ARCHÉTYPE MARTIAL, MÉDECIN DE BATAILLE



es Médecins de bataille sont parmi les membres les plus altruistes et les plus respectés de l'armée, bravant les plus grands dangers pour accomplir leur mission ou évacuer ceux qui pourraient être sauvés en dehors du champ de bataille.

Infatigables et imperturbables pour remplir leurs devoirs, ces soigneurs sont d'une rare compétence malgré l'âpreté et le chaos qu'engendre un conflit. Au-delà de leurs capacités de soins évidentes, les plus habiles d'entre eux peuvent user de leur savoir de l'anatomie et de la médecine pour renforcer leur aptitude à blesser.

MÉDECINE DE TERRAIN

Quand vous choisissez cet archétype au 3ème niveau, vous êtes initiés aux fondamentaux de la médecine de guerre.

Sortir ou ranger une trousse de soins ne vous coûte pas d'action, et vous obtenez la maîtrise de la compétence Médecine

De plus, par une action simple ou une action bonus, vous pouvez choisir une créature que vous pouvez voir et toucher et dépenser une utilisation d'une trousse de soins pour produire l'un des effets suivants :

Soins paramédicaux. Vous stabilisez la cible et vous pouvez mettre fin à un état qu'un jet de sauvegarde de Constitution réussi permet normalement d'arrêter.

Premiers soins. La cible peut dépenser jusqu'à deux Dés de Vie comme si elle prenait un repos court. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois entre deux repos long ou court par la même créature, et vous lui faites regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre niveau de guerrier par Dé de Vie dépensé de la sorte.

SOINS INTENSIFS

Au niveau 7, vous avez progressé dans votre étude du domaine, ce qui vous donne accès à des traitements plus sophistiqués. Vous doublez votre bonus de maîtrise pour la compétence Médecine et obtenez les capacités suivantes :

Convalescence. À la fin d'un repos long ou court, vous pouvez fabriquer une trousse de soins en récoltant des composants de la faune et la flore alentour. Les trousses de soins fabriquées de la sorte ne sont pas propres à la vente. Vous pouvez par ailleurs soigner jusqu'à cinq créatures avec une de ces trousses de soin. L'utilisation d'une trousse de soin permet d'ajouter la moitié de votre bonus de Médecine aux points de vie regagnés en dépensant des Dés de Vie à la fin de leur repos, ainsi qu'aux jets de sauvegarde de Constitution réalisés dans cette période.

Médecine avancée. Quand une créature regagne des points de vie grâce à votre aptitude Médecine de terrain, vous pouvez doubler les points de vie récupérés et utiliser l'effet *Soins paramédicaux*. Si vous le faîtes, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude avant votre prochain repos long ou court.



ETUDES ANATOMIQUES

Au niveau 10, vous pouvez évaluer l'anatomie d'un adversaire avec une grande précision et intuition, identifiant ses vulnérabilités particulières.

Par une action, vous pouvez réaliser un test de Sagesse (Médecine) sur une créature que vous pouvez voir avec un DD de 10 plus la distance en mètres qui vous en sépare. Sur une réussite, vous savez si la cible a au moins la moitié de ses points de vie restants, si elle est affectée par une maladie ou un poison et si elle a des vulnérabilités, immunités ou résistances particulières.

De plus, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez ajouter votre bonus de Médecine aux dégâts infligés par une attaque sur cet adversaire.

PROMPTE RÉANIMATION

Au niveau 15, vos compétences médicales vous permettent de ramener à la vie ceux qui s'apprêtent à franchir le seuil de la mort.

Par une action, vous pouvez dépenser une utilisation de trousse de soins sur une créature morte que vous pouvez toucher et voir pour réaliser un test de Sagesse (Médecine) DD25. Sur une réussite, la cible revient à la vie avec un point de vie, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une construction ou d'un mort-vivant, et qu'elle soit morte il y a moins d'une minute d'une autre cause que la vieillesse.

Elle ne peut pas être ranimée de la sorte une nouvelle fois avant d'avoir accompli un repos long ou court.



CRÉDITS

Création originale de <u>Surrealistik</u>.

Illustration de <u>Mansik Yang</u> (présence d'illustrations NSFW).

Cette aide de jeu a été réalisé grâce au site <u>The Homebrewery</u>.

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

DOCTEUR ÈS BATAILLES

Au niveau 18, vos talents pour sauver des vies sur le champ de bataille sont devenues légendaires. Vous gagnez les capacités suivantes :

Chirurgie de terrain. Vous pouvez maintenant utiliser votre aptitude Prompte réanimation par une action bonus. Vous pouvez aussi utiliser votre aptitude Médecine avancée deux fois entre chaque repos long ou court.

Once de prévention. Votre aptitude *Convalescence* permet à au plus deux de vos cibles d'obtenir un avantage aux jets de sauvegarde de Constitution ou une résistance aux dégâts nécrotiques ou de poison pour une heure. L'effet peut être différent pour chaque cible.

Revitalisation. Une créature réanimée par votre aptitude Prompte réanimation récupère des points de vie égaux à votre niveau de guerrier. Vous pouvez augmenter le résultat en dépensant jusqu'à deux autres utilisations de la trousse de soins, à raison du même nombre de points de vie gagnés par utilisation dépensée.

REMERCIEMENTS

Merci aux scribes Benoît, Franck, Gaspard, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture. Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien

des **tipeurs**: Bruno B., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Éric T., Florent B., François LdL., Guillaume D., Guillaume M., Michel C., Pierre P., Quentin P., Ronan M. et Sébastien D..