

Systeme de Soins :

par Auberon

Sommaire

- [Exposé du problème](#)
- [Solution](#)

Exposé du problème

Soins des hommes VS premier soins.

A quoi sert l'un et à quoi sert l'autre...

Il ne vous est pas arrivé de vous demander que faire quand un personnage a plus en premiers soins qu'en soins des hommes. A mon avis, soins des hommes est plus efficace que les premiers soins. Le joueur qui a donc pris cette compétence ne doit pas se sentir lésé si elle ne lui sert pas, et qu'on préfère les premiers soins parqu'il y dispose d'un score plus élevé. De même, le joueur altruiste (il faut être altruiste pour prendre ce genre de compétences dans un groupe de PJ ;-)) ne doit pas se sentir lésé quand un autre joueur fait des premiers soins qui ont plus d'effet que lui s'il avait utilisé soins des hommes...

Alors que faire...

Je me propose de redéfinir ces compétences et caractéristiques. Comme d'habitude, j'attends de vous réaction et suggestion pour améliorer.

Car ni soins des hommes ni premiers soins ne sont décrit dans le livre des règles (comme bien d'autres choses par ailleurs)

Solutions :

	Blessure légère(0-25% des PV)	Blessure Moyenne(25-50% des PV)	Blessure grave(50-100% des PV)
Délais de récupération	1 fois/jour	1 fois/2 jours	1 fois/3 jours
Test pour stabilisation du blessé	-0%	-20%	-40%
Soins des Hommes	complémentaire	complémentaire	indispensable

La compétence Soins des hommes s'utilise dorénavant ainsi :

1) soins immédiats :

Pourcentage utilisé pour les soins de blessures : **Premier Soins + moitié de la compétence Soins des Hommes**

Note :

- Pour les blessures légère et moyennes : l'utilisation de soins des hommes est ici complémentaire, très utile mais les soins peuvent être effectués même si le Medecin n'a pas cette compétence.

Toutefois cette utilisation complémentaire est très utile : en cas de réussite, le blessé regagne immédiatement 1D3 PV.

- Pour les blessures graves, Soins des hommes est indispensable pour soigner en plus. On ne peut tenter de soigner une blessure grave si on a pas la compétence Soins des hommes (en général à ce

stade là de blessure les premiers soins relèvent plus de la chirurgie d'urgences que d'autre chose).

Résultat aux test	Stabilisation du blessé	conséquence immédiate	Tentative suivantes (si échec)
Réussite critique	oui	+1d4 Pv	/
Réussite normale	oui	+1Pv	/
Echec Normal	non	-1 Pv/round	tentative suivante à 20%
Echec critique	non	1d4Pv/round, Rm : 5%	tentative suivante à -40%

Une blessure non soignée implique pour le personnage qu'il ne pourra pas les récupérer tant qu'il n'aura pas vu un medecin où un guérisseur. De plus le temps joue **contre lui, n'oubliez pas que les blessures peuvent au mieux seulement s'infecterentre autre, et au pire, je crois qu'il ne vaut mieux pas en parler.**

2) complications

A) Infection :

Le soin d'une infection peut-être effectué par tous les personnages grâce à leur caractéristique premiers soins. Si elle est soignée dans l'heure, l'infection n'aura pas de conséquence. Au delà, elle provoque un risque d'amputation : 10% de risque d'amputation par heure sans soin.

B) la fracture :

L'os cassé doit être remplacé si besoin est. De plus, le membre touché doit être bandé pour permettre une bonne reformation de l'os et un guérison sans contrariété.

Ces deux opérations doivent être réalisées de préférence par un personnage ayant la compétence soin des hommes (dans ce cas, il n'est pas nécessaire de faire de test).

Toutefois, les premiers soins permettent de faire ce traitement : pour cela, le personnage doit réussir un test sous la moitié du pourcentage de cette caractéristique.

Le membre sera opérationnel au bout d'un mois. Dans le cas d'un fracture des côtes (blessure au tronc), le personnage est rétabli au bout de trois semaines.

Un bras fracturé occasionne les malus suivant :

-4 en CA et en CD ; -20 % en vitesse, en force bras, en nager et sur toutes les actions nécessitant l'utilisation des deux bras

Une jambe fracturée occasionne les malus suivant :

-6 en Ca et en CD ; - 50% en vitesse et sauter, le personnage est dans l'impossibilité de courir ; -20% en équilibre et sur toutes les actions qui font appel aux deux jambes.

Des côtes fracturés occasionnent les malus suivants :

-12 en CA et en CD ; - 40% en puissance, en sauter, en vitesse, et sur toutes les actions physiques.

C) les troubles :

Un coup violent porté à la tête occasionne un des troubles suivants : jetez 1d6 et regardez dans le tableau suivant :

Dé 6	Troubles	Durée
1	Aphasie	1d20 jours
2	Cachexie	1 mois
3	Aboulie	1d20 jours

4	Amnésie	1d6 mois
5	Agnosie	1d20 jours
6	Amaurose	1d4 mois

Dans le cas d'un trouble survenu suite à une blessure engendrant la perte de plus de 75% des PV, le trouble est permanent. Leur durée est déterminée par le MJ et connue de lui seul.

Aphasie : le personnage perd la parole et il ne comprend que partiellement ce qu'on lui dit.

Cachexie : le personnage est dans un état d'affaiblissement extrême du corps. Il n'a plus d'appétit et sa nervosité est accrue suite au choc facial qu'il a reçu. Toutes ses caractéristiques physiques baissent progressivement de moitié. Il lui faudra 15 jours pour récupérer ses aptitudes.

Amnésie : le personnage a presque tout oublié de sa vie. Seul son nom et ses connaissances sont restées intactes dans sa mémoire.

Aboulie : le personnage est en état de choc et il a une perte totale de volonté. C'est un larve : il ne pense pas à manger, à boire, à faire ses besoins, à parler, etc.

Agnosie : le personnage a des troubles d'identification des objets, des couleurs et de son environnement en général.

Amaurose : le personnage est aveugle pour la durée marquée. De plus, il perd définitivement 10% en vision. Si un palier de bonus (70%, 90%, 110% etc.) est perdu, il faudra retirer les bonus qu'il avait apporté.

D) Coma :

le personnage s'évanouit, quelque soit la blessure. Il a 1d10 rounds pour parler avant de tomber dans le coma, mais il ne peut pas agir dans ce laps de temps. Un personnage avec la compétence Frénésie, peut repousser une fois, et une seule, lors d'un combat le Coma sur un test de courage assorti d'un malus de 40% (faut pas déconner non plus)

Un personnage plongé dans le coma perd 1d4+1 point de vitalité toutes les 10 minutes tant qu'il n'est pas soigné. Il se réveille quand ses PV atteignent au moins 1.

E) Mort violente :

Une blessure égale à plus de 75 % des PV peut entraîner la mort immédiate et violente. Un point vital a pu en effet être touché suite au coup violent qu'a encaissé le personnage : jetez 1d100 : un résultat supérieur à 80% compris indiquerait ce cas de mort brutale.

F) flèches meurtrières :

Seul un personnage possédant la compétence soins des hommes est apte à retirer une flèche meurtrière. Cette opération nécessite en effet une légère chirurgie à l'aide de petits couteaux après avoir coupé le bois de la flèche.

Vous devez tester la compétence du personnage pour voir quelles seront les conséquences de l'opération. dans tous les cas, la flèche est retirée.

3) Convalescence et prologation des soins

De plus, en cas d'utilisation supplémentaire de Soins des Hommes le temps de la guérison (sur un test réussi sous la compétence, un échec ne change rien), je considère que les délais de récupération sont réduits d'une colonne (sauf pour la première colonne) à condition que chaque jour le medecin s'occupe de son (ses) blessé(s).

Remarques finale :

En fait je me suis inspiré pour arriver à cette solution de la compétence Connaissance des plantes qui ajoute un certain pourcentage au score en Plantes du joueur. toutefois je suis embêté sur un point : dois-je ajouter toute la compétence, ou seulement la moitié comme je l'ai fait. Pour connaissances des plantes on l'ajoute entière, mais celle ci commence naturellement à des scores moins élevées (il

n'y a pas de classe particulière qui la possède au départ par exemple)?
Ces règles sont valables avec Soins des Animaux