

Soigneur

Présentation

Muni d'un costume blanc et d'une croix les soigneur parcourt la champs de bataille pour venir en aide à toutes personnes dans le besoins. Altruiste et intelligent il est généralement déconseiller d'avoir un soigneur en ennemi car toutes personne qui peux vous garder en vie peut aussi vous l'enlever.

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d6 par niveau + dizaine de constitution

Armes maitrisé: armes courantes

Compétence de classe:

- **Avantage au jet de medecine et baratin**
- **Maitrise des arme à distance**
- **Maitrise des armure legere**

Médic:

Le médic à les statistiques suivantes

Pv 2 x le niveau du soigneur

CA: 10

Déplacement : 18m

Capacité défensive :

Esquive 60

Compétence d'action: 65

Conseil pour la création d'un soigneur

Le soigneur est le support du groupe, afin de créer un soigneur prenez un elfe ou une un cyborg pour leurs bonus en intelligence. Ensuite rejoignez le culte de Grunoda si vous souhaitez faire un soigneur de guerre ou le le culte de Venyr ou le conglomérat Arthus si vous souhaitez faire un chimiste. L'intelligence sera votre caractéristique la plus importante suivis de votre constitution et de votre résilience. Un Soigneur n'est pas spécialement fait pour le combat avoir une grande caractéristique en Charisme.

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence
1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Choix du style du style de combat
2	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Spécialisation+ compétence de spécialisation
3	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
4	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
5	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	compétence de spécialisation
6	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Avatar de la peste/de la vie
7	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
8	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration de statistique

9	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration du mot de peste/mot de soins
10	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration d'experts des potions
11	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
12	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution 1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation

Niveau 1: Choisissez l'un:(3 utilisation) par repos court

- **Mot de guérison** :Par une action un soigneur peut par une action d'intelligence réussis soigné 2d8de pv .
- **Mot de peste:** Par une action un soigneur peut par une action d'intelligence réussis libère un nuage de poison dans un cône de 4,5m toutes créature à l'intérieur doit réussir un jet de constitution ou subir 1d8 de dégâts puis 1d4 au prochains la tours et avoir un désavantage sur tous ses jets jusqu'à la fin de votre prochain tours. En cas de réussite la cible ne prend que la moitié des dégâts
DD 35
- **Conseil précieux:** Sur un jet d'intelligence réussit vous donner un avantage à un alliées sur sa prochaine action

(2 point d'energie)

Niveau 2: Le joueurs choisit une spécialisation

Niveau 6 : Expertise Médicale

- **Effet** : Permet de stabiliser un allié inconscient ou gravement blessé avec un simple contact (coût en Points d'Énergie réduit à 1 pour cette action). En combat, le Soigneur peut aussi utiliser une action de soin avancé sur un allié, lui conférant un bonus de régénération de 2d4 PV par tour pendant les trois tours suivants.
- **Utilisation** : 4 Point d'energie

Spécialisation

Niveau 2 : Soins d'urgence

- **Effet** : Soigne un allié de **1d6** (4 point d'energie)
 - **Coût** : **2 points d'action**
 - **Description** : Le médecin de guerre applique des soins immédiats de base, offrant un soutien crucial aux alliés blessés dans les moments critiques du combat.
-

Niveau 3 : Assistant Médic

- **Effet** : Invoque un assistant médical, un **robot de soutien** qui soigne un allié de **1d4 PV** à la fin de chaque tour. Peut être détruit si les ennemis lui infligent
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **Description** : Cet assistant médical robotisé suit le soigneur et administre des soins constants, permettant au soigneur de se concentrer sur d'autres tâches tout en assurant une guérison continue.
-

Niveau 5 : Injection Revigorante

- **Effet** : Soigne **2d6 PV** et accorde un avantage aux jets d'attaque pendant 1 tour à l'allié soigné. Peut être utilisé **2 fois par repos court**.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **5 ^point d'action**
 - **Description** : Un cocktail de stimulants et de régénérants est injecté directement dans les veines d'un allié, augmentant à la fois ses défenses et son efficacité au combat pendant un court laps de temps.
-

Niveau 7 : Régénération Avancée

- **Effet** : Soigne un allié de **3d6 PV** et restaure **1 point d'action**. Peut être utilisé **1 fois par repos long**.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **Description** : Ce traitement avancé régénère en profondeur les tissus endommagés, redonnant de la vitalité à l'allié et lui permettant de reprendre des actions plus rapidement.
-

Niveau 12 : Unité Médicale Mobile

- **Effet** : Invoque un **drone médical** qui soigne de **2d6 PV** tous les alliés dans un rayon de 5 mètres pendant **2 tours**. Le drone peut se déplacer et reste actif jusqu'à ce qu'il soit détruit (PV : 20).
- **Coût** : **4 points d'action**

- **Description** : Un drone médical sophistiqué capable de se déplacer librement sur le champ de bataille, prodiguant des soins à l'ensemble de l'équipe, même dans les situations les plus périlleuses.
-

Soigneur : Voie du Chimiste

Niveau 2 : Injection Toxique

- **Effet** : Inflige **1d6 dégâts de poison** et réduit de **1d4 PV** la régénération ou les soins reçus par la cible pendant **2 tours**. Peut être utilisé **2 fois par repos court**.
 - **Coût** : **2 points d'action**
 - **3 point d'énergie**
 - **Description** : Le chimiste injecte un poison létal qui ralentit la guérison de ses ennemis, les rendant plus vulnérables à de futurs assauts.
-

Niveau 3 : Grenade Curative ou Toxique

- **Effet** : Lancer une grenade dans une zone de **5 mètres de rayon**. Au choix :
 - Soigne tous les alliés de **1d4 PV**.
 - Inflige **1d6 dégâts de poison** aux ennemis.
 - **Coût** : **2 points d'action**
 - **5 point d'énergie**
 - **Description** : Utilisant son expertise en alchimie, le chimiste concocte des grenades capables de guérir ses alliés ou de blesser ses adversaires selon les besoins de la bataille.
-

Niveau 5 : Drone Chimique

- **Effet** : Invoque un drone chimique qui diffuse un gaz curatif ou toxique dans une zone de **5 mètres**. Chaque tour, le drone :
 - Soigne les alliés de **1d6 PV**.
 - Inflige **1d6 dégâts de poison** aux ennemis.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **Description** : Le drone chimique est un dispositif autonome diffusant soit un gaz de guérison soit un poison meurtrier, assurant une gestion de la foule ou des soins prolongés dans une zone spécifique.
-

Niveau 7 : Neutralisation Toxique

- **Effet** : Neutralise tous les poisons et effets négatifs (brûlures, paralysie) sur un allié ou un groupe de 3 alliés. Peut être utilisé **1 fois par repos long**.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **7 point d'energie**
 - **Description** : Le chimiste concocte un antidote puissant qui purge les toxines et les affections des alliés, les ramenant à leur plein potentiel.
-

Niveau 12 : Nuage Mortel

- **Effet** : Crée un nuage toxique de **5 mètres de rayon** qui inflige **5d6 dégâts de poison** à tous les ennemis dans la zone et réduit les soins reçus de **2d4 PV** pendant **2 tours**.
 - **Coût** : **4 points d'action**
 - **25 point d'energie**
 - **Description** : Le chimiste libère un nuage de poison dévastateur, condamnant ses ennemis à une mort lente et certaine tout en les empêchant de recevoir des soins efficaces.
-

Révision #13

Créé 23 mars 2024 12:49:11 par karubak

Mis à jour 25 octobre 2024 11:23:25 par karubak