

## Fiche de métier MÉDECIN

Un soldat capable de combattre bien sûr, mais aussi de soigner ses camarades, de reconnaître les poisons et maladies, de vérifier la nourriture et d'utiliser du matériel spécifique. C'est généralement à lui qu'on confie les potions et parchemins.

**Pré-requis** : INT minimum 12 et AD minimum 12 – **AT** : 9 **PRD** : II – **EV** : origine +2

**Origines compatibles** : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse) ainsi qu'aux barbares (trop compliqué)

J'ai développé les compétences suivantes :

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

**PREMIERS SOINS (AD, INT)** : permet d'essayer de soigner un ami sur une épreuve de moyenne AD/INT.

**APPEL DES RENFORTS** : permet de fuir un combat sans risquer d'être blessé.

**NAGER (AD, FO)** : le héros a déjà appris à nager et peut passer des épreuves en immersion.

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

**CUISTOT (AD)** : permet à tout le groupe de récupérer des PV supplémentaires quand il prépare un repas.

**RUNES BIZARRES (INT)** : permet de lire ou d'interpréter les écritures étranges et symboles.

