

DIAGNOSTIC RAPIDE

Le médecin examine rapidement quelqu'un atteint de troubles de la santé afin de savoir de quel maux il peut être victime.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

◆ **Temps nécessaire** : 3 minutes

◆ **Outils** : cuiller en bois

◆ **Difficulté** : 5 (+2 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : gratuit — en tant que service, négociable de 1 à 10 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

BEAUTÉ PAR LES PLANTES

Permet de donner un léger bonus de charisme à quelqu'un après application d'une préparation maison sur le visage.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 2

◆ **Caractéristiques** : +1 en CHARISME pendant 24H

◆ **Matériaux** : 1 dose d'huile standard

◆ **+Matériaux spéciaux** : fougère, cresson des fossés, fleur de mal'vis (à récolter en milieu naturel)

◆ **Temps de confection** : 15 minutes

◆ **Outils** : bol, couverts en bois, couteau

◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : 2 PA — en tant que service, vendu 2 à 5 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

EMPLÂTRE

C'est moche, c'est gênant, mais ça fait du bien. Régénérant.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

◆ **Caractéristiques** : AD-1 CHA-1 pour le malade. Rend 1 PV par heure après application sur plaie, maximum : niveau du médecin

◆ **Matériaux** : bandages ou tissu, 5 m de ficelle, farine ou plâtre

◆ **+Matériaux spéciaux** : fiole de décoction médicinales (en vente pour 3 PO chez l'apothicaire, chez un guérisseur ou au bazar)

◆ **Temps de confection** : 15 minutes

◆ **Outils** : bol, couverts en bois, couteau

◆ **Difficulté** : 9 (+3 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — en tant que service, vendu 8 à 15 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

TISANE DE RÉCUPÉRATION

Un breuvage médicinal avant de se coucher, et on récupère mieux.

◆ **Spécialités** : médecin, cuisinier

◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

◆ **Caractéristiques** : +2 PV et +4 PA récupérés en 6 h de sommeil

◆ **Matériaux** : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose de gui, 1 œuf de poule

◆ **Temps de confection** : 15 minutes (jusqu'à 5 tisanes à la fois)

◆ **Outils** : casserole et feu, couteau, cuiller en bois

◆ **Difficulté** : 9 (+2 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : 2 PA — non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

RÉDUCTION DE FRACTURE

Permet à la victime d'une blessure grave de retrouver un peu de mobilité, et ce grâce à un montage de fortune.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 4

◆ **Caractéristiques** : divise par deux (résultat arrondi au supérieur) les malus de « blessure grave » reçus à la suite d'un bras, d'une jambe ou d'une main cassée

◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 10 m de ficelle ou cordelette, bandages ou tissu, 1 dose d'alcool blanc

◆ **+Matériaux spéciaux** : fiole de décoction médicinales (en vente pour 3 PO chez l'apothicaire, chez un guérisseur ou au bazar)

◆ **Temps de confection** : 1 heure

◆ **Outils** : couteau, scie à main

◆ **Difficulté** : 11 (+6 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : 2 PA — en tant que service, vendu 20 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTHÈSE

Remplace un membre manquant avec une opération douloureuse. Ce ne sera pas aussi beau qu'avant, mais au moins ça fonctionnera !

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 6

◆ **Caractéristiques** : divise par deux (résultat arrondi au supérieur) les malus de « blessure grave » reçus à la suite d'un bras, d'une jambe ou d'une main perdues — la prothèse ainsi obtenue aura un facteur de rupture de 1-3 (acier) 1-4 (cuivre) ou 1-5 (bois) — le patient perd 4 PV

◆ **Matériaux** : bandages ou tissu, 1 unité de bois brut OU 4 unités de cuivre ou d'acier de base, 15 m de cordelette

◆ **+Matériaux spéciaux** : colle de Zoyek (5 PO la fiole en bazar), 200 g de poudre d'os quelconque (à récolter à la râpe)

◆ **Temps de confection** : 3 heures (bois) ou 6 heures (métal, cuivre)

◆ **Outils** : couteau, aiguille et fil, outils d'ébéniste OU de forgeron

◆ **Difficulté** : 14 (+18 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : variable — en tant que service, la prothèse se négocie de 50 à 100 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SUTURE DE COMBAT

En stoppant le saignement, cette opération permet de sauver une victime d'hémorragie de la mort lente qui l'attend.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

◆ **Caractéristiques** : une victime touchée par un critique « durée », victime d'hémorragie, perdra seulement 4 PV pendant l'opération mais ses dégâts d'hémorragie seront alors considérés comme annulés

◆ **Matériaux** : bandages ou tissu, 1 dose d'alcool blanc

◆ **Temps de confection** : 10 minutes

◆ **Outils** : couteau, aiguille et fil

◆ **Difficulté** : 12 (+8 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : 5 PA — en tant que service, vendu 30 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

DÉSINFECTANT UNIVERSEL

Un produit qui permet de traiter rapidement les plaies pour éviter toute forme de contagion ou d'incubation de maladies (fièvres).

◆ **Spécialités** : médecin, cuisinier, alchimiste

◆ **Niveau** : à partir du niveau 4

◆ **Caractéristiques** : l'application réduit à zéro les chances d'attraper la maladie causée par une plaie, une griffure ou une morsure

◆ **Matériaux**, pour 5 doses : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose de soufre en poudre, 1 dose de bile de renard

◆ **Temps de confection** : 30 minutes (jusqu'à 20 doses à la fois)

◆ **Outils** : bol, couverts en bois, casserole et feu

◆ **Difficulté** : 9 (+3 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** pour 5 doses : de fabrication : 3 PO — de négoce : 5 PO — de vente au public : 10 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PURGATIF D'URGENCE

Quelqu'un vient d'absorber un poison ou un aliment périmé ? C'est le moment de lui administrer ce purgatif.

◆ **Spécialités** : médecin, cuisinier

◆ **Niveau** : à partir du niveau 5

◆ **Caractéristiques** : provoque des nausées et vomissements, perte de 2 PV, divise par deux les effets du poison ou des symptômes liés à la nourriture périmée en attendant la guérison ou l'antidote

◆ **Matériaux** : 1 dose d'alcool blanc, 2 doses de sel, 1 dose de poivre noir, 1 dose d'huile standard

◆ **Temps de confection** : 5 minutes

◆ **Outils** : bol, couverts en bois

◆ **Difficulté** : 7 (+2 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : de fabrication : 1 PO — non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

DÉCOCTION MÉDICINALE

Un produit utilisé dans plusieurs préparations de médecine.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 6

◆ **Matériaux**, pour 5 fioles : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose d'urine de bouc, 1 savon de Equiepon, 1 litre d'eau

◆ **+Matériaux spéciaux** : baies de cassis, fougère (à récolter)

◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 20 fioles à la fois)

◆ **Outils** : bol, couverts en bois, petite cornue de cuire

◆ **Difficulté** : 11 (+10 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** pour 5 fioles : de fabrication : 2 PO — de négoce : 8 PO — de vente au public : 15 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SIROP DE BOULORNE

Un remède connu pour de nombreuses maladies.

◆ **Spécialités** : médecin, alchimiste

◆ **Niveau** : à partir du niveau 7

◆ **Caractéristiques** : soigne différentes variétés de tourista ainsi que la boustifilasse, la gratouillette et la maldorantose

◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'eau d'Armitas, 1 dose de jus de barnase, 1 dose d'herbe grise du marais

◆ **+Matériaux spéciaux** : fiole de sève fraîche de boulorne (arbre peu commun, à récolter en forêt, elle se conserve 3 jours)

◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)

◆ **Outils** : casserole et feu, cuiller, couteau, petite cornue de cuire

◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** pour 1 fiole : de fabrication : 9 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 30 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ONGUENT MAGNIFIQUE DE NIPTUK

Onguent très spécial permettant de recoller les membres perdus.

◆ **Spécialités** : médecin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 8

◆ **Caractéristiques** : en 5 minutes avec un premier soin réussi, cet onguent populaire permet de recoller un membre perdu au combat

◆ **Matériaux**, pour 1 pot : 1 champignon noir d'Ahokd, 1 dose de gomme de Mir-Nodd, 1 dose de liqueur des ombres, 1 dose de poudre d'écorce de boulorne, 2 œufs de poule

◆ **Temps de confection** : 4 heures (jusqu'à 5 pots à la fois)

◆ **Outils** : casserole et feu, cuiller, couteau, petite cornue de cuire

◆ **Difficulté** : 15 (+30 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** pour 1 fiole : de fabrication : 28 PO — de négoce : 80 PO — de vente au public : 150 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible