

GN Terres de Nod - Appendice 02

ALCHIMIE

ET

MÉDECINE

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	3
L'ALCHIMIE	4
Généralités	4
Fabrication	4
Utilisation	6
Ingrédients	7
Liste des Poisons	9
Liste des potions	11
LA MÉDECINE	15
Généralités	15
Emplâtres et Panacées.....	15
Soins des blessures	16
Liste des cartes.....	17
Analyses Laborantines.....	17
Traitement des Maladies.....	17
Traitement des Poisons.....	18
Médecine des Flux Vitaux.....	19
Documents Hors-Jeu.....	20

INTRODUCTION

Ce livret est l'appendice des règles dédié aux diverses formes de médecine. Il a été rédigé pour présenter certaines compétences spécifiques plus en détail.

Ces compétences sont :

- Alchimie
- Médecine

Vous trouverez ici les mécaniques régissant ces compétences pour lesquelles des explications et précisions sont nécessaires.

Si les compétences en question ne vous intéressent pas, la lecture de l'appendice n'est pas une obligation : les différents effets que vous pouvez subir en jeu sont décrits dans "Appels spéciaux" du livret de règles *TdNRègles01-RèglesGénérales*. Autrement dit, la lecture de vos compétences et de ces appels vous suffira pour votre jeu.

L'ALCHIMIE

Ça, c'est ce que j'appelle de la science. Ha ! Ils me font marrer à la SCT ou à Khordel. Avec l'alchimie au moins, pas de blabla théorique sur la fusion du thaum ou le point d'ébullition du Souffle. Quelques principes qui s'accordent, quelques ingrédients, un alambic, un brin de tâtonnement et d'ésotérisme et hop ! Une potion qui va bien.

Les guerriers, les assassins, les diplomates, les flics... Tout le monde finit par regretter qu'il n'y ait pas un alchimiste dans le coin...

Généralités

L'alchimie est une activité complexe et ésotérique, qui s'est forgée au fil du temps. Les hommes ont expérimenté soigneusement et ont découvert de façon empirique les propriétés de différentes substances qui, mélangées, permettent d'altérer la matière et particulièrement le corps humain.

Il est difficile d'imaginer comment les premiers essais ont pu être effectués et réussis. Sans doute un homme eut-il le sentiment que les ingrédients alchimiques qu'il ingérait agissaient sur son organisme. Peut-être découvrit-il par hasard que ces objets réagissaient ensemble.

Pour les humains de Magna Sphaera, l'Alchimie reste pleine de secrets. Les alchimistes rechignent à partager leurs découvertes, souhaitant garder l'exclusivité pour s'assurer le contrôle de leur clientèle.

L'alchimie est aussi affaire de magie. Chaque ingrédient alchimique représente un concept et est utilisé d'une manière bien précise dans les préparations.

Ces ingrédients sont des substances particulières, que l'alchimiste a appris à repérer dans la nature et à extraire du corps de certains animaux, de certaines plantes voire de certains minéraux.

Les préparations que peuvent concocter les alchimistes sont nombreuses : potions de soin, de force, poisons fatals ou incapacitants... Ces individus, détenteurs d'un immense savoir, ont ainsi acquis une place importante. On trouve des alchimistes dans certaines armées, dans les cercles des personnes influentes et souvent, ils collaborent avec les médecins.

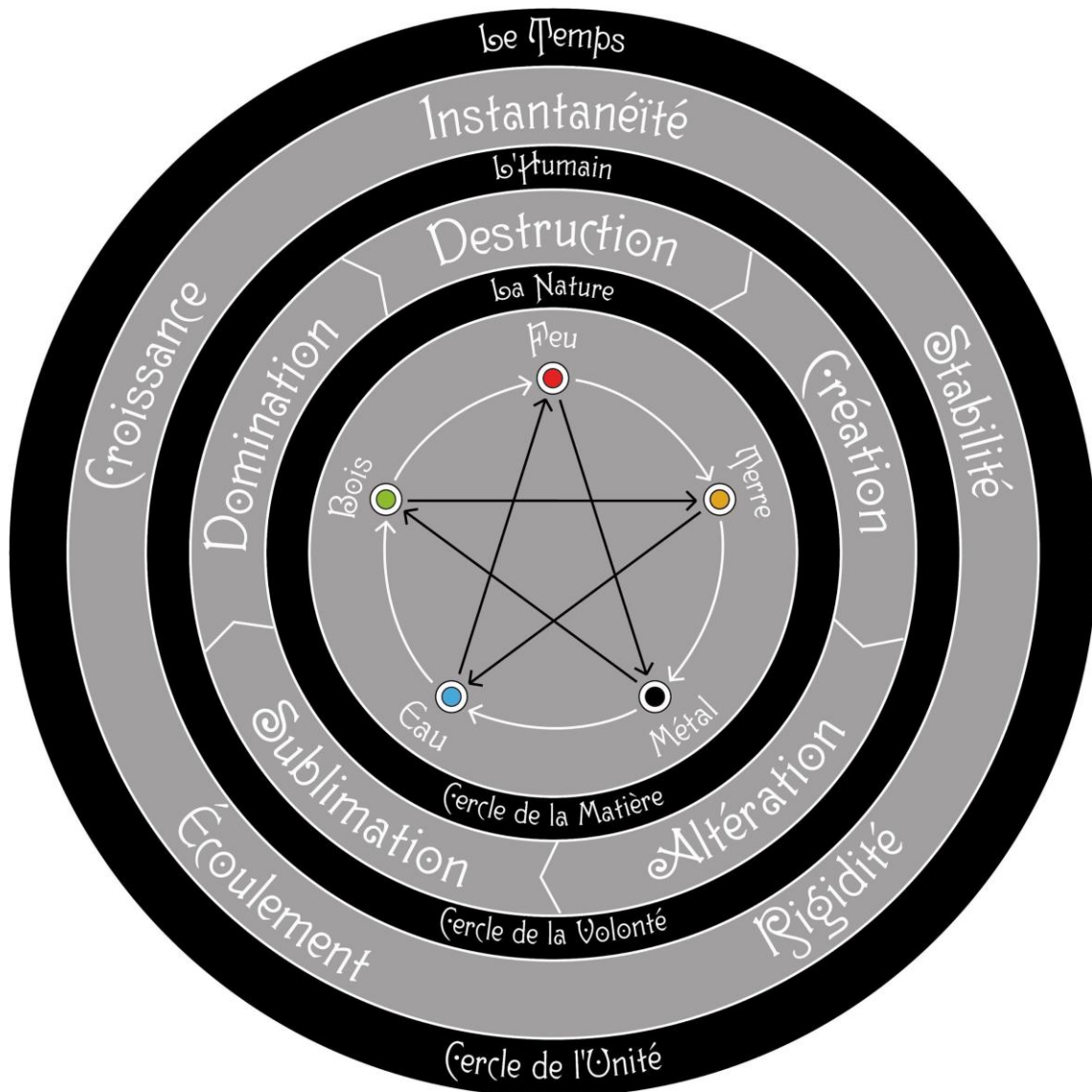
Fabrication

L'alchimie se décompose en trois Cercles, au sein desquels se mêlent les concepts. À chaque concept correspond une substance alchimique unique, autrement dit un ingrédient spécifique. Pour plus de simplicité dans ce livret, nous nommerons les ingrédients par le concept qu'ils représentent.

Le *Cercle d'Unité* regroupe les concepts d'Instantanéité, de Stabilité, de Rigidité, d'Écoulement et de Croissance. Il représente *le Temps*.

Le *Cercle de la Volonté* regroupe concepts de Création, de Sublimation, d'Altération, de Domination et de Destruction. Il représente *l'Humain*.

Le *Cercle de la Matière* représente *la Nature*. Il regroupe les éléments Feu, Terre, Métal, Eau et Bois. Ces éléments naturels portent tous une dualité : l'eau apporte la vie, mais peut noyer, le feu réchauffe, mais peut brûler. C'est pourquoi chaque élément est lié à deux concepts le représentant dans son état modéré et dans son état extrême. Cette liste de dix concepts est présentée plus loin, dans la liste des ingrédients.



Le cercle de la Matière comporte deux cycles : un cycle nutritif (flèches blanches du schéma) et un cycle destructeur (flèches noires du schéma). C'est sur ces deux cycles que repose en partie la création de potions, les concepts représentés par les ingrédients de ce Cercle interagissant entre eux en fonction de l'élément auquel ils sont liés. Par exemple, l'Eau détruit le Feu, ce qui veut dire que la Tempérance détruit l'Énergie (voir la table des ingrédients plus bas pour la liste complète des concepts).

En fonction des concepts de temps et de volonté qui sont utilisés, l'interaction des deux concepts de la nature peut prendre des sens différents. C'est sur cet aspect que les alchimistes expérimentent : ils utilisent rarement des composants au hasard en priant la bonne fortune. Ils préfèrent supposer et faire interagir les concepts de manière logique, espérant obtenir une potion buvable et connue. De très nombreuses combinaisons ne donnent rien de valable.

Composition type d'une préparation alchimique :

- 1 concept Temps, servant à canaliser et réguler la puissance de la préparation au fil du temps.
- 1 concept Volonté, orientant les effets de la préparation.
- 2 concepts liés à des éléments Naturel, interagissant selon les cycles nutritif ou destructeur et donnant, avec les concepts des deux autres cercles, l'effet à la préparation.

Il existe également une poignée d'ingrédients alchimiques dont les effets et le fonctionnement diffèrent des autres, il s'agit des *additifs alchimiques*. Il est possible d'ajouter une seule de ces substances à sa recette, appliquant les effets de celui-ci à sa préparation.

Pour faire une potion ou expérimenter une recette, le joueur doit se rendre au PC orga avec ses ingrédients (représentés par des papiers) et sa fiole d'ambre. Si la recette effectuée par le joueur correspond à une potion ou un poison, l'organisateur lui remettra l'étiquette correspondante.

Utilisation

Potions

Les potions doivent être impérativement stockées dans des *fioles d'ambre*, sans quoi elles perdent leurs propriétés pratiquement immédiatement. Il est interdit de lire les effets des potions avant ingestion de celle-ci, pour le plaisir de jeu. Les alchimistes peuvent toutefois faire une brève analyse pour vérifier s'il s'agit d'une potion qu'ils connaissent ou non.

Une fois une potion ingérée, le bénéficiaire (ou la victime) devra appliquer les effets indiqués sur l'étiquette.

Poisons

Les poisons doivent être stockés dans une fiole (mais pas obligatoirement en ambre) sur laquelle se trouvera l'étiquette du poison. Le poison est appliqué sur un objet lorsque la pastille collante qui lui est associée est collée sur l'objet. Les pastilles représentant les poisons se différencient par la couleur de celle-ci (vert, bleu, jaune, rouge par ordre de niveau croissant) et par la lettre figurant sur celle-ci (A, B ou C), permettant d'identifier les poisons de manière unique. Si quelqu'un vous remarque en train de placer la pastille, il vous voit en train d'appliquer le poison, alors restez prudent.

Les poisons doivent tous, pour faire effet, être ingérés. Les pastilles doivent donc être placées sur des objets que les gens porteront à la bouche (assiette, verre, couvert...)

Il est important de placer la pastille à un endroit où elle sera vue lors de l'utilisation de l'objet. Prévenir un organisateur ou un PNJ peut également vous permettre de conserver votre anonymat en veillant à ce que le poison soit bien effectif. Toutefois, cela devrait rester exceptionnel.

Il est impossible de mélanger des potions ou des poisons sans un additif spécifique (voir plus loin dans le livret).

Ingrédients

Comme dit précédemment, à chaque concept présent dans les Cercles du Temps, de la Volonté et lié à un élément du Cercle de la Matière correspond une substance alchimique unique, utilisée comme ingrédient dans les préparations. Ces ingrédients, en fonction de leur Cercle, ont une utilisation spécifique dans une recette.

Les ingrédients sont des objets en jeu, représentés simplement par un papier sur lequel est inscrit le nom de l'ingrédient. Il est possible pour un alchimiste d'identifier un ingrédient qui lui est inconnu en passant au PC orga.

Les alchimistes peuvent récupérer des palets de bois dispersés sur le site de jeu. Seuls les alchimistes peuvent ramasser ces palets, toutes les autres personnes n'y voient qu'un objet sans intérêt (cailloux, plante quelconque...) et doivent les ignorer, même s'ils sont découverts en fouillant les poches de quelqu'un. Les alchimistes peuvent échanger leurs palets contre des ingrédients tirés au hasard au PC Orga, incluant des ingrédients pouvant être utiles aux médecins.

Dans les listes qui suivent sont indiqués en **noir** les *Ingrédients Communs*, en **bleu** les *Ingrédients Rares* et en **rouge** les *Ingrédients Très Rares*.

Concept de Temps	Concept de Volonté
Instantanéité	Création
Stabilité	Sublimation
Rigidité	Altération
Écoulement	Domination
Croissance	Destruction

Élément lié	Représentation modérée	Représentation extrême
<i>Feu</i>	Énergie	Douleur
<i>Terre</i>	Harmonie	Chaos
<i>Métal</i>	Persévérance	Mort
<i>Eau</i>	Tempérance	Déferlement
<i>Bois</i>	Vie	Étouffement

Additifs	Effets
Albédo	Agent purificateur. Supprime les effets secondaires d'une préparation fonctionnelle, mais préparée avec une mauvaise combinaison d'ingrédients.
Caelum	Agent conservateur. Permet de conserver la préparation d'un GN à l'autre.
Rebis	Agent stabilisateur. Permet de conserver la potion dans n'importe quel type de récipient.
Nigredo	Agent de dépendance. Provoque immédiatement une forte addiction à la potion.
Cinabrum	Agent retardateur. Diffère le déclenchement de la préparation d'une demi-heure.
Citrinitas	Agent unificateur. Permet de mélanger deux potions si l'une des deux a été préparée avec cet additif.
Rubedo	Agent d'influence. Double la durée d'effet de la préparation.
Souffle	Agent entropique. Peut être utilisé à la place d'un autre ingrédient (et non un additif) dans une préparation pour tenter d'obtenir la potion voulue.

Liste des Poisons

Niveau	Couleur	Ingestion A	Ingestion B	Ingestion C
1	Vert	Somnifère	Sèche-gosier	Fouille-entrailles
2	Bleu	Langue de bois	Cœur brisé	Voleur de force
3	Jaune	Sursis	Figeur	Feu intérieur
4	Rouge	Mange-cœur	Chasse-lumière	Dernier Soupir

Poisons de Niveau 1

Somnifère

Plonge la victime dans un coma d'où rien ne peut la tirer durant 10 minutes.

Sèche-gosier

Le personnage est constamment assoiffé. S'il ne boit pas toutes les demi-heures, son corps se dessèche progressivement. Il subit une blessure non encaissable dans la localisation de son choix s'il n'a pas bu (la localisation ne doit pas avoir subi une blessure auparavant). Le poison est naturellement éliminé par l'organisme au bout de 12h.

Fouille-entrailles

La victime est prise de violents maux de ventre, de diarrhées et de vomissements. Après chaque repas, elle sera en convalescence une demi-heure et devra mimer son état jusqu'au soin. Dure jusqu'au soin du poison.

Poisons de Niveau 2

Langue de bois

Lorsqu'il est avalé, ce poison entraîne un mutisme nerveux, empêchant de prononcer la moindre parole ou d'incanter durant 15 minutes.

Cœur brisé

Ce poison fait subir un arrêt cardiaque et provoque une blessure non encaissable au torse.

Voleur de force

La victime de ce poison se sent très faible. Elle n'est plus capable de se battre, courir, ou entreprendre une action physiquement éprouvante. Ce poison tue en une demi-heure les personnes âgées ou fragiles.

Poisons de Niveau 3

Sursis

Ce violent poison provoque des maux de ventre très douloureux et fait vomir du sang à une fréquence inquiétante. Toutes les deux minutes, la victime subit une blessure dans la localisation de son choix. Le poison fait effet tant qu'il n'est pas purgé ou qu'un médecin n'a pas soigné le

symptôme.

Figureur

Entraîne une paralysie totale du corps jusqu'au soin du poison.

Feu intérieur

Ce poison rend la victime comme folle. Elle tentera d'attaquer, d'assommer ou même de mordre toute personne se trouvant autour d'elle. La victime conservera ce comportement et continuera tant qu'elle en a la possibilité.

Poisons de Niveau 4

Mange-cœur

Ce poison est le plus traître qui soit : la victime n'a pas conscience de sa présence, jusqu'à ce qu'elle tombe agonisante. À ce moment, son temps d'agonie se trouve raccourci à une minute et les soins restent sans effet tant que le poison n'est pas purgé par un médecin ou un antidote.

Chasse-lumière

La victime de ce poison perd la vue (jouez-le, ne vous occulrez pas réellement la vue).

Dernier Soupir

Ce terrible poison provoque de sérieuses lésions dans l'organisme. Tant qu'il n'est pas soigné, il inflige une blessure non encaissable au torse de la victime toutes les 5 minutes.

Liste des potions

Potions de Niveau 1

Encre indélébile

Cette encre d'un noir profond est indélébile : pratique pour laisser sa marque ! Elle peut néanmoins être affectée par une potion acide.

Soin mineur

Cette potion agit au niveau cellulaire pour accélérer la guérison : elle guérit les blessures subies par une localisation (et une seule localisation).

Potion acide

Cette préparation acide n'est pas réellement dangereuse malgré son gout immonde. Elle est en revanche efficace pour fragiliser des pièces métalliques de petite taille et permet ainsi de détruire les serrures ou les liens.

Révéléateur de Tromperie

L'effet de cette potion ne se remarque pas immédiatement : elle provoque simplement des maux de ventre douloureux et des vomissements au premier mensonge prononcé.

Potion de Paix

Cette potion particulière ôte toute velléité et agressivité à quiconque la boit. Elle devient même altruiste, mais ne cédera pour autant pas ses secrets les plus importants ou l'intégralité de ses possessions par altruisme... Même si elle considère durant dix minutes tout le monde comme son ami. En combat, elle peut se défendre, mais ne peut frapper ses adversaires.

Potion grasseuse

Appliquée sur un objet, cette potion empêche son utilisation tant l'objet devient glissant et désagréable à tenir, jusqu'à un nettoyage minutieux de 2 minutes ou l'utilisation d'une potion acide pour ôter la graisse.

Potions de Niveau 2

Pâte collante

Cette substance est très collante et fonctionne sur tout support, sauf l'ambre...

Soin majeur

Cette potion n'agit qu'une minute après ingestion, mais elle est la meilleure amie du guerrier : elle soigne toutes les blessures subies par un personnage.

Potion de confusion

La personne buvant cette potion devient incapable de dire la vérité. Durant une heure, elle devra mentir en permanence et rien ne lui permettra de dire la vérité. Cette potion permet entre autres de mentir sous la torture ou sous sort de vérité. Un procédé permettant de détecter le mensonge fonctionnera cependant.

Filtre d'Amitié

La personne buvant cette potion se lie d'amitié pendant une heure à celui qui la lui a servie. Deux doses la font tomber amoureuse ou en adoration pendant une heure.

Filtre d'Oubli

Cette potion peut s'avérer très utile dans certaines circonstances : la personne la buvant oublie totalement les dix dernières minutes et ne pourra jamais s'en souvenir. On peut multiplier les doses pour accroître l'effet.

Liqueur de Camouflage

Une fois ingérée, cette potion permet une invisibilité statique : tant que le bénéficiaire reste immobile, les bras croisés sur le torse, il est invisible. Il peut toujours faire du bruit.

Potion de Résistance

Cette potion permet de résister aux trois premiers sorts reçus, mais ses effets se dissipent au bout d'une heure. Les sorts dissipés peuvent être divins ou magiques. Cela inclut les sorts de soins, mais pas les sorts de zone.

Potions de Niveau 3

Cœur de Fer

Il s'agit d'un puissant analgésique : le bénéficiaire de la mixture devient insensible à la peur et à la douleur (appel spécial, sorts et dommage spécial). De plus, son temps d'agonie est allongé : il dure 15 minutes au lieu de 5. Les effets de la potion s'estompent au bout d'une demi-heure.

Antidote

Cette préparation salvatrice permet de purger l'organisme de tout poison ou maladie curable l'affectant. Elle permet sur une personne saine de la protéger une heure durant de toute maladie ou tout poison.

Cette potion entraîne dans tous les cas une convalescence de 15 minutes.

Peau d'écorce

Le bénéficiaire de cette potion devient capable de subir d'important dommage. Il gagne trois appels Encaisse lui permettant de supporter des coups et des chocs violents. L'effet disparaît au bout d'une journée ou si les trois appels sont utilisés.

Potion de Force

Cette potion permet de faire croître sa force. Le buveur gagne deux appels Brise, qu'il peut utiliser en frappant avec une arme. Il peut éventuellement utiliser ces appels à mains nues, pour broyer et détruire quelque chose qui ne se débattra pas, à condition qu'il ne soit pas en situation de combat (un membre de quelqu'un attaché, une serrure, etc.). La force du bénéficiaire redevient normale au bout d'une heure s'il n'a frappé personne.

Eau de Glace

Cette préparation instable explose 5 secondes après avoir été exposée à l'air et gèle la zone durant

trente secondes. Cela provoque une paralysie jambe 30 secondes sur trois mètres.

Acide

Cette potion est d'un usage plutôt délicat : elle ronge presque tout et provoque ainsi un effet brise sur application. Mieux vaut ne pas tremper ses doigts...

Potion de Vérité

Cette potion oblige le consommateur à répondre par la vérité à la première question qui lui est directement adressée.

Potions de Niveau 4

Filtre d'Invisibilité

Le bénéficiaire du filtre devient instantanément transparent, ainsi que tout ce qu'il porte sur lui durant une demi-heure, fait symbolisé par les bras croisés sur la poitrine ou par un bandeau blanc. Cette invisibilité n'est pas rompue si le personnage interagit avec son environnement : il peut donc se déplacer, attaquer, prendre des objets (qui deviennent invisibles), etc. On peut entendre quelqu'un d'invisible s'il se déplace ou parle, et on peut le toucher, mais il est interdit de rentrer volontairement dans un personnage invisible pour prendre conscience de sa présence (excepté si le personnage se tient volontairement sur votre route ou se trouve dans un passage étroit que vous empruntez).

Potion de Résurrection

Une préparation aussi rare que puissante qui permet de ramener à la vie quelqu'un qui est mort il y a moins de deux heures. La personne ainsi ranimée est soignée entièrement des blessures, maladies ou poisons, mais perd un niveau de compétence (celle de son choix et de façon permanente). Il est fréquent que le patient soit sujet à des troubles du comportement. Il faut que le corps du bénéficiaire soit en bon état. Prévenez dans tous les cas un orga pour une résurrection. Si elle est bue par une personne vivante, cette potion soignera entièrement cette dernière, sans engendrer d'effets secondaires notables. Si elle subit une agonie dans la demi-heure suivant l'ingestion, un point de vie lui sera rendu au torse à la fin de son agonie plutôt que de mourir.

Gelée mimétique

Cette étrange substance semble presque vivante lorsqu'on l'observe dans son récipient. Elle a l'étrange faculté de copier un objet et ses propriétés dès le premier contact, donnant naissance à une copie conforme de l'objet. Cette substance ne peut pas copier l'ambre ou les matières organiques. En outre, l'objet ne doit pas être trop grand.

Eau de Feu

Ce liquide instable explose au bout de trois secondes lorsqu'il est exposé à l'air, infligeant une blessure à chaque localisation de chaque individu se tenant à moins de trois mètres de la zone d'explosion.

Pierre de Soin

L'une des rares préparations alchimiques ne se présentant pas sous forme liquide, la pierre de soin permet à son porteur de soigner une blessure toutes les 5 minutes.

Potion de Magie

Cette potion est très utile pour les mages ou les prêcheurs puisqu'elle permet de regagner la moitié des sorts qu'il possède. Il est nécessaire de passer au PC orga pour récupérer de nouveaux papiers de sort.

LA MÉDECINE

Qu'est-ce que tu crois ? Que mon boulot d'enseignant est fini et que maintenant tu vas pouvoir te pavaner ici en te prenant pour un médecin ? La seule différence entre aujourd'hui et demain, c'est qu'à partir de demain, quand tu vas débarquer ici et te mettre à achever tous les patients, personne ne dira plus « c'est pas grave, c'est qu'un étudiant ». Au lieu de ça, ils vont tous se demander qui est celui qui a essayé de t'enseigner le peu que tu sais. Et quand leurs doigts vengeurs commenceront à pointer dans ma direction, je t'assure qu'il vaudra bien mieux pour toi que je sois dans le coma. Alors, ne sois pas en retard demain... Docteur.

Tirade du docteur Perceval à un de ses élèves

Généralités

La médecine est une discipline importante, qui a grandement évolué au fil du temps. Suivant les régions, certaines pratiques médicales courantes avaient tendance, contrairement à l'opinion des médecins, à aggraver l'état du patient. Heureusement pour ces derniers, les connaissances dans le domaine médical sont bien plus pointues aujourd'hui, sur Maka'Daragon comme sur Gaellis.

Les médecins savent traiter des blessures, soigner les poisons ou les symptômes en utilisant des ingrédients naturels, et concevoir des traitements contre les maladies, sauf quelques cas incurables. Mais le travail de recherche et d'analyse nécessaire à la sauvegarde des vies humaines demande de l'attention et du temps.

Les règles présentes dans cette section détaillent les actions que les médecins peuvent entreprendre au cours du jeu.

Emplâtres et Panacées

Un emplâtre est un médicament glutineux que les médecins appliquent sur le patient pour rendre sa pleine santé à une partie du corps. Chaque jour le médecin dispose d'un certain nombre d'emplâtres en fonction de son niveau.

Les panacées sont des mixtures utilisées par les médecins pour soigner les symptômes. Elles peuvent être modifiées par ces derniers pour faire office d'anesthésiant et d'antidouleur, permettant au patient de subir par exemple une intervention chirurgicale.

Les ingrédients utilisés par les médecins pour modifier les panacées peuvent être récoltés par les alchimistes. Les alchimistes sont également capables de fabriquer des emplâtres et des panacées, utilisables pour les médecins.

Seuls les médecins savent utiliser correctement ces ingrédients, les emplâtres et les panacées.

Soins des blessures

Le soin d'une blessure prend environ 5 minutes et doit être mimé par le médecin. Le soin de plusieurs blessures sur un même blessé prend 10mn, quel que soit le nombre de blessures concernées.

Lorsqu'il rejoint son patient pour effectuer le soin d'une blessure, le médecin doit tout d'abord demander au blessé le type de blessure qu'il a subi. Cela va influencer sur le soin et son résultat, en fonction du barème que chaque médecin aura en sa possession. Ce court échange correspond à l'inspection de la blessure et peut être intégré au temps du soin.

Concernant le résultat du soin, le médecin doit composer un paquet de 6 cartes, et en faire tirer une au hasard à son patient au terme du RP de soin. Le médecin dispose, en fonction de son niveau de plusieurs cartes de soin, qu'il peut utiliser.

Le jeu de 6 cartes comportera au minimum une carte échec, mais les 5 autres sont choisies selon le bon vouloir du médecin : un maximum de carte réussite, un maximum de carte de carte échec, etc. Cependant, pour pouvoir intégrer une carte réussite ou plus, le médecin doit utiliser un emplâtre. La préparation du deck peut également être intégrée au temps du soin.

Un autre médecin, peu importe son niveau, peut observer les soins et demander à inspecter le paquet de cartes dans lequel va piocher le blessé. Autrement dit, le second médecin est capable de dire si le premier fait les bons gestes médicaux, etc.

Un soin prend 5 minutes, et le médecin ne peut pas prendre en charge plusieurs patients.

Pour limiter les risques pour ses patients, le médecin peut emmener les blessés au dispensaire. Un patient qui s'y trouve voit son agonie prolongée à 30 minutes (sans pouvoir excéder ce temps).

Dans le dispensaire, au terme du soin, le médecin n'a pas besoin de préparer un paquet de cartes : il peut simplement choisir une carte et la donner à son patient (s'il s'agit d'une carte réussite, le médecin doit avoir utilisé un emplâtre).

Après le soin et en cas de réussite, le médecin indique au patient la convalescence, en fonction du barème qui vous sera donné avant le jeu (consulter le barème peut être inclus au temps du soin).

Nous rappelons qu'un individu ayant subi une blessure au torse est agonisant : si elle n'est pas soignée dans les 5 minutes qui suivent la blessure, le personnage meurt. Dans le cas où le soin est une réussite, il s'ensuit une période de convalescence : c'est au médecin de préciser à son patient la convalescence en fonction de la blessure subie.

Liste des cartes

- Carte échec : le soin échoue. Si la blessure était au torse, le patient meurt.
- Carte réussite jaune : le soin fonctionne. Expliquez au patient sa convalescence. Envoyez le joueur se signaler à un orga.
- Carte réussite : le soin fonctionne. Expliquez au patient sa convalescence.

Carte stabilisation : la blessure n'est pas soignée, mais le patient pourra piocher une seconde carte si la première ne lui convient pas lors du soin de sa blessure. Sur le torse, prolonge également l'agonie de 10 minutes.

Analyses Laboratoires

Un médecin est capable d'utiliser du matériel pour pratiquer des analyses, sur une substance qu'il a en sa possession. Ce peut être du sang, de la salive, une mixture...

Cette recherche peut avoir plusieurs objectifs :

- Révéler une sanguinoréaction dans le sang du patient.
- Détecter la présence d'un traitement précis dans l'organisme
- Révéler si un symptôme est issu des effets secondaires d'une panacée
- Détecter la présence d'un poison ou d'une potion dans un liquide, substance ou sur une surface.

Une fois le but de l'analyse choisi, il faut jouer celle-ci pendant dix minutes, au terme desquelles l'organisateur donnera les informations obtenues au médecin. Le matériel nécessaire à ce jeu sera fourni par les organisateurs dans le dispensaire.

Traitement des Maladies

Une maladie provoque toujours chez le patient 5 symptômes qui se manifestent au cours du temps, avant un stade terminal (le sixième et dernier symptôme) se déclarant après tous les autres. Il y a deux types de maladies : les maladies affaiblissantes et les maladies mortelles.

Maladies affaiblissantes

Elles peuvent être très handicapantes, mais l'organisme du patient finira par reprendre le dessus en plusieurs jours, une fois que tous les symptômes et le stade terminal se seront déclarés.

Maladies mortelles

Le patient mourra dans la demi-heure une fois que le stade terminal se sera déclaré. Le seul moyen de sauver le patient est de le guérir de la maladie, soigner le symptôme du stade terminal n'est pas suffisant.

Symptômes et Soins Symptomatiques

La plupart des symptômes qui se déclarent peuvent être décelés par une simple auscultation et peuvent être soignés par l'administration d'une panacée.

Les panacées sont administrées de manière mimée, avec une fausse seringue, hors combat et de manière non discrète : une personne sent toujours qu'on la pique. La panacée fait disparaître le symptôme, mais provoque également un effet secondaire, choisi parmi trois possibles en fonction du symptôme soigné. Cet effet secondaire, temporaire ou non, est considéré comme un symptôme et sera traité tel quel, si ce n'est qu'il n'est lié à aucune maladie.

La liste des symptômes et des effets secondaires sera disponible pour les médecins. L'effet secondaire sera annoncé par les organisateurs aux patients (et non aux médecins).

Quelques symptômes nécessitent une intervention chirurgicale pour être détectés et soignés. Dans ce cas, une dose de panacées peut servir à anesthésier le patient (qui est assommé et insensible à la douleur pour dix minutes). Le médecin pratique donc une chirurgie factice (non, on n'opère pas vraiment les joueurs) permettant de retirer la cause du symptôme.

Le patient s'en sortira plus ou moins bien en fonction de la qualité de l'intervention, qui se déroulera sous le contrôle des organisateurs. Dans tous les cas, si le patient survit à la chirurgie, il sera convalescent pendant une demi-heure.

Le Bon Traitement

Le médecin peut reconnaître une maladie en fonction des symptômes qui se déclarent. S'il pense avoir diagnostiqué la bonne maladie, il peut administrer le traitement au patient : il s'agit d'un mélange de plantes avec une panacée. Un patient qui a atteint le stade terminal doit subir un traitement de choc, qui sera détaillé aux médecins qui connaissent la maladie.

Si le patient n'était pas atteint par la maladie en question, il subira les effets néfastes du traitement.

Traitement des Poisons

Afin de soigner un patient atteint d'un poison, il faut lui donner le remède approprié. Mais la chose n'est pas évidente : les effets des poisons ressemblent énormément aux symptômes des maladies. Si l'on soigne un poison en pensant que c'est un symptôme, le patient est calmé pour un moment, mais l'effet du poison reviendra assez rapidement. En cas de doute sur la nature du symptôme, garder en observation un moment le patient après le soin est un bon moyen de déceler un poison. Une analyse laborantine également.

Médecine des Flux Vitaux

(uniquement accessible aux Nodiens)

Certains médecins nodiens savent utiliser les flux vitaux de leurs patients pour influencer sur le corps de ces derniers. Pour ce faire ils utilisent tantôt des points de pression, tantôt le magnétisme, ou encore l'acupuncture. Ces médecins d'un autre genre arrivent à des résultats impressionnants, comme anesthésier un patient par simple pression, purger les poisons ou encore faire disparaître les symptômes d'un patient.

Progression

Les Rangs de Médecine de Flux Vitaux peuvent se prendre à chaque niveau de Médecine, **à la place des Connaissances en Maladies et Poisons** (au choix du joueur).

À chaque fois on choisit un effet supplémentaire connu. Les durées de manipulation et d'effets varient plus le Rang est élevé.

Déclenchement

L'utilisation de la compétence est presque infinie, néanmoins dans la limite d'**une utilisation par personne par jour**, quel que soit l'effet.

Hors combat, toucher la cible à mains nues en plusieurs points, puis après manipulation, annoncez l'effet.

Effets

- Anesthésie (assomme, mais la douleur ne réveille pas)
- Soins de tous les Symptômes non chirurgicaux non-stade terminal du patient
- Purger les poisons et potions
- Dégât accru au contact (+1 à la prochaine touche, non cumulable avec d'autres manipulations des flux)
- Verrou magique (rend hermétique à la magie et à la prêtrise, empêchant de les utiliser, mais pas de les subir)

Durée des Effets

(Rang1 / Rang2 / Rang3 / Rang4)

Anesthésie et Verrou magique :

Manipulation : 3 pressions (instantanée)

Durée de l'effet : 1 min / 5min / 10min / 20min

Soins de tous les Symptômes (non chirurgicaux non-stade terminal), purger les poisons et potions et Dégât accru :

Manipulation (massage, pression, acupuncture...) : 10 min / 5min / 1min / 30sec

Effet : immédiat après manipulation

Documents Hors-Jeu

Les organisateurs vous remettront avant le GN plusieurs documents résumant vos connaissances en maladies et poisons, ainsi qu'un récapitulatif des effets des symptômes et des effets secondaires des panacées.