

# Le Système de Soins et Blessure

Dans le système Kyros, on ne peut pas régénérer les PV de ses alliés à proprement parler. Une blessure ouverte reste une blessure, même traitée, et à part certains moyens magiques très très rares et coûteux, un agent devra se contenter des soins rudimentaire d'un de ses collègues formé aux premiers secours. Ce genre d'actions pourront cependant faire la différence entre la vie et la mort.

Pour rappel, chaque stade de blessure (1/3 de la barre de PV) entraîne un malus de 1 sur les résultats d'absolument tout les jets, symbolisant la difficulté de continuer malgré les blessures. Un agent entraîné et doué dans son domaine pourra surpasser une blessure légère pour accomplir son devoir, mais une blessure grave deviendra réellement handicapante.

## Blessure légère :

Est considérée comme blessure légère une plaie ou une blessure ne nécessitant pas une hospitalisation immédiate et ne pouvant pas dégénérer en blessure mortelle. Cette catégorie désigne cependant des types de blessures ne pouvant être ignorée, telle qu'une lacération de belle taille, un os cassé, une brûlure, etc.

## Blessure grave :

Est considérée comme blessure grave une lésion majeure, pouvant dégénérer si elle n'est pas prise en charge à temps. Est considérée comme blessure grave une hémorragie, un membre manquant, un os majeur cassé, un choc grave à la tête, etc

## Blessure mortelle :

Une blessure mortelle peut sonner la fin de la carrière de l'agent ainsi que sa vie. Les blessures mortelles engagent le pronostic vital de la victime, rendant sa survie précaire et dans les mains du destin. Une blessure mortelle peut être une hémorragie majeure, une artère sectionnée, une lacération majeure, une pénétration majeure de débris, etc.

Dans le système, si les PV de l'agent tombent dans le négatif à une valeur équivalent son maximum de PV (-30 si il en a 30) alors c'est la mort instantanée. Si il tombe à 0 alors il est mis hors combat et doit être pris en charge médicalement au plus vite. Si il n'est pas pris en charge dans un délai acceptable alors c'est la mort (délai acceptable à définir en fonction des

circonstances, mais en moyenne 2x la constitution en minute, si il a 10 de constitution, il a 20mn pour être pris en charge).

Si il est pris en charge à temps, alors il a le droit à une unique et dernière chance, alors que ses collègues se rongeront les sangs pour connaître son sort, l'agent jettera en secret un dé de constitution sans aucun malus/bonus. La difficulté du jet sera de 5. Si il ne réussit pas le jet, l'agent meurs de ses blessures. Si il réussit alors il survit mais gardera une séquelle à vie (membre manquant, malus d'une stat définitive, à définir en fonction de la blessure)

## Secourisme:

Un secouriste de terrain pourra cependant changer la donne dans certains cas. Il pourra faire un jet de premiers secours sur sa statistiques d'adresse avec une difficulté de 3 pour une blessure légère, 6 pour une blessure grave et 9 pour une blessure mortelle. En cas de réussite alors il stabilisera la victime.

Une stabilisation permettra de supprimer le malus de 1 imposé à tout les résultats des dés. Il ne regagnera pas ses PV mais sera opérationnel pour continuer de se battre efficacement ou fuir.

Une réussite de stabilisation sur une blessure mortelle permettra que l'agent ne décède pas dans l'attente des secours, tant que le secouriste est à son chevet, la victime survivra jusqu'à l'hôpital.

---

Révision #3

Créé 20 février 2024 16:15:10 par kolya

Mis à jour 20 février 2024 16:22:07 par kolya