

Un Jeu parmi les Ombres

Règles d'afflictions Poisons et maladies



Les Ombres du Trône

Version 1.0



Résumé

1 Le fonctionnement du jeu

N'importe quel personnage peut être empoisonné ou tomber malade. Le fonctionnement suivant doit donc être connu de tous les joueurs.

Ce jeu se base sur le roleplay et le fairplay de la part des joueurs. Nous comptons sur vous pour l'animer et le rendre le plus intéressant et interactif possible.

2 Tomber malade

Lorsque votre personnage est empoisonné d'une façon ou d'une autre, vous devrez vous rendre immédiatement au PC organisation ou auprès de l'organisateur le plus proche pour récupérer une « Fiche malade », comme l'exemple ci-dessous. Sur cette fiche, vous trouverez un certain nombre de symptômes. Ceux-ci devront être joués dans la mesure du possible au bout du temps indiqué sur la fiche. Nous ne vous demanderons bien sûr pas de simuler des pupilles dilatées ou un arrêt cardiaque.

Code : 123	
Effet	Timing
<ul style="list-style-type: none">• Toux• Fièvre <i>(Vérifier la température)</i>• Rythme cardiaque ralenti <i>(Prendre le pouls)</i>• Migraines• Évanouissement	<ul style="list-style-type: none">• 15 minutes• 1 heure 15 minutes• 3 heures• 5 heures• 6 heures
Aller voir l'organisation au bout de : 6 heures	



Exemple : Lord Stark a été empoisonné, l'organisateur responsable lui confie une fiche sur laquelle il est marqué qu'il doit vomir au bout de 15 minutes puis avoir les pupilles dilatées au bout de 30 minutes avant de suffoquer au bout de 45 minutes. Il jouera donc le vomissement au bout de 15 minutes, si on l'examine 15 minutes après les vomissements on verra ses pupilles dilatées et il s'étouffera enfin au bout de 45 minutes au total.

Une dernière indication est présente sur la fiche. Il s'agit du temps avant d'arriver à une issue définitive, que ce soit un rétablissement, la mort, ou des conséquences permanentes. Il convient alors de se rendre au PC organisation ou auprès d'un organisateur proche pour obtenir l'issue de l'affliction. On vous donnera alors les consignes de jeu concernant la suite.

3 Passer un examen

Vous pourrez souffrir deux types de symptômes. Les premiers sont clairement visibles et jouables : vomissement, vertiges, évanouissement, etc ... Ceux-ci ne nécessitent aucun véritable talent pour être décelés et doivent être joués de façon visible. Les seconds ne sont repérables qu'à l'aide d'un examen spécifique, indiquée entre parenthèses sur la fiche (sur l'exemple : *Vérifier la température* et *Prendre le pouls*).

Le médecin qui vous auscultera vous annoncera les examens qu'il effectue. Si aucun symptôme déjà apparu ne correspond à son action, répondez simplement que tout est normal, sinon donnez le nom du symptôme sur votre fiche.

Attention, un symptôme n'est détectable qu'après que son temps d'apparition soit écoulé.

4 Se faire soigner

Un médecin pourra tenter de vous soigner. Dans ce cas, il vous fera prendre un remède de sa préparation. Une fois cela fait, il prendra votre « Fiche malade » sans la regarder et l'emmènera au PC organisation avec le nom de la préparation qu'il vous a fait prendre. L'organisation lui confiera alors une nouvelle fiche malade à votre destination. Le temps déjà écoulé est conservé. Par exemple si cela fait 1h que vous avez été contaminé, vous devrez considérer qu'une heure s'est déjà écoulée pour la nouvelle fiche. Tout symptôme nouveau devra apparaître immédiatement. Si un symptôme disparaît vous devez jouer le rétablissement de votre santé sur ce point particulier.

5 L'Issue

Une maladie ou un poison n'est pas toujours fatal mais peut parfois vous handicaper à vie. Une fois arrivé au bout du temps imparti par votre « Fiche malade », l'organisation vous informera des conséquences de votre maladie ou empoisonnement sur le cours (disparition des symptômes au cours du temps) comme sur le long terme (mort ou difficulté à respirer, affaiblissement global, ...).



L'examen d'un malade

1 La fiche de maladie

Chaque niveau dans la compétence **Médecine** offre un ensemble de connaissance de maladies, venins et poisons, qu'on qualifiera par la suite sous le terme générique d'afflictions. Ces connaissances se présentent sous la forme d'une liste de symptômes, d'une méthode de soin et des produits peu recommandés dans le cas où le malade souffre de cette affliction. Toutes ces informations sont présentées au personnage au moment où il choisit de progresser dans cette compétence. Les définitions des afflictions peuvent être incomplètes, ainsi deux mestres pourront avoir des informations complémentaires concernant la même maladie. Ces informations resteront valides d'une partie sur l'autre.

2 La vérification des symptômes

Pour trouver de quelle affliction souffre un malade, il est nécessaire d'en découvrir les symptômes. Pour cela, on peut observer les symptômes visibles et donc simulés par le joueur, ou utiliser les compétences de vérification de symptômes discrets fournies par **Médecine**. Ces compétences seront données au joueur au moment où il choisit d'investir ses points d'expérience dans la compétence.

3 Le soin

Différentes opérations pourront permettre de soigner ou de faire évoluer l'état d'un malade. Tout d'abord, les préparations produites à l'aide de **Pharmacopée** pourront avoir des effets sur les afflictions. D'autre part, la compétence **Chirurgie** permet non seulement le soin des blessures, mais pourra également, à haut niveau, offrir l'accès à des opérations chirurgicales (saignée, trachéotomie, ...) pouvant sauver une vie. Pour ces deux compétences, la liste des produits et des opérations connues sera donnée avec l'achat de la compétence.



Exemple

Au cours de la partie, un organisateur vient donner une fiche d'affliction à Romain, le joueur de Ser Robert. Ce dernier la parcourt et constate que le premier symptôme est une toux qui doit se déclencher au bout d'un quart d'heure, suivi d'une fièvre dans l'heure qui suit.

Ser Robert, qui tousse abondamment depuis une heure, va voir son Mestre William pour avoir un remontant. Conscientieux, Mestre William examine le chevalier, lui demande depuis combien il tousse et si il est victime d'autres problèmes. Ce dernier n'a rien remarqué de plus, cependant le Mestre constate un état fiévreux.

Jean, qui joue Mestre William consulte son aide de jeu et, en l'absence d'autres symptômes, déduit que le diagnostic le plus probable est une grippe saisonnière. Il décide de se garder une marge de manoeuvre en ne lui prescrivant que des médicaments légers.

Mestre William donne son diagnostic à Ser Robert. Il lui commande de prendre un grand verre de vin chaud avec beaucoup de miel pour calmer sa toux ainsi que des tisanes de tilleul et de sauge pour faire tomber la fièvre.

Romain va voir Pierre, l'organisateur en charge des règles, lui tend sa fiche d'affliction et lui donne son ordonnance. L'organisateur lui donne une nouvelle fiche d'affliction. Romain constate que la fièvre est descendue, cependant dans deux heures son rythme cardiaque ralentira. Encore deux heures plus tard, il commencera à éprouver de fortes migraines. Romain retourne jouer.

Quelques heures se sont écoulées quand soudain Ser Robert commence à ressentir une forte migraine. Il fait mander Mestre William qui l'ausculte à nouveau.

Jean consulte son aide de jeu et voit deux afflictions correspondant aux symptômes qu'il a détectés (toux, fièvre et migraine) : la grippe et un poison exotique mortel venu de Skaagos provoquant un arrêt cardiaque.

Craignant pour la vie du chevalier, Mestre William décide de consulter un collègue en espérant que ce dernier saura faire la différence entre la grippe et le poison. Mestre Flement, bien versé en médecine, accepte de donner une seconde opinion.

Paul, qui joue Mestre Flement, consulte son aide de jeu et voit que le poison et la grippe se différencient par un rythme cardiaque ralenti et bien sûr par une fin beaucoup plus tragique. Cependant, s'il sait les différencier, Paul aimerait que Ser Robert passe de vie à trépas.

Mestre Flement, après avoir examiné le patient, déclare que malheureusement il ne peut pas déterminer de quel mal est atteint le chevalier. Mestre William le remercie et décide, convaincu par l'air grave de son collègue de tenter une médication plus forte.



Jean ne sait pas si le puissant vomitif dont il dispose est dangereux quand combiné avec le poison de Skaagos, mais sait que dans le cas d'une grippe il n'y a pas de contre-indications. Aussi prend-il la décision de tenter le remède.

Mestre William donne un puissant vomitif à Ser Robert, qui vomit trippes et boyaux.

Romain va voir l'organisateur lui donne sa fiche d'affliction et son ordonnance. Ce dernier lui tend une nouvelle fiche indiquant un arrêt cardiaque quinze minute plus tard.

Ser Robert qui se sentait mieux après la prise du médicament, s'effondre soudainement pour rejoindre le Père et être jugé. Mestre William est désemparé et s'en va conter l'histoire à Mestre Humphrey qui l'éclaire d'un ton docte.

Effectivement, Etienne, qui joue mestre William, a les connaissances nécessaires et sait qu'une simple vérification du rythme cardiaque aurait permis le bon diagnostic. De plus, connaissant le personnage de Mestre Flement, il est persuadé que celui-ci le savait aussi.

“Je pense que Mestre Flement a trahi son serment et vous a intentionnellement laissé commettre l'erreur qui a été fatale à Ser Robert, déclare-t-il à son malheureux confrère.”

