



MÉDIC'

Maintenant que la violence est tristement omniprésente, la médecine est encore plus précieuse.

Certains d'entre nous prostituent leur connaissance aux plus forts pour mieux s'en tirer. D'autres tentent de venir en aide à tout un chacun... À leurs risques et périls ! Face à une maladie peu connue, virulente et dangereuse, il y a tout à perdre et si peu à gagner.

Au moins, je peux aider ceux qui me sont proches. Peut-être verrons-nous la fin de cet enfer ?

Édouard MORTON



**« J'ai fait le serment d'Hippocrate.
Je le tiendrai. »**

Médecin de famille parmi tant d'autres, Édouard n'avait rien qui le destinait à s'impliquer dans le chaos environnant. Devant les faits accomplis, il décida de faire ce qu'il pouvait pour amoindrir les dégâts d'un monde devenu fou. À son échelle, il y arrive...

Pour le jeu, jouer un médic' vous permettra d'empêcher vos compagnons de mourir de leurs blessures. Du moins s'il n'y en a pas trop. Un bon médic' est aussi capable de contrer les infections et les hémorragies, voire même sauver la vie d'une personne pourtant logiquement condamnée sans espoir de survie. Il est un atout nécessaire pour tout groupe de survivants organisés !

Dans une équipe, le médic' est le rôle privilégié des plus attentionnés... Ou des plus prudents ! Vous savez mesurer les risques ? Vous êtes toujours là pour aider vos amis une fois le danger passé ? Ce personnage vous permettra d'être indispensable et chouchouté par vos coéquipiers tout au long du jeu !

En termes de complexité, le médic' demande un peu de mémoire et un smartphone souvent en main. En effet, il faut se choisir quel compagnon soigner à quel moment... Et qui sacrifier potentiellement !

NOTA BENE : Pour cette première partie, ses soins sont automatisés pour simplifier la prise en main de l'application. Le smartphone sera donc rangé. Pas de risques cette fois-ci !

**Même avec les meilleures compétences du monde, les risques ne sont jamais nul.
Vous sentez-vous capables de sauver vos compagnons in extremis ?
Alors vous êtes un médic' !**