

Soigneur

Les Soigneurs arpentent le champ de bataille de Sicard vêtus de tabliers de cuir maculés et de longs manteaux blancs, porteurs de croix runiques et de seringues pneumatiques. Dans un monde aussi violent, leur science chirurgicale et anatomique en fait des alliés indispensables... et des exécuteurs terrifiants. Un Soigneur n'est jamais neutre : la main qui manie le dermosutureur est la même qui sait exactement où enfoncer un scalpel pour sectionner une artère fémorale ou injecter un bouillon de culture nécrotique à travers les implants cybernétiques de ses proies.

☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV)** : 1d6 par niveau + dizaine de Constitution.
 - **Compétences de classe** : Médecine, Baratin.
 - **Maîtrises** : Armes courantes (scalpels, dagues, matraques), Armures légères, Armes de tir légères (pistolets légers, arbalètes de poing).
-

⚙️ Compétence de Classe : Inversion Vitale

Le Soigneur possède une compréhension si fine des flux biologiques et arcaniques qu'il peut instantanément inverser la polarité de ses instruments chirurgicaux ou de ses sortilèges.

- **Niv. 6 — Inversion Vitale (Action Libre)** : Utilisable **2x par repos long**. Lorsque vous activez ce protocole au début d'un round, choisissez l'un des deux effets pour sa durée :
 - *Drain* : Vos prochains sorts ou capacités de soin infligent leur valeur équivalente sous forme de **dégâts nécrotiques bruts** à un ennemi situé à moins de 9 m.
 - *Conversion* : Vos prochaines attaques ou capacités de dégâts soignent un allié situé à moins de 9 m d'un montant strictement égal aux dégâts infligés.
 - **Niv. 10 — Palier II** : Utilisable **3x par repos long**.
 - **Niv. 18 — Palier III** : Utilisable **4x par repos long** et la portée de l'inversion s'étend à **18 mètres**.
-

☐ Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Styles médicaux (Palier I) + 1 Mot Vital au choix.
2	Choix de spécialisation (<i>Médecin de Guerre, Chirurgien de Peste, Chimiste de Combat, Le Boucher</i>).
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : Inversion Vitale (Palier I).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Amélioration du Style médical (Palier II).
10	Amélioration d'Inversion Vitale (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Pouvoir de spécialisation.
13	Pouvoir de spécialisation.
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
15	Amélioration du Style médical (Palier III).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration d'Inversion Vitale (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

☐☐ Mots Vitaux (1 au choix au Niveau 1)

Petits rituels ou habitudes cliniques gratuits que le Soigneur utilise pour stabiliser son environnement.

- **Analyse Biométrique (1 Action)** : Vous scannez les constantes cyber-vitales ou l'aura d'une cible. Le MJ vous révèle son score exact de PV restants et ses éventuelles immunités.
 - **Hémostase Rapide (1 Action)** : Vous appliquez un gel coagulant ou un glyphe de fermeture. Vous stoppez instantanément un état *Hémorragie* sur vous-même ou un allié adjacent.
 - **Diagnostic Différentiel (Passif)** : Votre œil est infallible. Vous gagnez un bonus permanent de **+10% de réussite** sur tous vos jets de Perception pour repérer les pièges toxiques ou les personnes empoisonnées.
-

☐☐ Styles Médicaux (Choix au Niveau 1)

☐☐ Secouriste

- **Niv. 1** : Vos bandages et sortilèges de premier secours sont particulièrement denses. Vous ajoutez **+2 PV** fixes à tous vos soins directs.
- **Niv. 9** : Le bonus d'efficacité clinique passe à **+5 PV** fixes sur tous vos soins.
- **Niv. 15** : Vos soins majeurs purifient le corps. Chaque fois que vous lancez un soin de niveau 3 ou plus, vous purgez automatiquement un état néfaste (*Poison, Brûlure* ou *Ralentissement*) sur la cible.

☐☐ Pesteux

- **Niv. 1** : Vous aimez enduire vos dards et scalpels de toxines latentes. Vos attaques de mêlée ou de tir infligent l'état **Poison (1d4 dégâts bruts/tour pendant 2 tours)** en cas de Réussite Critique.
- **Niv. 9** : Vos concoctions infectieuses s'accrochent aux cellules. Tous les poisons que vous appliquez durent **1 tour de plus** que prévu.

- **Niv. 15** : La fièvre et les spasmes brisent la concentration adverse. 1×/tour, un ennemi souffrant d'un de vos poisons écope d'un **Désavantage absolu** sur sa toute prochaine action.

☐ Chirurgien de Guerre

- **Niv. 1** : Habitué au sang et au fracas des obus. Vous gagnez **+5% de réussite** sur vos jets de Médecine et **+5% de bonus** pour stabiliser un allié à l'agonie.
- **Niv. 9** : Vous apprenez à lancer vos trousse de suture ou à projeter un filet de Flux médical. Vous pouvez stabiliser un allié mourant à une distance de 3 mètres.
- **Niv. 15** : 1×/combat, lorsque les PV d'un allié situé à moins de 6 m tombent à 0, vous effectuez une intervention réflexe en Réaction : il est stabilisé et maintenu à **1 PV**, évitant la mort immédiate.

☐ Spécialisations du Soigneur

☐ 1) Spécialisation : Médecin de Guerre

Rôle : Soin pur, restauration de l'économie d'actions, soutien chirurgical lourd en première ligne.

- **Niv. 2 — Mot de Guérison (1 Action)** : Vous prononcez une incantation de siphonnage du Myr pour refermer les plaies. Vous soignez **2d8 PV** à un allié visible. Utilisable **3x par repos court**.
- **Niv. 3 — Injection Revigorante (1 Action)** : Vous injectez un cocktail d'adrénaline et d'arcanes de combat. Soigne **2d6 PV** à une cible et lui offre automatiquement l'**Avantage** sur sa toute prochaine attaque.
- **Niv. 5 — Assistant Médic (1 Action)** : Vous déployez un petit drone médical ou un familier homoncule de soutien (45 PV). À la fin de chacun de vos tours, il administre automatiquement un soin de **2d6 PV** à l'allié le plus amoché à moins de 3 m de lui.
- **Niv. 7 — Régénération Avancée (1 Action)** : Une poussée cellulaire miraculeuse. Vous soignez **3d6 PV** à un allié et lui **redonnez instantanément 1 Action** qu'il peut dépenser immédiatement durant ce round. Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 11 — Stimulant de Masse (1 Action)** : Vous projetez un nuage de vapeurs fortifiantes. Tous les alliés situés dans un rayon de 6 m gagnent un bonus de **+10% de Défense** (Esquive/Parade) pendant 1 tour complet.
- **Niv. 13 — Panacée (1 Action)** : Une formule chimique et magique absolue. Vous purgez l'intégralité des états négatifs et des maladies qui frappent un allié visible. Utilisable **2x par repos long**.
- **Niv. 17 — Équipe Médicale (1 Action)** : Vous saturez la zone de supports cliniques. Vous invoquez instantanément **deux assistants médicaux** (caractéristiques identiques au niveau 5) pour une durée de 3 tours.

- **Niv. 20 — Miracle de Guerre (Ultime | 2 Actions | 1/jour)** : Vous déclenchez un flash d'énergie vitale aveuglant. Tous les alliés situés dans un rayon de 9 m regagnent instantanément **5d8 PV** et sont entièrement purgés de tous leurs états négatifs et handicaps temporaires.

☣ 2) Spécialisation : Chirurgien de Peste

Rôle : Propagation de maladies, altérations d'état en zone, pourrissement des défenses biomécaniques.

- **Niv. 2 — Mot de Peste (1 Action)** :

“ Vous expirez un nuage noir de spores et de nanites pathogènes. Génère un cône de 4,5 m devant vous. Les ennemis touchés doivent réussir un test de Constitution DD 25 sous peine de subir **1d6 dégâts de Poison par tour** pendant 2 tours ainsi qu'un **Désavantage** sur tous leurs jets. Utilisable **3x par repos court**.

- **Niv. 3 — Sang Corrompu (Passif)** : Vos fluides sont toxiques. Chaque fois que vous lancez un sort de soin sur un allié, la corruption résiduelle rejaillit sur l'ennemi le plus proche à moins de 3 m, lui infligeant automatiquement **1d4 dégâts de Poison**.
- **Niv. 5 — Injection Putride (1 Action)** :

“ Vous enfoncez une aiguille souillée directement dans les circuits de chair de votre victime. Attaque au corps-à-corps. Inflige **2d8 dégâts de Poison**. De plus, l'infection nécrose ses capacités de récupération : tous les soins que la cible recevra durant les 2 prochains tours sont **réduits de 1d4 PV** de manière fixe.

- **Niv. 7 — Nuée Pestilentielle (2 Actions)** : Vous saturez une zone de 3 m de rayon d'un gaz verdâtre persistant pendant 2 tours. Quiconque commence son tour à l'intérieur subit **2d6 dégâts de Poison** et écope d'un malus de **-15% de Précision** sur ses attaques.
- **Niv. 11 — Gangrène Spirituelle (1 Action)** : Vous corrompez les barrières mystiques d'une cible à moins de 9 m. Elle subit instantanément **3d8 dégâts de Poison** et écope d'un malus de **-15% de Défense** (Esquive/Parade) pour le reste du combat.
- **Niv. 13 — Peste Rampante (Passif)** : Vos maladies ont une faim insatiable. Lorsqu'un ennemi meurt alors qu'il souffrait de l'un de vos états empoisonnés, la peste explose et se propage instantanément sur un ennemi adjacent à moins de 3 m, lui transmettant les mêmes malus.
- **Niv. 17 — Épidémie (2 Actions)** : Vous libérez un agent pathogène foudroyant. Zone de 6 m de rayon à moins de 9 m de distance. Inflige **4d8 dégâts de Poison** et force les victimes à réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Paniqué** pendant 1 tour face à la décomposition de leur propre chair. Utilisable **1x par repos long**.

• **Niv. 20 — Souffle de la Mort (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

“ Vous devenez le patient zéro de l'Apocalypse. Votre simple présence inverse les lois de la vie.

Pendant 3 tours complets, votre compétence de classe **Inversion Vitale est active en permanence** : elle ne consomme aucune de vos utilisations quotidiennes et son coût en action tombe à 0. Chacun de vos soins devient une ogive nécrotique, et chacune de vos attaques draine la vie pour soigner votre groupe.

☐ 3) Spécialisation : Chimiste de Combat

Rôle : Bombardier tactique, contrôle élémentaire des zones, polyvalence alchimique.

- **Niv. 2 — Grenade Biface (1 Action) :** Vous lancez une fiole pressurisée à moins de 9 m (zone de 3 m de rayon). Au moment du lancer, choisissez son fluide :
 - *Curative* : Soigne **1d6 PV** à tous les alliés dans la zone.
 - *Toxique* : Inflige **1d6 dégâts de Poison** à tous les ennemis dans la zone.
Utilisable **3x par repos court**.
- **Niv. 3 — Drone Chimique (1 Action) :** Vous assemblez un drone stationnaire (20 PV) qui flotte au-dessus d'une case. Il génère un dôme de spray de 3 m de rayon : les alliés à l'intérieur récupèrent **1d4 PV** à la fin de leur tour, tandis que les ennemis subissent **1d4 dégâts de Poison**. Dure 3 tours.
- **Niv. 5 — Bombe Adaptative (1 Action) :** Vous lancez une charge alchimique lourde à moins de 9 m (zone de 6 m de diamètre). Choisissez l'effet à l'impact :
 - *Feu* : Inflige **2d6 dégâts thermiques** + l'état **Brûlure (1d6 dégâts/tour pendant 2 tours)**.
 - *Foudre* : Inflige **2d6 dégâts électriques** et applique un malus de **-10% de Défense** aux cibles pour 1 tour.
 - *Poison* : Inflige **2d6 dégâts de toxines** et applique un malus de **-10% de Précision** aux cibles pour 1 tour.
 - *Brume Médicale* : Dispense une onde aérosol qui soigne instantanément **2d6 PV** à tous les alliés de la zone.
- **Niv. 7 — Douche de Neutralisation (1 Action) :** Vous tirez une cartouche de solvant arcanique à large spectre. Vous purgez instantanément les poisons, acides et altérations physiques de un à trois alliés situés à moins de 6 m. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 11 — Cocktail Instable (1 Action) :** Vous mélangez deux réactifs hautement volatiles. Zone de 3 m de rayon à moins de 9 m. Inflige **3d8 dégâts élémentaires** (type au choix entre Feu, Foudre ou Acide) et détruit les armures fixes des cibles de **-2 points**.
- **Niv. 13 — Champ de Confinement (1 Action) :** Vous saturez le sol d'un gel visqueux et hautement réactif dans une zone de 6 m de rayon. Vos alliés y sont totalement immunisés, mais les ennemis s'y embourbent, subissant l'état **Ralentissement** et un malus automatique de **-10% de Défense**.

- **Niv. 17 — Pluie de Bombes (2 Actions) :** D'un geste expert, vous lancez simultanément **trois grenades différentes** de votre arsenal du niveau 5 (*Feu, Foudre et Poison*) sur des coordonnées distinctes du champ de bataille, saturant l'espace.
- **Niv. 20 — Cataclysme Chimique (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :** Vous lancez un obus alchimique militaire lourd au milieu de la mêlée. Explose dans un rayon géant de 9 m. Inflige **6d10 dégâts de saturation mixtes** (un mélange de flammes magnésium, d'arcs électriques et de vagues d'acide nécrotique). Les survivants subissent les états **Ralentissement** et **Hémorragie** tant le souffle a été d'une violence inouïe.

☐ 4) Spécialisation : Le Boucher

Rôle : Soigneur de mêlée agressif, saignements cumulatifs, siphonnage de vie (vampirisme).

- **Niv. 2 — Drain Vital (1 Action) :**

“ Vous triturez le Flux sanguin. Une vrille de lumière rouge s'extirpe de la chair ennemie pour aller sceller les plaies de vos alliés. Portée 6 m. Inflige **1d6 dégâts nécrotiques** à un adversaire, et vous redistribuez instantanément le même montant de PV pour soigner un allié visible. Utilisable **3x par repos court**.

- **Niv. 3 — Saignée Chirurgicale (1 Action) :** Vous portez un coup vicieux sur une artère majeure avec votre lame. Inflige **2d6 dégâts physiques** et applique d'office l'état **Hémorragie** (la cible perd **1d4 PV bruts par tour pendant 3 tours complets**).
- **Niv. 5 — Scalpel de Guerre (Action Libre) :**

“ Vous entrez dans une transe de découpe anatomique. Chaque coup porté devient une source de fluide vital pour vos alliés. Utilisable **4x par combat**. Déclenchable immédiatement lorsque vous réussissez une attaque au corps-à-corps. Votre coup inflige **+1d4 dégâts physiques** supplémentaires et la gerbe de sang génère une émanation qui soigne instantanément un allié à moins de 3 m de **1d4 PV**.

- **Niv. 7 — Réanimation Impie (1 Action) :**

“ Vous injectez une dose massive de stimulants interdits et de Myr de réanimation dans le cadavre d'un allié fraîchement tombé. Utilisable **1x par repos long**. Vous forcez le corps d'un allié décédé ou à 0 PV à se relever immédiatement pour **1 unique tour de combat**. Il agit normalement à son maximum d'actions, puis s'effondre de nouveau à la fin de son tour (Réservé au combat).

- **Niv. 11 — Étreinte Sanglante (1 Action) :**

Vous claquez des mains, forçant le sang qui s'est écoulé sur le sol à bouillonner et à s'élever en vrilles acérées.

Zone de 3 m de rayon centrée sur vous. Tous les ennemis dans la zone perdent automatiquement **2d6 PV bruts** (l'armure ne bloque pas le siphonnage). Vous aspirez cette brume de sang pour récupérer instantanément la moitié de la somme totale des dégâts infligés sous forme de soins.

- **Niv. 13 — Bain de Sang (Passif) :** La violence vous nourrit. Chaque fois que vous infligez une Réussite Critique au corps-à-corps, l'afflux d'adrénaline et de Myr vous fait regagner instantanément **1d6 PV**.
- **Niv. 17 — Massacre Chirurgical (2 Actions) :** Vous effectuez une tornade de coups de scalpels autour de vous. Zone de 6 m de rayon. Inflige **4d8 dégâts de lacération** à tous les ennemis. Chaque ennemi touché par la lame libère un sillage de vie qui vous soigne automatiquement de **1d4 PV**.
- **Niv. 20 — Seigneur du Scalpel (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

“ *Vous devenez une faucheuse clinique. Chaque centimètre de chair ennemie que vous découpez est immédiatement converti en énergie de vie pure pour votre escouade.*

Pendant 3 tours complets, vos facultés de corps-à-corps atteignent un stade divin. Chacune de vos attaques de mêlée réussies déclenche une onde de vitalité qui soigne instantanément **tous vos alliés** situés à moins de 4,5 m de vous de **1d6 PV** par coup porté, sans aucune limitation par tour.

Révision #18

Créé 23 mars 2024 12:49:11 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 23:17:50 par karubak