

# VADÉMÉCUM

## DES PROTHÈSES, BREUVAGES ET AUTRES DROGUES



Illustration : Guillaume Albin, Ed. Le Grimoire

# Table des matières

<b>1. Breuvages de soins.....</b>	<b>4</b>
Breuvage curatif léger.....	4
Breuvage de revigorant léger.....	4
Breuvage curatif.....	4
Breuvage de revigorant.....	4
Breuvage curatif concentré.....	5
Breuvage revigorant concentré.....	5
Breuvage curatif à libération prolongée.....	5
Breuvage curatif concentré à libération prolongée.....	5
<b>2. Drogues de combat.....</b>	<b>6</b>
Breuvage dopant.....	6
Solution d'adrénaline.....	6
Breuvage Tapamal™.....	6
Solution d'adrénaline concentrée.....	6
Breuvage « combat ou fuite » léger.....	7
Breuvage dopant d'élite.....	7
Breuvage Héroange™.....	7
Breuvage « combat ou fuite ».....	7
Breuvage Finitator™.....	8
Breuvage Légendarine™.....	8
<b>3. Drogues incapacitantes.....</b>	<b>9</b>
Kérétamine.....	9
Toxine paralysante.....	9
Solution curarisante.....	9
Ricinair en spray.....	9
<b>4. Antidotes.....</b>	<b>10</b>
Antidote pifométrique de Gluk.....	10
Antidote alchimique.....	10
<b>5. Les Prothèses.....</b>	<b>11</b>
<b>5.1. ... de membre supérieur.....</b>	<b>11</b>
5.1.1. Prothèse de main.....	11
5.1.2. Prothèse de coude.....	12
5.1.3. Options au niveau de l'emboîture.....	13
<b>5.2. Prothèse de membre inférieur.....</b>	<b>13</b>
5.2.1. Prothèses tibiales.....	13
5.2.2. Prothèses fémorales.....	14
5.2.3. Options prothèses de membre inférieur.....	15

# Avant-propos

Le terme de « **breuvage** » désigne ici les potions conçues sans magie, faisant appel à d'autres disciplines longues à étudier ou difficile à comprendre. Les breuvages décrits ici ne sont accessibles qu'avec **certains talents** de l'ingénieur médecin et/ou alchimiste (voir à ce propos le *Petit Livre des Talents*). Si vous **ne possédez pas** le talent adéquat avec votre personnage, selon nos règles ce dernier **ne pourra pas** réaliser la recette.

Contrairement aux potions des mages, les breuvages peuvent être consommés **plus régulièrement** au cours de la journée (jusqu'à 2 par période de 6 heures avec un maximum de 4 par jour). On **ne peut pas cumuler le même effet** avec plusieurs breuvages, seul le plus puissant prendra le pas. Si trop de breuvages sont consommés **en moins de 6 heures**, des interactions médicamenteuses se font et le personnage **développera des effets secondaires**. Si c'est le cas, il tirera un D6 avec les résultats possibles suivants :

- 1 : Une turista du Sud
- 2 : Une boustifilasse
- 3 : Une tremblotite
- 4 : Des crampes de Burzum
- 5 : Une gorgeolite
- 6 : Une gratouillette

Pour le descriptif des effets et les possibilités de soins concernant ces états, lisez le document « Les maladies en terre de Fangh » (petit supplément disponible dans le pack *Équipements et cadre de vie*).

**Impression et distribution des recettes :** pour une utilisation sur table, les petits tableaux sont prévus pour pouvoir être découpés et distribués au joueur concerné.



# 1. Breuvages de soins

Breuvage curatif léger		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (biochimiste)		Niveau : 1
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 2 PV par heure pendant 6 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose de bile de renard, 1 dose de poudre d'écorce de boulorne, 2 doses d'alcool blanc et 1 dose de gui.	
	Temps de confection : 1h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 5 (+3 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 6 PO et 2 PA - De négoce : 10 PO - De vente au public : 20 PO	

Breuvage revigorant léger		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (biochimiste)		Niveau : 2
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 2 PV et 1 PA par heure pendant 6 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'essence de jujuba, 2 doses de soufre en poudre, 2 doses d'huile standard et 1 dose de poudre d'écorce de boulorne	
	Temps de confection : 1h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 6 (+3 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 15 PO et 4 PA - De négoce : 23 PO - De vente au public : 40 PO	

Breuvage curatif		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (biochimiste)		Niveau : 3
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 4 PV par heure pendant 6 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose de bile de renard, 1 dose d'écorce de boulorne, 2 doses d'alcool blanc et 2 doses de feuille de boulorne.	
	Temps de confection : 2h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 7 (+5 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 20 PO - De négoce : 35 PO - De vente au public : 80 PO	

Breuvage revigorant		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (biochimiste)		Niveau : 4
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 3 PV et 2 PA par heure pendant 6 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'essence de jujuba, 2 doses de soufre en poudre, 2 doses d'huile standard, 1 dose de poudre d'écorce de boulorne, 1 dose d'ortie du chaos, 1 dose d'huile de jujuba	
	Temps de confection : 2h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 8 (+5 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 30 PO et 4 PA - De négoce : 60 PO - De vente au public : 130 PO	

Breuvage curatif concentré		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (biochimiste)		Niveau : 5
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 5 PV par heure pendant 6 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses de bile de renard, 3 doses d'essence de boulorne, 2 doses de cimelweiss, 2 doses d'alcool blanc et 2 doses de feuille de boulorne.	
	Temps de confection : 3h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre	
	Difficulté : 12 (+7 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 63 PO - De négoce : 120 PO - De vente au public : 250 PO	

Breuvage revigorant concentré		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (biochimiste)		Niveau : 6
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 4 PV et 3 PA par heure pendant 6 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'essence de jujuba, 2 doses de soufre en poudre, 2 doses d'huile standard, 1 dose de poudre d'écorce de boulorne, 1 dose d'ortie du chaos, 1 dose d'huile de jujuba et 2 doses de mousse des cavernes électriques.	
	Temps de confection : 3h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre	
	Difficulté : 12 (+7 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 90 PO et 4 PA - De négoce : 150 PO - De vente au public : 360 PO	

Breuvage curatif à libération prolongée		
Spécialité : médecin (apothicaire)		Niveau : 7
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 3 PV par heure pendant 8 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose de bile de renard, 1 dose d'écorce de boulorne, 2 doses d'alcool blanc, 2 doses de feuille de boulorne et 1 dose de poudre de mithril.	
	Temps de confection : 2h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 14 (+6 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 32 PO - De négoce : 60 PO - De vente au public : 130 PO	

Breuvage curatif concentré à libération prolongée		
Spécialité : médecin (apothicaire)		Niveau : 8
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage permet de récupérer 6 PV par heure pendant 8 heures.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses de bile de renard, 3 doses d'essence de boulorne, 2 doses de cimelweiss, 2 doses d'alcool blanc, 2 doses de feuille de boulorne et 2 doses de poudre de béryllium	
	Temps de confection : 3h (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre	
	Difficulté : 15 (+9 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 93 PO - De négoce : 200 PO - De vente au public : 380 PO	

## 2. Drogues de combat

Breuvage dopant		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 2
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage donne COU+1 pendant 1 heure et redonne 5 PV.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 doses d'ortie du chaos, 1 dose de feuille de boulorne, 5 doses d'huile standard et 2 doses d'alcool blanc	
	Temps de confection : 1 heure (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 10 (+3 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 12 PO - De négoce : 30 PO - De vente au public : 70 PO	

Solution d'adrénaline		
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 3
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage donne FO+1 pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses d'urine de bouc, 2 doses d'alcool blanc, 1 dose de spore de myconide et 1 dose de sarments de vigne séchés.	
	Temps de confection : 1 heure (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 11 (+4 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 10 PO - De négoce : 20 PO - De vente au public : 50 PO	

Breuvage Tapamal™		
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 3
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage réduit la sensation de douleur et donne PR+1, similaire à la compétence TRUC DE MAUVIETTE pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses d'alcool blanc, 1 dose d'essence d'écorce de boulorne et 1 dose de feuille de boulorne	
	Temps de confection : 1 heure (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 12 (+4 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 9 PO - De négoce : 15 PO - De vente au public : 40 PO	

Solution d'adrénaline concentrée		
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 3
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage donne FO+2 pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses d'urine de bouc, 2 doses d'alcool blanc, 1 dose de spore de myconide, 1 dose de sarments de vigne séchés 1 dose d'ortie du chaos et 2 doses d'œuf de grenouille.	
	Temps de confection : 2 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre	
	Difficulté : 12 (+4 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 16 PO - De négoce : 30 PO - De vente au public : 70 PO	

Breuvage « combat ou fuite » léger		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 4
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage donne FO+1 et AD+1 pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses d'alcool blanc, 3 doses d'orties du chaos, 3 doses de sang de corbeau, 1 dose de cresson (frais) et 1 dose de poudre d'écorce de boulorne.	
	Temps de confection : 2 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 13 (+4 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 20 PO - De négoce : 45 PO - De vente au public : 90 PO	

Breuvage dopant d'élite		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 5
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage donne COU+2 pendant 1 heure et redonne 8 PV.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 doses d'ortie du chaos, 1 dose de feuille de boulorne, 5 doses d'huile standard, 2 doses d'alcool blanc 1 dose de cimelweiss et 1 dose d'huile de jujuba.	
	Temps de confection : 2 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 14 (+5 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 22 PO - De négoce : 50 PO - De vente au public : 100 PO	

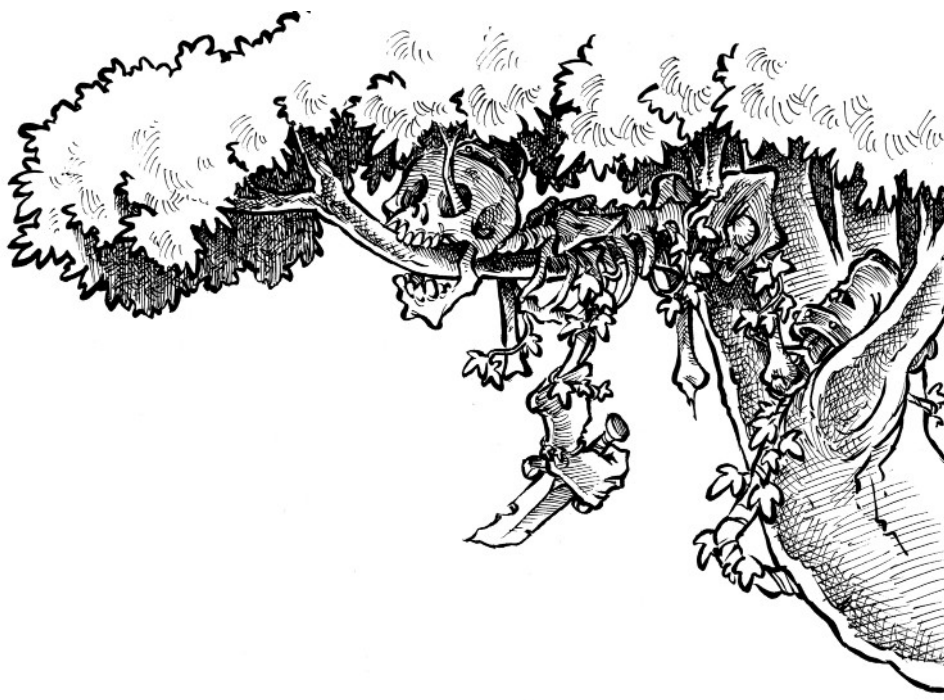
Breuvage Héroange™		
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 5
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage aromatisé à l'orange réduit la sensation de douleur et donne un PR+2 identique à la compétence TRUC DE MAUVIETTE ainsi que COU+1 pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'huile de jujuba, 2 doses d'écorce de boulorne	
	Temps de confection : 3 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 15 (+6 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 26 PO - De négoce : 40 PO - De vente au public : 80 PO	

Breuvage « combat ou fuite »		
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 6
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage donne AT+1, FO+1 et AD+2 pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 2 doses d'alcool blanc, 3 doses d'orties du chaos, 3 doses de sang de corbeau, 1 dose de cresson (frais), 1 dose de poudre d'écorce de boulorne et 1 œuf de dragon des arbres.	
	Temps de confection : 3 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage	
	Difficulté : 16 (+7 XP en cas de réussite)	
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 50 PO - De négoce : 100 PO - De vente au public : 200 PO	



Breuvage Finitator™		
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 7
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage au goût métallique réduit la sensation de douleur et donne un PR+3 identique à la compétence TRUC DE MAUVIETTE pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'huile de jujuba et 2 doses d'essence de boulorne	
	Temps de confection : 4 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre	
	Difficulté : 17 (+8 XP en cas de réussite)	
	<u>Prix pour une fiole :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De fabrication : 30 PO</li> <li>- De négoce : 50 PO</li> <li>- De vente au public : 130 PO</li> </ul>	

Breuvage Légendarine™		
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)		Niveau : 9
<u>Caractéristiques :</u>  Ce breuvage aromatisé à la mandarine réduit la sensation de douleur et donne un PR+3 identique à la compétence TRUC DE MAUVIETTE ainsi que COU+2 pendant 1 heure.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'huile de jujuba, 2 doses d'essence de boulorne, 4 doses de spore de myconides	
	Temps de confection : 4 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)	
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre	
	Difficulté : 18 (+9 XP en cas de réussite)	
	<u>Prix pour une fiole :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De fabrication : 50 PO</li> <li>- De négoce : 80 PO</li> <li>- De vente au public : 160 PO</li> </ul>	





### 3. Drogues incapacitantes

Kérétamine	
Spécialité : médecin (anesthésiste)	Niveau : 6
<b>Caractéristiques :</b>  Une fois administrée, cette drogue plonge la cible dans un profond sommeil pendant 1 heure. Résistance possible sur une épreuve de FO-8. <b>Antidote :</b> aucun.	Matériaux, pour 5 doses : 3 doses de spores de myconides, 5 doses de poivre noir, 2 doses d'alcool blanc
	Temps de confection : 2 heures (jusqu'à 20 doses en une fois)
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
	Difficulté : 15 (+5 XP en cas de réussite)
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 17 PO et 5 PA - De négoce : 40 PO - De vente au public : 80 PO

Toxine paralysante	
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)	Niveau : 7
<b>Caractéristiques :</b>  Cette toxine une fois administrée paralyse un membre pendant 5 assauts en le rendant flasque et donc inopérant (cf. membre tranché pour les malus). Si elle est inoculée au torse ou à la tête, elle donnera un malus de AT/PRD/FO/AD-4. <b>Antidote :</b> antidote pifométrique.	Matériaux, pour 5 doses : 2 doses de spores de myconides, 1 dose d'huile de jujuba et 1 dose de mousse des cavernes électriques
	Temps de confection : 2 heures (jusqu'à 20 doses en une fois)
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
	Difficulté : 16 (+6 XP en cas de réussite)
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 40 PO - De négoce : 80 PO - De vente au public : 130 PO

Solution curarisante	
Spécialité : médecin (anesthésiste)	Niveau : 9
<b>Caractéristiques :</b>  Ce poison, une fois administré, commence à paralyser la cible au bout de 30 sec. (FO/AD/AT/PRD divisé par deux) et agit complètement en 60 sec. Ceci pour une durée de 10 minutes au bout desquelles la cible décède d'asphyxie. <b>Antidote :</b> sirop de Boulorne.	Matériaux, pour 5 doses : 1 dose d'herbes grise des marais, 1 dose d'herbe de Nilla, 1 dose d'orties du chaos et 1 dose d'huile de jujuba
	Temps de confection : 3 heures (jusqu'à 20 doses en une fois)
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
	Difficulté : 18 (+9 XP en cas de réussite)
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 23 PO - De négoce : 50 PO - De vente au public : 120 PO

Ricinair en spray	
Spécialité : médecin (anesthésiste) / alchimiste (technalchimiste)	Niveau : 9
<b>Caractéristiques :</b>  Dispensée sous la forme de cartouche à usage unique, cette solution une fois respirée commence à attaquer les poumons de la cible donnant un malus de FO-2 tous les 5 assauts. Quand la force tombe à 0, il reste 10 minutes avant que la cible décède. <b>Antidote :</b> sirop de Boulorne.	Matériaux, pour 5 doses : 1 dose de cresson (frais), 3 doses de poivre noire, 4 doses de soufre en poudre, 1 dose d'onguent de feu d'Altela, 2 doses d'huile de jujuba.
	Temps de confection : 3 heures (jusqu'à 20 doses en une fois)
	Outils : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
	Difficulté : 18 (+9 XP en cas de réussite)
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 30 PO - De négoce : 60 PO - De vente au public : 150 PO

## 4. Antidotes

Antidote pifométrique de Gluk	
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste	Niveau : 1
<u>Caractéristiques :</u>  Effets et soins : Voir tableau des poisons et antidotes.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'huile standard, 2 doses de sel, 1 dose de sang de corbeau, 1 dose de gui, 1 dose de soufre en poudre
	Temps de confection : 20 minutes (jusqu'à 5 fioles en une fois)
	Outils : chaudron de voyage
	Difficulté : 8 (+3 XP en cas de réussite)
	Prix pour une fiole : - De fabrication : 2 PO - De négoce : 4 PO - De vente au public : 8 PO

Antidote alchimique	
Spécialité : médecin (apothicaire) / alchimiste	Niveau : 2
<u>Caractéristiques :</u>  Effets et soins : Voir tableau des poisons et antidotes.	Matériaux, pour 1 fiole : 1 dose d'huile standard, 1 dose de poivre noir, 1 dose de sable de Rancurac, 1 dose de bile de renard
	+Matériaux spéciaux : un foie de corbeau frais
	Temps de confection : 2 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)
	Outils : chaudron de voyage
	Difficulté : 9 (+5 XP en cas de réussite) Prix pour une fiole : - De fabrication : 7 PO - De négoce : 15 PO - De vente au public : 25 PO



## 5. Les Prothèses (ou : Aieuh, j'ai perdu un membre, maman !)

Les prothèses se déclinent en deux versions. La première est la version simple, quand seuls la main ou le pied ont été perdus. Il n'y a qu'une seule articulation à remplacer. Si l'amputation a dû être faite au-dessus du coude ou du genou, il faudra ajouter le prix ainsi que les malus qui se cumuleraient. Afin de fabriquer ces prothèses, prenez en compte la difficulté de fabrication la plus élevée dans le cadre d'une prothèse comptant deux articulations (poignet + coude ou cheville + genou). Les bonus ou malus accordés avec les prothèses se cumulent et/ou se calculent avec les malus liés à l'état « membre tranché ». Pour rappel, les malus (donnés à titre indicatif) liés à cet état vous avez le tableau ci-dessous.

Conséquence des blessures graves		
Type de blessure	Modificateurs aux caractéristiques	Durée
Un pied tranché*	AD-5, AT-2, PRD-3, MVT-50%	Permanente
Deux pieds tranchés*	Invalidité au combat, déplacement impossible, COU-5	Permanente
Une jambe tranchée*	AD-4, COU-3, FO-3, AT-4, PRD-6, MVT-25%	Permanente
Deux jambes tranchées*	Invalidité au combat, déplacement impossible, COU-8	Permanente
Un bras tranché*	AD-4, COU-4, FO-2, AT-3, PRD-4	Permanente
Deux bras tranchés*	Invalidité au combat, COU-8	Permanente
Une main tranchée*	AD-4, COU-2, FO-1, AT-2, PRD-3	Permanente
Deux mains tranchées*	AD-8, COU-4, FO-4, AT-6, PRD-8	Permanente

Par exemple, le pirate Long John Silver souhaite se faire poser une prothèse fémorale ainsi qu'un crochet afin de remplacer sa jambe manquante et sa main gauche. Il n'a vraiment pas eu de chance lors de sa rencontre avec des crabes géants...

### Ainsi de base il a un malus :

- AD-4, COU/FO-3, PRD-6, AT-4 et un déplacement réduit de 25% à cause de sa jambe.
- AD-4, COU-2, FO-1, AT-2, PRD -3 à cause de la perte de sa main.

Soit au total de handicaps suivants : AD-8, COU-5, FO-4, PRD-7, AT-6 et un déplacement réduit de 25%, sans aucune prothèse. Oui, c'est très compliqué, la vie au quotidien.

En se faisant poser des prothèses, le héros divisera ses malus de caractéristique par 2 (en arrondissant au supérieur). Cependant, suivant les prothèses qu'il prendra il pourra aussi avoir des modificateurs variés, en positif ou en négatif.

Pour sa prothèse fémorale, il devra choisir un pied dans les prothèses tibiales (pilon, fixe ou à ressort) ainsi qu'un genou artificiel par-dessus (genou à verrou, à un axe ou poly-axial). Dès lors, s'il a un peu de moyens il pourra prendre un pied à ressort en acier avec un genou à un axe en acier. S'il n'avait eu que le pied de tranché, son mouvement aurait été à nouveau de 100% au bout d'un mois avec sa prothèse, mais il aurait gardé ses autres malus. Soit AD-4, COU/FO-3, PRD-6, AT-4. Seulement, son genou aussi est parti dans la bataille ! Il faut donc voir si l'effet de son genou prothétique permet de pallier ce manque de déplacement. Avec un genou à un axe, la déambulation est plus aisée qu'avec un genou à verrou. Il évite donc un malus supplémentaire de 25% de déplacement, qui l'aurait fait tomber à 50% de ses déplacements normaux. Cependant, la déambulation reste encore peu esthétique et il récupère un malus de CHA-1. S'il avait opté pour le genou poly-axial, le malus de déplacement aurait alors été supprimé et il n'y aurait pas eu de malus de CHA supplémentaire. C'est l'avantage d'être riche, ou d'avoir de bons amis.

Bref, avec son cohoix, son malus final suite à la pose de sa prothèse fémorale est ainsi de : AD-2, COU/FO-2, CHA-1, PRD-3, AT-2 et un mouvement toujours de 75% de son déplacement normal.

Pour sa prothèse antébrachiale, il a opté pour un simple crochet car c'est un pirate. Avec la pose de la prothèse, ses malus liés à l'amputation du membre sont divisés par 2. Soit AD-2, COU-1, FO-1, AT-1, PRD-2. Comme il s'est fait poser un crochet et que c'est quand moins classe qu'une vraie main ou quelque chose qui s'en rapproche, il devrait avoir un malus supplémentaire de CHA-3. Seulement c'est un PIRATE et les crochets chez les pirates, ça fait classe ! Du coup, il n'hérite pas de ce malus. Donc notre pirate suite à la pose de ses prothèses aura au final un malus total d'AD-4, COU/FO-3, CHA-1, PRD-5, AT-3 et un déplacement toujours réduit de 25%.

Les options possibles sur les prothèses ne peuvent être réalisées qu'avec le concours d'un ingénieur mécanicien, ou si jamais le médecin possède cette deuxième spécialité.

Si une prothèse possède une partie mobile, cette dernière devra être entretenue chaque mois avec huile adaptée (la compétence d'entretien du matériel peut se révéler alors très utile).

## 5.1. ... de membre supérieur

### 5.1.1. Prothèse de main

**Crochet** : Une prothèse peu esthétique mais assez fonctionnelle qui permet d'accrocher facilement les choses ou de les faire glisser dans la partie concave.

**Effet** : CHA-3 (sauf pirates), et si utilisé pour combattre : 1D6+2 (Crit.+1, sur un critique le résultat est toujours : ignore l'armure et +3 PI).

Crochet				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Cuivre ou fer	50 PO	10	Rupture 1 à 4
5	Acier	80 PO	12	Rupture 1 à 3
10	Thritil	200 PO	15	Rupture NON

**Pince** : Une prothèse très pratique dans la vie quotidienne, pour tenir un ustensile ou tout simplement saisir un objet. Cependant, elle reste peu esthétique et difficile d'utilisation en combat.

**Effet** : CHA-2, Au combat : 1D6-1 (contondant, résolution du critique sur 1 à 10 max.).

Pince				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
1	Bois	50 PO	10	Rupture 1 5
3	Cuivre ou fer	150 PO	12	Rupture 1 à 4
5	Acier	250 PO	14	Rupture 1 à 3
10	Thritil	500 PO	16	Rupture NON

**Main fixe prise marteau** : Une prothèse plus lourde mais plus esthétique du fait de la sculpture de la main et permettant de glisser un manche pour utiliser un objet ou une arme.

**Effet** : CHA-1 et permet l'utilisation d'outil et d'arme avec manche. Peut faire des dégâts de type contondants (1D6+2, résolution du critique sur 1 à 10 max).

Main fixe prise marteau				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Bois	100 PO	12	Rupture 1 à 5
5	Cuivre ou fer	250 PO	14	Rupture 1 à 4
7	Acier	350 PO	16	Rupture 1 à 3
10	Thritil	800 PO	18	Rupture NON

**Main mécanique articulée :** Une prothèse de luxe pour les plus riches. Cette prothèse polyvalente en plus d'être esthétique peut permettre de saisir n'importe quel objet ou arme comme une main humaine, pour peu qu'on l'installe correctement sur l'objet.

**Effet :** permet l'utilisation de n'importe quel objet et arme.

Main mécanique articulée				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
6	Cuivre ou fer	400 PO	15	Rupture 1 à 4
8	Acier	600 PO	17	Rupture 1 à 3
10	Thritil	1.000 PO	19	Rupture NON

**Lame courte :** Le bout distal de l'emboîture est agrémenté de manière solidaire à la lame d'une dague. Les bonus et malus de la prothèse sont ceux de la lame utilisée.

**Effet :** CHA-2 (sauf intimidation), permet de tenir de manière permanente une dague sans possibilité de désarmement.

Lame courte				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Dague de qualité inférieure	Prix de la dague + 50 PO	11	Rupture 1 à 4
5	Dague de qualité Durandil	Prix de la dague + 80 PO	13	Rupture 1 à 2
10	N'importe quel type de dague	Prix de la dague + 100 PO	15	Rupture NON

**Lame :** Le bout distal de l'emboîture est ici garni de la lame d'une épée à une main. Les bonus et malus de la prothèse sont ceux de la lame utilisée.

**Effet :** CHA-3 (sauf intimidation), permet de tenir de manière permanente une lame sans possibilité de désarmement.

Lame				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Lame de qualité inférieure	Prix de la lame + 80 PO	11	Rupture 1 à 4
5	Lame de qualité Durandil	Prix de la lame + 100 PO	13	Rupture 1 à 2
10	N'importe quel type de lame	Prix de la lame + 150 PO	15	Rupture NON

### 5.1.2. Prothèse de coude

Si le héros s'est vu amputé d'un bras en laissant l'épaule intègre, il lui est possible d'avoir une prothèse de coude plus ou moins fonctionnelle.

**Coude charnière à verrou :** Ce coude est à visée plutôt esthétique et permet de garder un ballant du bras « naturel » lors de la marche. Cependant la prothèse de main à son bout n'est pas orientable et restera en position intermédiaire de prono-supination. Il est possible de le verrouiller manuellement à l'angle voulu.

**Effet :** limitation des mouvements AT/AD-1.

Coude charnière à verrou				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Bois	100 PO	11	Rupture 1 à 5
5	Cuivre ou fer	150 PO	12	Rupture 1 à 4
7	Acier	200 PO	13	Rupture 1 à 3
10	Thritil	800 PO	16	Rupture NON

**Coude mécanique orientable** : Ce coude permet les même mouvements qu'un coude naturel, voir plus au niveau des rotations de la main. Beaucoup plus fonctionnel, il permet à son porteur d'avoir une maîtrise optimale de son membre.

**Effet** : permet de placer la main prothétique dans n'importe quelle position.

Coude mécanique orientable				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
4	Bois	200 PO	12	Rupture 1 à 5
6	Cuivre ou fer	400 PO	14	Rupture 1 à 4
8	Acier	600 PO	16	Rupture 1 à 3
10	Thritil	1.000 PO	18	Rupture NON

### 5.1.3. Options au niveau de l'emboîture

Il est possible d'ajouter des options au niveau de l'emboîture d'une prothèse ou de l'âme d'une prothèse de membre supérieur.

Options possibles membre supérieur		
Nom	Prix de vente	Caractéristiques
Cache à potion	100 PO	Permet de cacher une potion
Cache d'arme	200 PO	Permet de cacher un poignard ou plus petit
Bouclier intégré	400 PO	Intègre au bras un bouclier de petite taille, PR1, PRD+1, rupture 1 à 3
Lame rétractable d'assassin	300 PO + prix du poignard	Lame rétractable faite à partir d'un poignard. Les caractéristiques sont les même que ce dernier.
Arbalète de poing intégrée	500 PO 1.000 PO	Insère une arbalète de poing dans la prothèse faisant 1D6+4 de dégâts avec une rupture de 1 à 3. Version 1 coup (500 PO) ou 2 coups (1.000 PO)
Grappin intégré	650 PO	Permet d'avoir un grappin avec 10 m de corde elfique.

## 5.2. Prothèse de membre inférieur

Dans le cas où un pied est tranché, l'ingénieur médecin réalisera une prothèse tibiale gardant le genou intègre. Si jamais c'est la jambe qui est tranchée, ce dernier verra pour ne conserver que la cuisse pour appareiller le personnage au mieux.

### 5.2.1. Prothèses tibiales

**Pilon** : C'est la jambe classique du pirate ! Elle permet d'être à peu près stable sans pour autant coûter très cher, car peu esthétique et vite réalisée.

**Effet** : CHA-2 (sauf pirate), le personnage reste à 50% de son déplacement initial.



pilon				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
1	Bois	50 PO	8	Rupture 1 à 5
3	Cuivre ou fer	100 PO	10	Rupture 1 à 4
6	Acier	200 PO	12	Rupture 1 à 3
10	Thritil	600 PO	14	Rupture NON

**Prothèse tibiale fixe** : beaucoup plus esthétique que le pilon, cette prothèse permet de mimer le galbe d'un mollet et la forme d'un pied pour pouvoir passer presque inaperçu sous des vêtements. Seulement, le pied étant fixé, la marche reste ralentie.

**Effet** : le personnage reste à 50% de son déplacement initial.

Prothèse tibiale fixe				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Bois	150 PO	11	Rupture 1 à 5
6	Cuivre ou fer	300 PO	13	Rupture 1 à 4
8	Acier	500 PO	15	Rupture 1 à 3
10	Thritil	900 PO	17	Rupture NON

**Prothèse tibiale à ressort** : Tout aussi esthétique que la fixe, elle permet une restitution d'énergie lors de la marche via le ressort situé entre le tube et le pied.

**Effet** : permet d'annuler le malus de déplacement dû à l'amputation, ceci un mois après la pose de la prothèse.

Prothèse tibiale à ressort				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
6	Cuivre ou fer	500 PO	14	Rupture 1 à 4
8	Acier	700 PO	16	Rupture 1 à 3
10	Thritil	1.000 PO	18	Rupture NON

### 5.2.2. Prothèses fémorales

**Genou à verrou** : Le moins cher, mais aussi le moins fonctionnel. La marche est très ralentie, en plus de faire perdre en CHA de par l'inélégance de la marche.

**Effet** : CHA-2, en outre la locomotion est ralentie, pour un total de 50% du mouvement initial (marche, course, etc.).

Matériaux :

- Niveau 1 : bois ; rupture 1 à 5
- Niveau 3 : cuivre ou fer ; rupture 1 à 4
- Niveau 5 : acier ; rupture 1 à 3
- Niveau 7 : thritil ; rupture NON

Genou à verrou				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
3	Bois	100 PO	10	Rupture 1 à 5
6	Cuivre ou fer	200 PO	12	Rupture 1 à 4
8	Acier	300 PO	14	Rupture 1 à 3
10	Thritil	600 PO	16	Rupture NON



**Genou mécanique 1 axe :** Compromis entre le fonctionnel et le prix, il permet une marche plus naturelle mais qui sera toujours ralentie.

**Effet :** CHA-1, le déplacement reste diminué de 25% de son mouvement initial.

Genou mécanique à un axe				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
6	Cuivre ou fer	400 PO	14	Rupture 1 à 4
8	Acier	600 PO	16	Rupture 1 à 3
10	Thritil	900 PO	18	Rupture NON

**Genou mécanique poly-axiale :** C'est le meilleur type de genou possible et c'est aussi le plus cher. Il permet une démarche quasi naturelle, sans être ralenti après appropriation du matériel.

**Effet :** Annule le malus de déplacement avec une prothèse après 1 mois, si combiné avec la prothèse tibiale à ressort.

Matériaux :

- Niveau 3 : cuivre ou fer ; rupture 1 à 4 ; 500 PO
- Niveau 5 : acier ; rupture 1 à 3 ; 750 PO
- Niveau 10 : thritil ; rupture NON ; 1500 PO

Genou mécanique poly-axial				
Niveaux	Matériaux	Prix de vente	Difficulté	Caractéristiques
6	Cuivre ou fer	600 PO	16	Rupture 1 à 4
8	Acier	1.000 PO	18	Rupture 1 à 3
10	Thritil	1.400 PO	20	Rupture NON

### 5.2.3. Options prothèses de membre inférieur

Il est possible d'ajouter des options au niveau de l'emboîture d'une prothèse ou de l'âme d'une prothèse de membre inférieur, pour un effet utilitaire.

Options possibles membre inférieure		
Nom	Prix de vente	Caractéristiques
Cache à potion	150 PO	Permet de cacher jusqu'à deux potions
Cache d'arme	250 PO	Permet de cacher une lame courte
Arme à poudre intégrée	900 PO	Permet d'intégrer l'équivalent d'un pistolet d'ingénieur dans la prothèse (cf. règles des armes à poudre)
Cache secrète	200 PO	Peut stocker jusqu'à 250 PO ou quelques gemmes
Gourde de secours	150 PO	Permet d'intégrer à la prothèse une gourde d'une contenance de 1L
Minibar	400 PO	Permet d'avoir un minibar avec option réfrigérante intégrée. Il peut stocker une bouteille et la conservé au frais.

