

Le semi-homme MÉDECIN (niveau 4 avec 720 XP)

Étape 1 : Définissez le sexe et le nom de votre personnage !

Étape 2 : Cochez les compétences « Érudition » et « Tirer correctement » dans la fiche du semi-homme, ainsi que « Premiers soins » et « Chevaucher » dans la fiche de l'Ingénieur.

Né au sud de Fernol, cet personnage a vécu paisiblement sa jeunesse. Gentil et affable de nature, il a décidé qu'il pouvait aider son prochain en apprenant des techniques de soin, en plus des recettes de cuisine. Il a ainsi réussi à se faire un beau petit pécule en tant que guérisseur de village, et a décidé de voyager ensuite pour voir du pays. Il s'est payé un stage d'équitation puis a traversé les montagnes avec un convoi de marchands, ce qui lui a permis d'apprendre également quelques techniques d'attaque et de défense. Il vit à présent dans les collines d'Altronille où il se prépare à installer sa nouvelle activité de médecin. Pour cela, il est parti chercher dans des ruines proches des champignons spéciaux « Gourbocrac » afin de fabriquer des médicaments.

Au niveau de l'équipement, le semi-homme possède du matériel unique provenant du Territoire de Fernol. Il a notamment un lance-pierre redoutable et une pochette de billes spéciales, très douloureuses.

PROTECTIONS :

- Gambison Fernolien du Sud : PR3, COU+1, CHA+1 (Rup. 1-2)
- Toque Fierbedon : PRI (Mag.), CHA+1 (Rup. 1-2)
- TOTAL SCORE PR : 4 (dont 1 magique)

ARMEMENT :

- Viandard de Trappeur (gros couteau) : ID+3 PI, AT+1, COU+1, PRD-1 (Rup. 1-2)
- Lance-Pierre de Trappeur : ID+2 PI, (AD+1 au tir (Rup. 1-2) (1 tir tous les 3 assauts)

PROJECTILES, DANS UNE POCHETTE DE CEINTURE :

- 8 billes d'acier Fierbedon : AD+1 (tir)
- 4 billes lestées à pointes Fierbedon : Dégâts +1
- 2 billes explosives Fierbedon (utilisables une seule fois) : +2D6 PI de feu à l'impact
- 2 billes transnaturelles Fierbedon (utilisables une seule fois) : Ignore la PR. Nat de la cible

ÉQUIPEMENT :

- Vêtements de rechange classiques dans le sac, sac à dos renforcé, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, matériel de cuisine, cuiller en bois, couverture et matelas, briquet, 50 m de ficelle, matériel médical de base (scalpel, couteau bandes, aiguille et fil à suturer, désinfectant, produit cicatrisant), 6 rations de nourriture de voyage
- 1 potion de soin effet majeur (+15 PV et guérison des plaies), 2 fioles de décoction médicinale, 4 doses d'alcool blanc, 3 doses d'huile standard, sel et poivre, 2 doses de gui
- Monture : cheval de base

SPÉCIAL :

- L'ingénieur connaît déjà « Nabot dans les jambes », qui lui permet de faire chuter une cible à la place d'un assaut, en se jetant sous lui
- L'ingénieur médecin rend 2 PV supplémentaires à une cible avec un « premier soin » réussi

Fiches importantes à part : Fiche d'Origine Semi-Homme, Fiche de Métier « Ingénieur » (avec les bonnes cases de compétences optionnelles cochées, comme indiqué en haut de la page).

Monture et coups spéciaux du semi-homme INGÉNIEUR

CHEVAL DE BASE

Pour voyager plus vite sans se fatiguer, à bas niveau.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, orque et gobelin

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 28 / COU : 8 / RM : 6

◆ Cavalier : CHA-1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 100 P.O. (+20 à 40 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Nabot dans les jambes

Utilisable par :
- Toute origine de petite taille

✗
Utilisation : 1 fois par heure
- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : cible au sol, rate 3 assauts
- Le héros se jette dans les jambes de l'ennemi
Épreuve : AD standard
Conditions : selon cible
- La cible doit être un humanoïde de taille standard

En cas d'échec critique :
- Le héros subit une attaque imparable
Réussite critique : -3 PV pour la cible

Coup spécial de : Corps à corps
Réussite de ce coup : +1 XP

Les recettes d'ingénieur fournies dans les deux pages à part sont des manipulations qui demandent une épreuve sur le score d'INGÉNIOSITÉ (moyenne INT et AD du personnage). La difficulté de l'épreuve, notée dans la recette, indique si l'ingénieur a un bonus (difficulté basse), une épreuve de base ou un malus (difficulté haute) à l'épreuve. Si le score de difficulté indiqué est plus haut que le score d'ingéniosité, la différence entre les deux donnera un malus à l'épreuve. Si le score de difficulté est plus bas que le score d'ingéniosité, la différence donnera un bonus à l'épreuve. Si les deux scores sont identiques, c'est une épreuve normale. Les recettes à haute difficulté étant généralement de haut niveau, dans le cas présent le héros aura toujours un bonus, plus ou moins élevé, au pire une épreuve neutre.

Exemple 1 : pour faire un « Diagnostic rapide » (difficulté : 5), prenons le score d'Ingéniosité du personnage (moyenne de INT 12 et AD 14, ce qui nous donne 13) et faisons la différence : $13 - 5 = 8$. Le héros aura donc un bonus de +8 à l'épreuve d'ingéniosité pour réussir cette recette, autant dire que ce sera toujours réussi.

Exemple 2 : pour faire une « Réduction de fracture » (difficulté : 11), faisons la différence : $13 - 11 = 2$. Le héros aura donc un bonus de +2 à l'épreuve d'ingéniosité pour réussir cette recette, ce qui lui donnera donc une épreuve sur 15.

L'ingénieur ne peut opérer les recettes que lorsqu'il possède un niveau égal ou supérieur à celui de la recette (précisé en haut de la recette). Il doit également disposer des bons ingrédients !