



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > BaSIC > Aides de jeu > Points de règles > Point de règles annexes > **Lexique médical**

## Lexique médical

mardi 30 mars 2010, par [Gelweo](#)



### **Angine :**

Malus aux jets de compétences éloquentes (persuasion, baratin, marchandage) parce que le perso à la voix enrouée. Si non soigné, il risque l'extinction de voix ! Aphone : le perso ne peut plus parler temporairement.

### **Aveugle récent :**

le temps d'éduquer ses propres sens, le perso voit réduit ses jets de perception des 3/4. Cela peut entraîner également un choc psychologique. Note : un aveugle de naissance peut avoir une forte perception. Simplement, il utilise ses autres sens.

### **Dépression :**

Peut-être une conséquence du surmenage, d'un choc psychologique ou de plusieurs de ces facteurs : Tout les jets de volonté s'effectuent sous x4, voir x3 ou même x2 selon la gravité de la dépression. En état de choc grave, un perso effectuera tout ses jets sous POUx1.

### **Dépendance physique :**

Certaines substances (drogues, médicaments) peuvent entraîner une dépendance physique, c'est à dire que l'organisme de la personne souffre lorsqu'il n'a pas cette substance. Le dépendant devra réussir un jet de CON à des degrés variables suivant la virulence de la drogue et son état de dépendance. La plupart du temps, la substance devient de moins en moins efficace, et l'accroc devra augmenter les doses Pour ne pas être en manque, quitte à mettre gravement sa santé et sa vie en danger (overdose, cirrhose, et...).

### **Dépendance psychologique :**

La dépendance psychologique est moins grave que

la précédente, mais l'accroc (drogue douce, voire tic ou autre trucs plus psychologique. On peut, dans certains cas de maladies psychique, se trouver en état de manque lorsque l'on a plus d'endroit ou s'isoler, par exemple. De même, les boulimiques/anorexiques sont littéralement drogué a la nourriture), devra réussir un jet de POU à des degrés variables suivant son état de dépendance. En cas d'échec son état peut aller de la dépression à l'état de manque, en passant par des troubles psychologiques divers.

### **Douleur importante :**

Malus à toute les actions si test de CON raté. En fonction de l'intensité de la douleur, faire varier les jets de CONx5 à CONx1 Douleur localisée : idem, mais si pas trop importante, ne concerne que la zone contusionnée.

### **Fatigue / coup de barre :**

Si le perso perd trop de points de souffle dans un intervalle court, il doit effectuer un test de constitution. En cas d'échec, il subit des malus aux compétences physiques et perception, ou requérant de l'attention (c'est à dire presque tout). Echelle : 1 échec : -5% 2 échec : -10% 3 échec ou points de souffle en dessous de la moitié :- 15% 4 échec : -20%

### **Migraine :**

Test de con, puis de POUx5. Si les deux sont raté, la victime subit des malus à toute action demandant une concentration. En cas d'échec critique, la douleur et la gêne de la migraine augmente, pouvant aller jusqu'à clouer au lit le perso (durée : entre quelques heures et une journée), voir même la faire vomir. La migraine optique nuit aussi à toute les compétences de perception visuels. Peut être une conséquence d'un surmenage ou d'une bonne



gueule de bois...

Roleplay : la migraine rend souvent peu patient et d'humeur maussade... Le meilleur remède est du repos, et de l'aspirine (ou une décoction de saule pour les univers med-fan).

### **Nausées :**

Dans le meilleur des cas, le perso se sent pas très bien, et subit un malus de -5%, à -10% à toutes ses actions, surtout les perceptives. Dans le pire des cas (fumble ou CON particulièrement faible), le perso vomit, à la migraine, et donc ne peut rien faire d'autre (si, prendre un spasfon et aller voir le médecin).

### **Surmenage :**

Pire que la fatigue. Un perso ayant ses points de souffle (points de pouvoir) tout le temps en dessous ou égal de la moitié est dit en surmenage Si le perso ne dort pas suffisamment pendant une à deux semaines d'affilé, tout en bossant comme un malade (et en utilisant plein de points de

souffle/pouvoir) Malus aux tests de constitution, malus aux tests de stress/SAN, aux tests d'endurance et à la vigilance. Perte de points de Stress/San si la situation dure trop longtemps (à évaluer) Seul un long repos permet de se sortir de cette situation, mais généralement le surmené n'a pas envi de dormir... (c'est devenu une sorte de drogue, voir dépendance psychologique)

### **surdité temporaire :**

Un perso exposé à une source de bruit de plus de 120 décibels (réacteurs d'avion, choc, etc...) perd temporairement, entièrement ou partiellement le sens de l'ouïe. Normalement, les choses finissent par se rétablir, sauf s'il fait un échec critique à son test de CON, en quel cas il perd des points de PER, le perso étant alors de Malentendant à sourd.

### **surdité subite :**

Même règles que pour l'aveugle récent, sauf que c'est appliqué à l'ouïe.