

1) Généralités :

Le médecin peut soigner deux choses tant qu'il a les ressources et du temps pour le faire.

Ce livret indique le côté technique du métier de médecin pendant le griffon, après c'est à vous de faire vivre la manière dont vous allez jouer le médecin, vous allez simuler les soins, il n'y a pas d'interdit du moment que vous utilisez les bons ingrédients pour cela.

1.1) Soigner les blessures de la vie quotidienne :

Point de vie, perte de stade, membre brisé...

Quelques soient ce que l'on doit soigner, le médecin doit commencer par étudier le corps de son patient afin de savoir quels soins et quels ingrédients il devra utiliser.

- C'est la compétence **Premiers soins** qu'il faut utiliser pour cela : Diagnostiquer toute personne : état actuel, nombre de PV (10s).
- Il est souvent nécessaire de reporter le soin d'un personnage, le médecin a donc la possibilité de stabiliser un personnage pour le conduire dans un endroit plus sûr : Stabiliser un personnage inconscient ou comateux (30s), ce qui permettra au blessé de se réveiller au bout des 30s.

Pour des blessures très légères, juste des pertes de point de vie (PV), il suffit de faire des soins, sans ingrédients particuliers, pendant 1 sablier (3min, simuler les soins par des bandages, des baumes, etc)..

Pour les blessures plus graves, une perte de stade, c'est la compétence **Chirurgie** qu'il faut utiliser pour cela :

- Faire passer un blessé du stade « **légèrement blessé** » au stade « **indemne** », durée 1 sablier, utilisation de la plante P1 soin léger, le blessé se relève avec 1PV.
- Faire passer un blessé du stade « **gravement blessé** » au stade « **légèrement blessé** », durée 1 sablier, utilisation de la plante P2 soin grave, le blessé se relève avec 1PV.

Pour guérir un membre brisé cela prendra 2 sabliers, il faudra deux plantes deux soins, au choix entre soin léger P1 et soin grave P2.

Pensez à ramener les plantes au PC orga une fois qu'elles sont utilisées.

Plante utile en médecine

Toutes les plantes utiles sont de petite taille, généralement 4 par 4cm, toutes les autres plantes sont des plantes rares, servant souvent pour la magie ou pour des effets spécifiques.

Certaines plantes peuvent être remplacées par des morceaux de viandes issus de la chasse.

Si vous avez un doute sur une plante vous pouvez venir nous voir au PC orga, il est toujours possible de trouver des éléments appartenant à un GN précédent.

Les plantes du type, ont généralement une ou deux couleurs communes avec des nuances qui ont pu être ajoutées, les termes suivants précisent :

- **Pure** : aucun élément de « peinture » n'est présent, blanc parfait par exemple.
- **Impure** : de la peinture en bombe a été ajoutée sur les plantes.

Toutes plantes ayant des éléments en plus, exemple des croix à différents endroits sont des plantes spéciales.

P1	P2	P3
		
P4 (impure)	P5 (pure et impure)	P6 (blanche pure et orange pure/impure)
		
P7 (impure et pure)	P8 (pure)	P9 (impure)
		

1.2) Soigner les maladies de la vie quotidienne :

Pour cela il est nécessaire d'utiliser des plantes données ci-dessous :

Nom plante	Morceau pouvant remplacer la plante correspondante dans le cas d'une utilisation simple de la plante
P1 : Luminara	Écureuil roux : Le foie, pour ses propriétés revitalisantes et énergétiques.
P2 : Dracofleur	Couleuvre d'esculape : Le cœur, utilisé pour ses vertus de régénération et de force vitale.
P3 : Ombône	Perdrix argentée : Le gésier, réputé pour ses capacités à purifier et renforcer les potions de guérison.
P4 : Veniflor	Corbeau freux : Le cerveau, essentiel pour les élixirs de clairvoyance et de sagesse.
P5 : Sylvérine	Martre fouine : Les glandes, connues pour leurs propriétés fortifiantes et stimulantes.
P6 : Mirablis	Buse variable : Les reins, utilisés pour leurs vertus de résistance et de purification.
P7 : Stellacia	Le moyen Duc : les yeux.
P8 : Cindrion	
P9 : Luminileur	

Pour simplifier la suite, chaque plante est appelée par son numéro, il n'existe que 9 plantes, toutes les plantes avec un numéro, comme les objets de jeu, sont des plantes très rares ou uniques, que l'on nomme plante merveilleuse

Toutes les plantes peuvent être utilisées de trois manières différentes afin de pouvoir soigner des symptômes différents.

- **Méthode 1 : utilisation directement** de la plante sans aucune modification, nature.
- **Méthode 2 : transformation** de la plante en **poudre**.
- **Méthode 3 : Infusion** de la plante.

Pour simplifier le lien plante, préparation et symptôme nous allons utiliser le code suivant :

- **P6.1** : c'est de la Sylvérine nature.
- **P6.2** : c'est de la Sylvérine écrasée en poudre.
- **P6.3** : c'est de la Sylvérine infusée.

Les morceaux de gibier peuvent être utilisés pour la méthode 1 et la méthode 2.

2) Soigner les maladies :

Une maladie doit d'abord être **diagnostiquée** afin de permettre de trouver le bon remède pour la soigner. Pour cela, le médecin utilise la connaissance des maladies qu'il connaît et cherche la cause en fonction des symptômes du malade. Symptômes qui vont évoluer dans le temps.

Pour matérialiser ce processus, un malade aura à sa disposition une carte décrivant ce qu'il ressent en prenant en compte les évolutions dans le temps.

Le temps au moment où la maladie évolue H4 : 4 heures après le déclenchement.

Une partie de la fiche est grisée, il faut gratter chaque évolution au moment indiquée.

Fonctionnement de la maladie

Fiche donnée au début de la maladie. Une partie des informations est grisées.

Tu viens de contracter une maladie.	
Grattez les cases en fonction du temps écoulé depuis la réception de la carte.	
H0	Envie de courir partout en hurlant <u>griffon</u> <u>griffon</u> <u>griffon</u> ...
H2	
H4	
H6	
H8	
Réservé orga : <u>ref</u> : 13819	
Cette carte est liée au joueur l'ayant reçu. Elle ne peut être retirée qu'avec l'accord d'un Orga.	

Consigne

Symptôme observé au début de la maladie : heure 0.

Symptôme observé au bout de 2h (H2), pour cela il faut gratter la partie correspondante.

Tu viens de contracter une maladie.	
Grattez les cases en fonction du temps écoulé depuis la réception de la carte.	
H0	Envie de courir partout en hurlant <u>griffon</u> <u>griffon</u> <u>griffon</u> ...
H2	Envie de faire un gros <u>calin</u> à toute les personnes rencontrées
H4	Tourne en rond continuellement
H6	Le cerveau ne veut plus réfléchir
H8	Mort définitivement mort
Réservé orga : <u>ref</u> : 13819	
Cette carte est liée au joueur l'ayant reçu. Elle ne peut être retirée qu'avec l'accord d'un Orga.	

Symptôme au bout de 4h.

Symptôme au bout de 6h.

Au bout de 8h : Phase terminale.

Cette carte sera retirée une fois que la maladie sera soignée en utilisant les bons ingrédients.

La phase terminale indique les effets définitifs si la maladie n'est pas soignée.

Les maladies usuelles ont toujours le même fonctionnement avec le même nombre de phase.

Il existe des maladies plus rares, souvent avec des effets définitifs et un nombre de phase plus élevées.

Tu viens de contracter une maladie.	
Grattez les cases en fonction du temps écoulé depuis la réception de la carte.	
H0	Envie de courir partout en hurlant <u>griffon</u> <u>griffon</u> <u>griffon</u> ...
H2	Envie de faire un gros <u>calin</u> à toute les personnes rencontrées
H4	
H6	
H8	
Réservé orga : <u>ref</u> : 13819	
Cette carte est liée au joueur l'ayant reçu. Elle ne peut être retirée qu'avec l'accord d'un Orga.	

Comment soigner une maladie usuelle

Les maladies se soignent en utilisant des plantes spécifiques, chaque plante permet de soigner un symptôme précis. Certaines plantes peuvent être remplacées par des morceaux d'animaux récupérés par la compétence chasse.

Chaque maladie est définie par six symptômes au total, ces symptômes peuvent être communs entre différentes maladies mais il y a au maximum trois symptômes communs entre deux maladies différentes. Un malade contractant une maladie ne déclare généralement que quatre sur les six symptômes, ce qui fait qu'il est difficile de connaître la bonne combinaison de plantes pour le soigner sauf en prenant des risques.

Pour soigner une maladie il suffit de soigner 5 des symptômes de la maladie reconnue, même si un symptôme ne s'est pas déclenché pour le malade soigné.

Exemple :

Christelle au cours de ses premières années de médecin a rencontré les symptômes suivants, elle connaît donc la manière de soigner ces différents symptômes.

Symptôme	Plante remède
1	Ricard
2	Vodka
3	Genepi
4	Vin blanc
5	Curacao
6	Whisky
7	Eau
8	Lait

Tristan est malade et va voir Christelle tardivement, après l'auscultation et le dialogue avec Tristan.

Après l'auscultation, Christelle sait qu'elle a besoin de :

- **Ricard** (symptôme1), **Vodka**, **Genepi** et **Vin blanc**.

Il manque un cinquième symptôme à Christelle pour soigner Tristan, et elle n'a pas eu le temps de tester un soin au hasard avec une cinquième plante et **c'est trop tard**.

H0	Symptôme 1
H2	Symptôme 2
H4	Symptôme 3
H6	Symptôme 5
H8	C'est trop tard

H0	Symptôme 1
H2	Symptôme 2
H4	Symptôme 3
H6	Symptôme 4
H8	C'est trop tard

Céline vient voir Christelle plus tôt, cinq heures après le début de la maladie. Malheureusement, ce n'est pas suffisant pour connaître le remède complet, car aucun nouveau symptôme n'est apparu. Heureusement, en H6 le quatrième symptôme qui apparaît est différent, ce qui permet à Christelle de savoir que la cinquième plante nécessaire sera du curacao.

Quatre possibilités se présente à Christelle :

- Elle a toutes les plantes nécessaires, remède : **Ricard** (symptôme1), **Vodka**, **Genepi** et **Vin blanc**, **curacao**.
- Soit il lui manque une des plantes et essaye des remèdes utilisant une cinquième plante aléatoire avec le risque d'effet secondaire plus ou moins néfastes pour soigner le 6 symptôme qu'elle ne connaît pas. Christelle soigne donc au hasard en espérant que l'effet soit néfaste envers le patient.
- Soit il lui manque encore une plante, comme le **curaçao** par exemple. Ne voulant pas prendre de risque, elle attend qu'un nouveau malade apparaisse, espérant découvrir un nouveau symptôme avant que Céline ne succombe. Et le miracle se produit.

Tony, un fier combattant, ne voulant pas montrer une faiblesse arrive peu de temps avant la fin :

H0	Symptôme 1
H2	Symptôme 3
H4	Symptôme 5
H6	Symptôme 6
H8	C'est trop tard

Le sixième symptôme est enfin identifié, et Christelle comprend qu'il lui faut aussi du **whisky**. Elle applique donc le remède suivant pour soigner Céline et Tony :

- **Ricard, Vodka, Genepi, Vin blanc et Whisky.**

Christelle est confrontée à un symptôme qu'elle ne connaît pas. Elle tente de se renseigner auprès d'autres médecins pour savoir si l'un d'eux le reconnaît. Sinon, elle essaie de le soigner avec une plante au hasard. Si elle a de la chance, le symptôme disparaît et elle peut établir un lien entre la plante et ce nouveau symptôme. Mais si ce n'est pas le cas, un effet indésirable peut apparaître.

H0	Symptôme 1
H2	Symptôme 3
H4	Symptôme 5
H6	Symptôme 12
H8	C'est trop tard

Remarque : Les plantes peuvent soigner un symptôme en cours si on connaît la bonne combinaison. Le malade n'en subit plus les inconvénients, jusqu'au symptôme suivant, la maladie est encore active. Il est tout à fait possible d'essayer des plantes au hasard, il faudra alors s'enquérir au PC Orga des conséquences ou pas.

3) Lien entre les plantes et les symptômes :

N°	Nom plante	Symptôme soigné
P1	Luminara	
P2	Dracofleur	
P3	Ombône	Fièvre
P4	Veniflor	Meaux de tête
P5	Sylvérine	Toux
P6	Mirablis	Douleur Abdominale / diarrhées
P7	Stellacia	Eruptions cutanées
P8	Cindrion	Douleurs Mictionnelles
P9	Luminifleur	Sensibilité lumière
P1.2	Cactornis	
P2.2	Aquatéris	
P3.2	Volatubis	Trouble cognitif
P4.2	Soliflorex	Fatigue/Asthémie
P5.2	Glacieris	Douleur musculaire et articulaire
P6.2	Méломélis	Difficultés respiratoire / essoufflement
P7.2	Pyroflammas	Douleur abdominale/ Vomissement
P8.2	Aetherbloom	Démangeaison
P9.2	Mystifolia	Douleur Thoracique
P1.3	Nocterelle	
P2.3	Brumépine	
P3.3	Fongélis	Etourdissement/vertige
P4.3	Sépalyss	
P5.3	Crysalonne	
P6.3	Téranisse	
P7.3	Vireliane	
P8.3	Obscuralis	
P9.3	Zépharose	

Tous les symptômes n'ont pas de plantes liées car la connaissance n'a pas encore été acquise.

4) Une histoire pour mieux comprendre le fonctionnement :

Le Dernier Remède

Dans les hauteurs lumineuses de la Cité des Dieux, là où les prières montent plus vite que les fumées d'encens, vivait un médecin dont la renommée dépassait les murs d'or et de marbre : Maître Elion d'Orval, l'Inclassable. On disait de lui qu'il soignait l'âme en apaisant le corps, et qu'aucune fièvre ne survivait à son regard perçant.

Les Trois Symptômes

Un matin voilé, alors que les cloches de bronze résonnaient pour honorer les Douze Primordiaux, une file silencieuse de mourants apparut aux portes du Temple de la Guérison. Ils venaient d'un village reculé, à pied, portés par l'espoir et par la fièvre.

Tous présentaient les mêmes symptômes :

- Des suintements noirs au coin des yeux,
- Une langue craquelée comme un désert,
- Des tremblements d'un froid qui ne venait pas du vent.

Mais il en fallait six pour poser un diagnostic complet, cinq pour oser un remède. Trois restaient inconnus.

Elion comprit aussitôt. Ceux qui n'avaient pu marcher jusque-là... étaient encore porteurs des derniers symptômes invisibles. Peut-être les plus révélateurs.

La recherche du foyer d'épidémie

Il dépêcha trois éclaireurs, guidés par la maigre parole des mourants, pour retrouver le village d'origine. Ils revinrent à la nuit tombée, le regard hanté... et deux d'entre eux infectés. « Nous avons vu les maisons vides... les chiens morts, et un puits aux reflets laiteux. Mais nous sommes allés trop loin. »

Elion savait. Le compte à rebours avait commencé. Il leur restait peut-être deux jours, peut-être trois. Pas plus.

Alors il ouvrit le coffre d'os qu'il gardait fermé depuis l'épidémie du Levant. Il en sortit un masque de corbeau, long bec de cuir noir et verrières d'ambre. Il y versa des herbes de purification, puis en fit forger d'autres, en hâte. Ce serait leur armure invisible.

L'expédition

L'aube suivante, l'expédition s'ébranla :

- Trois médecins,
- Huit soldats bénis de Tenmitnes (déesse de l'eau purifiante),
- Deux éclaireurs à demi fiévreux,
- Une charrette entière de plantes curatives, choisies pour couvrir tous les symptômes connus.

Ils marchèrent sans halte, ne s'arrêtant que pour nourrir les éclaireurs, dont la respiration devenait sifflante. Elion, au centre du convoi, ne disait mot. Il lisait les signes dans leurs souffles.



L'origine du mal

Le village était là, blotti sous un ciel gris, décomposé. Des cabanes rongées par le sel, des corps dans les champs, momifiés sous la maladie. Mais il y avait des survivants.

Une femme, muette de chagrin. Un enfant au regard d'argile. Un vieil homme qui répétait : « Il était si pâle... si poli. Il nous a apporté les graines. Il disait qu'elles guérissaient. »

Les médecins firent leur œuvre. Observation, écoutes, toucher des pouls, interrogatoires croisés... Et ils découvrirent enfin les deux derniers symptômes :

- La perte progressive de l'odorat, jusqu'à l'oubli total,
- Une perte de la mémoire des proches, comme si le mal mangeait les souvenirs.

Grâce à cela, Elion put assembler un remède complet : six plantes pour six douleurs. Les deux éclaireurs furent les premiers à le recevoir. Ils cessèrent de trembler, puis d'oublier. La fièvre fut vaincue. Dans le silence qui suivit, une vérité empoisonnée émergea.

Le Ver Blanc

Le garçon parla d'un homme vêtu de lin, venu avant que le mal ne commence. Un étranger, doux, au sourire blanc. Il ne mangeait pas. Il ne dormait pas. On le surnomma : Le Ver Blanc. Il était passé par là, laissant derrière lui des sacs de graines, et des paroles d'espoir.

Quand Elion fit ouvrir les registres de la Cité des Dieux, il découvrit avec effroi que ce même homme était passé par les quartiers bas de la ville, trois jours avant l'arrivée des malades. Mais depuis, plus aucune trace. Comme s'il s'était fondu dans les ombres, ou était parti contaminer d'autres terres.

Le prix du temps

Grâce à l'expédition du médecin, le cœur même de la Cité des Dieux fut sauvé. Le foyer de la maladie avait été découvert juste à temps, étouffé avant qu'il ne dévore les temples et les rues sacrées.

Mais Elion ne dort plus jamais sans son masque. On le vit parfois errer au crépuscule, cherchant du regard un manteau de lin blanc dans la foule. Car il savait... Le Ver Blanc n'avait pas terminé. Et lui, non plus.