari	Amblaree	Poison (blessure)	Vig DD 13	Sagesse (bonne santé – affaibli – handicapé – aveuglé)	1/round (3 round)	1 JdS
Amnésite	Id moss	Poison (ingestion)	Vig DD 14	Intelligence	1/min (6 min)	1 JdS
Venin vesk	Vesk venoms	Poison (blessure)	Vig DD 10 + niv/2 + Con	Dextérité (bonne santé – apathique – raidi – chancelant)	1/round (6 rounds)	1 JdS (tous les effets se dissipent 1h après la guérison)

Annexe : Poursuite

Dans cette partie vous trouverez des rappels des règles de poursuite en véhicule :

POSITION

Dans une course-poursuite en véhicules, le positionnement des véhicules se fait sur une « ligne », afin de déterminer qui est devant, derrière ou au même niveau :

- +2 en Pilotage vs ennemis derrière
- +2 aux jets d'attaque vs ennemis derrière

PHASES DE POURSUITE

Chaque tour est découpé en 3 phases (selon l'initiative des pilotes) :

- 1. Actions des pilotes : 1 action de mouvement /tour (max 2 ; mais ils ne pourront pas tirer)
- 2. Evolution de la poursuite (suivant les actions des pilotes)
- 3. Combat : chaque passager et pilote peut attaquer à une zone de distance. Le pilote peut utiliser une action simple pour percuter un véhicule engagé (DD = CAC du véhicule ennemi ; inflige les dgts de collision, mais reçoit la moitié)

Action de Pilote	Compétence	DD	Résultat
Accélérer	Pilotage	17 + niveau du véhicule	Avance d'une zone (+1 zone en phase 2, si jet > 12+niv véhicule)
Désengager	Pilotage	5 + CAC de l'ennemi	Annule un engagement (+1 zone en phase 2)
Double manœuvre	Variable	-4 /action	Effectue deux actions avec -4 au jet (+1 zone (max) en phase 2) ; action complexe
Engage un véhicule	Pilotage	CAC de l'ennemi	Les passagers peuvent se déplacer et s'attaquer au corps à corps (+1 zone en phase 2) ; marche sur un véhicule dans la même zone
Eviter	Pilotage	10 + niveau du véhicule	+2 à la CA pour le tour (+1 zone en phase 2) ; max 1/tour
Feinter	Pilotage / Bluff / Discrétion	15 + niveau du véhicule	-2 en Pilotage aux ennemis derrière pour un tour
Maintenir l'allure	Pilotage	10 + niveau du véhicule	+1 zone en phase 2 (échec = -1 zone en phase 2)
Ralentir	-	-	N'avance pas en phase 2

Annexe : Combat spatial

Dans cette partie vous trouverez des rappels des règles sur les vaisseaux et le combat spatial :

LES TEMPS DE TRAJETS

Le tableau suivant vous donne les temps moyens de trajets en vaisseaux :

Déplacement	Durée	% rencontre Drift
Entre deux endroits d'une même planète (vaisseau taille G ou moins)	1d4 h	-
Atterrir ou se placer en orbite (vaisseau taille G ou moins)	1d2 h	-
Atteindre un satellite en orbite	1d8 h	-
Entre deux planètes du même système sans Drift	1d6 +2 jours	-
Entre deux systèmes sans Drift	Plusieurs décénies	-
Avec un moteur Drift		
Vers la station Absalom	1d6 jours / moteur Drift	1%
Entre deux planètes du même système	1d6 jours / moteur Drift	1%
Vers l'Espace proche	3d6 jours / moteur Drift	10%
Vers le Vaste	5d6 jours / moteur Drift	25-50%

STATS D'UN VAISSEAU

Les caractéristiques d'un vaisseau sont les suivantes :

Caractéristique	Description
Niveau et échelon	Désignation du vaisseau et son niveau de puissance
Catégorie de taille et armature	Taille globale du vaisseau (impacte sa défense)
Vitesse	Nombre d'hexa / tour
Manœuvrabilité	Nombre d'hexa avant de pouvoir virer
Drift	Coefficient Drift ; réduit les temps de trajet dans le Drift
CA	Classe d'Armure vs les armes à tir direct
IV	Indice de Verrouillage contre les armes autonomes
PS	Points de Structure ; PV du vaisseau ; à 0 il n'est plus une menace (mais pas détruit)
SD	Seuil de Dégâts ; dégâts mini pour pouvoir endommager le vaisseau
SC	Seuil Critique ; le vaisseau a un effet critique par multiple des SC reçus
Boucliers	Absorbent les dégâts avant les PS
Attaques	Attaques du vaisseau ; indique les dgts, la portée et l'arc du vaisseau qui peut l'utiliser.
Emplacements d'armes	Emplacements où placer des armes
Réacteurs	Source d'énergie, donne les UE du vaisseau
Propulseurs Drifts	Nom du moteur Drift
Systèmes	Blindage, contre-mesures défensives, détecteurs, etc
Compartiments annexes	Espaces avec des fonctions particulières
Modificateurs	Bonus et malus à certains jets de compétence
Equipage mini et max	Un équipage sans le nombre mini ne peut pas agir en combat ; un nombre max peut agir en combat
Effectifs	Taille totale de l'équipage
Equipage	Indique les bonus de ceux affectés aux rôles d'équipage

VAISSEAUX DISPONIBLES

Drake échelon 2

Transporteur de taille M

Vitesse 8 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2) ; **Drift** 1
CA 12 ; **IV** 12
PS 70 ; **SD** - ; **SC** 14
Boucliers légers 40 (proue 10, bâbord 10, tribord 10, poupe 10)
Attaque (Proue) gyrolaser (1d8, 5 hexa, arc étendu)
Attaque (Tourelle) canon magnétique (4d4, 20 hexa), lance-missiles brisants (4d8, 12 hexa/round, 5 max)
Réacteur Arcus lourd (130 UE)
Propulseur drift Signal basique
Systèmes détecteurs de portée moyenne économiques, quartiers de l'équipage (corrects), ordinateur trinode mk1, blindage mk2, défense mk2
Compartiments annexes soute, capsule de sauvetage
Modificateurs +1 à trois tests au choix par round
Effectif 4 - 7

Pégase échelon 2

Explorateur de taille M

Vitesse 10 ; **Manœuvrabilité** bonne (virer 1) ; **Drift** 1
CA 12 ; **IV** 12
PS 55 ; **SD** - ; **SC** 11
Boucliers légers 40 (proue 10, bâbord 10, tribord 10, poupe 10)
Attaque (Proue) canon laser léger (2d4, 5 hexa)
Attaque (Bâbord) canon laser léger (2d4, 5 hexa)
Attaque (Tribord) canon laser léger (2d4, 5 hexa)
Attaque (Tourelle) canon magnétique (4d4, 20 hexa)
Réacteur Pulsion vert (150 UE)
Propulseur drift Signal basique
Systèmes détecteurs de portée moyenne basiques, quartiers de l'équipage (corrects), ordinateur duonode mk1, blindage mk2, défense mk2
Compartiments annexes soute, capsule de sauvetage, laboratoire scientifique, atelier
Modificateurs +1 à deux tests au choix par round, +2 en Informatique, +1 en Pilotage
Effectif 4 - 7

PHASES DE COMBAT SPATIAL

Chaque tour est découpé en 3 phases :

- 1. Phase d'ingénierie : se fait dans n'importe quel ordre ; réparation du vaisseau
- 2. Phase de Manœuvre : se fait dans l'ordre inverse de l'initiative (jet de Pilotage) des pilotes ; déplacement des vaisseaux et scan

- 3. Phase de Canonnage : se fait dans n'importe quel ordre ; échange de tirs, déplacement des missiles

ROLES ET ACTIONS

Vous décidez de votre rôle au début de la Phase 1, et ne pouvez pas changer dans le tour (mais vous pouvez changer au tour suivant). Les rôles et leurs actions sont ci-dessous :

Capitaine (captain)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Encouragement	Encourage	N'importe	Diplomatie (DD 15) ou divers DD10	Donne un +2 à l'action d'un membre de l'équipage (dans la compétence utilisée)
Instruction	Demand	N'importe	Intimidation DD = 15 + 1,5 x échel.	+4 à une tâche d'un autre membre
Provocation	Taunt	N'importe	Bluff/Intimidation DD = 15 + 1,5 x échel.	-2 à tous les jets d'une phase pendant 1d4 rounds (-4 si les systèmes de survie sont max en dysfonctionnement)

Canonnier (gunner)

Chaque arme ne peut être utilisée qu'une fois par round.

Action	VO	Phase	Jet vs CA ou IV	Effet
Feu à volonté	Fire at will	Canon.	Jet attaque distance ou Pilotage	Peut utiliser deux armes du vaisseau avec -4 au jet (seulement si les armes sont max en dysfonctionnement)
Tir	Shoot	Canon.	Jet attaque distance ou Pilotage	Utilise une arme

Sur un tir Critique (20 au d20, ou dgt de structure égaux à un multiple du SC), un système subit un effet critique :

D100	Système	Effet
1-10	Système de survie	Malus aux actions du capitaine
11-30	Détecteurs	Malus aux actions de l'officier scientifique
31-60	Armement	Malus aux actions du canonnier sur un arc d'arme (tourelle est dans tous les arcs)
61-80	Propulseurs	Malus aux actions du pilote
81-100	Réacteur	Malus aux actions de l'ingénieur, sauf pour réparer (et les autres si défaillant ou détruit)

Les états critiques étant :

Etat critique	Effet
Intact	-
Dysfonctionnement	-2 à tous les jets des membres associés au système
Défaillant	-4 à tous les jets des membres associés au système ; le réacteur défaillant donne un -2 supplémentaire à toutes les actions dans le vaisseau
Détruit	Actions liées impossibles ; le réacteur détruit donne un -4 supplémentaire à toutes les actions dans le vaisseau

Ingénieur (engineer)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Bricolage (dysfonctionnement)	Patch	Ingénierie	Ingénierie DD = 10 +1,5 x échel.	Fait passer un système de dysfonctionnement à fonctionne (sans réparer)
Bricolage (défaillant)	Patch	Ingénierie	2 x Ingénierie DD = 15 +1,5 x échel.	Fait passer un système de défaillant à dysfonctionnement (sans réparer)
Bricolage (détruit)	Patch	Ingénierie	3 x Ingénierie DD = 20 +1,5 x échel.	Fait passer un système de détruit à défaillant (sans réparer)
Maintenir l'intégrité	Hold it	Ingénierie	Ingénierie DD = 15 + 1,5 x échel.	Effet critique d'un système réduit de 2 pour 1 round
Transfert	Divert	Ingénierie	Ingénierie DD = 10 + 1,5 x échel.	Choisir l'un (pour 1 round) : ▪ +2 en mouvement ▪ +2 aux actions des officiers scientifiques ▪ Chaque 1 aux dés de dgt devient un 2 ▪ Rend 5% x UE points de Bouclier

Officier arcaniste (magic officer)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Décharge surnaturelle	Eldritch shot	Ingénierie	Mysticisme DD = 10 + 1,5 x échel.	Une arme est amplifiée pour 1 round : portée augmentée de 5 hex
Précognition	Precognition	Ingénierie	Mysticisme DD = 10 + 1,5 x échel.	Donne au pilote +2 en Pilotage pour son initiative
Scrutation	Scrying	Ingénierie	Mysticisme DD = 5 + 1,5 x échel. ennemi	Obtient des infos sur le vaisseau scanné ; +1 info/5 au-dessus du DD

Bonus de +2 aux actions avec un laboratoire arcanique

Officier scientifique (science officer)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Ciblage système	Target system	Manœu.	Informatique DD = 5 + 1,5 x échel. ennemi	Choisir réacteur / propulseur / système de survie / détecteur / armement = le prochain critique sur 19 ou 20 cible ce système (si les détecteurs ne sont pas défaillant)
Rééquilibrage	Balance	Manœu.	Informatique DD = 10 + 1,5 x échel.	Réorganise les points de boucliers (mini 10% par arc)
Scan	Scan	Manœu.	Informatique DD = 5 + 1,5 x échel. ennemi	Obtient des infos sur le vaisseau scanné ; +1 info/5 au-dessus du DD

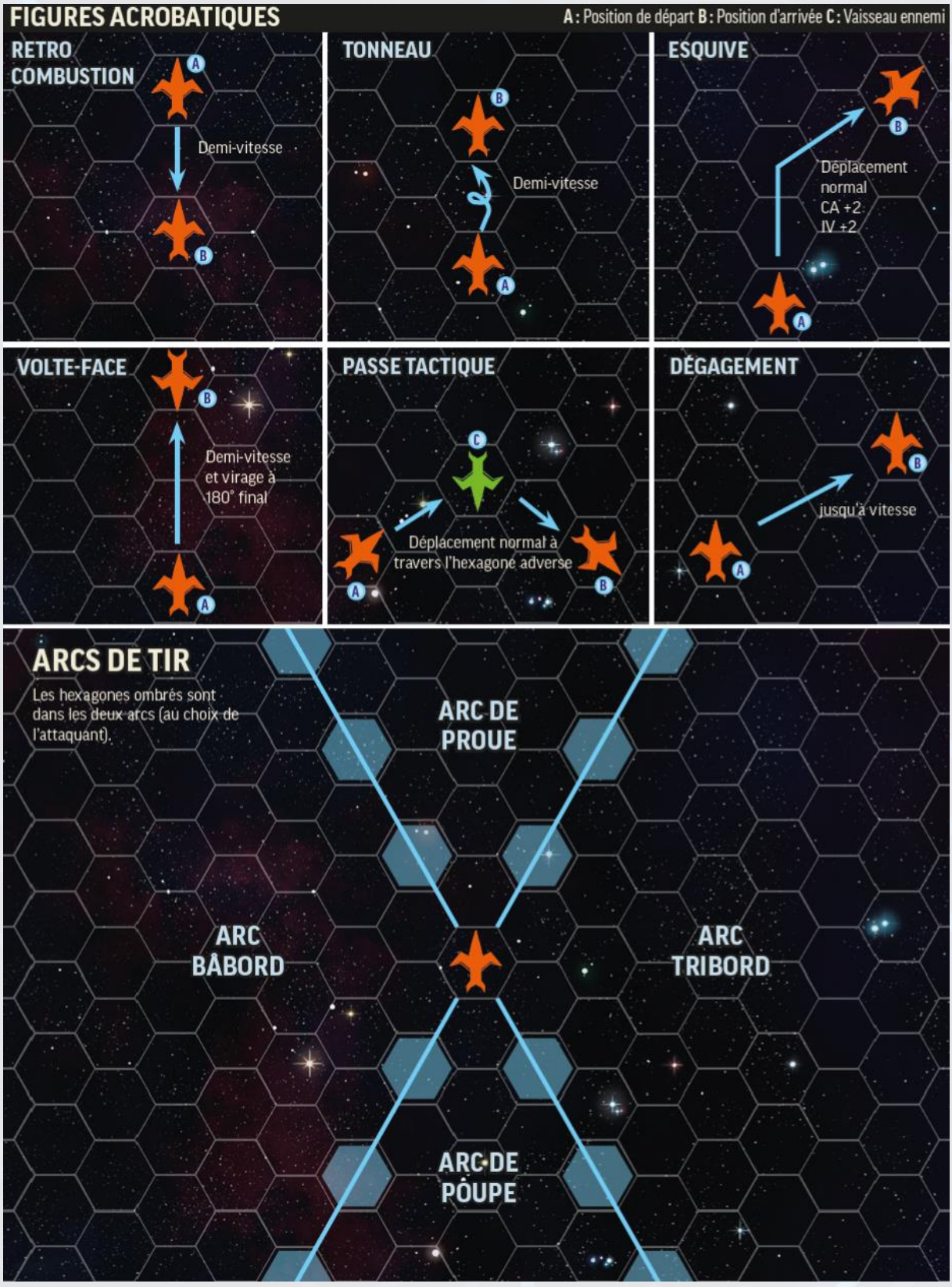
Premier maître (chief mate)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Accès au panneau de maintenance	Maintenance panel access	Ingénierie	Acrobaties ou Athlétisme DD = 10 + 1,5 x échel.	Un transfert d'un ingénieur affecte pour 2 systèmes Une suralimentation d'un ingénieur affecte 4 systèmes Echec de 10 ou plus : -2 aux actions de l'Ingénieur
Réalignement manuel	Manuel realignment	Manœu.	Acrobaties ou Athlétisme DD = 10 + 1,5 x échel	Un scan d'officier sc. a une information de plus Echec de 10 ou plus : aucun scan est possible ce round
Virage serré	Hard turn	Manœu.	Acrobaties ou Athlétisme DD = 10 + 1,5 x échel.	Le pilote pourra virer une fois avec un hex de moins Echec de 10 ou plus : ne peut virer qu'avec 1 de plus

Pilote (pilot)

Voir l'image à la fin de l'annexe : Combat spatial

Action	VO	Phase	DD	Effet
Figure : Dégagement	Stunt : Slide	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Avance en diagonale. En cas d'échec : moitié de vitesse tout droit.
Figure : Esquive	Stunt : Evade	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Déplacement et +2 à la CE et l'IV. En cas d'échec : déplacement normal En cas d'échec de +5 : déplacement et -2 à la CA et IV
Figure : Passe tactique	Stunt : Flyby	Manœu.	Pilotage DD = 15 + 1,5 x échel.	Déplacement à travers un ennemi et une attaque avec l'arc au choix (distance 1 hexa) En cas d'échec : déplacement normal avec attaque d'opportunité
Figure : Rétrocombustion	Stunt : Back off	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Recule à moitié vitesse. En cas d'échec : recule d'un hexa. En cas d'échec +5 : 0 déplacement et -4 à la CA et l'IV
Figure : Tonneau	Stunt : Barrel roll	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Déplacement moitié vitesse, arc tribord et bâbord inversés En cas d'échec : moitié de vitesse sans inversion. En cas d'échec +5 : ajoute -4 à la CA et à l'IV
Figure : Tourne sur place	Stunt : Turn in place	Manœu.	-	Aucun déplacement, direction au choix. Avec -4 à CA et l'IV (-2 si manœuvrabilité médiocre ; 0 si bonne ou plus)
Figure : Volte-face	Stunt : Flip and burn	Manœu.	Pilotage DD = 15 + 1,5 x échel.	Avance tout droit, et fait demi-tour au bout. En cas d'échec : moitié de vitesse tout droit sans se retourner
Manœuvre	Maneuver	Manœu.	Pilotage DD = 15 + 1,5 x échel.	Déplace le vaisseau de votre mouvement. Le DD permet de réduire la manœuvrabilité
Propulsion	Fly	Manœu.	-	Déplace le vaisseau de votre mouvement.


FIGURES ACROBATIQUES
A : Position de départ B : Position d'arrivée C : Vaisseau ennemi
RETRO COMBUSTION
A
Demi-vitesse
B
TONNEAU
B
Demi-vitesse
A
ESQUIVE
B
Déplacement normal
CA +2
IV +2
A
VOLTE-FACE
B
Demi-vitesse et virage à 180° final
A
PASSE TACTIQUE
C
Déplacement normal à travers l'hexagone adverse
A
B
DÉGAGEMENT
B
jusqu'à vitesse
A
ARCS DE TIR
Les hexagones ombrés sont dans les deux arcs (au choix de l'attaquant).
ARC DE PROUE
ARC BÂBORD
ARC TRIBORD
ARC DE POUPE

Annexe : Mondes

Dans cette partie vous trouverez des éléments sur les mondes connus de la Starfinder Society. Nous sommes en l'an 317 AF (Après la Faille) :

LANGUES

Vous commencez en parlant le commun, la langue de votre race (le cas échéant) et la langue de votre monde (le cas échéant). Vous bénéficiez d'une langue supplémentaire par bonus d'Intelligence et par rang de Culture. Ci-dessous vous trouverez un tableau des langues connues et parlées :

LANGUE	UTILISATEURS
Abyssal	Démons, extérieurs CM, habitants des Abysses
Aérien	Habitants du plan de l'Air
Akitonien	Habitants d'Akiton
Aklo	Habitants d'Aucturn, Sombre Domaine
Aquatique	Habitants du plan de l'Eau
Arkanen	Habitants d'Arkanen et d'Osoro
Azlant	Azlant, habitants de l'Empire stellaire azlant
Bantride	Bantrides
Bolidain	Bolida
Bréthédien	Habitants de Bréthéda, de Liavara et de leurs lunes
Castrovélien	Lashuntas, habitants de Castrovel
Céleste	Anges, extérieurs Bons, habitants des plans Bons
Commun	Les mondes du Pacte
Cyrunien	Sorcewyrd
Daimalkan	Damaï
Draconique	Dragons, humanoïdes reptiliens, draconiens triaxiens
Drow	Drow, habitants d'Apostae
Elfe	Drow, elfes, demi-elfes
Embri	Embri
Éoxien	Habitants d'Éox
Ghoran	Ghoran
Gnome	Gnomes
Gobelin	Gobelours, gobelins, hobgobelins
Halfelin	Halfelins
Igné	Habitants du plan du Feu
Infernal	Diables, extérieurs LM, habitants des Enfers
Kalo	Kalo, Habitants de Kalo-Mahoï
Kasatha	Kasathas
Khizar	Khizars
Maraquais	Maraquoï
Nain	Nains
Nchaki	Habitants de Nchak
Orque	Orques, demi-orques
Orrien	Habitants d'Orry
Osharu	Osharu
Pahtra	Pahtra
Quorlu	Quorlu
Reptoïde	Reptoïde
Sarcésien	Sarcésiens
Shirren	Shirrens
Shobhad	Shobhads
Terreux	Habitants du plan de la Terre
Triaxien	Habitants de Triaxus
Vercite	Habitants de Verces
Vesk	Vesks, habitants du Veskarium
Vlakan	Vlaka
Wrikreechee	Wrikreechee
Ysoki	Ysokis

LES MONDES

Les mondes connus de la Starfinder Society (SP signifie Système du Pacte) :

Monde	Langue du monde	Description
SYSTEME du PACTE		
Aballon	-	Monde industriel du SP ; habité par un peuple robotique (les anacites) ; havre des androïdes ; siège du Tribunal des machine ; cœur de l'Eglise de Triune
Akiton	Akitonien	Monde mourant du SP ; surnommée la Planète Rouge ; abrite d'anciennes industries minières ; monde de nombreux yoski, d'humains à la peau rouge, des shobhads nomades, des contemplatifs d'Ashok et des sauriens ikeshtis
Apostae	Drow	Planétoïde rocailleux du SP ; probablement un vaisseau-planète ; sans atmosphère et stérile ; monde d'origine des iléens (disparue) ; abrite des maisons puissantes de drows et leurs serviteurs orques et demi-orques
Arkanen	Arkanen	Lune de Liavara ; se vide de son atmosphère et la régénère en traversant les couches hautes de Liavara
Aucturn	Aklo	Planète vivante du SP ; centre des culte du Mythe des Anciens, comme Nyarlathotep
Bréthéda	Bréthédien	Géante gazeuse du SP ; monde d'origine des barathus ; centre scientifique de la biotechnologie ; possède des dizaines de lunes
Castrovel	Castrovélien	Monde de jungles abondantes du SP ; monde d'origine des elfes, des lashunta et des formiens ; centre culturel et universitaire
La Diaspora	-	Ceinture d'astéroïde du SP ; havre des pirates et contrebandiers, dont les Capitaines Libres ; abrite les citadelles minières naines et des réfugiés androïdes ; zone d'origine des sarcésiens
Dykon	Bréthédien	Lune cristalline de Bréthéda ; monde d'origine des urogs
Eox	Eoxien	Monde mort du SP ; monde d'origine des élébriens ; ravagé par une arme capable de détruire les mondes, il est habité par des morts-vivants et contrôlé par les sages osseux
Idari	-	Vaisseau colonie des kasatha, membre du Pacte ; initialement prévu pour coloniser Akiton ; contient le centre culturel des kasathas
Kalo-Mahoï	Kalo, Bréthédien	Lune immergée de Bréthéda ; monde d'origine des kalos
Liavara	Bréthédien	Géante gazeuse du SP ; monde d'origine des Rêveurs, des barathus sans civilisation ; couverte de prédateurs
Marata	Bréthédien	Lune forestière de Bréthéda ; monde d'origine des maraquois
Nchak	Nchaki, Bréthédien	Lune de Liavara ; dirigée par l'incarnation de Hylax
Osoro	Arkanen, Bréthédien	Lune de Liavara ; monde couvert de gaz toxique, avec des cités en haut de montagnes
Le Soleil	-	Etoile du SP ; contient des cités-bulle antiques colonisées par l'église de Sarenrae
Station Absalom	-	Station spatiale du SP ; centre politique et commercial du Pacte ; se trouve sur l'orbite du monde disparu des humains, nains et halfelins
Thyst	-	Lune radioactive de Bréthéda
Triaxus	Triaxien	Monde du SP ; monde d'origine des ryphoriens, des draconiens et de nombreux dragons ; ses saisons durent presque un siècle
Varos	-	Lune volcanique de Bréthéda
Verces	Vercite	Monde verrouillé du SP ; présente toujours la même face au soleil ; monde d'origine des vercites ; abrite de nombreux shirrens ; monde à la pointe des implants

LES ORGANISATIONS

Les organisations connues de la Starfinder Society sont :

Organisation	Description
AbadarCorp	Plus grande entreprise des mondes du Pacte, des banques aux hypermarchés ; fusionnée à l'église d'Abadar ; dirigée par l'Archidirecteur général Gévrant Iséki-Okaïbo ; QG sur la Station Absalom : Le Coffre d'or
Arabani Arms Ltd.	Société d'armement drow ; basée sur Apostae
Les Capitaines libres	Coalition de pirates de l'espace indépendants, liés par un code d'honneur ; dirigée par le Conseil des pirates ; QG dans la Diaspora : le Roc Brisé
Les Chevaliers de Golarion	Organisation militaire liée à la déesse Iomédae et les descendants de Golarion ; lutte contre le mal et le chaos, même contre les lois des états ; dirigée par le Chevalier-Général Halaina Lymikin ; QG sur le vaisseau Amiral *Épée du courage*
Les Chevaliers infernaux	Organisation militaire qui veut imposer l'ordre par la force et l'intimidation ; ils n'ont pas de volonté de régner ; QG sur 7 vaisseaux-citadelles
Le Consortium de l'Aspis	Gigantesque entreprise criminelle ayant obtenue un statut spécial dans les mondes du Pacte grâce à sa contribution dans la guerre contre l'Essaim
Le Culte du Dévoreur	Apôtres du Dévoreur ; ils n'existent que pour semer la destruction et la mort
Les Cultes du Mythe des Anciens	Adeptes des dieux Extérieurs, divinités plus anciennes que les dieux
L'Empire Stellaire Azlant	Empire humain aux origines antiques ; hostile aux mondes du Pacte et au Veskarium
L'Essaim	Entité-ruche qui ravage les mondes à travers la galaxie
Les Évolués	Mouvement social qui considère que les augmentations sont le futur de l'évolution ; dirigé par le Collectif Cyprémaciste ; QG sur Verces, dans les Tours torsadées de Kashak
Exemplar-23	Plus grosse compagnie de fabrication d'androïdes ; basée sur Aballon
Flotte Charogne	Anciens amiraux et capitaines d'Eox ayant désertés avant la signature du Pacte
Front de Libération des Androïdes (FLA)	Organisation secrète luttant contre l'esclavage des androïdes ; dirigé par Ex Novo ; QG inconnu, probablement dans la Diaspora
Holding des Clans Ulrikka	Consortium d'intérêts nains de la Diaspora
Les Intendants	Ordre militaire et diplomatique, chargé de protéger les mondes du Pacte ; groupe indépendant des intérêts partisans ; dirigé par le Directeur-Général Lin Camulan ; QG sur la Station Absalom, dans le Bastion
Les Invisibles	Organisation ultra-secrète qui infiltre les centres de pouvoir
Légion du feu céleste	Groupe de mercenaire basé sur Triaxus ; offre ses services pour protéger les colons hors du périmètre des Intendants
Life Innovations	Société de recherche en biotechnologie bréthédienne
Ligue dorée	Alliance criminelle organisée en « familles » ; la principale famille est Ichihara-Hong, basée sur Akiton
Sanjaval Spaceflight Systems	Société aérospatiale akitonienne ; premier fabricant d'armatures pour vaisseaux spatiaux
Le Sombre Domaine	Coalition d'entités aberrantes et incroyablement puissantes
Starfinder Society	Association d'érudits et d'aventuriers cherchant à découvrir les mystères de l'Univers ; partagent les connaissances accumulées ; dirigée par le Premier Chercheur Luwazi Elsébo ; QG sur la Station Absalom, dans le Complexe du Savoir
Le Tétrad	Association commerciale des sorcewyrds
Les Xeno-protecteurs	Organisation écologiste qui cherche à protéger les formes de vie de tous les mondes ; dirigé par la Voix de la nature Alca Gabrio ; QG sur le vaisseau-arche *Equilibrium*

RELIGIONS ET PHILOSOPHIES

Les religions et philosophies connues de la Starfinder Society sont :

Religion ou philosophie	Alignement	Description
Abadar	LN	Dieu de la civilisation, du commerce, de la loi et de la richesse
Besmara	CN	Déesse de la piraterie, des monstres de l'espace et des conflits
Le Chant du Silence	-	Philosophie qui place la non-mort comme perfection
Le Cycle	-	Philosophie des solariens ; basée sur le cycle des étoiles
Damoritosh	LM	Dieu de la conquête, du devoir et de la guerre
Desna	CB	Déesse des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs
Le Dévoreur	CM	Dieu des trous noirs, de la destruction et des supernovas
Eloritu	N	Dieu de l'Histoire, de la magie et des secrets
Hylax	LB	Déesse de la diplomatie, des premiers contacts, de l'amitié et de la paix
Ibra	N	Dieu des corps célestes, du cosmos et des mystères de l'univers
Iomédae	LB	Déesse de l'honneur au combat, de l'humanité, de la justice et de la bravoure
Lao Shu Po	NM	Déesse des assassins, des rats, des espions et des voleurs
Nyarlathotep	CM	Dieu Extérieur des conspirations, des secrets dangereux et de la magie interdite
Oras	CN	Dieu de l'adaptation, de l'évolution et de la sélection naturelle
Pharasma	N	Déesse de la naissance, de la mort, du destin et des prophécies
Les Prophéties de Kalistrade	-	Philosophie basée sur des enregistrements de rêves mystiques ; prône une vie ascétique, chaste et recluse
Sangpotshi	-	Philosophie basée sur les cycles de réincarnation ; aussi connue sous le nom Rivière de la vie
Sarenrae	NB	Déesse de la guérison, de la rédemption et du soleil
Singularisme	-	Philosophie anacite qui pense que toutes les formes de vie deviendront une même entité, par la technologie
Talavet	LN	Déesse des communautés, de la confiance en soi et de la tradition
Triune	N	Dieu de l'intelligence artificielle, des ordinateurs et du Drift
Urgathoa	NM	Déesse des maladies, de la gourmandise et de la non-mort
La verte religion	-	Philosophie qui vénère la nature et demande le respect de l'environnement
Weydan	CB	Dieu de la découverte, de l'égalité, de l'exploration et de la liberté
Yaraésa	NB	Déesse des connaissances, de la perfection mentale, de l'érudition et de la science
Zon-Kuthon	LM	Dieu des ténèbres, de la convoitise, du deuil et du chagrin
Divinités mineures		
Angradd	LB	Dieu des nains, du feu, de la tradition et de la guerre
Azathoth	CN	Dieu Extérieur de l'entropie, de la folie et de la destruction aveugle
Les Aînés	N	Seigneurs féériques du Premier monde
Arshéa	NB	Divinité de la liberté, de la beauté physique et de la sexualité
Asmodéus	LM	Dieu des contrats, de la fierté, de l'esclavage et de la tyrannie
Calistria	CN	Déesse des elfes, du désir, de la vengeance et de la ruse
Groetus	CN	Dieu des lieux vides, de l'oubli et des vestiges
Lamashtu	CM	Déesse de la folie, des monstres et des cauchemars

Liassala	LM	Déesse du devoir, du destin, de l'obéissance et de la récompense
Papillon noir	CB	Déesse des distances, du silence et de l'espace
Shub-Niggurath	CM	Déesse Extérieure de la fertilité, des forêts et des monstres
Yog-Sothoth	CN	Dieu Extérieur des portails, de l'espace et du temps

Annexe : Drones

Dans cette partie vous trouverez des éléments sur les Drones.

RÉPARER UN DRONE

Pour réparer un drone :

- 1/jour ;
- 10 min de travail, pour rendre 10% de ses PV max
- Si vous dépensez 1PP pour récupérer des PE, votre drone se soigne de 10% de ses PV max

DRONE (Drone)

Les caractéristiques du drone :

- Créature artificielle :
  - Immunité au saignement, hémorragies, effets de mort, maladies, effets mentaux, nécromancie, paralysie, poison, sommeil et étourdissement.
  - Immunité aux affaiblissements de caractéristique, absorption d'énergie, épuisement, fatigue, niveaux négatifs et dégâts non létaux
  - Immunité aux effets qui demandent un jet de Vig
  - N'a pas de Con. Si nécessaire, considérer que Con = 10
- Sous-type technologique
- Parle vos langues
- Maniement des armes légères ou armes de corps à corps simple

Pour créer votre drone :

- Vous devez choisir un châssis dans la liste suivante

CHÂSSIS

DRONE DE COMBAT
Taille : M
Vitesse : 9m
CA
- CAE 10
- CAC 13

Meilleur jet de sauvegarde : Vigueur
Valeur de caractéristique
- Force 14
- Dextérité 12
- Con –
- Intelligence 6
- Sagesse 10
- Charisme 6

Augmentation de caractéristique : Force et Dextérité
Modules initiaux
- Plaques de renfort
- Emplacement d'arme ou bras de corps à corps (2 mods, dans la configuration au choix)
- Maniement des armes

DRONE FURTIF
Taille : P
Vitesse : 12m, escalade 6m
CA
- CAE 10
- CAC 12

Meilleur jet de sauvegarde : Réflexes
Valeur de caractéristique
- Force 12
- Dextérité 14
- Con –
- Intelligence 6
- Sagesse 10
- Charisme 6

Augmentation de caractéristique : Dextérité et Sagesse
Modules initiaux
- Compétence (Discrétion)
- Griffes d'escalade
- Camouflage réactif
- Emplacement d'arme

DRONE VOLANT
Taille : TP
Vitesse : 9m, vol 9m (parfaite)
CA
- CAE 11
- CAC 11

Meilleur jet de sauvegarde : Réflexes
Valeur de caractéristique
- Force 6
- Dextérité 16
- Con –
- Intelligence 6
- Sagesse 8
- Charisme 6

Augmentation de caractéristique : Dextérité et Sagesse
Modules initiaux
- Compétence (Acrobaties)
- Dispositifs de vol (x2)
- Emplacement d'arme (pour armes P ou M sans malus)

Ils bénéficient d'avantages suivant votre niveau :

NIV	PV	BBA	CA	JS	Carac	Don	Mod
1	10	+1	+0	+2/+0/+0	-	1	1
2	20	+2	+1	+3/+0/+0	-	1	1

Et des pouvoirs suivants :

NIV	POUVOIRS SPECIAUX
1	▪ Modules de base ▪ IA limitée ▪ Maître contrôle ▪ Module de compétence

IA limitée (Ext) (Limited AI)

Votre drone agit après votre tour :

- Il peut effectuer une action simple ou une action de mouvement

Maître contrôle (Ext) (Master control)

Vous pouvez aussi le télécommander :

- Action de mouvement : le drone pourra effectuer une action simple et une action de mouvement
- Action rapide et action de mouvement : le drone pourra effectuer une action complexe

Modules de base (Basic Mods)

Vous pouvez choisir un module dans la liste suivante :

NIV mini	MODULE
1	**Accélérateur (Ext)** ▪ +3m en VD au sol
1	**Barricade (Ext)** ▪ Don Barricade ▪ Nécessite Ingénierie en compétence de classe et des bras manipulateurs
1	**Bras de corps à corps (Ext)** ▪ Peut installer une arme de corps à corps à 1 main ▪ Peut installer une arme à 2 mains avec 2 bras de corps à corps
1	**Bras manipulateurs (Ext)** ▪ Deux bras avec des mains ▪ -4 aux attaques
1	**Bras outil (Ext)** ▪ Installe un outil technologique (niv obj ≤ niveau)
1	**Cache à contrebande (Ext)** ▪ Compartiment de volume faible ▪ Perception DD 15+niveau pour le trouver

1	**Caméra (Ext)** ▪ Peut enregistrer 1h
1	**Emplacement d'arme (Ext)** ▪ Peut installer une arme légère ▪ Peut installer une arme lourde, longue etc avec 2 emplacement d'arme ▪ 2 emplacement de chargeur
1	**Emplacement d'armure (Ext)** ▪ Peut installer une amélioration d'armure
1	**Galerie de transport (Ext)** ▪ Capacité de transport +4
1	**Graisse (Ext)** ▪ Action simple ▪ Effet de *graisse* sur soit ou un objet adjacent (1/repos de 10min) ▪ DD 11+Dex du drone
1	**Griffes d'escalade (Ext)** ▪ VD d'escalade = VD au sol /2
1	**Hydrojets (Ext)** ▪ VD de nage = VD au sol /2
1	**IA renforcée (Ext)** ▪ DD +4 pour pirater le drone ▪ +4 d'intuition aux JS vs prise de contrôle
1	**Maniement des armes (Ext)** ▪ Bénéficie d'une des dons suivant : o Maniement des armes de corps à corps évoluées o Maniement des armes de corps à corps simples o Maniement des armes lourdes o Maniement des armes longues o Maniement des armes légères o Maniement des armes spéciales.
1	**Module passager (Ext)** ▪ Peut servir de monture (si vous faites sa taille au max), sans jet de Survie ▪ Peut transporter un autre passager (si sa taille est inférieure au drone)
1	**Munitions supplémentaires (Ext)** ▪ Les emplacements d'arme ont +2 batteries
1	**Passerelle cybernétique (Ext)** ▪ Peut appliquer implant cybernétique ou magtech pour bras, cerveau, oreilles, yeux, mains, jambe ou gorge ▪ Implant gratuit si niveau objet < rang Ingénierie (pour cyber) ou Mysticisme (pour magtech)
1	**Programmation heuristique (Ext)** ▪ Sur un lancer de compétence raté au tour précédent : avantage (1/repos de 10min)
1	**Réacteurs de saut (Ext)** ▪ Action de mouvement (1/min) ▪ Saut de 9m de long, de haut ou une combinaison des 2 ▪ +9m de VD vol pour 1 round (si le drone vole)
1	**Renfort d'armure (Ext)** ▪ +2 à la CA
1	**Résistance (Ext)** ▪ Résistance = niveau mécano (max 10) à une énergie au choix : o Acide o Froid o Electricité o Feu o Son
1	**Sens améliorés (Ext)** ▪ Vision nocturne ▪ Vision dans le noir (18m)
	▪ +2 d'intuition en Perception
1	**Sous-programmes de compétence (Ext)** ▪ Choisir une nouvelle compétence de classe ▪ +1 rang gratuit par niveau dans cette compétence ▪ Intelligence +2

Module de compétence (Ext) (Skill Unit)

Choisissez une compétence dans la liste suivante :

- Acrobaties
- Athlétisme
- Discrétion
- Informatique
- Ingénierie
- Perception

Cette compétence :

- Devient une compétence de classe
- Bénéficie de +1 rang gratuit par niveau

Dons des drones

Les drone ne peuvent choisir des dons que dans la liste suivante :

- Aisance
- Arme de prédilection
- Attaque éclair
- Attaque perforante
- Combat à plusieurs armes
- Combat en aveugle
- Compétence synergique
- Concentration polyvalente
- Enchaînement
- Fente
- Kip Up
- Manœuvrabilité
- Première salve
- Rapidité fulgurante
- Réflexes surhumains
- Riposte
- Science de la manœuvre offensive
- Science du critique
- Spécialisation martiale
- Spécialisation polyvalente
- Succession d'enchaînements
- Talent
- Tir de loin
- Tir de suppression
- Tir en mouvement
- Tireur insaisissable
- Vigueur surhumaine
- Viser
- Volonté de fer

Annexe : Après partie

Dans cette partie vous trouverez le déroulement d'après une partie de Starfinder :

GAINS DE FIN DE PARTIE

A la fin d'une partie, vous gagnez :

- Des Points d'Expérience (PX)
- De la Réputation de faction
- Du Prestige
- Des crédits
- Des avantages

TRAITER LES AFFLICTIONS

Si vous avez subis des afflictions (maladies, cécité, poison, mort, etc). Vous devez payer pour soigner l'effet (ou utiliser un objet en votre possession), et retirer cette valeur à vos crédits.

Pour rappel, vous pouvez vendre votre équipement pour 10% de sa valeur d'achat (et cela peut être fait pour payer un sort de rappel à la vie pour un mort). Cependant, ça doit être fait dans une communauté et pas avec les objets trouvés en mission.

Dans le cas contraire, le personnage sera considéré comme mort.

ACHATS D'EQUIPEMENT

Vous ne pouvez pas acheter ni vendre d'objet de vos camarades.

Tout objet acheté en groupe et non utilisé, doit être racheté à la fin par un joueur ou revendu (à 10% du prix), pour rembourser les joueurs.

Vous pouvez toujours acheter les objets de la partie équipement.

DEPENSER DU PRESTIGE

Un personnage peut dépenser du prestige pour obtenir des avantages de la part de la Starfinder Society. Il est nécessaire de pouvoir communiquer avec pour en bénéficier.

- Ne peut pas se dépenser en combat
- Coûte +3 dans le Drift et l'Espace proche
- Coûte +5 dans le Vaste
- Peut être dépensé même mort, pétrifié, etc

INTERMEDE

Vous pouvez effectuer une des activités suivantes entre deux parties :

- **Artisanat :** permet de fabriquer un objet
- **Gagner sa vie :** test de Profession (vous pouvez faire 10) : vous gagnez 2 fois le résultat en crédit
- **Autres activités :** suivant vos avantages