

Médecin

Ses vêtements maculés de sang, un humain vénérable aux yeux fatigués tente d'endiguer l'hémorragie causée par le coup d'épée du démon. Bondissant entre les jambes balourdes de l'ogre, une halfeline espiègle lui tranche les tendons de son scalpel avec une précision chirurgicale. Errant dans les rues de la nécropole, un elfe masqué examine chaque cadavre, notant dans son cahier les détails qui pourraient éviter une autre épidémie. Pendant que ses compagnons paressent autour du feu de camp, la tieffeline compulse son herbier, cherchant la fleur dont elle sait qu'elle apaisera les piqures des moustiques qui grouillent dans le marais.

Les médecins sont les porteurs de la connaissance du corps. Refusant souvent la facilité des magies arcanique comme divine, que ce soit par manque d'accès à ces pouvoirs, par conviction ou par tradition, ils soignent le corps de leurs pairs par des concoctions médicinales, des opérations chirurgicales ou de simples bandages. Que ce soit par l'expérience, le savoir oral transmis de maître à élève ou l'étude livresque, leurs compétences leur vient de la connaissance approfondie du fonctionnement du corps.

Les vies de médecin diffèrent du tout au tout d'un praticien à l'autre. Là où l'un aura un cabinet confortable ou il recevra à prix d'or les notables de la région, un autre vivra misérablement sur les chemins, soignant contre le gîte et le couvert des gens aussi pauvres que lui. On trouve des médecins à la ville comme à la campagne, certains solitaires, d'autres membres de puissantes confréries. La plupart sont dévoués à leurs patients, travaillant à sauver les vies une à une, mais certains médecins sont au service de la science avant tout, visant à améliorer les connaissances anatomiques ou sur une pathologie en particulier, travaillant dans des laboratoires ou des bibliothèques. On trouve aussi des médecins dans toute armée qui se respecte, en charge de la bonne santé des troupes autant que du soin des blessés après les batailles. Il est rare qu'un médecin quitte son cabinet, son village ou son organisation pour partir à l'aventure, mais quand l'un d'entre eux rejoint un groupe d'aventuriers, c'est un atout inestimable pour la survie de chacun et pour le succès de l'expédition.

Créer un médecin

On devient médecin par héritage, par nécessité ou par vocation. Posez-vous cette question : votre personnage a-t-il choisi de s'engager dans cette difficile voie, ou ce choix a-t-il été fait pour lui, sans doute dès l'adolescence ? Peut-être est-il fils ou fille de médecin ? Orphelin recueilli par un chirurgien-barbier itinérant ? Ou bien un proche ayant besoin de soins particuliers, il aurait étudié pour le soigner ? La question du cadre de pratique médicale est également déterminante, notamment pour choisir la profession de votre personnage. Un médecin de peste aura logiquement vécu une épidémie, sans doute dans une grande ville, tandis qu'un chirurgien-barbier aura été confronté autant aux difficultés de l'itinérance qu'à des maladies communes et des os déplacés.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un médecin en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, l'Intelligence devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution ou la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique sage.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d6 par niveau de médecin

pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

Niveau	Bonus maîtrise	Capacités	Médecine	Spécialité
1	+2	Approche holistique, Diagnostic	-	1
2	+2	Suivi médical, Anatomiste	-	1
3	+2	Pratique médicale	1d6	1
4	+2	Amélioration de caractéristique	1d6	1
5	+3	Capacité de pratique médicale	2d6	1
6	+3	Anatomiste (2)	2d6	1
7	+3	Spécialité (2)	3d6	2
8	+3	Amélioration de caractéristique	3d6	2
9	+4	Capacité de pratique médicale	4d6	2
10	+4	Massage cardiaque	4d6	2
11	+4	Anatomiste (3)	5d6	2
12	+4	Amélioration de caractéristique	5d6	2
13	+5	Spécialité (3)	6d6	3
14	+5	Suivi médical (2)	6d6	3
15	+5		7d6	3
16	+5	Amélioration de caractéristique	7d6	3
17	+6	Suivi médical (3)	8d6	3
18	+6	Anatomiste (4)	8d6	3
19	+6	Amélioration de caractéristique	9d6	3
20	+6	Capacité de pratique médicale	9d6	3

Maîtrises

Armures : légère

Armes : simples

Outils : herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Histoire, Investigation, Nature, Perception, Persuasion et Perspicacité

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- (a) un kit d'herboristerie ou (b) une trousse de soins ou (c) un kit d'alchimiste

Approche holistique : la médecine est pour vous une affaire de connaissance et non de ressenti. Vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence lors des tests de Médecine. Vous obtenez également la maîtrise et l'expertise aux dits tests (doublez votre bonus de maîtrise).

Diagnostic : Dès le niveau 1, vous êtes capable de déterminer en une action simple et par un test d'Intelligence (médecine), si une créature vivante souffre d'une maladie, d'un empoisonnement ou d'une malédiction (même si la créature n'en a pas conscience). Vous obtenez également une estimation de son pourcentage de Pdv actuel.

Sur une créature décédée, le diagnostic permet d'estimer le temps passé depuis sa mort et d'en déterminer les causes.

Spécialité : Au niveau 1, la manière dont vous pratiquez votre activité vous offre des capacités qui vous différencient de vos confrères, vous choisissez une spécialité de votre choix. Les spécialités sont présentées à la fin de la description de la classe. Vous gagnez d'autres spécialités de votre choix aux niveaux de Médecin 7 et 13.

Suivi médical : À partir du niveau 2, vous pouvez poser des pansements, bandages ou attelles simples lors d'un repos court pour aider à revitaliser vos alliés blessés. Vous et toute créature amie récupérant des points de vie à la fin du repos court en dépensant un ou plusieurs dés de vie, récupère chacun 1d6 points de vie supplémentaires.

Les points de vie supplémentaires augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : 2d6 au niveau 14 et 3d6 au niveau 17.

De plus, lors d'un repos long, un nombre d'allié égal à votre modificateur d'Intelligence perdant un niveau d'épuisement en perd deux à la place.

Anatomiste : Au niveau 2, votre connaissance poussée des corps vous permet d'obtenir, pour une action bonus, un nombre d'informations dépendant de votre modificateur d'intelligence sur une créature humanoïde à moins de 9m.

-Pv max

-Résistances

-Vulnérabilités

-Vitesse de déplacement

-Puissance globale

-Capacités particulières

Si la créature dissimule sa véritable apparence ou porte des protections masquantes, les résultats peuvent être faussés ou impossible à déterminer.

Aux niveaux 6, 11 et 18, votre étude poussée (dissection, vivisection, observation en milieu naturel, lecture de recueils spécialisés ...) vous permet d'utiliser votre capacité d'Anatomiste contre un type de créature supplémentaire (Aberrations, Bêtes, Célestes, Dragons, Elémentaires, Fées, Fiélons, Géants, Monstruosités, Morts-vivants ou Plantes)

Pratique médicale : Au niveau 3, vous avez appris à utiliser votre formation de manière avancée sur le champ de bataille. Choisissez une pratique médicale : le chirurgien-barbier, le médecin de peste et le guérisseur. Ces voies sont détaillées plus bas dans la description de la classe. Votre tradition vous confère des capacités au niveau 3 ainsi qu'aux niveaux 5, 9 et 20.

Massage cardiaque : Au niveau 10, vos compétences de sauveteur atteignent des sommets. Vous êtes capable de ramener à la vie des êtres qu'on avait crus morts, comme si vous utilisiez le sort réanimation, mais sans utiliser de composante matérielle.

Chirurgien-Barbier (scalpel)

Systeme immunitaire : exposé régulièrement aux plaies, blessures et infections communes, votre corps a développé une résistance supérieure. Au niveau 3, vous obtenez trois points de vie maximum supplémentaires, puis un point de vie maximum supplémentaire par niveau. Vos dés de vie restent des d6.

Attaque sournoise : À partir du niveau 3, vous savez comment trouver et exploiter subtilement les points faibles d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez l'avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse. Vous n'avez pas besoin d'avoir l'avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque. Le nombre de dégâts supplémentaires augmente à mesure que vous gagnez des niveaux de Médecin ou de Roublard, comme indiqué dans la colonne « Médecine » de la table ci-dessus.

Point vital : Au niveau 5, si vous touchez un ennemi dont vous connaissez la morphologie via Anatomiste au moyen de votre attaque sournoise, vous pouvez renoncer aux dégâts supplémentaires pour l'affliger à la place d'un handicap jusqu'à ce qu'elle reçoive les soins appropriés :

-*Tendons* : vous tranchez précisément les tendons d'une créature en étant pourvue.

(Membre inférieur) : La cible voit sa vitesse divisée par deux et ne peut plus entreprendre l'action Foncer.

(Membre supérieur) : La cible obtient un désavantage à toute action impliquant le membre lésé. Si le membre touché tient un bouclier, celui-ci ne fournit plus qu'un point de CA.

-*Œil* : vous affligez l'œil de la cible d'une estafilade qui réduit son champ visuel en conséquence. Appliquer cette affliction un nombre de fois égal au nombre d'yeux de la cible lui imposera la condition Aveuglée.

-*Cordes vocales* : vous portez un choc violent à la trachée de la cible, qui doit reprendre son souffle, l'empêchant de lancer de sort à composante verbale ou d'effectuer toute action impliquant la voix à son prochain tour.

-*Boite crânienne* : vous assénez un bon coup sur le crâne imposant un désavantage au DD du prochain test ou jet de sauvegarde, y compris pour maintenir la concentration sur un sort.

Prescription médicale : Au niveau 9, vos alliés ont une grande confiance en vous. Si un allié à portée de voix subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui crier un ordre lui donnant la possibilité de se déplacer de la moitié de sa vitesse de déplacement pour se mettre à l'abri, sans déclencher d'attaque d'opportunité.

Opération chirurgicale : Au niveau 20, vous appréhendez pleinement le fonctionnement des corps et pouvez envisager de menues améliorations de celui-ci. Choisissez parmi :

Peau épaisse : gagnez 1 point de CA en toutes circonstances

Elongation des membres inférieurs : gagnez 3m de vitesse de déplacement

Elongation des membres supérieurs : gagnez 1,5m d'allonge

Os solides : ignorez les premiers 6m de toute chute

Branchies : respirez sous l'eau

Membres palmés : votre vitesse de nage passe à 9m

Grands yeux, grandes oreilles : gagnez l'expertise à la perception

Chirurgie esthétique : gagnez l'expertise à un test de compétence de charisme de votre choix

Vous pouvez appliquer ces modifications sur vous-même ou sur une créature consentante, au terme d'une opération durant un repos long. Vous ne pouvez avoir qu'un nombre d'améliorations égal à votre modificateur d'Intelligence actives en même temps.

Médecin de peste (flacons)

Maîtrises supplémentaires : Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit d'alchimiste et du kit d'empoisonneur.

Mithridatisation : exposé régulièrement aux toxines les plus violentes, votre corps a développé une résistance exceptionnelle à celles-ci. Au niveau 3, vous obtenez la résistance aux dégâts de poisons et avez l'avantage pour aux jets de sauvegarde contre ceux-ci. Au niveau 9, ces avantages s'étendent à tout allié auprès duquel vous avez passé dix jours.

Empoisonneur : au niveau 3, vous avez appris à neutraliser les effets des poisons ... mais aussi à les synthétiser. Lors de chaque repos long, vous pouvez produire suffisamment de bouillon de culture pour (niveau de Médecin + modificateur d'Intelligence) doses de poison volatil dont l'application doit se faire le jour même. Le DD de ces poisons est de 8 + Mod Int + Maîtrise. Chaque poison ne peut affecter une cible qu'une fois toute les 24 heures.

-Fatigue en flacon de Philibert Flémingus : Après 1d4 round de gestation, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir deux niveaux d'épuisement. En cas de succès de 5 ou moins au test, la cible est victime d'un malaise passager et ne peut entreprendre qu'une action simple ou une action bonus ou une action de mouvement à son prochain tour.

-Violent vomitif de Vevolda Vachefolle : La cible est immédiatement prise de nausées irrésistibles. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou rendre son dernier repas, ce qui peut annuler les effets d'une potion ou libérer la victime d'une morsure ou d'un engloutissement. La cible perd aussi sa prochaine action. En cas de succès de 5 ou moins au test, elle subit quand même un désavantage à toute action entreprise à son prochain tour.

-Hallucinogènes d'Ulane de Siennes : Au cours des prochains 1d6 rounds, la cible doit réussir au début de chacun de ses tours un jet de sauvegarde de Sagesse ou être victime d'une folie passagère pour une durée d'un round.

-Saloperie en bouteille : la cible doit réussir un jet de sauvegarde de constitution ou subir 1d6 dégâts de poison, ou la moitié de ces dégâts en cas de succès. Le nombre de dégâts supplémentaires augmente à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la colonne « Médecine » de la table ci-dessus.

Apothicaire : Au niveau 5, vous avez pris l'habitude de préparer vos mixtures plus rapidement. Il vous suffit de 30 minutes lors d'un repos court pour recharger vos poisons volatils pour la fin de journée.

Drogues de bataille : Au niveau 20, vos études sur la chimie du vivant dépassent le domaine du naturel. Chaque jour, vous êtes en mesure de préparer un nombre de fortifiants égal à votre modificateur d'Intelligence. Vous pouvez préparer des fortifiants pour chacune des caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme). Une créature sous l'effet d'un fortifiant profite d'un bonus de +2 dans ladite caractéristique, qui peut dépasser 20, mais pas 24, pendant 24 heures. Une même créature peut cumuler plusieurs fortifiants, à condition que les fortifiant soit d'un type différent les uns des autres.

Guérisseur (sorts)

Niveau	1	2	3	4
3	2	-	-	-
4	3	-	-	-
5	3	-	-	-
6	3	-	-	-
7	4	2	-	-
8	4	2	-	-
9	4	2	-	-
10	4	3	-	-
11	4	3	-	-
12	4	3	-	-
13	4	3	2	-
14	4	3	2	-
15	4	3	2	-
16	4	3	3	-
17	4	3	3	-
18	4	3	3	-
19	4	3	3	1
20	4	3	3	1

Sorts : Au niveau 3, l'expérience vous a prouvé que la science est accablée de limites que seule la magie peut repousser. Vous avez appris quelques tours qui complètent vos capacités médicales.

Sorts lvl 1 : Mot de guérison, Soins

Sorts lvl 2 : Prière de guérison, Restauration partielle

Sorts lvl 3 : Délivrance des malédictions, Mot de guérison de groupe

Sorts lvl 4 : Protection contre la mort, Aura de pureté

Utilisez l'intelligence pour lancer ces sorts.

Votre manque de pratique de la magie vous confère un nombre d'utilisations limitées de ces sorts, que vous compensez toutefois par vos connaissances anatomiques poussées vous permettant de cibler précisément l'effet de vos sorts. Lorsque vous lancez un sort de soins, et que vous obtenez 1 ou 2 à un dé, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2.

Métabolisme adapté : connaissant bien les effets de la magie sur le fonctionnement du corps, vous avez appris à mieux l'appréhender quand vous y êtes vous-même confronté. Au niveau 3, vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de constitution. Au niveau 9, vous obtenez l'avantage à ceux-ci.

Energie curative : Au niveau 5, vous développez le potentiel de soigner directement en rechargeant l'énergie vitale de vos patients, sans passer par l'entremise d'un sort. Vous disposez d'une réserve de d6 définie par la colonne « Médecine » du tableau du médecin qui se recharge à chaque repos court. Au prix d'une action, vous rendez à un allié blessé des points de vie en consommant le nombre de d6 de votre choix.

Magie chirurgicale : Au niveau 20, vos soins magiques sont encore plus efficaces si vous prenez le temps d'examiner votre patient. Dans une situation qui n'implique pas d'urgence particulière, tout soin effectué via un sort de soins ou votre capacité d'Energie curative rendra le nombre maximal de points de vie.

Spécialité

Au cours de votre formation, ou par la pratique dans votre vie d'aventurier, vous avez étudié plus spécifiquement certaines disciplines qui vous apportent des capacités additionnelles :

Arracheur de dents : Vous avez l'avantage à vos tests de Charisme (tromperie). Contre une créature maîtrisée et attachée convenablement, vous pouvez utiliser votre modificateur d'intelligence pour réaliser un test d'intimidation, effectué avec avantage.

Biologiste : Spécialiste de l'anatomie des animaux, vous pouvez les soigner aussi bien que les êtres pensants, obtenant au passage la maîtrise de la compétence sagesse (Dressage) vis-à-vis d'une bête blessée. De plus, votre capacité anatomiste fonctionne également sur les bêtes.

Brancardier : Double votre capacité de charge, de plus vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale en transportant un allié inconscient.

Croque-mort : Sans rien enlever à votre capacité à soigner les vivants, vous savez vous occuper des défunts. Vous obtenez la maîtrise de tout jet de compétence impliquant des cadavres ou des mort-vivants, et pouvez utiliser votre capacité anatomiste sur ces derniers. Un cadavre frais dont vous pouvez vous occuper pendant une heure profite des effets du sort « Préservation des morts »

Hypnotiseur : Par un test de Charisme (représentation) opposé à un Jds Sagesse d'une cible amicale (vous avez l'avantage au test) ou sous contrôle, vous pouvez plonger cette dernière dans un profond sommeil. Dans cet état, la cible obéit à des ordres simples et se voit imposer un désavantage à toutes ses compétences sociales, ce qui peut la pousser à révéler des informations qu'elle n'aurait pas divulguées en temps normal.

Infirmier : Contraint régulièrement à faire prendre leur médication à des patients récalcitrants, vous obtenez la capacité d'effectuer un test de Force (Athlétisme) opposé pour imposer la consommation d'une potion, d'un poison ou de toute autre boisson à une créature pourvue d'une bouche.

Soigneur : La qualité de vos soins et de vos pansements s'est améliorée par la pratique régulière. Les dés de soins de votre capacité Suivi médical passent à des d8

Pharmacien : Vous connaissez parfaitement les potions, tant médicinales que magiques. Vous pouvez identifier la plupart d'un simple coup d'œil, et pouvez utiliser un test d'Intelligence (médecine) pour négocier l'achat de potions.

Psychiatre : Spécialiste des maladies mentales, vous savez comment en atténuer les effets. Quelques soins rapides (1 action) permettent à un allié d'ignorer les inconvénients d'une folie passagère ou d'obtenir un Jds Charisme ou Sagesse avec avantage pour résister à une folie persistante. Les folies à durée illimitée ne peuvent être soignées par ce biais, mais une thérapie poussée peut aider à en réduire les effets.