



Une nouvelle classe « le médecin » pour DD3.

Aide par Cerbere.

Médecin

Note :

Cette classe est destinée a des joueurs qui veulent faire du bon roleplay, gros bill s'abstenir. Elle est idéale dans un monde de campagne où la magie est rare.

Description

L'altruisme est la plus grande qualité du médecin. Il est prêt à sacrifier sa vie pour sauver celle des autres. Il passe des heures à étudier les techniques et autres formules chimiques lui permettant d'élaborer des remèdes aux maladies et blessures les plus graves. Certains restent en ville où leurs seules aventures sont les recherches d'ingrédients au marché, d'autres, plus courageux, partent a l'aventure pour aider leurs prochains.

Aventure : Peu sont élus pour partir à l'aventure, seuls les plus courageux ou les plus fous décident de quitter la protection des villes et villages pour voyager avec des groupes d'aventuriers. Bien sur, ils ne sont pas idiots au point de partir sans connaître un minimum de choses pour se défendre, en effet, certains médecins utilisent des arbalètes légères ou des arcs. Ils essaieront toujours de voyager avec des gens qui ont les même principes qu'eux.

Profil : Aucune autre classe de personnage n'est aussi douée pour soigner. Le médecin connaît énormément de remèdes et de techniques pour soigner les autres. Au fil du temps, il découvre des méthodes lui permettant de tirer du danger de nombreuses personnes.

Alignement : il faut avoir un sens de l'altruisme très poussé pour être un bon médecin. La plupart ont un alignement bon bien que certains soient neutre, mais ceux-ci restent rares.

Religion : La plupart n'en ont pas, ils refusent de croire que leur vie est dirigée par un dieu il préfèrent mettre leur foi dans la science, il arrive cependant que certains prient une divinité bonne ou neutre.

Antécédents : Les médecins commencent généralement leur formation comme apprenti chez un confrère, si ce n'est pas le cas ils apprennent le minimum pour se débrouiller par leurs propres moyens. Certains ont tout appris par eux même mais la tâche est plus ardue et entraîne une

succession de réussites et d'échecs. Bien qu'une certaine rivalité puisse naître entre deux médecins, ceux-ci se respecteront toujours et se considéreront comme faisant partie d'une même « grande » famille.

Races : Les humains sont les plus enclin à exercer cette profession mais les exceptions sont là pour confirmer la règle.

Autres classes : Leurs faiblesses au combat les obligent à rester en retrait sous la protection des guerriers. Ceux-ci les apprécient pour leurs soins et leur aide dans les situations critiques. Les médecins respectent les prêtres mais ne comprennent pas leur dévotion à une puissance supérieur. Ils s'entendent très bien avec les mages avec lesquels ils peuvent s'entretenir des heures durant sur les techniques utilisées à la création de diverses préparations.

Informations Techniques

Caractéristiques : L'intelligence est importante pour le médecin car elle modifie le résultat de ses jets de médecine. Une bonne sagesse lui est également nécessaire puisqu'il doit prendre des décisions rapidement, décisions qui influenceront la survie ou non d'un individu.

La dextérité peut également lui servir s'il souhaite faire l'usage d'un arc ou d'une arbalète.

Alignement : composante bonne ou neutre

Dès de vie : D6

Compétences de classe :

Herboristerie (Int), connaissance de l'anatomie (Int), premiers secours (Sag), chirurgie (Int), connaissance des maladies (Int), artisanat (préparation) (Int), sang-froid (Sag), détection (Sag)

Points de compétences niveau 1 : (4 + modificateur d'intelligence) * 4

Points de compétences à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'intelligence

Caractéristiques de la classe :

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de réflexes	Jet de vigueur	Jet de volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Diagnostic, préparation, Attaque parfaite (+1d6)(1 fois par combat)
2	+1	+0	+0	+3	
3	+2	+0	+1	+3	Attaque parfaite (+2d6)(2 fois par combat)
4	+2	+0	+1	+4	
5	+3	+1	+2	+4	Médecine de guerre, don supplémentaire
6	+4	+1	+2	+5	Attaque parfaite (+3d6)(2 fois par combat)
7	+4	+2	+2	+5	
8	+5	+2	+3	+6	Immunité aux maladies mineures
9	+5	+3	+3	+6	

10	+6	+3	+4	+7	Attaque parfaite (+4d6)(3 fois par combat), don supplémentaire.
11	+6/+1	+3	+4	+7	Don
12	+7/+1	+4	+4	+8	Attaque parfaite (+5d6)(3 fois par combat)
13	+7/+2	+4	+5	+8	
14	+8/+2	+4	+5	+9	
15	+8/+3	+5	+6	+9	Maître guérisseur, don supplémentaire
16	+9/+3	+5	+6	+10	Attaque parfaite (+6d6)(4 fois par combat)
17	+9/+4	+5	+7	+10	
18	+10/+4	+6	+7	+11	Immunité a toutes les maladies
19	+10/+5	+6	+8	+11	
20	+11/+5/+1	+6	+9	+12	Retour de la vie

Voici les particularités et aptitudes de la classe de médecin.

Armes et armures : Le médecin n'a jamais été formé au maniement des armes de guerre. La plupart choisissent l'arc, l'arbalète légère, l'épée courte, la dague ou le bâton car leurs connaissances de l'anatomie font d'eux des adversaires à ne pas négliger. Ils n'ont pas été formés au port d'armure de guerre et les seules armures qu'ils savent utiliser sans malus sont les armures de cuir.

Compétences : Comme vous l'avez remarqué, le médecin a des compétences qui ne sont pas présente dans le livre de base mais je pense qu'elles sont indispensables pour cette classe. Elles parlent toutes d'elles même mais je crois qu'une précision pour chacune d'elles est de rigueur.

Sang froid : En effet, un médecin sur le champ de bataille devra garder son sang froid car les décisions qu'il prendra en quelques secondes seront peut être fatal au patient. « Sang froid » représente la compétence concentration mais en plus poussée et s'utilise en plein combat.

Premiers secours : voir les règles de base dans le manuel du joueur page 73, néanmoins une petite modification est de rigueur. En tant que médecin le DD est modifié :

Tâche	DD
Premiers secours	10
Soins suivis	10
Blessure de chausse-trappe	10
Empoisonnement	DD du poison
Maladie	DD de la maladie + bonus si connaissance de la maladie

Premiers secours : En plus de stabiliser le patient comme décrit dans le manuel du joueur, celui-ci reçoit 1d4 points de vie.

Soins suivis : les patients suivit récupèrent 3 fois plus vite que la normal. Un médecin de niveau 1 peut soigner jusqu'a 8 patients à la fois (+1 par niveau). Le médecin a besoin de matériel comme des bandages, des pommades et autres préparations que l'ont trouve dans les zones civilisées.

Blessure de chausse-trappe : Voir page 73 du manuel du joueur.

Empoisonnement : Voir page 73 du manuel du joueur.

Maladie : Voir pages 73 du manuel du joueur mais à cela il faut rajouter le bonus de connaissance de la maladie du médecin s'il a déjà rencontré celle-ci que ce soit sur un patient ou dans un livre. Le DD de connaissance de la maladie est fixé selon sa gravité. Exemple : Harlok souffre d'une maladie commune. Atlan le médecin du quartier ouest la connaît pour l'avoir déjà traitée. Le DD de connaissance de la maladie est fixé à 10. Atlan fait un 15 sur son jet ce qui lui confère un bonus de 5 (15-10) à reporter sur son jet de maladie (premiers secours).

Note : une trousse de premier secours confère un bonus de +2 aux jets de premiers secours.

Chirurgie : Il existe deux sortes de chirurgie celle que l'on pratique dans un endroit propre avec le matériel adéquat, et celle que l'on pratique dans la boue avec le cris des hommes.

Tâche	DD	DD terrain
Chirurgie légère	15 à 20	20 à 25
Chirurgie lourde	20 à 30	+ 30
Amputation	10	15

Préparation : Le médecin doit disposer d'un laboratoire et des composantes nécessaires à la fabrication de potions, baumes, bandages résorbant etc. La préparation de potions demande généralement une journée et de l'argent pour les ingrédients et les fournitures nécessaires. Grâce aux connaissances acquises auprès de ses confrères, dans les livres ou par lui-même, le médecin sera capable de réaliser plusieurs types de potions.

Tableau a titre indicatif :

Tâches	DD	Coûts	Xp dépenser
Petite potion de vie	15	50	2
Potion de vie moyenne	20	150	12
Grande potion de vie	30	250	30
Fortifiant	15	30	1
Vaccin	30	300	35

Aptitudes :

Diagnostic : Les sens du personnage sont entraînés à reconnaître certains symptômes de maladie, le type de blessures, les refroidissements et autres désagréments qui pimentent la vie de tous les jours. Le fait de reconnaître une maladie ou une blessure donne des bonus aux jets de premiers secours et de chirurgie. Le jet s'effectue sur un D20 plus le bonus octroyé par un éventuel jet réussit en connaissance (anatomie) s'il s'agit d'une blessure ou connaissance (maladie) s'il est question d'une maladie. Dans le cas peut probable ou le médecin ne posséderait pas ces connaissances, il effectue un jet d'intelligence.

Note : Si le médecin rencontre une maladie qu'il a déjà traitée a maintes reprises, inutile de lui demander un jet de diagnostic restez logique.

Tâches	DD	Bonus
Blessure légère	15	+2
Blessure grave	20	+1
Maladie anodine	10	+2
Maladie grave	25	+1
Empoisonnement	20	+1

Préparation : Le personnage est capable de réaliser des baumes, potions, fortifiant et autres préparations qui pourraient l'aider dans sa profession.

Attaque parfaite : Grâce a sa connaissance de l'anatomie humaine, le personnage connaît certains points vitaux. Pour réaliser une attaque parfaite, le PJ doit faire un jet d'intelligence (DD fixé par le MJ). Si celui-ci est réussi, il ajoutera 1d6 de points de dégâts au niveau 1; 2d6 au niveau 3 etc.. L'attaque parfaite peut se faire avec une arme de distance ou une arme de contact.

Médecine de guerre : Le médecin est habitué a traiter des blessés sur les champs de bataille ou en plein combat. Il est capable de prendre des décisions très rapidement et bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sang froid, premiers secours et chirurgie.

immunité aux maladies mineures: A force de côtoyer des agents infectieux le médecin a développé un système immunitaire assez résistant. Il n'est pas affecté par les rhumes et autres maladies courantes qui pourraient l'immobiliser quelques jours.

Maître guérisseur : Grâce a ses longues années de pratique, le personnage est capable de réaliser plus rapidement et plus efficacement des préparations. Exemple : On prépare généralement une potion en une journée sauf celles qui doivent mettre du temps à « mûrir » grâce a cette aptitude le médecin est capable de créer la même potion en quelques heures. S'il choisit de prendre la journée complète la potion aura un effet plus puissant (exemple: une potion de vie 1d6 pourrait devenir 1d8)

immunité à presque toutes les maladies : Le système immunitaire du personnage est presque parfait, il est capable de survivre à la plupart des épidémies grâce a sa méthodologie et a son hygiène.

Retour à la vie : une fois par combat, le personnage est capable de « ramener » à la vie un individu. Pour cela le mort ne peut pas l'être depuis plus de 5 rounds et deux rounds sont nécessaire au médecin pour agir. Une fois ces conditions réunies, un 1 sur 1D4 permet au médecin de ranimer la victime.

Il est bien évident que le médecin, pour réussir cette prouesse, a besoin que le corps du patient soit en un seul morceau (donc décapitation ou autres blessures grave sont exclues pour réussir cette opération).

Liste de dons pour le médecin :

Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Esquive, Souplesse du serpent, Talent, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide , Tir monté, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.