

LIVRET DE MÉDECINE
AVANCÉE



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

V1.0.0



*IL EST DES MAUX INVISIBLES QUI NOUS DÉCIMENT, MAIS NUL MAL
N'EST ABSOLU À L'EXCEPTION DE LA MALADIE.*



SOMMAIRE



AVANT-PROPOS.....	1
RAPPEL DES RÈGLES DES COMPÉTENCES DE MÉDECINE.....	1
LES MALADIES.....	2
DIAGNOSTIQUER.....	2
TRAITEMENTS.....	3
LES REMÈDES.....	4
LES VACCINS.....	4
JARGON.....	4
FOLKLORE ET CROYANCES.....	5

AVANT-PROPOS

La médecine a longtemps été délaissée au profit de l'usage de la magie. Les sorts de soin étant particulièrement efficaces pour réparer les corps, la médecine classique a toujours eu un sérieux concurrent, la privant de l'intérêt du plus grand nombre. Même l'Empire de Libéria pourtant hostile à la magie use de soins magiques sur le champ de bataille. Il a fallu attendre le rapport de l'Inquisiteur Silphio Malicus en 298 AEC pour que l'intérêt de la médecine classique surpasse celui des sortilèges de soin. Son rapport, étalé sur l'étude de deux générations humaines, indique que les soins magiques diminueraient l'espérance de vie. Selon son analyse, les soins magiques stimuleraient de façon excessive le corps, usant ainsi de l'espérance de vie générale pour accélérer la régénération immédiate.

La validité de la thèse n'a jamais pu véritablement être prouvée mais servie néanmoins d'argument à la promotion de la médecine.

Parallèlement, la récupération de savoirs médicaux par l'Empire et l'établissement des Pèlerins Pestilentiaires accéléra la promotion de la médecine.

Ce qu'il faut en retenir, c'est que la médecine sur Férial est en retard par rapport aux autres arts. Cependant, malgré ce retard elle a prouvé son efficacité dans le traitement des maladies.

Il existe de nombreuses maladies qui circulent sur Férial, plus ou moins mortelles. Fort heureusement, les connaissances médicales ont permis d'en répertorier la plupart, de les classer, les identifier, d'en trouver des remèdes temporaires et parfois même des protocoles permettant de les soigner totalement.

S'il est impossible de dire si la thèse de l'inquisiteur Silphio Malicus est juste en l'état actuelle des connaissances, force est de constater que l'espérance de vie humaine a fait un bond considérable ces six derniers siècles, passant d'une moyenne de 50 ans à 70 ans.

RAPPEL DES RÈGLES DES COMPÉTENCES DE MÉDECINE

“Soigner, c'est avant tout l'art de la patience. C'est d'ailleurs pour celà que nous nommons, patients, ceux que nous soignons.”

-- Sevicus Thrax, Pèlerin Pestilentiaire en l'an 756 AEC à son apprenti pendant l'épidémie de Peste à Demenys.--

Médecine	3 PEX	Hors combat, vous permet avec un RP libre de 3 minutes de soigner 1 PEV d'un personnage ou de réparer un membre mutilé. Un personnage soigné de cette manière doit attendre 10 minutes avant de courir, combattre ou utiliser des PEM, sinon l'intégralité des blessures soignées se rouvrent.
Epidémiologie	Médecine +2 PEX	Vous pouvez soigner les maladies en trouvant le bon remède.





LES MALADIES

Maladie : Peste 1
Porteur Sain (ne jouez que la contagion) : Kjlsuné, Orcs, Enyds
Contagion : Si votre peau entre en contact direct avec la peau de quelqu'un d'autre, annoncez lui discrètement "Maladie Peste 1"
Symptômes (vous ne pouvez répondre que par oui ou non aux questions les concernant): Vous êtes fiévreux. Vous subissez de façon permanente une annonce "Intoxication". L'immunité Intoxication vous préserve de cet effet. Si vous possédez la Résistance à l'intoxication, vous pouvez l'utiliser pour lever pendant 5 minutes ce symptôme.
Finalité : Après votre prochain repas, allez au PC Orga pour échanger cette carte contre "Maladie Peste 2" à moins que vous présentiez un/des remèdes efficaces.

Les Maladies sont très variées mais elles possèdent toutes cinq caractéristiques :

- un nom
- une liste de porteurs sains, mais contagieux
- une liste de symptômes
- une finalité

DIAGNOSTIQUER

Le premier acte d'un médecin (compétence Médecine) devant un malade est d'établir un diagnostic. Une fois la maladie identifiée, il est plus simple d'établir un traitement. Il vous faudra donc poser des questions à votre patient. Gardez à l'esprit qu'il peut mentir pour une raison ou une autre, même s'il reste dans son intérêt de guérir la plupart du temps. Ces questions ne peuvent porter que sur les symptômes et être fermées (réponse par oui ou non). Ces questions symbolisent les

différentes analyses, auscultations et observations que le personnage médecin réalise sur son patient. Nous vous encourageons à y mettre un peu de RP avec le consentement de l'interprète du patient.

Comme vous pourrez le constater, certaines maladies ont des symptômes équivalents et il vous faudra éventuellement prendre des décisions ou tenter d'obtenir les circonstances de

Maladie : Peste 1
Porteur Sain (ne jouez que la contagion) : Kjlsuné, Orcs, Enyds
Contagion : Si votre peau entre en contact direct avec la peau de quelqu'un d'autre, annoncez lui discrètement "Maladie Peste 1"
Symptômes (vous ne pouvez répondre que par oui ou non aux questions les concernant): Vous êtes fiévreux. Vous subissez de façon permanente une annonce "Intoxication". L'immunité Intoxication vous préserve de cet effet. Si vous possédez la Résistance à l'intoxication, vous pouvez l'utiliser pour lever pendant 5 minutes ce symptôme.
Finalité : Après votre prochain repas, allez au PC Orga pour échanger cette carte contre "Maladie Peste 2" à moins que vous présentiez un/des remèdes efficaces.

Maladie : Vénériel
Porteur Sain (ne jouez que la contagion) : Kjlsuné, Lycanées
Contagion : Si le sang de votre personnage entre en contact direct avec celui d'un autre personnage, annoncez lui "Maladie Vénériel". Cette maladie est sexuellement transmissible et peut être récupérée au bordel ou dans le cadre d'une relation inter-partie.
Symptômes (ne répondre que par oui ou non): Vous êtes fiévreux. Vous subissez de façon permanente une annonce "Intoxication". L'immunité Intoxication vous préserve de cet effet. Si vous possédez la Résistance à l'intoxication, vous pouvez l'utiliser pour lever pendant 5 minutes ce symptôme.
Finalité : A chaque première malinée d'un événement, rendez-vous au PC Orga. Vous perdez l'PEVmax sauf si vous présentez le bon remède.

la contagion en en apprenant plus sur la vie de votre patient.

Dans l'exemple ci-contre, les deux maladies ont des symptômes identiques. Cependant en posant des questions sur la vie du patient, le médecin peut estimer qu'il y a plus de probabilité qu'il s'agisse de l'une que l'autre.

TRAITEMENTS

Pour traiter une maladie, il vous faut d'abord avoir la compétence Epidémiologie. Cette compétence vous permet d'obtenir un tableau référençant les maladies connues, leurs symptômes et leurs traitements connus. Cette fiche vous sera fournie dans votre enveloppe de personnage au début du jeu.

Attention, la plupart du temps, le remède permettant de soigner définitivement une maladie n'est appliqué que lorsque la finalité est déclenchée. Entre temps, il faudra soigner les symptômes grâce à des potions, remèdes ou autres à découvrir en jeu.

Notez que la finalité de certaines maladies est tout simplement la mort, ce qui empêche un éventuel remède d'agir... à moins de trouver des solutions que vous ne manquerez pas d'imaginer.

Notez également que la notion de vaccin existe dans l'univers et qu'au moins pour certaines maladies leur composition est connue par certains Apothicaires, pour les autres, il faudra probablement faire de la recherche..

Maladie : Cripe pourpre
Porteur Sain (ne jouez que la contagion) : Kil'suné, Thandemel, Enyd, Enéen
Contagion : Une fois par heure maximum, lorsque vous voyez quelque chose de rouge, éternuez et annoncez "Maladie Cripe pourpre" à la personne la plus proche de vous physiquement.
Symptômes (ne répondre que par oui ou non) : Vous êtes fiévreux et vos oreilles sont légèrement rouges. Vous subissez de façon permanente une annonce "Intoxication". L'immunité s'applique si vous la possédez. La Résistance vous permet de la lever 5 minutes.
Finalité : Au bout de 24H, rendez-vous au PC Orga pour vérifier la létalité. Vous avez 5% de chance de mourir si vous n'avez pas le bon remède. Si vous survivez, vous êtes immunisés pour un an à la Cripe pourpre.

Par exemple, la maladie de la Cripe pourpre se soigne avec un remède connu sous le nom de Remède Puricyan. Lorsque le patient se rend au bout de 24H au PC Orga avec ce remède, il est soigné. Entre-temps, le remède connu sous le nom de Sirop Détoxifiant peut aider contre l'Intoxication.

L'effet du sirop Détoxifiant est de lever un état Intoxiqué pendant 4 heures mais il fait perdre 1PEV max pendant cette période. Il n'immunise pas à l'intoxication, il ne fait que lever un état intoxiqué déjà présent. Vous pouvez toujours subir une nouvelle intoxication.

Une des recettes de fabrication de sirop Détoxifiant contient du Sel, du Génépi, du Lys, de la Résine, de l'Eau pure et des Champignons non-comestibles et permet d'avoir 10 doses de sirop.

Notez que certaines maladies n'ont pas de remèdes connus à ce jour. Peut-être serez-vous celle ou celui qui les découvrira.





LES REMÈDES



Les remèdes peuvent servir à atténuer les symptômes d'une maladie ou la traiter. Ils sont fabriqués grâce à la compétence d'Apothicaire la plupart du temps, mais d'autres artisanats peuvent intervenir. Si les artisans savent comment manipuler et mêler les ingrédients, seuls les médecins et plus précisément les épidémiologistes connaissent les maladies. Joindre vos idées,

compétences et réflexion lors de la recherche d'un remède est probablement plus efficace que chercher seul dans son coin.

Par Exemple, le sirop détoxifiant permet de traiter les intoxications de façon temporaire mais un Épidémiologiste (grâce au document fourni en début de jeu) sait qu'il peut également servir de pseudo remède contre la Vorpex et augmenter de 50% les chances de survie au moment de la finalité (non cumulable).

LES VACCINS

En 996 AEC, l'Empire a annoncé officiellement la découverte d'un vaccin contre la Cripe Pourpre. Si jamais cette information est véridique, il s'agirait probablement de la plus grande avancée en médecine depuis 300 ans. Il vous faudra donc étudier et découvrir en jeu ce nouveau potentiel qu'offre cette découverte de la vaccination.

JARGON

On appelle maladie bénigne, une maladie qui se soigne seule lors de la finalité avec une mortalité de 5% ou moins, comme la Cripe pourpre.

On appelle maladie maligne, une maladie qui se soigne seule lors de la finalité avec une mortalité de plus de 5%, comme la Sauridanirose.

On appelle maladie létale, une maladie dont la finalité est la mort, comme la Vorpex.

On appelle maladie évolutive, une maladie qui change lors de sa finalité, comme la Peste.

On appelle maladie chronique, une maladie qui se poursuit sur plusieurs évènements, comme la Vénérial.

On appelle empoisonnement une maladie dont l'origine n'est pas la contamination par contagion. Par exemple, le sortilège de Pestilence Putrescente est considéré comme un empoisonnement.

FOLKLORE ET CROYANCES

Ces croyances sont répandues parmi les non-initiés. Cependant, un médecin est capable d'en faire abstraction pour pratiquer son art.

- Les Kitsunés sont vecteurs de maladies
- Les Pèlerins Pestilentières arrivent toujours avant une épidémie
- Les morts-vivants transportent des maladies.
- Les pestiférés finissent toujours par se relever en morts-vivants.
- Il y a plus de maladies en Été
- La morsure de Saurides rend malade.
- Consommer de la viande d'humanoïde donne des maladies, mais pas aux Enyds
- Les sortilèges de soin diminuent l'espérance de vie des patients.
- La Vénérial est une punition divine pour ceux qui ne sont pas dans le droit chemin.
- La peste est un châtement divin pour ceux qui ont courroucé leurs dieux
- La Vorpex est une maladie maîtrisée par les assassins.
- La Groméole est une invention des Pèlerins Pestilentières
- L'Angola est une maladie qui ne tue que les pauvres.
- Les Pèlerins Pestilentières soignent gratuitement.
- Le sirop détoxifiant soigne tout.
- l'eau de vie soigne toutes les maladies.
- Quand un Enyd tombe malade, il faut le brûler car la maladie est trop virulente.
- Il faut toujours prendre une douche dans les huit heures après avoir touché un Kitsuné pour éviter d'attraper une maladie.
- Le vaccin de la Cripe Pourpre est un placebo.





L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR LU CE LIVRET DE
MÉDECINE AVANCÉE ET ESPÈRE QU'IL VOUS ÉCLAIRERA DANS VOS
AVENTURES.

NOUS RAPPELONS QU'UNE GRANDE PARTIE DU SYSTÈME EST À
DÉCOUVRIR EN JEU PAR L'EXPÉRIMENTATION ET LA RECHERCHE.
POUR TOUTES QUESTIONS, VOUS POUVEZ NOUS JOINDRE VIA MAIL

À CONTACT@GNOLOGIK.COM

OU SUR LE DISCORD OFFICIEL [HTTPS://DISCORD.GG/SFZT33ZIG6](https://discord.gg/SFZT33ZIG6)

