



LE SANGHEIRN

PAR MARK A. JINDRA & SCOTT BROCIUS

Les sangehirn sont des individus ayant appris que le meilleur moyen de rester en vie dans un monde plein de danger est de savoir (se) soigner. Ils optimisent leur corps et leur esprit et apprennent les moyens de les maintenir en forme. Ils voient leur corps comme un simple assemblage de muscles, d'os et de sang – rien de bien compliqué à réparer. Lorsqu'ils progressent dans cette classe, cette vision prend forme au cœur même de leur physique, leur conférant d'incroyables capacités de guérison.

Ceux qui suivent la voie du sangehirn ont un réel souci des autres. Ils s'inquiètent généralement plus pour leurs amis que pour eux-mêmes. Les PNJ sangehirns ne sont sans doute pas rares dans un monde riche en psioniques. Ils vivent typiquement là où leurs compétences sont les plus indispensables, en faisant gracieusement profiter la communauté. Mais l'occasionnel « guérisseur miracle » ambulancier demande un prix outrageant pour ses services.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir sangehirn, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 9 en Premiers secours.

Dons. Corps psionique, Esprit réparateur.

Facultés. Niveau 5 de manifestation.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de sangehirn :

Armes et armures. Le sangehirn ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Facultés. A partir du niveau 2 de sangehirn, le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi. S'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'elles, au choix du personnage. Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau

effectif. Il ne peut choisir ses nouvelles facultés que dans la liste des facultés de sangehirn (voir ci-dessous). Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristaux psi, etc.

Soins améliorés (Sur). Dès le niveau 1, le sangehirn obtient le pouvoir de concentrer les énergies psioniques depuis les tréfonds de son corps. Ceci lui permet de sacrifier sa focalisation psionique pour améliorer un test de Premiers secours, lui conférant un bonus au jet égal à son niveau de sangehirn.

Réduction des dégâts (Sur). Au niveau 2, le sangehirn obtient le pouvoir surnaturel de résister aux attaques physiques et est renforcé par les énergies positives parcourant son corps, ce qui lui confère une réduction des dégâts de 1/-. Cette réduction augmente de 1 à chaque niveau pair suivant, jusqu'à un maximum de 5/- au niveau 10.

Toucher guérisseur (Sur). Au niveau 3, le sangehirn obtient le pouvoir de modifier la portée de certaines de ses facultés. Celles marquées d'un astérisque (voir ci-dessous) et ayant une portée « personnelle » peuvent voir cette dernière modifiée en « contact ». Seuls les facultés de la liste de sangehirn peuvent être ainsi modifiées. Utiliser cette aptitude nécessite le sacrifice de sa focalisation psionique. Une fois que le sangehirn a sacrifié sa focalisation, les effets de toucher guérisseur persistent pour un nombre de rounds égal à son niveau de classe. Le sangehirn peut alors modifier toute faculté parmi celles suscitées jusqu'à la fin de la durée de l'effet.

Guérison accélérée (Sur). Au niveau 5, le sangehirn obtient le pouvoir surnaturel de [guérison accélérée](#). Le sangehirn regagne les points de vie perdus à une vitesse incroyable – au moins 1 par round – comme indiqué dans sa table de progression. Aux détails précisés ici près, la guérison accélérée fonctionne comme la guérison naturelle. La guérison accélérée ne rend pas les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder. Ce pouvoir est actif tant que le sangehirn demeure psioniquement focalisé.



Facultés de sangehirn

FACULTÉS DE NIVEAU 1

*Bienrétroaction**
Épaississement de la peau
Vigueur

FACULTÉS DE NIVEAU 2

Adaptation à une énergie destructive
*Ajustement corporel**
Partage de la douleur
*Subsistance**
Transfert empathique

FACULTÉS DE NIVEAU 3

Partage de la douleur imposé
*Purification corporelle**
Transfert empathique hostile

FACULTÉS DE NIVEAU 4

Adaptation aux énergies destructives
Barrière inertielle
Contrecoup empathique

FACULTÉS DE NIVEAU 5

Adaptation corporelle
Champ d'absorption
Psychorétroaction
Restauration des extrémités
Revitalisation psionique

FACULTÉS DE NIVEAU 6

Restauration psionique
Suspension de la vie §*

FACULTÉS DE NIVEAU 7

Conversion des énergies destructives
Corps de chêne

FACULTÉS DE NIVEAU 8

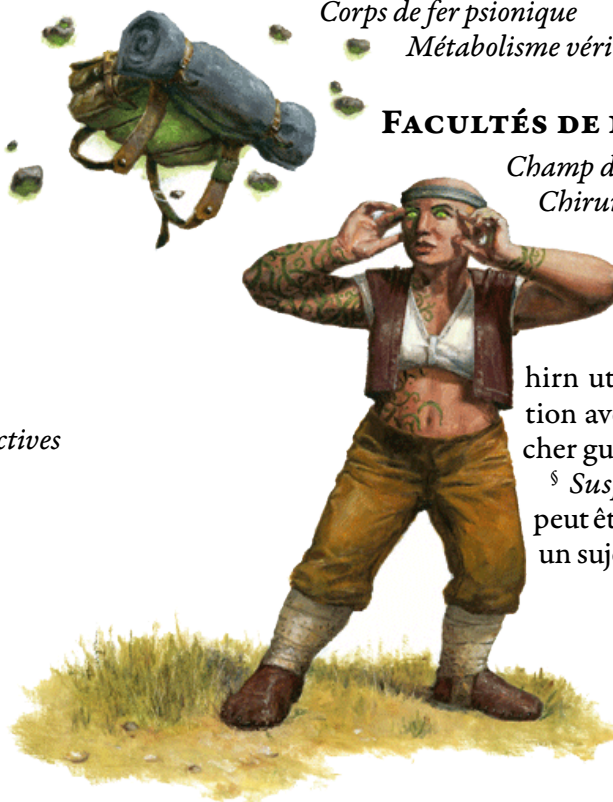
Corps de fer psionique
Métabolisme véritable

FACULTÉS DE NIVEAU 9

Champ d'affinité
Chirurgie psychique
Corps hors du temps

* Faculté de sangehirn utilisable en conjonction avec le pouvoir de toucher guérisseur.

§ *Suspension de la vie* ne peut être manifestée que sur un sujet consentant.



LE SANGHIRN

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Sorts |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------------|
| 1 | +0 | +0 | +2 | +2 | Soins améliorés | — |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +3 | Réduction des dégâts 1/– | +1 niveau de manifestation |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +3 | Toucher guérisseur | +1 niveau de manifestation |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +4 | Réduction des dégâts 2/– | +1 niveau de manifestation |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +4 | Guérison accélérée (1) | +1 niveau de manifestation |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +5 | Réduction des dégâts 3/– | +1 niveau de manifestation |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +5 | Guérison accélérée (2) | +1 niveau de manifestation |
| 8 | +6 | +2 | +6 | +6 | Réduction des dégâts 4/– | +1 niveau de manifestation |
| 9 | +6 | +3 | +6 | +6 | Guérison accélérée (3) | +1 niveau de manifestation |
| 10 | +7 | +3 | +7 | +7 | Réduction des dégâts 5/– | +1 niveau de manifestation |

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Art psi (Int), Artisanat (Int), Autohypnose (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Equilibre (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Premiers secours (Sag)