

LA SAGA D'ORAKLYS

Les états préjudiciables du corps et de l'esprit

V 1.1

Qu'il s'agisse du corps ou de l'esprit, le jeu médical est entre les mains des joueurs. Il convient donc de l'interpréter de la façon qui soit la plus génératrice de jeu pour ceux qui vous entourent. La saga d'Oraklys étant un jeu sombre et désespéré, chaque blessure, chaque peur soignée par **Mire** ou un **Aliéniste** peut laisser des traces, parfois indélébiles.

Le corps

Les traitements suivants doivent être administrés par le Mire.

Médicaments du Mire



Remède. Obtenu à partir de 1 **Pomme de l'aube** ou 1 **Angélique**.

Cet poudre blanche est une base thérapeutique utile au Mire qu'il sait produire, comme l'Apothicaire.



Linge. Obtenu à partir de 1 **Arecace**.

*Permet de mettre en **Bonne santé** quelqu'un de **Blessé** (corps) ou **A Terre** (corps).*



Boivre. Obtenu à partir de 1 **Remède** ou 1 **Alcool de fermentation**.

*Permet de mettre **À Terre** quelqu'un dans le **Coma** (corps).*



Antidote simple. Obtenue à partir de 1 **Remède** + 1 **Elixir**.

Seul moyen de contrer un élixir simple dose. Elixir similaire nécessaire. Ne fonctionne pas avec le Calmant.



Antidote composée. Obtenue à partir de 1 **Remède** + 1 **Elixir** + 1 **Minerai ferreux**.

Seul moyen de contrer un élixir double dose. Elixir similaire nécessaire. Ne fonctionne pas avec le Calmant.



Cure. Obtenue à partir de 1 **Remède** + 1 **Échantillon** + 1 **Minerai ferreux**.
Seul moyen de contrer une affection non répertoriée. Nécessite un échantillon de la source à l'origine de l'affection.

Destin



Sac du destin. Pierres fournies.

Pour chaque patient, le mire tire une pierre à l'aveugle dans le sac du destin (une fois par visite). Chaque sac contient une unique pierre de couleur différente qui provoque chez le patient un **état préjudiciable** (à consulter dans la table ci-après en fonction de la nature des soins initiaux). **Le praticien doit alors décrire au personnage (et donc au joueur) les symptômes et les crises à jouer jusqu'à la guérison.** Certains états préjudiciables naissent directement d'effets de jeu.

États préjudiciables

À l'issue de chaque demi-cycle **sans manger**.
Affamé. Symptômes : maux de tête, fatigue généralisée, l'état de santé se dégrade d'un niveau.
Crise : aucune.
Guérison : prendre un repas à partir de la nourriture identifiée comme telle, en jeu, rétablit directement en bonne santé. Les autres types de soins ne fonctionnent pas.

Suite à un soin avec un **Linge**.
Infecté. Symptômes : la blessure soignée s'infecte, la partie du corps touchée fonctionne mal ou au ralenti jusqu'à la fin du demi-cycle.
Crise : quelques douleurs aiguës jusqu'à la fin du demi-cycle.
Guérison : automatique au début du demi-cycle suivant.

Suite à un soin avec un **Boivre**.
Déprimé. Symptômes : le coma laisse des traces, l'état de l'esprit se dégrade d'un niveau.
Crise : quelques crises d'angoisse jusqu'à la fin du demi-cycle.
Guérison : consulter un aliéniste pour rétablir l'état de l'esprit.

Suite à la prise d'un **Antidote**.
Surdosé. Symptômes : le traitement trop fort a des effets secondaires.
Crise : quelques épisodes violents ou hallucinatoires jusqu'à la fin du demi-cycle.
Guérison : 1 **Remède** (antidote simple) ou 2 **Remèdes** (antidote composée).

Suite à un **effet néfaste** (pour le corps) **en jeu**.
Affecté. Symptômes : décrits par l'effet néfaste en jeu.
Crise : décrite par l'effet néfaste en jeu.
Guérison : à chercher ou créer en jeu.

L'esprit

Les traitements suivants doivent être dispensés par l'Aliéniste.

Arts de l'Aliéniste



Drogue. Obtenu à partir de 1 **Morphène** ou 1 **Angélique** ou 1 **Angélique délicate**.
Cette huile bleue est une base thérapeutique utile à l'Aliéniste qu'il sait produire, comme l'Apothicaire.



Encens hypnotique. Obtenu à partir de 1 **Bois**.
*Permet de mettre en **Bonne santé** quelqu'un dans **Blessé** (esprit) ou **A Terre** (esprit).*



Panacée. Obtenue à partir de 1 **Drogue** ou 1 Alcool de fermentation.
*Permet de mettre **À Terre** quelqu'un dans le **Coma** (esprit).*



Opiat. Obtenu à partir de 1 **Drogue** + 1 **Sel**.
Permet d'ignorer le prochain effet désespoir.



Cure. Obtenue à partir de 1 **Drogue** + 1 **Échantillon** + 1 **Minerai ferreux**.
Seul moyen de contrer une affection de l'esprit non répertoriée. Nécessite un échantillon de la source à l'origine de l'affection.

Destin



Sac du destin. Pierres fournies.
*Pour chaque patient, l'aliéniste tire une pierre à l'aveugle dans le sac du destin (une fois par visite). Chaque sac contient une unique pierre de couleur différente qui provoque chez le patient un **état préjudiciable** (à consulter dans la table ci-après en fonction de la nature des soins initiaux). **Le praticien doit alors décrire au personnage (et donc au joueur) les symptômes et les crises à jouer jusqu'à la guérison.** Certains états préjudiciables naissent directement d'effets de jeu.*

États préjudiciables

Affaibli.

Suite à la prise d'un **Encens hypnotique**.
Symptômes : la séance laisse des traces, l'état du corps se dégrade d'un niveau
Crise : quelques grosses baisses d'énergie jusqu'à la fin du demi-cycle.
Guérison : consulter un aliéniste pour rétablir l'état du corps.

Désorienté.

Suite à la prise d'une **Panacée**.
Symptômes : l'esprit se défend suite à ce retour violent à la réalité. Aucun soin de l'esprit ne peut fonctionner jusqu'à la fin du demi-cycle.
Crise : aucune
Guérison : automatique au début du demi-cycle suivant ou 1 **Alcool de fermentation**.

Dépendant.

Suite à la prise d'un **Opiat**.
Symptômes : dépendance. Désormais, à l'issue de chaque demi-cycle sans avoir consommé au moins 1 **Opiat**, l'état de l'esprit se dégrade d'un niveau.
Crise : accès de violence possible pour obtenir de l'Opiat.
Guérison : aucune connue.

Affecté.

Suite à un **effet néfaste** (pour l'esprit) **en jeu.**

Symptômes : décrits par l'effet néfaste en jeu.

Crise : décrite par l'effet néfaste en jeu.

Guérison : à chercher ou créer en jeu.
