

Fiche de métier OFFICIER

Je suis officier dans l'armée fanghienne ! Ma carrière va m'amener à devenir de plus en plus gradé, et j'aurai de plus en plus de responsabilités... Mon travail consiste à diriger les unités au cours des missions, à prendre part au combat, à gérer le matériel de terrain, à mesurer les risques et à rester en vie... Pas facile, tout ça.

Pré-requis : INT minimum 11, CHA minimum 12 – **AT** : 9 **PRD** : 10 – **EV** : origine

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins, orques et demi-orques (langue, érudition)

Plan de carrière : aspirant chef, capirol, capirol-chef, sargent, clipitaine, commandant, général

BONUS : l'officier accède plus rapidement que les autres soldats aux montures exceptionnelles : le clipitaine peut ainsi chevaucher une monture épique, et le commandant une monture épique volante

J'ai développé les compétences suivantes :

CHEF DE GROUPE (militaire) : le chef de groupe dans l'armée représente l'autorité en mission – les troupes de grade inférieur doivent suivre ses instructions ou risquer la punition. Son rapport fait foi pour déterminer le comportement des autres soldats et leur allouer des récompenses. En dehors de la mission, l'officier est lui-même sous les ordres d'un officier supérieur, auquel peuvent éventuellement se plaindre les soldats si le comportement du chef de groupe n'est pas exemplaire.

ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.

MÉFIANCE (INT) : utilisable au cours d'une discussion, permet de savoir si un autre personnage ment.

LANGUE DES MONSTRES (INT) : permet de comprendre la langue de certaines créatures monstrueuses dotées de paroles, et de discuter avec eux.

APPEL DES RENFORTS : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé (éviter l'attaque d'opportunité ennemie).

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

