

SYSTEME DE MEDECINE

Système optionnel Sunthesis 2017 – Seconde époque

Introduction

La population de Bravenne est, d'une façon générale, éduquée. Votre personnage fait partie des privilégiés et a bénéficié d'une éducation particulièrement poussée. L'art de la médecine, même si le sujet est vaste et complexe, a fait l'objet de multiples publications et autres conférences dans les salons mondains, si bien que l'on peut considérer qu'un personnage passionné et autodidacte puisse avoir de réelles compétences en la matière. Il ne saura pas mener une opération à cœur ouvert, mais pourra connaître les premiers secours, les principaux médicaments et les maladies les plus communes ainsi que leurs traitements.

Nous mettons donc l'intégralité des règles de médecine à disposition des joueurs et laissons à chacun le choix de les lire ou non, et de pratiquer la médecine en jeu, ou pas.

Bien entendu, les joueurs incarnant des médecins, des pharmaciens ou autres chercheurs, ont intérêt à particulièrement bien lire ce qui suit, voir à investir un peu de temps dans leur préparation pour ce GN...

Partie 1

A l'usage des profanes.

Voici le minimum vital que chacun doit connaître pour bien vivre (et bien mourir) lors de ce GN :

Il n'y a pas de points de vie, pas d'annonces particulières lors d'éventuels combats... Nous laissons libre choix aux victimes pour jouer la scène. Le but étant de s'amuser, soyez généreux en récompensant vos camarades de jeu par de belles scènes cohérentes et vivantes.

Pour les maladies, malaises et autres empoisonnements, c'est un peu différent dans la mesure où il va vous falloir des indications pour savoir comment jouer au mieux votre état de santé.

Option 1 : un orga/PNJ vous glisse à l'oreille une indication (exemple : « tu ressens une vive douleur au ventre pendant 10 minutes », ou encore : « tu tombes inconscient ») Vous devez alors jouer au mieux les symptômes décrits.

Option 2 : Un orga/PNJ vous donne une « carte santé » Ce document hors jeu vous donne des indications écrites très claires sur votre état de santé (fatigue, toux, maux de ventre, de tête...) Vous devez jouer au mieux ces symptômes. Si quelqu'un vous ausculte avec du matériel médical et l'indispensable scène rôle Play, vous devez lui présenter cette carte (discrètement). Il saura quoi en faire.

C'est tout ce que vous avez à savoir

Partie 2

A l'usage des professionnels (elles)

Il existe deux domaines bien distincts dans la médecine moderne : La **traumatologie** et la **pathologie**.

Ces deux branches ont deux types de fonctionnement différent. Nous allons les détailler pour vous.

La traumatologie

La traumatologie permet d'identifier les blessures physiques et de les soigner au mieux. Il va de soit que cela demande du temps et du matériel spécifique. Toutes ce pant de la médecine est en autogestion, vous n'aurez pas besoin de l'avis ou de l'aval d'un orga pour réaliser les actes. Les conclusions auxquelles vous arriverez seront réputées justes et votre patient devra jouer le résultat que vous lui annoncerez.

Vous aurez en annexe 2 de ce système une liste de blessures caractérisées par :

- Le **type** de blessure (arme à feu, arme blanche, contusions)
- **L'emplacement** de la blessure (membre, tronc, tête)
- La **gravité** de la blessure (peu grave, très grave)

Pour chacune de ces blessures, si vous souhaitez les prendre en charge, vous aurez besoin systématiquement de :

- **Temps** (temps minimum pour pratiquer le soin complet)
- De **matériel** médical
- De « **consommables** » comme des compresses, des bandages ou des médicaments qui sont à usage unique

Comment soigner un patient :

Vous êtes en présence d'une victime et vous souhaitez la prendre en charge. Voici comment faire :

1. Demandez à la victime ce dont elle souffre en RP (Le seul cas ou le hors jeu est toléré, c'est lorsque la victime est inconsciente et que ces symptômes sont sensés êtres visible. Pour une balafre de 40cm à l'abdomen qui pisse le sang, une petite description hors-jeu s'impose !
2. Consultez vos notes ou un livre de médecine pour déterminer la marche à suivre, la liste du matériel nécessaire et la liste des consommables. Note : Tous les documents que vous apportez sont considérés comme en jeu, et donc consultables par quiconque et même volables.
3. Rassemblez le tout et préparez-vous à l'intervention. C'est le moment de faire du RP : vocabulaire médical, masque chirurgical, recrutement d'assistant(e) de fortune...Soyez créatifs !
4. Pratiquez la médecine dans les règles de l'art en respectant les temps et les étapes.
5. Détruisez, ou mettez de côté définitivement les consommables utilisés.
6. Annoncez à la victimes en jeu (ou de façon discrète) ce qu'il va se passer afin qu'elle puisse jouer sa nouvelle condition.

La pathologie

Cette branche de la médecine est plus complexe est nécessite quelques artifices pour la rendre à la fois :

- **Riche et crédible** : pour plus d'immersion ;

- **Intéressante à jouer** : pour les joueurs qu'ils soient patients ou docteurs ;
- **Indépendante de l'organisation** car rien n'est plus détestable que de devoir attendre un verdict extérieur pour valider des actions.

Description du système

Comme pour la traumatologie, vous trouverez en annexe 3 la liste des principales maladies et désagréments du même genre qu'un joueur peut subir.

Il y a :

- des maladies ;
- des infections diverses ;
- des intoxications.

Tous ces désagréments ont le même genre de description. Vous trouverez la liste des symptômes que vous devez jouer si vous êtes atteint par ce mal. Vous trouvez également le ou les médicaments que vous devez prendre pour être soigné.

A certain moment de l'aventure, un organisateur ou un PNJ pourra donner à un joueur (de façon discrète) une « carte de santé ». (voir modèle en annexe 1) Ce document est hors jeu et ne peut donc pas être volé. Sa consultation doit toujours se faire de façon discrète.

Sur cette « carte de santé » figure en toute lettre un certain nombre de symptômes que la victime a l'obligation de jouer de façon visible. Il s'agit de toux violente ou non, de fatigue, de vertiges, de douleurs localisées ou non... bref que des choses visibles qu'un médecin observateur pourra voir. En outre, la « carte de santé » possède une zone masquée par un autocollant qui permet de donner des symptômes cachés comme la température du patient, l'état de ces pupilles, de son cœur ou encore de ces réflexes. Un médecin ne pourra connaître l'état de ces symptômes uniquement en pratiquant un examen médical à l'aide du matériel adéquat. Après avoir effectué un examen (une prise de température grâce à un thermomètre sous l'aisselle par exemple) le médecin demande discrètement la carte de santé du patient, décolle l'autocollant et consulte les symptômes cachés. (Il replace ensuite l'autocollant)

En pratiquant tous les examens et en observant son patient, un bon médecin pourra connaître tous les symptômes et en déduire la maladie (ou l'affliction)

Le ou les médicaments efficaces seront alors connus.

Il y a 4 examens à réaliser pour obtenir l'ensemble des symptômes cachés : la température, l'état des pupilles, les reflexes et le cœur.

Comment prendre la température

Il faut disposer d'un thermomètre médical. Le médecin glisse le thermomètre sous l'aisselle du patient (et uniquement là). Après une minute, le médecin peut prendre connaissance de la température sur la carte santé du patient.

Comment vérifier les pupilles d'un patient

Le médecin utilise une petite lampe électrique de faible puissance. Il demande alors au patient de suivre la lumière en se cachant alternativement un œil, puis l'autre. Ensuite, le médecin éclaire brièvement un œil, puis l'autre et observe la pupille. Il peut alors prendre connaissance de l'état de la pupille sur la carte santé du patient.

Comment vérifier les réflexes

Le médecin se muni d'un marteau à réflexe. Il fait assoir le patient suffisamment haut pour que la jambe pende puis frappe très légèrement sous la rotule à plusieurs reprises.

Il fait ainsi sur les deux jambes. Il prend connaissance du résultat de l'examen sur la carte santé du patient.

Comment connaître l'état du cœur

A l'aide d'un stéthoscope, le médecin passe, par dessus les vêtements, pour écouter le cœur à différents endroits pendant 1 minute. Il passe sur le torse des hommes et sur le dos des femmes. A l'issue, il obtient le résultat de son examen et peut consulter la carte santé.

Note importante sur l'intégrité physique des joueurs

Il n'est pas question que le rôle play associé à un examen médical donne lieu à des situations gênantes pour le médecin comme pour le patient. Le choix examens médicaux pratiqués a été choisi dans ce sens mais, même ainsi, ils peuvent rendre mal à l'aise. Nous rappelons donc ici les règles primordiales de savoir vivre :

- On ne touche pas quelqu'un sans son consentement.
- Même en cas de consentement, on ne s'approche pas des zones sensibles (poitrine, bassin...)
- A tout moment, on arrête une scène rôle play si son ou sa partenaire de jeu indique son désaccord. On utilise les gestes de sécurité décrits dans les consignes de jeu : ok avec la main pour demander si tout va bien, coucicouça avec la main pour dire que ça ne va pas.

En cas de problème de cette nature, une simple description des actions du médecin et du patient suffit pour obtenir les informations en consultant la « carte santé », le jeu peut alors reprendre sereinement par la suite.

L'organisation a creusé une fosse pour y mettre les cadavres des médecins tripoteurs(euses).

Pathologie et recherches...

La médecine est une science vivante, il est possible que toutes les maladies ne soient pas curables voire même découvertes. Faites au mieux pour jouer les scènes médicales de façon réaliste et restez ouvert d'esprit.

Même si le système est prévu pour être autonome, les organisateurs seront toujours là pour vous aider afin que le jeu soit le plus fluide possible et débloquent rapidement des situations.

Comment administrer des médicaments ?

Les médicaments en comprimé ou gélules peuvent être consommés tel quel, sans matériel particulier... un verre d'eau est parfois utile ! Un comprimé ou une gélule représente une dose. Ce sont en réalité des bonbons parfaitement comestibles.

Les médicaments à injecter demandent une piqure. Vous devez simuler le remplissage dans le flacon (mono dose) avec une seringue sans aiguille aiguisée puis l'injection dans le bras. Le contenu du flacon, de l'eau colorée, doit être jeté.

Les médicaments en inhalation se prennent en imbibant un tissu avec le produit et en le plaçant quelques minutes sur la bouche. Le produit est toujours conditionné en mono dose. En réalité, nous utiliserons juste de l'eau sans aditif particulier. Le contenu de flacon doit être vidé intégralement.

Quel matériel vous pouvez apporter avec vous sur le GN :

La règle est simple : vous faites ce que vous voulez. Si vous estimez que votre personnage peut se promener avec une sacoche de médecin, prenez en une. Vous n'êtes pas médecin mais prudent ? Une petite trousse à pharmacie peut loger dans un sac à main et contiendra le minimum vital pour soigner les bobos (petits coups de couteaux et autres entorses) C'est vous qui voyez !

Sachez tout de même que le matériel que vous emmenez est prêté et volable. Attention ou vous posez vos affaires.

Pour les joueurs qui en font la demande, nous pourront leur donner quelques consommables en début de jeu.

Sachez enfin que dans un manoir qui se respecte, il y a une infirmerie. Il y aura sûrement de quoi soigner les convives en cas de maladresse...

Liste du matériel dont médecin peut avoir besoin

- Thermomètre médical. Si possible pas en verre et sans mercure pour éviter les accidents bêtes ;
- Marteau à réflexe petit marteau de 20cm max avec un bout en caoutchouc. On ne frappe pas avec !
- Une petite lampe de faible puissance. On ne reste pas sur les yeux longtemps !
- Stéthoscope. Un truc pour écouter le cœur qui fasse assez crédible ;
- Une seringue, sans aiguille aiguisée et, si possible, pas en verre ;
- Un nécessaire de suture comprenant aiguille qui ne pique pas (trombone déplié par exemple) et une bobine de fil ;
- Une pince chirurgicale (pour retirer les balles dans les plaies) ;
- Grand tissu carré pour faire des attèles ;
- Une bassine d'eau chaude avec des linges propres ;
- Plusieurs scalpels (factice cela va sans dire) ;
- Une lampe puissante.

Liste des consommables

- Médicament en pilules/gélule (voir annexe 4 pour la liste complète) ;
- Médicament à injecter ;
- Médicament à inhaler ;
- Compresses ;
- Bandes ;
- Désinfectant ;
- Savon liquide.