Manuel de Santé et de Médecine

Organisateurs référents:
Sarah Guerra
Jérémy Berret

1. Introduction

Oui bien sûr, tout le monde a déjà vu un épisode de Grey's Anatomy et est capable d'administrer un anti-douleur, de stopper un épanchement de sang léger, tout le monde est capable de faire un garrot, de mettre un pansement sur une égratignure… Mais seul un médecin saura réellement sauver une vie et faire en sorte que le fameux garrot ne se transforme pas en jambe amputée, évitera de péter les côtes lors des massages cardiaques ou saura préconiser le bon dosage de médicament pour que le pauvre patient ne sombre pas dans la dépendance.

Maintenant qu'Internet est de l'histoire ancienne, plus d'automédication possible, le savoir-faire médical reprend toute son importance.

2. Etat de santé - Rappel

Tous les humains possèdent de base 3 points de vie (PV). Un coup reçu par n'importe quel type d'arme fera perdre 1PV.

La notion de coup peut être symbolisée en termes de jeu par un coup de couteau ou autre objet contendant, être touché par une balle, être touché par un explosif, etc.

L'état de santé est dégressif :

- 3PV et + : tout va bien, c'est la forme.
- 2PV : juste une égratignure, même pas mal. Serrez les dents, z'êtes des durs à cuire, non ?
- 1PV : vous vous sentez fiévreux, ça pisse le sang et vous risquez l'infection. Sans soins, vous ne pouvez plus courir, attaquer ni utiliser vos compétences. L'usage du membre touché est impossible.
- 0PV : c'est le coma ; vous tombez au sol inconscient. Sans soins spécifiques pour vous réanimer, après 10 minutes, mettez votre bandeau blanc et rendez-vous au staff orga. Oui, il y a de fortes chances pour que vous soyez mort.

A chaque blessure (chaque point de vie perdu), il faudra **stabiliser la blessure** (grâce à un *kit de stabilisation*) sous peine de perdre un point de vie supplémentaire **30 minutes plus tard**.

3. Soigner les blessures

Tous les joueurs peuvent soigner les autres joueurs avec du matériel adéquat.

Un *kit de soins* permet de regagner 1 PV (sauf si le PJ est à 0 PV).

Un *kit de stabilisation* permet d'empêcher que l'état de santé se dégrade (après 30 minutes).

Seul les *Médecins* (compétence) peuvent sortir un PJ du coma (0 PV) grâce à un *électrochoc* ou à *une dose d'adrénaline*.

Les *Médecins* peuvent utiliser les *kits de soins* et les *kits de stabilisation* trois fois avant qu'ils soient consommés. Un PJ (sans compétence *Médecin)* utilisant un *kit de soin* ou un *kit de stabilisation* le consomme immédiatement en utilisant tout le matériel de la boîte

Les Kits de Stabilisation

Pour empêcher l'état de santé de se dégrader (30 minutes après avoir subi un coup).

- 3x compresses
- 3x Ethérol Saturé (Désinfectant)
- 3x ParaC (antidouleur)
- 1x fiole de faux sang RP → à vous de voir comment vous voulez l'utiliser

→ Un ***médecin*** utilise 1 compresse, 1 désinfectant et 1 ParaC par patient.

→ Un ***PJ sans la compétence médecin*** utilise 3 compresses, 3 désinfectants et 3 ParaC par patient.

Le Kit permet de faire en sorte que la blessure ne s'infecte pas ou que le coup ne tourne pas en commotion. Un kit de stabilisation permet d'empêcher que l'état de santé se dégrade (après 30 minutes).

A noter que s'il manque un élément de ce kit, le kit ne peut plus être utiliser. Vous pouvez le ramener au staff orga.

Les Kits de Soins

Pour faire regagner 1 PV (sauf si le PJ est à 0 PV).

- 3x bandages
- 3x IbuFort (anti-inflammatoire)
- 3x compresses
- 3x Ethérol Saturé (Désinfectant)
- 1x fiole de faux sang RP → à vous de voir comment vous voulez l'utiliser
- 1x Matériel de suture (symbolisé par cure-dent)
- 1x paire de gants

→ Un ***médecin*** utilise 1 bandage, 1 IbuFort, 1 compresse, 1 Ethérol Saturé par patient et prend le temps de recoudre ses plaies avec du vrai fil et une aiguille (amené par le joueur).

→ Un ***PJ sans la compétence médecin*** utilise 3 bandages, 3 IbuFort, 3 compresses et 3 Ethérol Saturés par patient. Il pourra recoudre sommairement quelqu'un avec du fil et une aiguille symbolisé par un cure-dent.

Un kit de soin permet de soigner une blessure et fera regagner un PV au patient. La blessure de ce dernier est par là même stabilisée. Les kits de soins sont plus rares que les kits de stabilisation.

A noter que s'il manque un élément de ce kit, le kit ne peut plus être utiliser. Vous pouvez le ramener au staff orga.

4. Le Coma

Un personnage qui arrive à 0 points de vie tombe dans le coma.

Pendant les 10 prochaines minutes où il restera au sol, le malheureux pourra encore être réanimé par un *médecin*.

Une personne dans le coma n'en a plus pour longtemps à vivre. Quiconque peut prolonger son sursis de 10 minutes en lui appliquant des premiers soins avec un kit de premiers soins.

Il est nécessaire d'utiliser un électrochoc ou une injection d'AdréFix pour le réanimer (revenir à 1 point de vie) et seul un médecin peut le faire.

Kit de réanimation AdréFix

Seul un médecin est capable de préparer une seringue et d'injecter de la bonne manière une dose d'adrénaline AdréFix.

Procédure :

- *Préparer l'aiguille* : faire semblant d'installer le cure-dents en bout de tube, en aucun cas utiliser le cure-dent, il faut donc le mettre de côté.
- *Enfoncer l'aiguille d'un grand coup sec dans le cœur* : le Médecin se place au-dessus du patient, il prend le tube d'AdréFix, poing fermé et place son autre main, paume contre le ciel, 10 cm au-dessus du patient. D'un geste éloquent et élaboré, il mime le geste de planter l'injection d'AdréFix sur sa main. S'ensuivra un gros « pac », signe que l'injection a fonctionné.
- *Le patient se réveille d'un coup* : il retrouve 1 PV et est stabilisé à un PV. Il faudra s'empresser de lui donner des soins pour lui faire regagner tous ses PV.
- *Une fois consommé, l'AdréFix n'est plus utilisable*. Rendre le matériel au staff.

Kit de réanimation Electrochoc

Seul un médecin est capable d'utiliser un électrochoc de la bonne manière. Faut-il pour cela en trouver et qu'il soit fonctionnel (vérifier avec un bricoleur).

Procédure :

- *Massage cardiaque durant 4 minutes :* Mimer le massage au-dessus ou à côté du patient
- *Electrochocs* : S'il ne se passe rien (et en général c'est le cas), utilisez les électrochocs (role play avec le matériel adéquat). Attention à ce que personne ne touche le patient dans le coma au moment où l'électrochoc est utilisé. Charge moyenne, jusque 2 tentatives.
- *Le PJ peut choisir de se réveiller maintenant ou à la prochaine charge d'électrochocs.*
- Si le PJ ne se réveille pas : *Massage cardiaque durant 4 minutes :* Mimer le massage au-dessus ou à côté du patient
- *Electrochocs* : Charge maximale, 2 tentatives
- *Le patient se réveille d'un coup* : il retrouve 1 PV et est stabilisé à un PV. Il faudra s'empresser de lui donner des soins pour lui faire regagner tous ses PV.

5. Recherche Médicale

Que vous soyez médecin de ville, médecin de campagne, éminent scientifique ou vétérinaire du bled d'à côté, peu importe. À si court terme (pour le jeu), la recherche médicale n'est pas possible. Le terrain et le matériel à disposition ne s'y prêtent pas.

Nul besoin de se demander ce que ça fait de couper un bras à un zombie et de le greffer sur votre patient. Vous risquez simplement de vous infecter tous les deux, vous et votre patient.

Vous voulez prélever du sang à un zombie, l'analyser et trouver un vaccin à cette pandémie ? Vous vous trouvez dans le mauvais film. Pensez à votre survie à court terme avant tout.

6. Matériel de Médecine

Composants chimiques, remèdes, médicaments

- **Spores de champignons raffinés rouges** : propriétés médicinales bénéfiques
- **Spores de champignons raffinés verts** : effets favorables sur la contamination
- **Kit de stabilisation** (Compresses, ethérol Saturé, ParaC)
- **Kit de soins** (Compresses, ethérol Saturé, IbuFort, Matériel de suture, Bandages, gants)
- **Kit de réanimation AdréFix** (AdréFix, aiguille)

Matériel amené par les médecins

- **Fil et aiguille** : Afin de recoudre les plaies (2 morceaux de tissus). Pour des questions de sécurité, attention de recoudre le personnage dans un lieu calme et de ne pas recoudre les tissus trop près du joueur, pour ne pas le blesser en cas de mouvement brusques tiers.
- **2 Morceaux de tissus** : 20x20cm environ. Ils serviront à recoudre les plaies Role Play.
- **1 paire de ciseaux à ongles**: Attention, la sécurité avant tout, ne découpez rien au milieu d'une foule et pas trop près du joueur soigné non plus. Ciseau à ongles obligatoire.
- **Valise/sac/autre** : pour contenir tout le matériel médical
- **Matériel d'auscultation** : Tout le matériel nécessaire pour une auscultation médicale Role Play, à vous de jouer.

Matériel mis à disposition par la STIM

La STIM fourni tout le matériel qui peut être acheté/trouvé en jeu, à savoir :

Bandages (3 premiers bandages à prendre par les joueurs)

- « Seringues »
- Kits (réanimation, soin et stabilisation)
- Electrochoc
- Composants alchimiques, remèdes et médicaments
- Autre