



Livret de règles

Médicales

version 1.0 2020

Sommaire

Craft médicale	3
Les consommables pharmacologique	3
Médikit	3
Les drogues	3
Procédure standard de retour de mission	4
Les Maladies	4
Contamination	4
Incubation	4
Symptômes	4
Létalité	4
Traitement (soin)	5
Maladies rares	5
Vaccin	5
Procédure de quarantaine	5
1- La mise en quarantaine	5
2- Tests Métaboliques	5
3-Le formulaire médical	5
4-le test physique	6
5-Entretien et auscultation	6
6-Traitement	6
Annexe : Lecture d'une prise de sang	6
Annexe : Contagion	6
Annexe : Fiche Diagnostic Medicae	7
Annexe : Formulaire Quarantaine	8
Annexe : Attestation CHCST	9

Craft médicale

Les Medicae sont aptes à fabriquer différentes drogues - de combat ou récréatives - à condition d'en posséder la formule et d'avoir une infirmerie de qualité suffisante.

Les consommables pharmacologique

Il existe quatre types de consommables médicaux qui permettent de soigner la majorité des blessures et autres dégradations physiques pouvant être rencontrées sur le champs de bataille.

_ Meph-adrénaline	[MA]	vs Baisse de tension, arrêt du coeur etc
_ Antiseptique universel	[AU]	vs infections, germes, virus etc
_ Hémato-plaquette	[HP]	vs saignement, hémorragie etc
_ Proto-protéine	[PP]	vs fracture, déchirement des tissus etc

Les consommables peuvent se commander auprès de l'Administratum. Pour 1 Point de Réquisition (distribué aux officiers en début de jeu) il est possible d'obtenir 10 boîtes de 5 d'un type. (Soit 50 du même type.)

Ils sont matérialisés par des petits coupons avec les initiales correspondantes dessus.

Médikit

Le Médikit est une injection permettant à un Infirmier ou un Médicae de rendre l'intégralité des PEV d'un joueur, de guérir les membres brisés, de sortir les gens de catatonie. Le Médikit, c'est la vie. Avec une infirmerie correcte, ça se fabrique avec 2 consommables de chaque consommable pharmacologique, plus 3 composants universels et un encens (**3 CU + 2 MA + 2 AU + 2 HP + 2 PP + 1ES**).

Pour fabriquer un Medikit, vous devez posséder une **infirmerie niveau 3** et rassembler les composants. Déposez les composants du Medikit dans le constructeur Medical (la boîte à fabriquer les Medikit et les drogues) dans l'infirmerie, prévenez l'Orga Craft et revenez régulièrement pour vérifier la fabrication.

Lorsqu'un médikit est fabriqué, une seringue le symbolisant apparaît à la place des composants. Vous pouvez alors la prendre et faire votre vie avec (ou celle des autres...)

Les drogues

Il existe différentes drogues, de combat ou récréatives. Des formules sont fournies dans les BGs ou trouvables en jeu par l'échange d'informations entre personnages ou par d'autres moyens à découvrir. Seuls les Médicaes sont capables de les fabriquer avec une infirmerie de niveau adapté et les bons composants (à l'exception des cigares à obtenir uniquement par l'Administratum).

Les drogues prennent effet pendant la phase de jeu pendant laquelle elles sont consommées (Camps ou instance). Leur contre-coups prennent effet lors de la phase de jeu Camps ou instance suivante.

Pour fabriquer une drogue, vous devez posséder une infirmerie niveau 2 et rassembler les composants. Déposez les dans le constructeur médical (la boîte à fabriquer les Medikit et les drogues) dans l'infirmerie et prévenez l'Orga Craft. Revenez en suite régulièrement pour vérifier la fabrication. Lorsqu'une drogue est prête, un coupon apparaît. Vous pouvez alors le prendre.

Procédure standard de retour de mission

Après toute mission, les escouades doivent passer une série de vérification sanitaires et psychologique afin d'assurer leur efficacité. Ce dépistage est à la charge des Medicae et doit être effectué à l'infirmierie. Si tout est en ordre, vous devrez remettre une attestation CHSCT (Conformité d'Hygiène, Santé, Capacité et Traumatique) que votre patient devra présenter à l'Administratum (afin de récupérer une bande de blessure vierge).

Pendant cette phase toute blessure ayant été traitée temporairement sur le champs de bataille est traitée de manière permanente. Faites vous plairs d'un point de vu RP en observant les bandes de blessures de vos camarades et en réagissant en conséquence. Vous n'avez pas besoin de consommable particulier, vous êtes dans l'infirmierie, soyez inspirés.

Vous pouvez également à loisir prodiguer des conseils à vos patients concernant d'éventuels traumatisme, voir leur prescrire une cuite à l'Amasec en bonne et dûe forme.

Les Maladies

Lors de contact avec des lieux ou des personnes infectés, les hommes de l'Imperium peuvent contracter des maladies. En tant que Medicae ou infirmier, vous avez été formé pour prévenir, reconnaître et soigner ces maladies.

Contamination

Il est possible d'être contaminé lors d'un contact avec une souche infectieuse (personne malade, surfaces contaminés, végétation suspecte, mucus, brume démoniaque...).

En fonction de leurs caractéristiques, les germes peuvent se propager par contact physique, par absorption de miasmes, par ingurgitation ou par injection.

Les engeances démoniaques obéissant aux Dieu sombre Nurgle sont spécialisés dans la propagation de maladies extrêmement contagieuses et létales. Certains de ses serviteurs ont développé des méthodes de contamination qui réussissent à passer outre les protection, les gants et même les masques à gaz les plus perfectionnés, alors une grande prudence est de mise au retour de mission où ils ont été rencontrés.

Incubation

Le temps entre la contamination et le développement de la maladie est appelé période d'incubation.

Pour les maladies communes, il peut varier de quelques minutes à une heure maximum.

Il existe certaines maladies rares dites "dormantes" qui peuvent mettre jusqu'à plusieurs mois avant de se développer, c'est pourquoi il faut toujours être très prudents lorsque vous faites face à des maladies inconnues.

Symptômes

Les symptômes sont l'outil principal pour reconnaître une maladie (cf Annexe : Fiche Diagnostique Medicae).

Il est important que vous arriviez à tous les lister, certains nécessitent que le malade fournisse un effort physique pour être détectés, d'autres peuvent être cachés (même involontairement) par le malade, notamment les symptômes psychologiques. Vous devrez être très attentif et pointilleux si vous voulez réussir votre diagnostic.

Attention, la prise de certaines substances (drogues, alcool, tabac...) peut entraîner des effets secondaires semblables à certains symptômes.

Létalité

Les maladies que vous rencontrerez peuvent être très dangereuses. Certaines des maladies les plus répandues sont létales en quelques heures à peine. Et ce alors qu'elles peuvent très bien se soigner si elles sont détectés à temps.

Il est essentiel d'ausculter au plus vite toute personne potentiellement malade.

Il est aussi très important que vous ayez en stock de quoi soigner les maladies les plus fulgurantes.

Traitement (soin)

Le nombre de maladies étant conséquent dans l'univers de Warhammer 40k, les Médicae ont développé des traitements communs capables de traiter un grand nombre de maladie. Vous êtes cependant dans l'obligation d'identifier certains symptômes pour reconnaître le traitement adapté. Un mauvais diagnostic peut entraîner des complications voir la mort du sujet, mais dans la plupart des cas, il révèle un nouveau symptôme de la maladie permettant de l'identifier plus facilement. Heureusement la Fiche de Diagnostic est là pour vous aider (cf Annexe : Fiche Diagnostique Medicae).

Maladies rares

Il existe des maladies expérimentales ou très rares qui ne correspondent à aucune des familles de germes connues par l'Imperium. Vous devez savoir que vos chances de réussir à diagnostiquer à a soigner ce genre de maladies relèvent du miracle. Si vous y êtes confrontés, privilégiez la prudence. Si vous n'avez pas d'autre choix que d'y faire face, cherchez sur place tout indice ou information pouvant vous permettre de l'identifier.

Vaccin

Les maladies communes mutant sans arrêt, il est impossible de concevoir un vaccin durable pouvant les arrêter. Cependant lorsque des maladies rares sont découvertes, la course au vaccin peut s'avérer salvatrice. Il est alors nécessaire d'obtenir une grande quantité de la souche originelle concentrée de la maladie et de réussir à trouver le bon dosage permettant un injection non létale et sans trop de symptômes.

Procédure de quarantaine

Suite à une mission, en cas de soupçon de contamination, toute l'escouade doit être mise en quarantaine. Une batterie de test doit alors être réalisée le plus rapidement possible afin de détecter les éventuelles maladies puis de les soigner.

L'efficacité du traitement de la quarantaine est essentielle au bon fonctionnement de l'Imperium et toute négligence sera sévèrement punie. Elle est extrêmement codifiée et encadrée, pratiquement ritualisée.

La procédure de quarantaine ne peut être réalisée qu'à partir d'une Infirmerie militaire de niveau 2.

Pour identifier la Maladie, le Médicae a besoin d'identifier les symptômes et de les comparer à l'aide de la Fiche de Diagnostic (cf Annexe : Fiche de Diagnostic).

1- La mise en quarantaine

Toute l'escouade est placée dans un espace confiné possédant le matériel adéquat et sous la supervision de medicae et d'infirmiers équipés de masques chirurgicaux et de gants. La sortie de la quarantaine est équipée d'un sas de décontamination. Personne n'est autorisé à pénétrer dans la quarantaine en dehors des personnes à risque et du personnel médical.

2- Tests Métaboliques

Une prise de sang est effectuée sur chacun des patients et passée au détecteur. (Vous devez alors demander le code prise de sang se trouvant sur le coupon maladie du patient et le groupe sanguin du personnage.) :

- Si celle ci révèle que le patient est sain, il doit quitter immédiatement la quarantaine. (Pas de code maladie)
- Si au contraire, la maladie est confirmée, un masque chirurgical est fourni au malade et il doit effectuer les tests suivants. **Vous devez alors demander le code maladie.**

3-Le formulaire médical

Le patient remplit un formulaire médical contenant son nom, son affectation, sa taille, son poids, son groupe sanguin et coche parmi une liste de symptômes ceux qui semblent correspondre aux siens. Il peut demander l'assistance d'un medicae ou d'un infirmier en cas de doute.

4-le test physique

Le patient effectue un test physique intense (à l'appréciation du personnel médical). Seront mesurés, son état de fatigue, d'éventuelles difficultés musculaires ou respiratoires et son rythme cardiaque.

5-Entretien et auscultation

Le medicae récupère l'analyse sanguine du patient, son formulaire et le résultat de son test physique.

Il commence par ausculter le patient et vérifie la présence d'infection, d'éruption cutanée ou de gonflements et tout autre symptôme visible de maladie.

Il s'entretient avec le patient sur les points qui lui semble important.

A l'issue de cet entretien, le medicae donne son diagnostic au patient.

6-Traitement

Si un traitement est disponible, il est administré immédiatement.

Une prise de sang est à nouveau effectuée afin de vérifier que le patient est bien guéri, si c'est le cas, il doit quitter immédiatement la quarantaine.

Sinon, il est à nouveau examiné par un medicae.

Si le traitement n'est pas encore disponible, le medicae décide des modalités de libération du patient en fonction de son niveau de contagion (port du masque, port de gants).

Bien que la prudence soit de mise, il est essentiel de ne pas engorger inutilement la quarantaine.

De plus, le personnel médical disposera d'un stock de pilules caféinées et d'inhibiteurs de réaction immunitaire permettant de calmer temporairement les symptômes et de garder les malades opérationnels.

Le principe de la quarantaine n'est pas de bloquer le jeu, mais d'ouvrir un nouveau type de jeu. Par conséquent, une fois la procédure réalisée, si un patient n'est pas guéri, dotez le de dispositif adéquat en fonction du type de contagion (masque chirurgical ou à gaz pour les miasmes, gants pour le contact) et renvoyez le sur le front... Avec un peu de chance, vous n'aurez pas besoin de le soigner...

Annexe : Lecture d'une prise de sang

Prise de sang (écrit sur la fiche symptôme)		Prise de sang d'une personne saine : S 37	
S (sain) ou M (malade)	température en degrés (hypothermie en dessous de 35, fièvre au dessus de 38)	D (déshydratation)	M (contagion par miasme) ou C (contagion par contact)

Annexe : Contagion

Contagion	Détail	Procédure pour éviter la contagion
Il est rare qu'une personne déjà malade puisse être contaminé par une autre maladie. Ca n'arrive pas pour ce genre de maladies communes.		
Contact	Contact physique direct avec la peau du malade	Port de protection (gants, linge...)
Miasme	Rester à moins d'un mètre du malade sans protection des voix respiratoires pendant 5 minutes	Port d'un masque chirurgical ou d'un masque à gaz (fonctionne si porté par le malade ou par les personnes saines)

Annexe : Fiche Diagnostic Medicae

Nom	Contagion	Symptôme(s) obligatoire(s)	Symptômes possibles	Soin	Létalité
Choléra	Miasme	Hypothermie, déshydratation	Vomissement, trouble de l'humeur, crampes musculaires, épuisement, plaie(s) infecté(s), difficultés respiratoires, gonflements sous-cutanés, hémoptysie*, toux	Injection : [MA] + [PP]	7h
Lèpre	Contact	Yeux dilatés	Plaie(s) infecté(s), démangeaisons, difficultés respiratoires, gonflements sous-cutanés, déshydratation, migraine, toux, crampes musculaires, épuisement, éruptions cutanées	Injection : [AU] + [AU]	3 mois
Dysenterie	Miasme	Diarrhée	Déshydratation, toux, difficultés respiratoires, hémoptysie*, fièvre, épuisement, hypothermie, démangeaisons, vomissement, migraine	Injection : [HP] + [MA]	4 jours
Peste	Miasme	Fièvre	Migraine, trouble de l'humeur, toux, gonflements sous-cutanés, éruptions cutanées, difficultés respiratoires, hémoptysie*, plaie(s) infecté(s), démangeaisons, déshydratation, crampes musculaires, épuisement, diarrhée	Injection : [PP] + [HP]	7h
Nécrose	Contact	Plaie(s) infecté(s)	Démangeaisons, déshydratation, vomissement, hypothermie, gonflements sous-cutanés, éruptions cutanées	Amputation de la partie nécrosée (environ 1cm de chaire autour de la plaie infectée)	4h
Variole	Contact	Fièvre, déshydratation	Epuisement, migraine, crampes musculaires, vomissements, éruptions cutanées, gonflements sous-cutanés, démangeaisons, plaie(s) infecté(s), trouble de l'humeur, toux	Administration d'une micro dose de la souche infectieuse locale toutes les 10 minutes pendant 1h. Consomme (en tout) un prélèvement effectué dans une zone de Clover contaminé par Nurgle (sur un cadavre infecté, sur un organisme démoniaque, sur une flaque de miasme...). Ce prélèvement doit être effectué par un medicae ou un infirmier et conservé dans un récipient scellé (sachet, tube à essai, fiole...). Il se conserve 72h dans un endroit sec à l'abri de la lumière.	1 semaine

* (fait de cracher du sang)

Annexe : Formulaire Quarantaine

Formulaire médical



Nom Prénom Date de naissance
.../.../..... Taille Poids Groupe sanguin
Régiment Escouade
Grade

Symptômes

Veillez cocher vos symptômes, vous pouvez demander l'assistance d'un medecae ou d'un infirmier en cas de doute.

Fièvre	
Sueurs	
Frissons	
Tremblements	
Toux	
Mal de gorge	
Difficultés respiratoires	
Hémoptysie (<i>Fait de cracher du sang</i>)	
Migraine	
Mal de ventre	
Nausées ou vomissement	
Diarrhée	
Démangeaisons	
Trouble de la vision	
Trouble de l'odorat	
Trouble de l'audition	
Vertiges	
Fatigue importante	
Douleur dans le thorax	
Éruption cutanée	
Plaie infectée	

Annexe : Attestation CHSCT



Nom
Prénom :
Matricule :
Examiné par le Medicae :

Déclarant le porteur de cette attestation conforme aux besoins et attentes de la garde impériale.
Par la présente, il est autorisé à retourner servir au combat.

Signature du Médicae

(A échanger contre une bande de blessure vierge à l'Administratum)



Nom
Prénom :
Matricule :
Examiné par le Medicae :

Déclarant le porteur de cette attestation conforme aux besoins et attentes de la garde impériale.
Par la présente, il est autorisé à retourner servir au combat.

Signature du Médicae

(A échanger contre une bande de blessure vierge à l'Administratum)



Nom
Prénom :
Matricule :
Examiné par le Medicae :

Déclarant le porteur de cette attestation conforme aux besoins et attentes de la garde impériale.
Par la présente, il est autorisé à retourner servir au combat.

Signature du Médicae

(A échanger contre une bande de blessure vierge à l'Administratum)



Nom
Prénom :
Matricule :
Examiné par le Medicae :

Déclarant le porteur de cette attestation conforme aux besoins et attentes de la garde impériale.
Par la présente, il est autorisé à retourner servir au combat.

Signature du Médicae

(A échanger contre une bande de blessure vierge à l'Administratum)



Nom
Prénom :
Matricule :
Examiné par le Medicae :

Déclarant le porteur de cette attestation conforme aux besoins et attentes de la garde impériale.
Par la présente, il est autorisé à retourner servir au combat.

Signature du Médicae

(A échanger contre une bande de blessure vierge à l'Administratum)



Nom
Prénom :
Matricule :
Examiné par le Medicae :

Déclarant le porteur de cette attestation conforme aux besoins et attentes de la garde impériale.
Par la présente, il est autorisé à retourner servir au combat.

Signature du Médicae

(A échanger contre une bande de blessure vierge à l'Administratum)