

Livre de la médecine

Premiers soins

Avant d'arriver à l'hôpital, les blessures peuvent être stabilisées. Celui qui utilise la compétence « premiers soins » sur un blessé doit enrouler un bandage avec une ressource fibre et une ressource herbe sur la zone blessée.

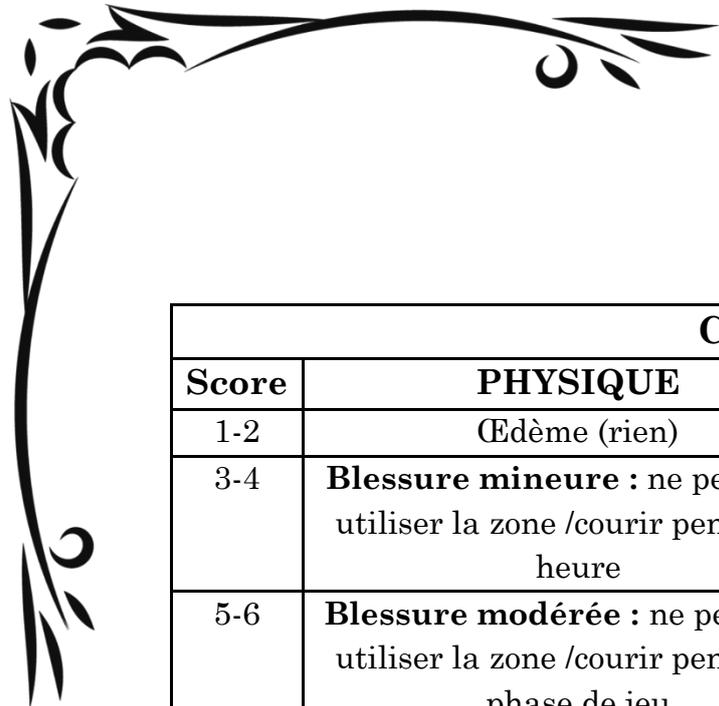
Diagnostic

A l'hôpital : le soigneur établit alors le diagnostic du patient, selon les critères ci-dessous.

De plus, les patients tireront deux billes dans un sachet. S'ils tirent une bille noire, ils auront un malus à leurs soins. Cela représente les infections et stress dûs à l'insalubrité des lieux / du matériel (leur nombre varie selon le niveau de l'hôpital).

Diagnostic physique	
Malus	Bonus
Blessé +3	Compétence patient -1 ("robustesse") à -2 ("dur à cuir")
A Terre +6	Compétence soigneur -1 ("chirurgie")
Coma +10	Armure -1 (tissu), -2 (cuir), -3 (maille) -4 (plate)
Non stabilisé +3	Potion de soin -1 (par dose)
Infection +1 (par bille)	X
Convalescence +1	X

Diagnostic mental	
Malus	Bonus
Dérangé +3	Compétence patient -1 ("sang-froid")
Apeuré +6	Compétence soigneur -1 ("psychologue")
Aliéné +10	Potion de rêve -1 (par dose)
Non stabilisé +3	X
Stress +1 (par bille)	X
Convalescence +1	X



Conséquences		
Score	PHYSIQUE	MENTAL
1-2	Œdème (rien)	Frousse (rien)
3-4	Blessure mineure : ne peut plus utiliser la zone /courir pendant 1 heure	Pathologie mineure : Mutisme, peur du noir, autophobie... au choix/RP (1 ;heure)
5-6	Blessure modérée : ne peut plus utiliser la zone /courir pendant 1 phase de jeu	Pathologie modérée : Mutisme, peur du noir, autophobie... au choix/RP (1 phase de jeu)
7-8	Blessure grave : ne peut plus utiliser la zone /courir pendant 2 phases de jeu	Pathologie grave : Mutisme, peur du noir, autophobie... au choix/RP (2 phases de jeu)
9	Blessure mortelle : Membre tranché	Pathologie totale : Mutisme, peur du noir, autophobie... au choix/RP (permanent)
10+	Mort	Mort

Le médecin met un bandage (ou maquillage) noir sur la zone pour représenter la blessure. Le blessé vient le déposer après sa convalescence.