

LIVRET DE MÉDECINE
AVANCÉE



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

V 2.0.0



*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.....	3
TRAITEMENTS.....	4
LES REMÈDES.....	4
LES VACCINS.....	5
JARGON.....	5
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 dans certains domaines. 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 pour endiguer les maladies.

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 traitements temporaires et parfois même des protocoles permettant de les soigner totalement.

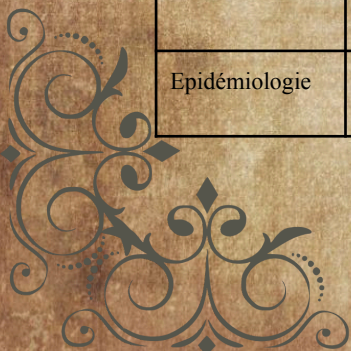
S'il est impossible de dire si la thèse de l'inquisiteur Silphio Malicus est juste en l'état actuelle des connaissances, force est de constater que l'espérance de vie humaine a fait un bond considérable ces six derniers siècles, passant d'une moyenne de 50 ans à 70 ans.

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.”

-- Sevicius 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, ou traiter une mutilation. 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. Vous pouvez vous opérer vous même mais tombez KO 30 secondes entre chaque intervention vous concernant.
Epidémiologie	Médecine +2 PEX	Vous pouvez soigner les maladies en trouvant le bon remède.



LES MALADIES



Les Maladies sont très variées mais elles possèdent toutes les caractéristiques suivantes notées sur une carte en 4 volets pliée sur elle même :



Sur le volet 2, qui peut être montré à un épidémiologiste dans un hôpital

- un champ "étude clinique" qui contient des symboles dont la compréhension n'est pas obligatoire pour trouver un traitement ou un remède à une maladie.
- un champ Contagion qui indique comment la maladie se répand. Si vous êtes infecté (même si vous êtes porteur sain), vous devez jouer la contagion selon ces conditions.

Sur le volet 3 et 4 qui ne seront montrés à l'épidémiologiste **que s'il parvient à deviner le nom de la maladie** dans un hôpital.

- le nom de la maladie

- les symptômes que vous devrez jouer si vous êtes infecté et n'êtes pas un porteur sain. Vous pouvez subir des annonces dues aux symptômes de la maladie
- La liste des porteurs sains qui ne devront jouer que la contagion, mais pas la finalité ni les symptômes.
- L'heure de la finalité à laquelle si vous êtes infecté vous devrez vous rendre au PC orga pour déterminer votre sort. Pour les porteurs sains, ils restent infectés au terme de la finalité.
- un champ autopsie qui pourra être étudié via la compétence Autopsie (entourez le champ si votre personnage est mort à cause de la finalité de la maladie).

DIAGNOSTIQUER

Le premier acte d'un médecin (compétence Epidémiologie) 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 doivent 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 la contagion en en apprenant plus sur la vie de votre patient.

Pour traiter une maladie, il vous faut d'abord avoir la compétence Epidémiologie. Cette compétence vous permet d'obtenir un tableau référençant les symptômes qui existent, à vous de faire correspondre les symptômes, les maladies et leurs traitements ou leurs remèdes. Cette fiche vous sera fournie dans votre enveloppe de personnage au début du jeu. Les médecins ont souvent eu des expériences bien différentes et n'ont pas toujours échangé leurs découvertes. La coopération est fréquemment la clef pour combattre un fléau.

Il existe deux types de symptômes

- des bénins, qui peuvent généralement être traités assez facilement (et qui nécessitent la plupart du temps une unique ressource simple pour ce faire)
- des complexes, qui sont des Annonces et qui nécessitent un traitement spécifique pour être réprimés pendant une certaine période.

Au sein d'un hôpital

Un hôpital est représenté en jeu par un écriteau "hôpital" et des outils représentatifs (verrière, stéthoscope, microscope, lit de camp etc.)

Il est possible à un personnage possédant la compétence "épidémiologie" d'étudier une maladie. Pour cela il peut demander au patient de lui montrer sa ou ses cartes maladies et étudier le **volet 2 uniquement**.

Les symboles : les médecins de tout Férial se sont rendus compte que les maladies semblent composées d'éléments communs, certains sont plus complexes que d'autres. Cependant jusqu'à aujourd'hui personne n'est parvenu à déterminer comment ils pouvaient être utilisés pour traiter des maladies. Mais s'ils sont trouvables dans chaque maladie, c'est qu'ils doivent avoir une importance, non?

Afin d'étudier les volets 3 et 4 : le médecin a deux possibilités, donner le nom correct de la

maladie au malade, qui peut alors montrer sa carte. Ou identifier avec succès TOUS les symptômes de la maladie.



TRAITEMENTS

Un traitement ne permet pas de soigner une maladie, mais de repousser sa finalité et de masquer certains symptômes. Un traitement adapté en votre possession à la finalité de votre maladie vous permet donc d'ignorer la finalité, mais vous

subissez une nouvelle annonce maladie qui relance le décompte vers une nouvelle finalité. Il est possible de vivre sa vie en prenant des traitements, sans jamais se soigner de la maladie, mais vous restez contagieux.

Par exemple, la maladie de la Goutte au Nez possède un remède qui peut être compliqué à réaliser, plutôt que de le faire directement, le médecin découvre qu'en traitant l'Intoxication, il peut retarder la finalité. Il peut donc demander à un alchimiste de créer un sirop Détoxifiant, ou il peut essayer de traiter l'un des symptômes bénins afin de retarder la finalité.

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

Un traitement peut être réalisé par un personnage qui possède la compétence "Épidémiologie" ou par un personnage qui possède la compétence "Alchimie" d'un niveau suffisant.

LES REMÈDES

Un remède quant à lui permet de soigner la maladie, mais n'immunise pas contre celle-ci. Un remède peut être pris à n'importe quel moment avant la finalité d'une maladie, la terminant sur le champ.

Si vous parvenez à faire un remède pour une maladie, vous en obtenez automatiquement le nom (même si vous n'êtes pas parvenu à deviner l'ensemble des symptômes).

Un remède ne peut être fait que par un personnage possédant la compétence "Alchimie" à un niveau suffisant. Il est fréquent qu'un médecin envoie le patient chez un alchimiste avec une liste d'ingrédients pour établir un remède.

Notez également que la notion de vaccin existe dans l'univers. Il faudra faire de la recherche.

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. Il est dit que ça a été un travail conjoint des médecins et d'alchimistes extrêmement doués.

JARGON

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

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

Maladie létale : une maladie dont la finalité est la mort, comme la Vorpex.

Maladie évolutive : une maladie qui change lors de sa finalité, comme la Petite Peste.

Maladie chronique : une maladie qui se poursuit sur plusieurs événements, comme la Vénérial.

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.

Symptôme bénin : un symptôme dont les effets sont désagréables mais pas nécessairement débilissants.

Symptôme complexe : un symptôme dont les effets sont débilissants.

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 Pestilentiaires 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 Pestilentiaires
- L'Angiola est une maladie qui ne tue que les pauvres.
- Les Pèlerins Pestilentiaires 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

