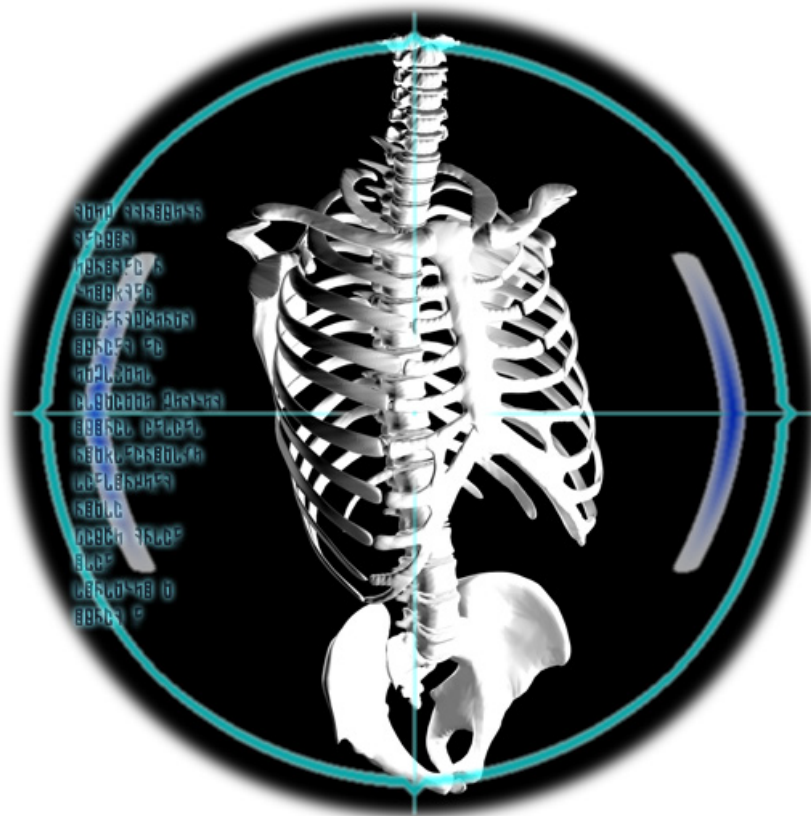


Gestion Avancée des Dégâts

« Une hémorragie offerte pour deux fractures achetées »



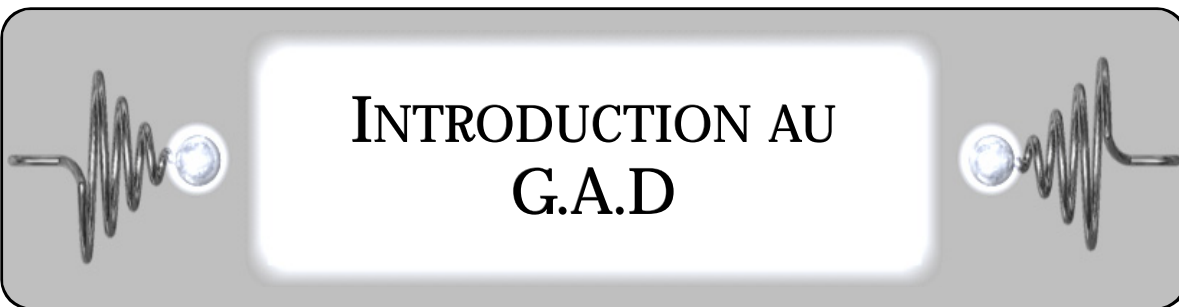
Ver. 1.0

Supplément non officiel pour le JDR des Métabarons, par .oO Le Géant Vert Oo.
Dernière modification: 27.12.2001

Retrouvez les Métabarons sur www.metabarons.com
et sur www.sden.org



Introduction au G.A.D.	3
Éléments d'anatomie humaine	4
artères	5
muscles	5
organes	5
os	5
nerfs	5
zones corporelles	5
Règles spécifiques	6
état de santé global	7
état de santé local	7
vivacité et niveau de conscience	7
points de dégâts	7
coups critiques	7
hémorragies	8
incapacités et dégâts permanents	8
membres et organes artificiels	8
Classification des armes	9
armes à aire d'effet	10
armes choquantes	10
armes contondantes	10
armes désintégrantes	10
armes mixtes	10
armes paralysantes	10
armes perforantes	10
armes tranchantes	10
Types de dégâts bio	11
blessures musculaires	12
dommages des organes	12
hémorragies	12
fractures	12
paralysies	12
feuille de santé	13
Rétablir son état de santé	14
soigner une blessure	15
réaliser un garrot	15
procéder à une amputation	15
effectuer une intervention chirurgicale	15
remplacer un membre ou un organe	15
reprendre conscience	15
Tables	16
table d'impacts	17
tables de critiques	18
Remerciements	21



INTRODUCTION AU G.A.D

Le G.A.D. (Gestion Avancée des Dégâts) a pour vocation première d'apporter une touche de réalisme aux combats qui se déroulent dans l'univers des Métabarons. A ce titre, il développe certains aspects d'anatomie humaine qui ne sont pas pris en compte dans les règles de bases de combats et de blessures, c'est pourquoi le G.A.D. n'est pas compatible avec les principes exposés dans le Livre des Règles. On s'efforcera néanmoins de maintenir autant que faire ce peu un parallèle entre les blessures infligées à un personnage et son état tel qu'il apparaît sur sa fiche (sonné, blessé I & II, grièvement blessé et mortellement blessé).

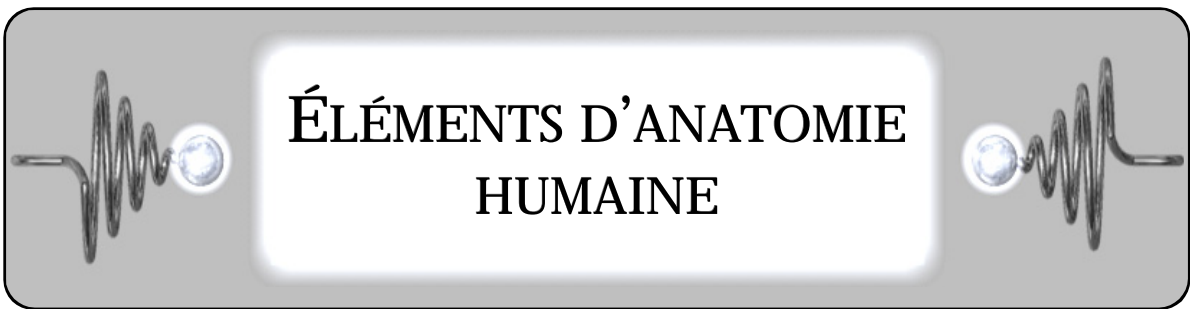
Toutefois, toucher à l'intégrité physique du personnage d'un joueur est généralement choquant pour ce dernier, c'est pourquoi les meneurs de jeu devront être particulièrement attentionnés dans l'attribution de blessures permanentes: un joueur préférera une fracture de l'humérus plutôt qu'une main tranchée. Cependant, les combats doivent rester violents et sanglants: personne n'est à l'abri d'une désintégration locale ou d'une paralysie...

Note: l'essentiel à retenir, mêlé au reste du texte, peut ne pas toujours ressortir, c'est pourquoi les dernières pages contiennent les tables et les résumés de règles indispensables.

Avant-propos

N'étant pas, loin de là, un spécialiste en matière de médecine ni d'anatomie, différents ouvrages dédiés ont été utilisés pour documenter le présent supplément, cependant certaines erreurs ou imprécisions peuvent subsister, parfois volontairement, dans un but de simplification: on ne s'amusera pas, par exemple, à distinguer tous les doigts de la main lors de la localisation d'un impact, libre au MJ de caractériser, s'il le souhaite, avec plus de précisions la blessure occasionnée.

On notera que les nouvelles règles qui interviennent considèrent exclusivement le cas d'humains; il sera facile d'établir de nouvelles tables concernant les mutants ou aliens en modifiant arbitrairement la résistance et/ou volume de certaines parties du corps. L'essentiel à retenir est que l'application de ces règles se doit de relever du bon sens commun.



Pour mieux entrevoir l'aspect réaliste de la gestion de dégâts, il est bon de commencer par préciser quelques éléments d'anatomie humaine; on se limitera à des concepts très génériques et on ne distinguera que cinq types de composants du corps humain: les artères sanguines, les muscles, les organes, les os et finalement les nerfs.

Artères

Le système circulatoire irrigue l'ensemble des muscles et organes du corps.

Pour des raisons de simplifications, on ne s'intéressera qu'aux artères suivantes:

Les carotides et jugulaires, situées dans le cou et irriguant le cerveau.

Les artères humérale, radiale et cubitale, qui irriguent le bras et l'avant-bras.

Les artères fémorale, tibiale et péronière, qui irriguent la cuisse et la jambe.

Muscles

Les muscles représentent une grande partie de la masse d'un individu et assurent les fonctions motrices. De manière simplifiée, les muscles sont accrochés, à leurs extrémités, aux os par les tendons; la contraction d'un muscle provoque ainsi le mouvement d'un os par rapport à une articulation. On comprend donc qu'un muscle n'agisse pas directement sur les mouvements de la zone où il se trouve mais plutôt sur ceux des zones voisines.

On se contentera de distinguer les muscles suivants:

Les muscles mastoïdiens/hyoïdiens/thyroïdiens du cou, qui interviennent dans les mouvements de rotation et d'inclinaison de la tête.

Le grand pectoral de la poitrine, qui joue un rôle dans « l'ouverture » des bras.

Les grands droits abdominaux et grands obliques du ventre, qui autorise les flexions et torsions du buste.

Les biceps des bras, responsables de mouvements de l'avant-bras.

Les quadriceps des cuisses, agissant dans les mouvements des jambes.

Les muscles extenseurs/fléchisseurs des avant-bras et jambes, respectivement utiles aux mouvements des mains et des pieds.

Organes

Les différents organes qui constituent les corps jouent un rôle unique qui leur est propre.

On ne prendra en compte que les organes suivants:

Le cerveau: grand ordonnancier de toutes les autres parties du corps, il intervient à tout instant: analyse sensitive, coordination motrice, et bien d'autres ne sont que quelques-unes des fonctions qu'il assure.

Le cœur: au centre du système circulatoire, il permet par ses contractions la propagation du sang dans les artères, veines et capillaires.

Les poumons: ils permettent le renouvellement de l'oxygène véhiculé par le sang avec l'air nouveau provenant de la trachée artère.

L'estomac: il permet la digestion des aliments ingé-

rés afin d'en extraire les nutriments, source indispensable d'énergie pour le corps, dans les intestins.

Os

Les très nombreux os que comporte le corps humain constitue à la fois son squelette, autour duquel les muscles s'agencent, mais aussi ses possibilités d'articulations.

De toute l'ossature, on retiendra:

La boîte crânienne, abritant entre autres le cerveau.

Les vertèbres, composées de 7 cervicales, 12 dorsales, 5 lombaires et terminées par le coccyx.

Les côtes (12 paires) et **le sternum**, qui constituent la cage thoracique.

Les clavicules et omoplates, au niveau des épaules.

L'humérus, le coude, le radius et le cubitus ainsi que le poignet, qui constituent tout le bras.

Le bassin, au niveau du bas-ventre.

Le fémur, la rotule, le tibia et le péroné ainsi que la cheville, qui constituent toute la jambe.

Nerfs

Le système nerveux permet de véhiculer les informations sensibles à travers tout le corps en vue de leur traitement par le cerveau ou en vue d'une action, comme par exemple la contraction d'un muscle.

Le système nerveux est très complexe, et on se limitera aux éléments suivants:

La moelle épinière, située au cœur de la colonne vertébrale.

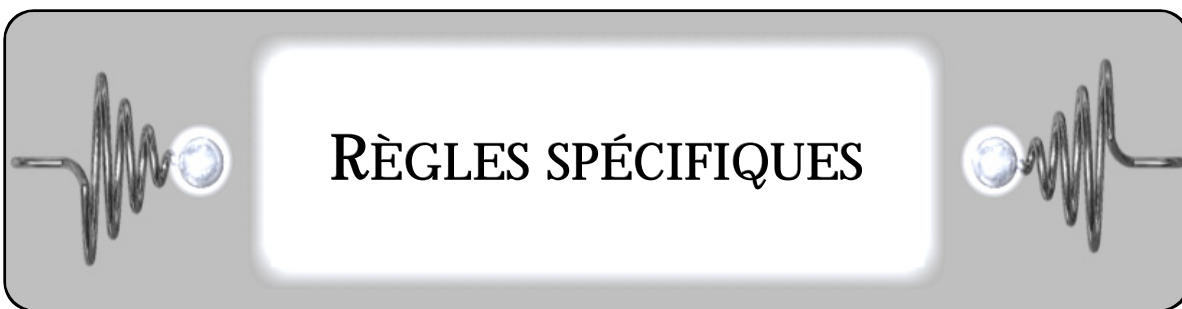
Les nerfs médian, radial et cubital, au niveau du bras et de l'avant-bras.

Les nerfs sciatique, tibial et péroniers, au niveau de la cuisse et de la jambe.

Zones corporelles

Afin de simplifier la localisation des dégâts, les corps humain se voit subdivisé entre les différentes zones que sont: la tête, le cou, les épaules, le torse, le ventre, le bassin, les bras, les coudes, les avant-bras, les mains, les cuisses, les genoux, les jambes et les pieds.

Ces zones sont reportées sur la figure de la feuille de santé, page 13.



RÈGLES SPÉCIFIQUES

Afin de gérer au mieux les nouvelles possibilités offertes par une gestion avancée des dégâts, il convient d'utiliser des règles adaptées; on verra ainsi se rajouter, en plus d'un état de santé, un niveau de conscience du personnage, la prise en compte d'hémorragies, la capacité de réaliser des coups critiques, et bien d'autres!

Cette section ne fait qu'exposer de nouvelles règles, les armes, les dégâts occasionnés par ces dernières, le rétablissement de son état ainsi que la localisation des impacts seront décrits dans les chapitres suivants.

État de santé global

Afin de caractériser l'état global des différentes zones du corps, chaque personnage se voit associé un total de 100 points de résistance, répartis entre sept zones: tête, cou, torse, bras et jambes (cf. feuille de santé p.13). Cet état de santé global par zone permet d'avoir rapidement un bon aperçu de la condition physique d'un personnage, mais est également utilisé pour déterminer les coups critiques.

État de santé local

Beaucoup plus précis que l'état de santé global, l'état de santé local (schéma de la feuille de santé, p.13) permet de connaître avec précision la condition des tous les muscles, artères, nerfs os et organes.

On remarquera que l'état de santé d'une zone correspond à la somme des états des constituants de cette zone. Par exemple les 3 points de résistance de la tête sont répartis entre la boîte crânienne (2) et le cerveau (1).

Les constituants d'une zone sont organisés sur un modèle arborescent; ainsi lorsqu'un personnage est blessé à la cuisse, c'est d'abord les quadriceps, puis l'artère fémorale, ensuite le nerf sciatique et enfin l'humérus qui encaissent les dégâts.

Qu'une partie atteigne zéro point de résistance ne signifie pas pour autant qu'elle soit complètement pulvérisée, mais simplement endommagée. Ainsi, même si un os absorbe son maximum de points, il n'est pas considéré comme brisé ni arraché (les coups critiques permettront ce genre de dommages), par contre le meneur de jeu pourra attribuer un malus à toute action faisant intervenir une partie blessée.

Vivacité et niveau de conscience

Il est important de dissocier la vivacité d'un personnage de sa condition physique; un personnage peut avoir un bon état de santé sans pour autant être conscient (drogue, hémorragie importante, etc.). À l'inverse, un personnage peut être dans un état lamentable et pourtant très prompt à réagir (torture, stéroïdes, etc.).

Chaque personnage possède donc, en plus de compteurs de santé, d'un compteur de vivacité, de 100 points également.

Le tableau intitulé « modificateurs selon le niveau de conscience » indique quels sont les malus qui s'appliquent en fonction du compteur de vitalité. On notera qu'il y a cinq états qui peuvent s'apparenter à ceux des règles standard (sonné, blessé I et II, gravement blessé et mortellement blessé).

Points de dégâts

Étant donné qu'un personnage dispose désormais de plusieurs compteurs qui reflètent sa condition physique, le calcul des dégâts occasionnés s'en trouve quelque peu modifié.

Comme à l'habitude, les dégâts sont déterminés par

Modificateurs selon le niveau de conscience

Vivacité	Malus
0	mort
1 à 20	inconscience
21 à 40	-3D
41 à 60	-2D
61 à 80	-1D
81 à 100	aucun malus

un jet de dommages (déterminé par l'arme) auxquels on soustrait un jet de vigueur du personnage touché. Ce total est directement déduit du compteur de vivacité du blessé.

Ensuite, à moins que l'attaquant n'ait sciemment visé une zone particulière (cf. table d'impacts p. 17), on procède à la localisation de la blessure; pour chaque tranche complète de 5 points de dégâts occasionnés, on déduit un point de santé dans la zone touchée.

Exemple: Yellah attaque un ennemi à distance moyenne avec son Cogan 45. La difficulté de base est de 15, mais la cible est rapide et Yellah souhaite viser le torse; après correction, la difficulté est de 25. Yellah effectue un jet d'armes à feu et totalise 27: le coup a porté! Elle procède à un jet de dégâts et obtient 21. L'ennemi effectue un jet de vigueur de seulement 5 et déduit donc $21-5=16$ points de vivacité. Le meneur de jeu lance un D100 pour localiser la blessure: la poitrine. En terme de dégâts effectifs, 16 points équivalent à $16/5=3$ points; l'adversaire touché noircit donc 3 points de son torse: 2 points sont absorbés par le grand pectoral et 1 par les côtes (le meneur aura procédé au lancer d'un second D100 pour choisir entre les dorsales et les côtes). Il reste donc 0 point de résistance au grand pectoral, qui n'absorbera plus aucune blessure jusqu'à guérison, et 2 aux côtes et au sternum.

Coups critiques

Les coups critiques sont des coups particulièrement spectaculaires qui provoquent généralement de très lourds dégâts. Leur liste ainsi que leurs effets respectifs sont donnés dans les tables de critiques, p. 18 et suivantes.

On détermine si un coup est critique ou non avant d'appliquer les dégâts. Si le coup est critique on se contente d'appliquer ses effets et on ne prend pas en compte les points de dégâts classiques.

Un coup est considéré comme critique si son jet de dommage (pas de prise en compte de la vigueur du blessé) est 5 fois supérieur à l'état de la zone touchée (tête, cou, tronc, bras ou jambe).

On détermine ensuite le niveau du critique réalisé par la différence entre le jet de dommage et celui de vigueur du blessé (cf. tableau intitulé niveau de critique) et on se reporte enfin à la table pour connaître les effets à appliquer.

Niveau de critique	
Dommages - Vigueur	Niveau
0 à 9	0
10 à 19	1
20 et plus	2

Exemple: au cours d'un combat au corps à corps, Yop'Solo a le bras droit sérieusement abîmé (3 sur 15) par les coups répétés de son ennemi; ce dernier réussit à le toucher une nouvelle fois au bras droit avec son épée et effectue un jet de dommages de 18. Il s'agit là d'un coup critique ($18 > 3 \times 5$). Yop'Solo effectue un jet vigueur et totalise seulement 7; il s'agit donc d'un critique tranchant de niveau 1 ($18 - 7 = 11$ dans la table). On se contente uniquement d'appliquer les effets du critique.

Hémorragies

Le personnage se voit également doté d'un compteur d'hémorragie. Ces hémorragies sont causées soit par certaines armes lorsqu'elles touchent des artères (cf. classification des armes p.), soit par certains coups critiques.

Lorsqu'une hémorragie est causée par un coup porté à une artère, le compteur d'hémorragie est augmenté d'un nombre de points équivalent à la résistance de l'artère. La résistance d'une artère est donnée par le nombre de cases apparaissant sur le schéma de la feuille de santé (cf. p. 12); ainsi la jugulaire a une résistance de 2, alors que l'artère humérale n'a qu'une résistance de 1.

Lorsqu'une hémorragie est causée par un coup critique, ce dernier spécifie l'augmentation du compteur d'hémorragie (cf. p.).

Quand un personnage présente une hémorragie, la valeur du compteur d'hémorragie est déduite du compteur de vivacité à chaque tour, et ce jusqu'à ce que l'hémorragie soit stoppée ou que la vivacité du personnage soit réduite à zéro.

Exemple: Bashouka reçoit au cours d'un combat un projectile dans le bras gauche qui lui inflige 12 points de dégâts; il déduit ces 12 points de sa vivacité puis les convertit en dommages effectifs pour les reporter sur sa feuille de santé. Il noircit donc 2 cases du bras gauche: d'abord celle du biceps puis celle de l'artère humérale. Les dommages venant d'une arme perforante, ils provoquent une hémorragie de niveau 1 (puisque cette artère a un niveau de résistance de 1). Il perdra donc 1 point de vivacité par round jusqu'à stabilisation.

Incapacités et dégâts permanents

À la suite de dommages particulièrement importants, spectaculaires ou répétés, le meneur de jeu peut juger bon d'attribuer à un personnage une incapacité permanente, qui peut éventuellement se caractériser sous la forme d'un désavantage supplémentaire (cf. Guide du Meneur de Jeu). Il pourra par exemple s'agir d'une amputation, de crises de tétanisation, d'une

paralysie plus ou moins locale, etc. Dans tous les cas, le meneur de jeu prendra soin à ce que l'incapacité soit en rapport avec le type et l'importance des dommages subits.

On notera que les coups critiques (cf. table de critiques p.) définissent avec précision les incapacités qu'ils occasionnent.

Membres et organes artificiels

Certains dispositifs relevant de la cybernétique ou des nanotechnologies peuvent conférer à leur utilisateur des capacités propres, telles qu'une résistance accrue ou une régénération accélérée. Ces dispositifs ne seront pas abordés ici, mais il est important de tenir compte de leurs propriétés pour déterminer les dégâts reçus.



CLASSIFICATION DES ARMES

Les différents types d'armes causent des dégâts bien différents; ainsi, une paléo-épée n'aura pas les mêmes effets qu'une matraque électrique. On procède donc à une classification des armes en fonction du type de dégât occasionné.

Armes à aire d'effet

Description: il ne s'agit pas là d'une catégorie d'arme à proprement parler, mais plutôt d'une propriété; une arme est dite à aire d'effet si les dégâts qu'elle cause ne sont pas limités à une zone géographique restreinte. C'est par exemple le cas des explosifs ainsi que de la plupart des armes énergétiques.

Spécificité: ces armes infligent des dégâts à toutes les zones exposées à la déflagration ou à l'onde de choc.

Armes choquantes

Description: les armes choquantes agissent généralement par décharges violentes d'énergie, créant des traumatismes plus ou moins importants. Sont considérées comme armes choquantes les matraques électriques et assimilées, mais également les explosifs (grenades, mines, etc.) ainsi que les armes énergétiques.

Spécificité: lorsqu'une arme choquant réduit à zéro l'état de santé d'un muscle, elle provoque une tétanisation de ce dernier.

Armes contondantes

Description: les armes contondantes sont des armes qui meurtrissent sans couper ni percer; de fait, les armes contondantes provoquent des dégâts d'écrasement.

Parmi ces armes, on compte tout ce qu'il existe de bâtons, masses, marteaux; la plupart des armes improvisées font également partie de cette catégorie (dossier de chaise, extincteur, etc.).

Spécificité: lorsqu'une arme contondante réduit l'état de santé d'un os à zéro, elle provoque une fracture de cet os.

Armes désintégrantes

Description: ce type d'arme est particulièrement redouté; en plus de causer de sérieux dommages, les armes de cette catégorie annihilent purement et simplement la matière touchée, rendant impossible toute guérison par les voies naturelles. Sont considérées désintégrantes les armes présentées comme telle, mais également les rayons laser, les bazookas soniques et assimilés.

Spécificité: lorsqu'une arme désintégrante réduit à zéro l'état de santé d'un muscle, d'une artère, d'un nerf ou d'un os, elle provoque respectivement une tétanisation, une hémorragie, une paralysie ou une fracture. De plus, lorsqu'un organe ou une zone du corps (cf. p.5) voit son état de santé réduit à zéro par une telle arme, l'organe ou la zone est considéré comme désintégré (les zones prolongeant celle désintégrée ne font donc plus partie du corps).

Armes mixtes

Description: une arme ne peut se réclamer que d'une seule catégorie à la fois; les armes dont le nom laisse supposer qu'elles font partie de deux catégories appartiennent à leur catégorie principale. Cependant une arme peut être composée de deux autres armes occasionnant chacune des types de dégâts différents.

Exemples: un vibro-poignard est avant tout un poignard; même s'il émet des vibrations lors de l'impact pour aggraver les dommages, il est considéré comme une arme tranchante. Un multicogan, par contre, peut être considéré comme l'association d'un fusil d'assaut et d'un lance-grenades, le premier étant une arme perforante, le second une arme choquante à aire d'effet.

Armes paralysantes

Description: ce type d'arme ne provoque pas de dégâts à proprement parler mais immobilise, pour une durée plus ou moins longue, les victimes touchées par inoculation d'un neurotransmetteur de synthèse agissant au niveau des connexions synaptiques et empêchant ainsi l'influx nerveux de se propager. Les armes paralysantes sont gérées comme il est expliqué dans le Livre des Règles.

Spécificité: si une arme paralysante inflige une blessure, celle-ci ne pourra jamais dépasser le stade du muscle.

Armes perforantes

Description: les armes perforantes percent les matières, organiques ou non, avec lesquelles elles entrent en contact; c'est à peu près le cas de toutes les armes à projectiles, exception faite des projectiles paralysants. Les armes blanches de type lance, pieu et assimilés sont également considérées comme des armes perforantes.

Spécificité: lorsqu'une arme perforante réduit l'état de santé d'une artère à zéro, elle provoque une hémorragie.

Armes tranchantes

Description: les armes tranchantes sont généralement équipées d'une ou plusieurs lames, dures et effilées, destinées à couper. Parmi les armes tranchantes, on trouve la plupart des paléo-armes à lames (dagues, épées, haches, etc.) ainsi que leurs versions plus récentes (vibro-poignards, épées de supra-glace, etc.).

Spécificité: lorsqu'une arme tranchante réduit à zéro l'état de santé d'un nerf, elle provoque une paralysie du membre correspondant et tous les autres membres qui le prolongent.



TYPES DE DÉGÂTS BIO

Afin d'utiliser au mieux les possibilités de la matrice, l'informatique, associée à la cybernétique, propose un vaste choix d'interfaces et de modules d'extension dont le but est de transformer, le temps d'une connexion, le cybernauta en une incroyable console organique. Selon les moyens dont il dispose, chacun pourra trouver une solution de connexion à la portée de sa bourse, de la simple console E/S au dernier modèle de concentrateur Alpha. Toutes les consoles peuvent bénéficier, dans la limite du nombre de ports disponibles, de modules d'extension divers et variés; attention cependant car l'utilisation de ces derniers réduit plus ou moins l'autonomie de la console. A noter également qu'on ne peut pas cumuler des extensions de même type.

Blessures musculaires

Ce type de blessure est la plus fréquente car les muscles sont directement exposés aux dommages. Lorsqu'un personnage souhaite effectuer une action ou un mouvement faisant intervenir un muscle blessé, le meneur de jeu pourra faire procéder à un jet de volonté dont la difficulté variera avec les dégâts subits par le muscle (10 pour une blessure légère, 20 pour une blessure plus importante) pour simuler la douleur occasionnée par la mise à contribution d'un muscle endommagé.

De plus, il peut arriver qu'un muscle soit tétanisé; il est alors impossible d'effectuer des actions utilisant ce muscle.

Dommages des organes

Les différents organes jouent chacun un rôle unique. Un organe est considéré comme détruit s'il ne possède plus aucun point de résistance.

La destruction de la trachée artère provoque un étouffement qui, sauf indication contraire, se caractérise par une perte de vivacité de 1D par round.

La destruction du cœur ou du cerveau provoque la mort immédiate.

La destruction des poumons entraîne l'inconscience sous 2 rounds et la perte de 2D de vivacité par round.

La destruction de l'estomac ou des intestins peut entraîner des complications laissées à la discrétion du meneur de jeu (troubles gastriques, et interdira à la victime de s'alimenter par les voies naturelles).

Hémorragies

Comme expliqué aux chapitre des règles spécifiques, une hémorragie se caractérise par la perte, tous les rounds, d'un nombre de points de vivacité équivalent au compteur d'hémorragie.

Fractures

La fracture d'un os rend inopérant le membre ou la partie du corps correspondant ainsi que celles qui la prolongent. Ainsi, un personnage ne pourra utiliser sa main s'il a l'avant-bras fracturé. De plus, tout mouvement imposé à l'os cassé provoque automatiquement une perte de 1D en vivacité (notre personnage à l'avant-bras cassé ne pourra raisonnablement courir en tenant son arme dans son bras valide sans que ses os brisés ne bougent...).

Paralysies

Les atteintes au système nerveux se soldent généralement par des paralysies; le personnage atteint d'une paralysie n'est plus en mesure de contrôler la partie de son corps correspondante ni celles la prolongeant. Notamment, une paralysie à partir des cervicales conduit à une paralysie générale ou une hémiplégie, une paralysie à partir des dorsales conduit à une paraplégie ou une hémiplégie, et une paralysie à partir des

lombaires entraîne toujours une paraplégie.

Comme il sera précisé dans le chapitre rétablir son état de santé, le seul moyen, en dehors de se faire greffer un système nerveux artificiel, est de procéder à la re-connexion des fibres nerveuses endommagées, ce qui nécessite de gros moyens techniques, probablement bien au-delà des moyens des personnages joueurs. Le meneur de jeu devra donc être particulièrement vigilant lors de l'attribution d'une paralysie à un personnage joueur.

Feuille de santé

Nom du personnage : _____

Profil : _____

Bras droit



Jambe droite



Tête



Cou



Torse



Bras gauche



Jambe gauche

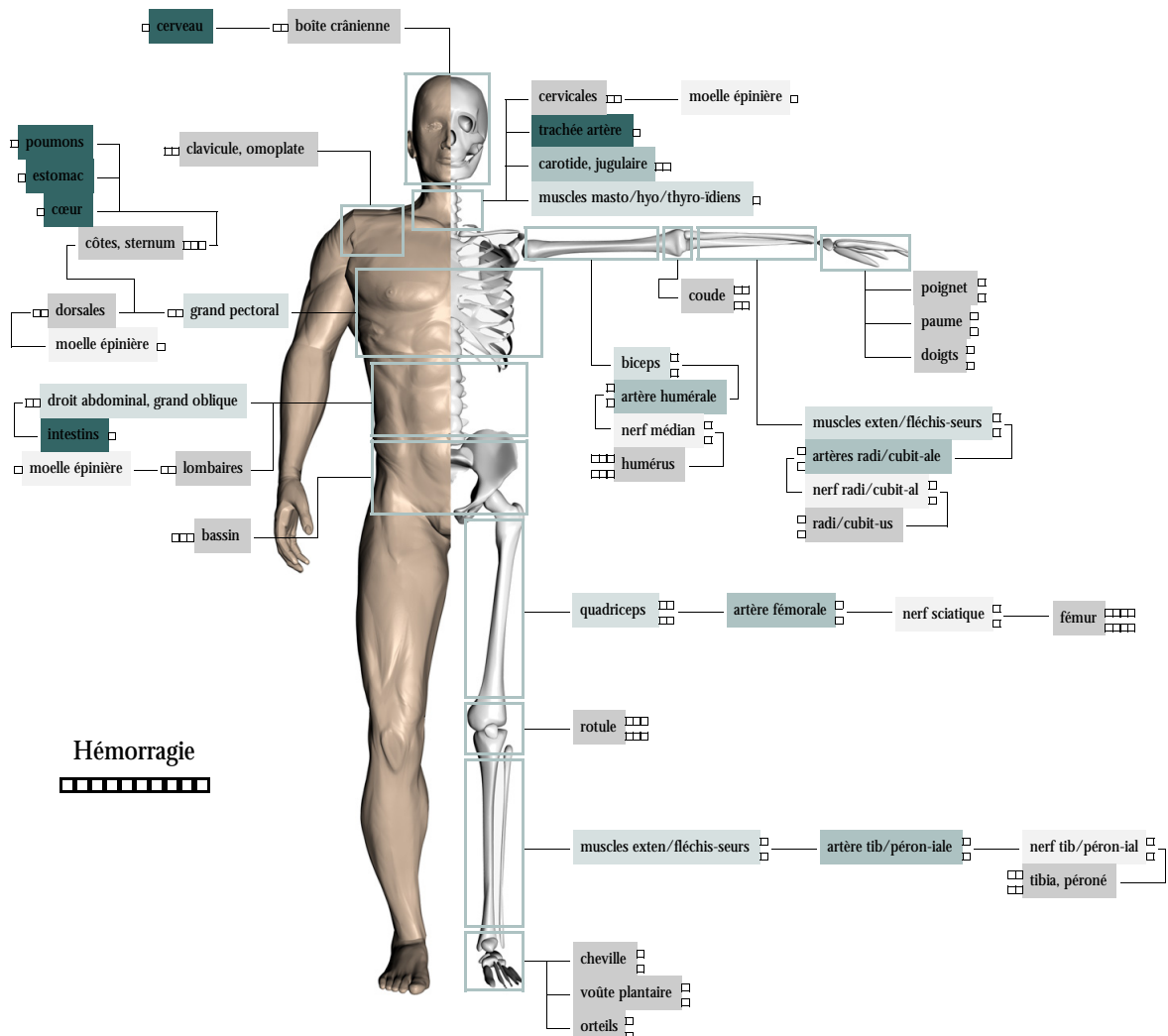


Vivacité/niveau de conscience



Incapacités et dégâts permanents

Membres et organes artificiels





Rétablir son état de santé deviendra vite une priorité pour les personnages ayant participé à un combat des plus violents ou ayant tourné en leur défaveur. Ce chapitre expose quelques-unes des méthodes leur permettant de recouvrer au plus vite leurs moyens ou au contraire de satisfaire au plus pressé.

Dommmages irréparables

Certaines séquelles, telles que les membres tranchés, les paralysies, etc. sont irréparables par des voies naturelles. Les joueurs atteints de telles blessures devront avoir recours aux soins de centres spécialisés pour retrouver tout ou partie de leur intégrité physique. Il va sans dire que de tels centres pratiquent des prix tout à fait prohibitifs mais mettent à la disposition du patient les dernières technologies: clonage d'organes, reconstruction cellulaire, fibres nerveuses de cultures, et bien d'autres. Devant la difficulté d'obtenir de tels soins, il est possibles que les personnages réellement désireux de retrouver tous leurs moyens, et même plus, se tourneront vers les possibilités offertes par la cybernétique et les nanotechnologies...

Soigner une blessure

Les trousses de premiers soins offrent généralement tout le matériel nécessaire pour traiter efficacement toutes les blessures plus ou moins superficielles: un peu de désinfectant, éventuellement quelques points de suture et un bon bandage feront l'affaire.

En termes techniques, de tels pansements ne permettent de soigner que les blessures musculaires. La personne effectuant le pansement effectuera un jet de premiers soins et sera en mesure de soigner un point de résistance du muscle par tranche de 5 complète au dessus de 10 (1 point entre 15 et 19, 2 points entre 20 et 24, etc.). Il faut effectuer un jet par muscle soigné.

Réaliser un garrot

Il n'y a pas beaucoup de façons de stopper une hémorragie et dans l'urgence d'un combat, un garrot sera généralement mis en place. Un jet de premiers soins de difficulté facile (10) permet de mettre en place correctement un garrot et arrêter l'hémorragie, cependant, aucun point de vivacité n'est restauré.

Procéder à une amputation

Solution extrême, l'amputation ne constitue pas en soi une opération difficile à réaliser; il faudra néanmoins disposer de scalpels pour couper tissus et nerfs ainsi que d'une scie ou d'une lame tranchante de grande envergure (épée ou assimilée) afin de trancher proprement l'os.

Toutefois, le personnage réalisant l'amputation devra posséder au moins 3D en premiers soins et réussir un jet contre une difficulté de 20 pour ne pas provoquer de dégâts collatéraux (perte permanente de 2 à 4D de vivacité selon le niveau d'échec); il ne manquera pas non plus de réaliser les garrots nécessaires et d'administrer les tranquillisants adéquats (présents dans toute trousse de secours).

Le patient subira, au terme de l'opération, une perte de vivacité permanente égale au total des points de résistance du membre amputé.

Effectuer une intervention chirurgicale

Une intervention chirurgicale peut être indispensable dans certaines situations: retirer un projectile, effectuer une trachéotomie, etc. Le matériel nécessaire peut grandement varier selon le type d'intervention; on considérera qu'une trousse de secours propose les équipements pour une intervention simple (pince, fil chirurgical de suture, scalpels, poche de sang artificiel, etc.), qu'une unité mobile propose en plus une table d'opération et des assistances électroniques, tandis qu'un bloc opératoire complet offre toutes les possibilités (poumons d'acier, scanners divers, lasers, etc.).

Les possibilités sont tellement vastes qu'il est impossible de donner ici quelques règles générales; c'est donc au meneur de jeu qu'il reviendra de déterminer

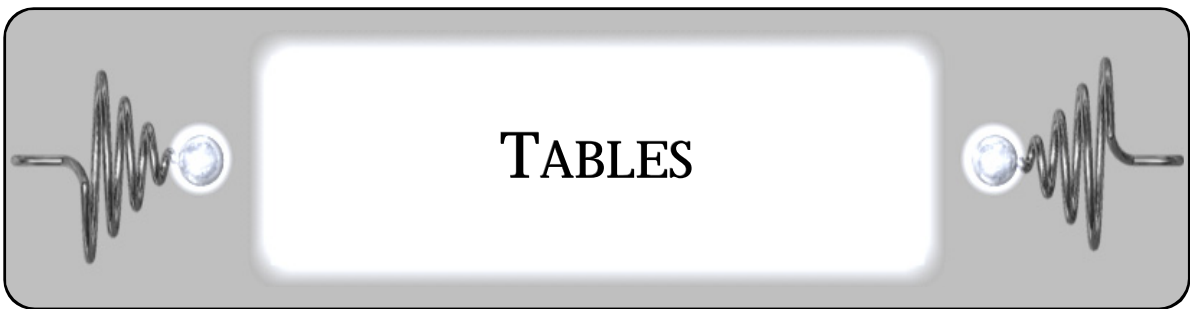
le matériel nécessaire à une opération, les compétences requises et les risques.

Remplacer un membre ou un organe

Ce type d'opération n'est réalisable qu'avec le matériel adéquate, c'est-à-dire un bloc opératoire complet ainsi que le membre ou organe de remplacement, artificiel ou de culture. Le personnage désireux d'effectuer une telle opération devra impérativement posséder la compétence avancée médecine et devra procéder à un jet dont la difficulté, dépendant du type d'intervention et des conditions de travail, est laissé à la discrétion du meneur de jeu.

Reprendre conscience

Lorsque l'état d'un personnage est stabilisé et qu'il se repose, il regagne 1 point de vivacité toute les 10 minutes. Cependant, l'utilisation de substances aux propriétés stimulantes (stéroïdes, noradrénaline) permettent d'accélérer ce processus à 2, voire 3, points toutes les 10 minutes. Les spécificités de telles substances et leurs contre-coups ne sont pas abordées ici et sont laissées à l'initiative des meneurs de jeu souhaitant les utiliser.



Ce chapitre présente à la fois les tables dont vous aurez besoin pour localiser les dégâts et en déterminer les effets, mais aussi un résumé des règles qui régissent la gestion avancée des dégâts.

Zone	% relatifs	% relatifs cumulés	% cumulés
Tête	10%	1-10	1-10
Cou	5%	11-15	
Muscles	25%	1-25	11
Carotide, jugulaire	25%	26-50	12
Trachée artère	30%	51-80	13-14
Cervicales	20%	51-100	15
Torse	35%	16-50	
Épaule	20% (10 x 2)	1-10, 11-20	16-18, 19-21
Poitrine	40%	21-60	22-35
Cage thoracique	80%	1-80	
Poumons	60%	1-60	
Estomac	25%	61-85	
Coeur	15%	86-100	
Colonne vertébrale	20%	81-100	
Ventre	20%	61-80	36-43
Muscles	80%	1-80	
Colonne vertébrale	20%	81-100	
Bas-ventre	20%	81-100	44-50
Membre antérieur	20% (10 x 2)	51-60, 61-70	
Bras	35%	1-35	51-54, 55-58
Coude	5%	36-40	59, 60
Avant-bras	35%	41-75	61-63, 64-66
Main	25%	76-100	67-68, 69-70
Poignet	10%	1-10	
Paume	50%	11-60	
Doigt	40% (8 x 5)	61-68, 70-77, 78-85, 84-91, 91-100	
Membre postérieur	30% (15 x 2)	71-85, 86-100	
Cuisse	40%	1-40	71-76, 77-82
Genoux	10%	41-50	83-84, 85-86
Jambe	30%	51-80	87-90, 91-94
Pied	20%	81-100	95-97, 98-100
Cheville	20%	1-20	
Voûte plantaire	55%	21-75	
Orteil	25% (5 x 5)	76-80, 81-85, 86-90, 91-95, 96-100	

Table d'impacts

Critiques contondants		
Zone	Niveau	Effet
Tête	0	Étourdissement pendant 1D round, vivacité/2
Tête	1	Boîte crânienne fêlée, inconscience pendant 2D rounds, vivacité/3
Tête	2	Écrasement du crâne, mort
Cou	0	Souffle coupé, vivacité -2D
Cou	1	Trachée artère écrasée, étouffement (vivacité -1D par round)
Cou	2	Cervicales brisées, paralysie généralisée, vivacité/2
Torse	0	Ventre broyé, vivacité/2
Torse	1	Bassin fracturé, déplacement/2, vivacité/3
Torse	2	Écrasement de la cage thoracique et des poumons, mort
Bras	0	Main écrasée, vivacité -1D
Bras	1	Fracture de l'avant-bras, vivacité -2D
Bras	2	Coude brisé, vivacité -3D
Jambe	0	Pied écrasé, vivacité -1D
Jambe	1	Fracture de la jambe, vivacité -2D
Jambe	2	Rotule brisée (déplacement/2), vivacité -3D

Critiques choquants		
Zone	Niveau	Effet
Tête	0	Étourdissement pendant 2D rounds, vivacité/2
Tête	1	Traumatisme grave, inconscience pendant 4D rounds, vivacité/3
Tête	2	Cerveau grillé/boîte crânienne pulvérisée, mort
Cou	0	Souffle coupé, vivacité -2D
Cou	1	Moelle épinière endommagée, hémi/para-plégie, vivacité/2
Cou	2	Système nerveux central anéanti, mort
Torse	0	Poumons endommagés, étouffement (vivacité -2D par round)
Torse	1	Tétanisation générale, vivacité -5 par round
Torse	2	Arrêt cardiaque, vivacité/5, mort dans 10mn
Bras	0	Le bras lâche ce qu'il tient, vivacité -1D
Bras	1	Bras téтанisé pendant 1D rounds, vivacité -2D
Bras	2	Rupture musculaire (permanent), vivacité -4D
Jambe	0	Le pied trébuche, chute, vivacité -1D
Jambe	1	Jambe téтанisée (déplacement/2) pendant 1D rounds, vivacité -2D
Jambe	2	Rupture musculaire (permanent, déplacement/2), vivacité -4D

Critiques perforants		
Zone	Niveau	Effet
Tête	0	Élément facial endommagé (œil, nez, etc.), vivacité -1D
Tête	1	Ricochet sur la boîte crânienne, vivacité/2
Tête	2	Tête transpercée de part en part, mort
Cou	0	Trachée artère perforée, vivacité -3D
Cou	1	Artères transpercées, hémorragie +2, vivacité -4D
Cou	2	Cervicales brisées, moelle épinière endommagée, mort
Torse	0	Poumons atteints, vivacité/3
Torse	1	Intestins troués, lombaires fendues, paraplégie, vivacité/4
Torse	2	Cœur gravement blessé, mort
Bras	0	Paume transpercée, vivacité -1D
Bras	1	Muscles de l'avant-bras endommagés, vivacité -2D
Bras	2	Nerf médian sectionné, paralysie du bras
Jambe	0	Voûte plantaire transpercée, vivacité -1D
Jambe	1	Muscles de la jambe endommagés, vivacité -2D
Jambe	2	Nerf sciatique sectionné, jambe paralysée (déplacement/2)

Critiques tranchants		
Zone	Niveau	Effet
Tête	0	Balafre sur le visage, vivacité -1D
Tête	1	Élément facial tranché (nez, oreille, etc.), vivacité/2
Tête	2	Boîte crânienne légèrement fendue, vivacité/3
Cou	0	Gorge tranchée, vivacité/2
Cou	1	Artères tranchées, hémorragie +2, vivacité/3
Cou	2	Décapitation, mort
Torse	0	Épaule entaillée, vivacité/2
Torse	1	Entaille à proximité du cœur, hémorragie +4, vivacité/3
Torse	2	Personnage tranché en deux, hémorragie +2, vivacité/5
Bras	0	Doigt sectionné, vivacité -1D
Bras	1	Avant-bras coupé, hémorragie +1, vivacité/2
Bras	2	Bras tranché, hémorragie +2, vivacité/3
Jambe	0	Orteil sectionné, vivacité -1D
Jambe	1	Jambe coupée (déplacement/2), hémorragie +1, vivacité/2
Jambe	2	Cuisse tranchée (déplacement/2), hémorragie +2, vivacité/3

Critiques désintégrants		
Zone	Niveau	Effet
Tête	0	Élément facial désintégré (oreille, menton, etc), vivacité -1D
Tête	1	Boîte crânienne touchée, lobotomie, vivacité/4
Tête	2	Désintégration totale de la tête, mort
Cou	0	Muscles pulvérisés (immobilisation de la tête), vivacité -2D
Cou	1	Trachée et artères atteintes, hémorragie +2, vivacité -4D
Cou	2	Désintégration complète du cou (décapitation), mort
Torse	0	Épaule pulvérisée (bras inutilisable), vivacité/2
Torse	1	Estomac anéanti, vivacité/4
Torse	2	Sternum et poumons et désintégrés, vivacité/5, mort dans 10mn
Bras	0	Poignet désintégré, vivacité -2D
Bras	1	Coude pulvérisé, vivacité/2
Bras	2	Bras anéanti, hémorragie +1, vivacité/3
Jambe	0	Cheville désintégrée, vivacité -2D
Jambe	1	Rotule pulvérisée (déplacement/2), vivacité/2
Jambe	2	Cuisse anéantie, hémorragie +1, vivacité/3

Règles principales

Niveau de critique	
Dommages - Vigueur	Niveau
0 à 9	0
10 à 19	1
20 et plus	2

Modificateurs selon le niveau de conscience	
Vivacité	Malus
0	mort
1 à 20	inconscience
21 à 40	-3D
41 à 60	-2D
61 à 80	-1D
81 à 100	aucun malus

Algorithme de détermination des blessures

D = jet de dommages

V = jet de vigueur

Si (D >= V)

jet de localisation si zone non connue

si (D >= 5 x état de la zone touchée)

coup critique

sinon

vivacité - (D - V)

zone blessée - (D - V)/5 (à l'inférieur)

Soins, récupération et hémorragie

État stable + repos : regain de 1 point de vivacité toute les 10 minutes.

Le compteur d'hémorragie se déduit de la vivacité à chaque round. Stopper une hémorragie en réalisant un garrot : premiers soins, facile (10).

Soigner une blessure musculaire : le muscle soigné regagne (jet de premiers soins - 10)/5 (à l'inférieur) points.

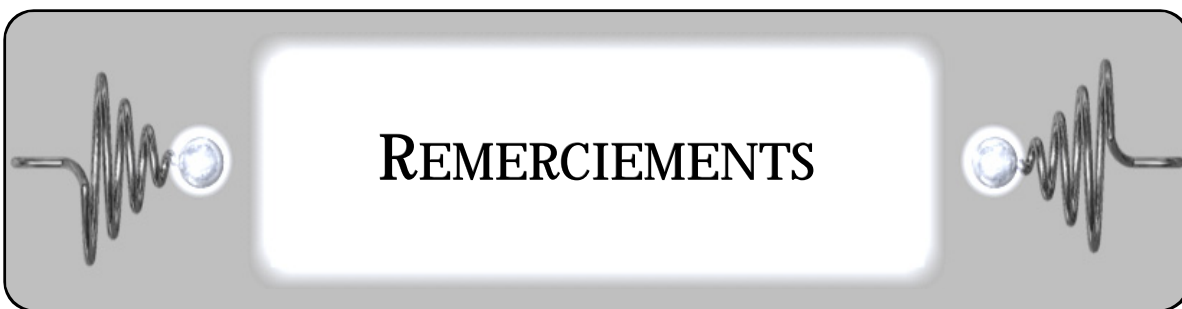
Une arme **choquante** réduisant à zéro l'état d'un muscle provoque une **tétanisation**.

Une arme **contondante** réduisant à zéro l'état d'un os provoque une **fracture**.

Une arme **perforante** réduisant à zéro l'état d'une artère provoque une **hémorragie** du niveau de l'artère.

Une arme **tranchante** réduisant à zéro l'état d'un nerf provoque une **paralysie**.

Une arme désintégratrice cumulent ces quatre propriétés.



Les communautaires

Alhrath
Cerbère
Crap
Dacus
Eon
Erell
Ikky
L:o)ran
Mama Cocha
Néo
Peps
Professor X
Vlad von Carstein

Les modérateurs

Giltis
Largon Deer
Siltis
Tagus
Wortrig

& tous les autres!

Pour toute remarque, critique, participation ou question, n'hésitez pas à me contacter: gervaise@essi.fr

(modèles 3D libres de droits téléchargés sur www.3dcafe.com)