



PLUIE NOIRE

Manuel de Médecine



Organisateurs référents :
Sarah Pellaton



Table des matières

1. Introduction	3
2. Soigner les blessures	4
3. Le Coma.....	5
4. Maladies	6
5. Prothèses et Mutations	7
6. Matériel de Médecine	8
7. Carte Santé	10
8. Système d'apprentissage	14



1. Introduction

Le Village :

Les *Médecins* pratiquent une forme de science qui n'est pas complètement au point. Lors des années passées dans l'abri, les occupants ont senti la nécessité d'avoir des *Médecins*. Ces savoirs se transmettaient en général de père en fils ou de mère en fille. Le Bunker dans lequel les Villageois vivaient était pourvu d'une quantité de matériel médical qui leur a permis de tenir 300 ans sans problème. A la sortie du Bunker, seul une partie du matériel a pu être sauvé et emporté. Les dirigeants du village conservent ce matériel en lieu sûr, seul les *Médecins* peuvent y avoir accès, au gré des besoins.

Néanmoins, au fil de la vie à l'extérieur du Bunker, les Villageois ont commencé à subir des maux différents de ceux qu'ils subissaient dans le bunker. Il y avait à présent les balles d'armes à feu, les bêtes sauvages, les accidents de travail, un certain nombre de maladies, alors que le Bunker était parfaitement stérilisé ! Les *Médecins* se sont rendus compte à ce moment-là que leur savoir s'était étiolé et n'était pas complètement adapté au monde de dehors.

Depuis 3 ans que le Village était établi, le matériel médical s'amenuisait et il fallut se tourner progressivement vers des médecines « alternatives », notamment vers les plantes et les champignons pour concocter des remèdes. Ainsi, les villageois ont développé de grandes connaissances sur les plantes environnantes et le métier de cueilleur est devenu relativement répandu, apprécié et respecté. Malgré tout, seul un *Médecin* est capable d'utiliser du matériel médical.

Au fil des 3 ans écoulés dans le Village, les habitants ont ressenti le besoin de former de plus en plus de *Médecins*, les dangers étant partout.

On peut ainsi trouver dans le Village quelques *Médecins* dont la réputation est bien établie et un certain nombre de *Médecins* en devenir : les *Apprenti-médecins*. La médecine se pratique au domicile du patient, elle peut également se pratiquer à la Clinique.



2. Soigner les blessures

Il y a deux manières de soigner ses blessures :

Par le biais d'un Médecin:

1PV : désinfectant + bandage

2PV : désinfectant + bandage + antidouleur + seringue

3-4PV : (la personne est dans le coma) désinfectant + bandage+ antidouleurs+ seringue+ électrochoc + acide de batterie dans les 5 min.

Par le biais d'un Apprenti-médecin :

1PV : désinfectant + bandage (1x)

2PV : désinfectant + bandage (2x)

3PV : désinfectant + bandage (3x) → à la condition que le patient ne soit pas dans le coma (et qu'il ait plus de PV que requis, ou qu'il ait une compétence spécifique qui ne le fasse pas tomber dans le coma).

Coma : un *Apprenti-médecin* ne peut pas sortir une personne du coma.

Coupures à l'arme blanche/plaie ouverte : dans le cas de coupures, *Médecins* et *Apprentis-médecins* doivent employer du Fil et une Aiguille et recoudre le patient, au risque de voir la blessure s'infecter.

Role Play : fil, aiguille, on recoud 2 morceaux de tissus.

Trou de Balle : il est essentiel d'extirper la balle, puis de recoudre, pour éviter tout risque d'infection. Toute balle non extirpée donne lieu à une infection

Role Play : couper un trou dans le morceau de tissus, recoudre.

Blessure de Flèche : avant tout, retirer la flèche, même si c'est douloureux, puis recoudre.

Role Play : prendre une brindille de bois (oui on est dans la forêt, ça se trouve), faire un trou dans le morceau de tissus, mimer l'extraction de la flèche en passant la brindille de bois par le trou du tissus, puis recoudre les dégâts.

Attention : la sécurité des joueurs avant tout. Autant la stabilisation a besoin de se faire sur le terrain, autant, pour recoudre quelqu'un, vous pouvez vous permettre de prendre votre temps. Veuillez emporter votre patient au calme, donc soit dans votre



tente, soit dans un dispensaire où il est interdit de se battre, pour recoudre les tissus. Attention de ne pas recoudre ou découper le tissu trop près du joueur, pour ne pas le blesser en cas de mouvement brusque de tiers.

3. Le Coma

Un personnage qui arrive à 0 point 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* ou se faire fouiller par un charognard de passage. Ses camarades pourront également le déplacer auprès d'un *Médecin*.

Une personne dans le coma n'en a plus pour longtemps à vivre. On peut prolonger son sursis de 10 minutes en lui appliquant des premiers soins. Néanmoins, il est nécessaire d'utiliser un électrochoc ou certains médicaments rares pour le réanimer (revenir à 1 point de vie).

Tout *Médecin* est capable d'utiliser un électrochoc, en revanche, les *Apprentis-médecins* ne le peuvent pas. Ces derniers peuvent en revanche appliquer les 1ers soins pour prolonger le sursis du comateux de 10 minutes, mais cela ne lui fait pas regagner de PV.

Une fois la période de 10 minutes de coma passée sans que personne n'ait pu réanimer le blessé, le joueur mettra son bandeau blanc autour de la tête. A ce moment-là, il est considéré comme hors-jeu et ne peut donc plus communiquer ni interagir avec les autres joueurs. Il se rendra ensuite seul au staff orga afin de recevoir un nouveau rôle à la mesure de son incompetence à survivre. Il perdra toutes ses possessions et ses compétences et n'appartiendra plus à son ancien groupe.

Durant les 24 heures qui suivent la mort du joueur, les *Médecins* peuvent avoir l'opportunité d'ausculter son cadavre, s'ils souhaitent en apprendre plus sur les circonstances de sa mort et son état de santé. En terme de Role Play, cela signifie que les *Médecins* peuvent aller au staff Mort et consulter l'ancienne carte de santé du joueur mort, s'ils ont son nom. Les organisateurs tiennent également un fichier sur les circonstances de la mort de chacun.

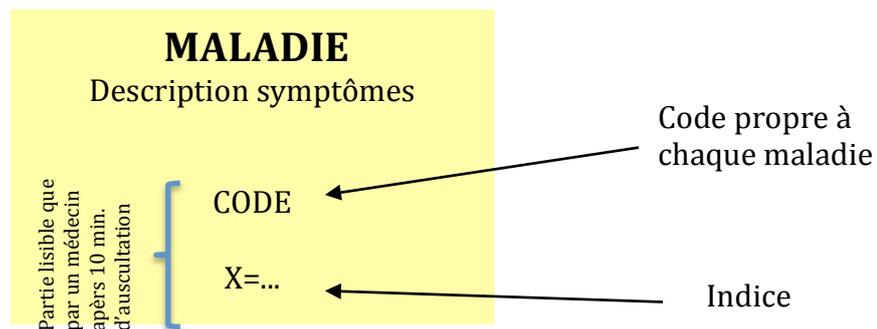


4. Maladies

Avec l'affluence des Réfugiés près du Village et la proximité humaine, la stagnation des eaux de Pluie Noire, des maladies se sont progressivement répandues. Les *Médecins* auront pour tâche de trouver un remède à celles-ci, car certaines seront devenues trop contagieuses !

Il faudra ainsi faire passer une série de tests aux patients (10 minutes d'auscultation Role Play), ou alors une autopsie s'il s'agit d'un cadavre (se rendre au staff Mort) et la carte maladie révélera l'un des ingrédients qui composent le vaccin.

Une carte Maladie ne peut être lue que par le malade ainsi que le *Médecin* et est composée comme suit :



Les *Médecins* devront collaborer avec d'autres corps de métier pour pouvoir créer le vaccin et il faudra le tester pour savoir s'il fonctionne. Une fois le vaccin préparé au laboratoire, le chef Chimie fournira un papier effet. Celui-ci ne sera lu que par le patient et après injection. Il vaut mieux placer sous observation un patient qui a eu une injection de vaccin-test et lui faire passer une batterie de tests.

Certains symptômes ou maladies se guérissent en pratiquant des inhalations. Celles-ci se pratiquent uniquement à la Clinique du Village et seuls les *Médecins* et *Apprentis-Médecins* du Village en connaissent les recettes et peuvent les administrer. Le système vous sera expliqué sur place lors du Briefing médical.



5. Prothèses et Mutations

Prothèses

Durant le jeu, la greffe de prothèses ne sera pas possible. Cependant, il sera possible qu'un personnage commence le jeu avec une prothèse spéciale (membre augmenté mécaniquement). Ces prothèses seront «achetables» via le système d'équipement. Elles apporteront à son porteur une compétence ou des points de vie supplémentaires selon la modification corporelle. Les prothèses doivent être un élément de costume spécial apporté par le joueur. Les organisateurs distribueront les bonus selon le type de prothèse.

Néanmoins, si un personnage souhaite retirer sa prothèse, un *Médecin* est tout à fait capable de découper les parties impliquées dans la prothèse et de lui rendre l'usage de son membre/organe/autre (si celui la est encore attaché à son corps). Le joueur perdra alors les compétences liées à la prothèse. La prothèse en question ne peut pas être transférée à un autre joueur, le *Médecin* l'a trop endommagée pour pouvoir la retirer.

Mutations

Certains humains auront subi trop fortement les radiations de la Grande Catastrophe. Ils auront pu développer certaines mutations ou même naître avec, leur donnant accès à des capacités spéciales. En général, les humains mutés ont des particularités physiques visibles. Les mutations seront «achetables» via le système d'équipement, elles apporteront à leur porteur une compétence ou des points de vie supplémentaires selon la mutation. Les mutations seront expliquées dans le background personnel. Les *Médecins* sont capable d'ausculter une personne ayant subi une mutation et de détecter de quoi il s'agit, via les cartes de santé.

Tout comme l'équipement et les prothèses, les mutations doivent être un élément de costume spécial apporté par le joueur. Dans le cas où le joueur ne serait pas capable de fournir le maquillage nécessaire à sa mutation, merci de contacter les organisateurs.



6. Matériel de Médecine

Composants chimiques, remèdes, médicaments

- **Etherol Saturé ou Macéras Purifiant (Désinfectant) :**

Effet : utilisé en premiers soins avec un bandage pour faire regagner 1 PV ou prolonger de 10 minutes le coma (avant la mort).

Application : verser sur la plaie et enrouler un bandage.

Durée : immédiat.

- **ParaC (Antidouleur):**

Effet : Calmant, nécessaire aux *Médecins* pour soigner les grands blessés (soigner 2 PV). Jouer l'ivresse ou l'effet de votre drogue préférée pendant 15 minutes.

Application : injection.

Durée : 5 minutes

- **AdréFix (Médicament):**

Effet : médicament rare, permet de regagner tous ses PV sans interventions médical après une sortie de comas. Jouer l'hyperactivité pendant 5 minutes.

Application : injection.

Durée : 5 minutes

- **Mexicanos ou Infusion Babylone (Droque) :**

Effet : peut être utilisé comme antidouleur, mais en réalité, il s'agit de drogues aux effets divers.

Application : ingestion

Durée : 10 minutes

- **Calcite oxygénée (Antipoison) :**

Effet : soigne du poison. Annule l'effet de l'Huile de Vitriole.

Application : ingestion ou injection

Durée : immédiat



- **Acide de Batterie (Composant chimique énergétique):**

Effet : Recette pour alimenter les électrochocs en électricité et les faire fonctionner. Doit être transformé en composant technique par un recycleur. Après chaque utilisation de l'électrochoc, il faut changer l'acide de batterie (Lego rouge avec stickers AB).

Application : sur électrochocs. (NE PAS INJECTER AU PATIENT !)

Durée : immédiat

- **Injection test :**

Effet : Employé pour que les *Apprentis-médecins* puissent s'exercer aux injections. Il s'agit d'une drogue festive avec papier à effets.

Application : injection

Durée : 5 minutes

- **Vaccin Antibiotique:**

Effet : Vaccin qui soigne d'une maladie. Si une maladie se propage, les *Médecins* pourront ausculter les patients. Grâce à ces recherches, il sera peut-être possible de confectionner un vaccin en partenariat avec les chimistes.

Application : injection

Durée : immédiat

Matériel amené par le joueur : *Médecin* et *Apprenti-médecin*

- **Fil et aiguille :** Afin de recoudre les plaies (2 morceaux de tissus). Pour des questions de sécurité, **attention** de recoudre le personnage au calme dans une tente/dispensaire 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.
- **1 Carnet et un stylo :** (achat à la boutique) Il servira à noter diverses recettes, renseignements sur les patients et à faire le suivi des *Apprenti-médecins*.





- **3 Bandages** : De base, tout chirurgien a 3 Bandages « gratuits » avec lui. Une fois utilisé, le bandage est « jeté » et ne peut plus être utilisé. Concrètement, le joueur doit ranger sa bandelette et ne plus la réutiliser, à moins de la racheter. Il en achète ensuite auprès de l'intendance.
- **Valise/sac/autre** : pour contenir tout le matériel médical
- **Matériel d'auscultation** : Tout le matériel nécessaire pour une auscultation médicale Role Play, laissez libre cours à votre imagination !

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 »
- Electrochoc
- Composants alchimiques, remèdes et médicaments
- Tables de chirurgie (2).
- Autre

7. Carte Santé

Chaque joueur possédera une carte de santé qui est considérée strictement hors-jeu. Cette carte comprendra différentes informations, notamment :

- Les compétences du joueur (permettant de faire foi en cas de doute ou litige).
- Le degré de contamination : une jauge de 6 niveaux progressifs qui avance à chaque contact avec un agent contaminant.
- Le niveau d'irradiation : 3 niveaux qui prendront effet à chaque entrée en zone irradiée (si le joueur ne porte pas les protections requises).

Les façons de se faire contaminer (débloquer un palier de contamination) :

- Boire ou manger de la nourriture contaminée ;
- Les annonces « Poison » de certaines créatures ;
- Des gaz toxiques ;
- Des maladies contagieuses.

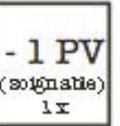
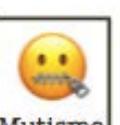


Fonctionnement

S'il y a contamination ou radiation, les joueurs retirent un scotch de la case correspondante, dans l'ordre (car les symptômes sont dégressifs), à partir de la flèche.

Les effets sont génériques et se répètent toutes les 15 minutes, sauf si mention particulière. Les *Médecins* savent ce à quoi correspondent les effets de tous les onglets. En cas de doute, les patients peuvent demander à un *Médecin* (pas à un *Apprenti-médecin*) ce à quoi correspond leurs symptômes.

Il existe 6 paliers de Contaminations, en voici les différents effets :

1		2	
 Rien	Il ne se passe rien. Le patient est résistant et a beaucoup de chance.	 Rien	Il ne se passe rien. Le patient est résistant et a beaucoup de chance.
 Ça Gratte	Le patient a de l'eczéma et subi des démangeaisons, il se gratte tout le temps.	 Vomit	Toutes les 15 min., le patient vomit tripes et boyaux, peu importe le lieu
 Toux Grasse	Toutes les 15 min., le patient subi une quinte de toux bien dégueu.	 Chiasse	Le patient est atteint de diarrhée. Toutes les 15 min. il doit courir aux toilettes, ou se résoudre à faire ses besoins en forêt.
3		4	
 s'évanouir	Toutes les 15 min, le patient s'évanouit 1 minute. On peut le réveiller avec de l'eau ou une claque.	 Mutation ->staff	Le patient subit une mutation, il doit se rendre auprès du staff immédiatement.
 Hallu Passagères	Toutes les 15 min, le patient voit des choses invraisemblables durant 1 min.	 - 1 PV (soignable) 1x	Le patient perd 1 PV. Il est possible de se faire soigner normalement.
 Fatigue	Le patient est constamment fatigué, il traîne la patte et ne peut plus faire de gros efforts physiques.	 Mutisme	La langue du patient est enflée, il ne peut plus parler. Il peut néanmoins émettre des sons.



5

- 1 PV
(soignable)
1x

Le patient perd 1 PV. Il est possible de se faire soigner normalement.


Maladie
->staff

Le patient se rend au staff, il y reçoit une maladie.

-1
Compé-
tence
N°1

Le patient ne peut plus utiliser sa première compétence!

6

Contami-
nation
si contact

Le patient est très contagieux et contamine les personnes au contact de sa peau contre celle de quelqu'un d'autre. (à euthanasier)


Coma

Le patient tombe dans le coma. Soignable comme un coma normal.


Zombie
-> staff

Le patient se rend au staff, il recevra des instructions.

S'il n'est pas possible de stopper la progression de la contamination, il sera néanmoins possible de soigner les symptômes, sauf si mention particulière. Les Médecins détiendront certaines recettes de remèdes pour traiter les symptômes. Traiter les symptômes ne signifie en aucun cas regagner un cran de contamination. Cela permet de ne plus subir les effets.

Il existe 3 paliers de radiation aux symptômes totalement aléatoires :


Rien

Il ne se passe rien. Le patient est résistant et a beaucoup de chance.


Maladie
->staff

Le patient se rend au staff, il y reçoit une maladie.


Coma

Le patient tombe dans le coma. Soignable comme un coma normal.

- 1 PV
Définitif

Le patient perd 1 PV de manière définitive. Il ne peut pas être soigné.


Mutation
->staff

Le patient subit une mutation, il doit se rendre auprès du staff immédiatement.

Toucher
=
2x Conta-
miner

Le patient est extrêmement contagieux et contamine 2x les personnes au contact de sa peau contre celle de quelqu'un d'autre. (à euthanasier)



8. Système d'apprentissage

Compétence et utilisation du matériel

	Apprenti-Médecin	Médecin
Bandage	X	X
Désinfectant	X	X
Auscultation		X
Antidouleurs		X
Injections		X
Electrochoc		X
Opération		X

Les *Médecins* sont tenus d'enseigner aux *Apprenti-médecins* pour perpétuer le savoir médical. Les *Médecins* peuvent avoir jusqu'à 3 apprentis à leur charge et ils supervisent leur apprentissage.

Au début du jeu/de leur formation, les *Apprenti-médecins* pourront trouver un *Médecin* pour se former (si pas déjà inclus dans le Background). Les *Apprentis Médecins* devront prendre note dans le carnet de leur avancement avec, à chaque étape, une validation de l'acquis par leur superviseur (signature).

Voici les étapes que doivent suivre les *Apprenti-médecins* pour devenir *Médecins* :

- Trouver un *Médecin* pour se former.
- Recoudre 20 plaies ouvertes (arme blanche, morsure, balles, flèches) et les montrer à son *Médecin* référent (le blessé doit évidemment venir avec, il ne suffit pas de montrer le tissu recousu).
- S'exercer à faire des injections. Il devra trouver 5 personnes différentes et leur faire une injection dans les règles de l'art. Il faudra avant tout se procurer des injections test auprès de chimistes, pour apprendre la collaboration avec ses confrères, puis procéder aux injections. Celles-ci sont inoffensives pour le corps humain, quoi qu'un peu festives.
- Se rendre au staff Mort pour ausculter un cadavre. Là, le *Médecin* lui explique tout des cartes de santé et des autopsies.



Durant tout ce temps, les *Médecins* leur montrent, leur enseignent l'anatomie, leur font faire des recherches et autres tâches et prennent note des différents efforts fournis. Ils évaluent le travail de suture et donnent des cartes infection s'ils estiment que le travail a été bâclé. Il est du devoir du *Médecin* de donner des feedbacks réguliers à ses élèves.

A la fin du processus, l'*Apprenti-médecin*, accompagné de son *Médecin* référent, se rendent au staff Mort pour le test final, à l'issue duquel il recevra (ou non) son diplôme de *Médecin* et il pourra exercer la médecine. Il recevra le matériel adéquat.

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral.