

BLESSURES & SOINS

LOCALISATION DES COUPS

Quand vous souhaitez savoir quelle partie du corps d'un personnage est atteinte par un tir, lancez 1D sur la table ci-dessous. Lorsque vous faites 4, relancez 1D, de 1 à 3 vous touchez le bras gauche et de 4 à 6 vous touchez le bras droit.



SONNER de 0 à 3. (Malus de -1D par Blessure pendant 1 Round)

1	Coup à la Tête.	Passes son Round en essayant de reprendre ses esprits.
2 & 3	Coup au Torse.	Reculé d'un mètre.
4	Coup Bras Gauche.	Fait tomber l'objet tenu.
4	Coup Bras Droit.	Fait tomber l'objet tenu.
5	Coup Jambe Gauche.	Tombe un genou à terre.
6	Coup Jambe Droite.	Tombe un genou à terre.

BLESSER OU DOUBLEMENT BLESSER de 4 à 8. (Malus de -1D par Blessure sauf si PS réussit + Repos)

1	Coup à la Tête.	Assommé D6 Rounds. PS Moyennement Difficile.
2 & 3	Coup au Torse.	Projection d'un mètre. PS Moyennement Difficile.
4	Coup Bras Gauche.	Fait tomber l'objet tenu. PS Moyennement Difficile.
4	Coup Bras Droit.	Fait tomber l'objet tenu. PS Moyennement Difficile.
5	Coup Jambe Gauche.	Ne peut plus courir. PS Moyennement Difficile. (Déplacement * 2/4 supérieur)
6	Coup Jambe Droite.	Ne peut plus courir. PS Moyennement Difficile. (Déplacement * 2/4 supérieur)

NEUTRALISER de 9 à 12. (Malus de -2D par Blessure sauf si PS & Médecine réussis + Repos)

1	Coup à la Tête.	Brise. PS Difficile + opération et assommé 2D6 R.
2 & 3	Coup au Torse.	Brise. PS Difficile + opération et projection à D3 M.
4	Coup Bras Gauche.	Brise. PS Difficile pour immobiliser et éviter l'aggravement + opération.
4	Coup Bras Droit.	Brise. PS Difficile pour immobiliser et éviter l'aggravement + opération.
5	Coup Jambe Gauche.	Brise. PS Difficile pour immobiliser + opération. (Déplacement * 1/4 supérieur)
6	Coup Jambe Droite.	Brise. PS Difficile pour immobiliser + opération. (Déplacement * 1/4 supérieur)

MORTELLEMENT BLESSER de 13 à 15. (Malus de -3D par Blessure sauf si PS & Médecine réussis + Repos)

1	Coup à la Tête.	Tranche 1 artère. PS Très Difficile pour stopper le sang. Emorragie + opération. Assommé 5D6 R.
2 & 3	Coup au Torse.	Tranche. PS Très Difficile pour stopper le sang. Emorragie + opération. Projection D6 M.
4	Coup Bras Gauche.	Tranche. PS Très Difficile pour stopper le sang. Emorragie + opération.
4	Coup Bras Droit.	Tranche. PS Très Difficile pour stopper le sang. Emorragie + opération.
5	Coup Jambe Gauche.	Tranche. PS Très Difficile pour stopper le sang. Emorragie + opération.
6	Coup Jambe Droite.	Tranche. PS Très Difficile pour stopper le sang. Emorragie + opération.

COUP CRITIQUE de 16 et +. (Mort ou malus de -4D par Blessure sauf si PS & Médecine réussis + Repos)

1	Coup à la Tête.	Sectionne la tête et la propulse à 2D6 M. Mort instantanée.
2 & 3	Coup au Torse.	Perd ses entrailles. PS Héroïque pour stopper le sang. Emorragie + opération. Projection D6 M.
4	Coup Bras Gauche.	Sectionne. PS Héroïque pour stopper le sang. Emorragie + opération.
4	Coup Bras Droit.	Sectionne. PS Héroïque pour stopper le sang. Emorragie + opération.
5	Coup Jambe Gauche.	Sectionne. PS Héroïque pour stopper le sang. Emorragie + opération.
6	Coup Jambe Droite.	Sectionne. PS Héroïque pour stopper le sang. Emorragie + opération.

BLESSURES & SOINS

NOTES DE PRINCIPES DES BLESSURES

Etre sonné est systématique quand la cible est touchée sauf si sa valeur d'encaissement surpasse de 5 points celle des dommages.

Etre sonné implique un malus de 1D à tous ses jets, un PJ ne peut être sonné que Vigueur / fois sous peine de tomber inconscient pendant 2D6 Rounds.

1MED - PACK retire les effets de "sonné une fois", freine une émoragie (Si la victime subit des soins en plus), ajoute 30 minutes de vie à un blessé en mal d'opération si son sang ne coule plus.

Dans le cas d'une brisure, la cible ne peut plus utiliser le membre touché. Utiliser une main non directrice malus -1D, courir à 1/4 déplacement arrondi au supérieur, Perception -1D si la tête est touchée.

NOTES DE PRINCIPES DES SOINS

Une cuve à BACTA coute cher et elle a besoin d'une centrale énergétique de $2m^3$ + la cuve de $4m^3$. Il est possible d'en installer une dans un vaisseau de transport adéquat. Elle coute 500 Crédits par jour d'utilisation.

Il faut un minimum de 5D en Premiers Secours pour accéder à la compétence Médecine, elle débute à la valeur de "TECHNIQUE".

NOTES DE PRINCIPES DES EMORAGIES ET OPERATIONS

Dans le cas d'une blessure émoragique devant être stoppée par un jet de Premier Secours, la victime meurt si le sang n'est pas stoppé au bout de $VIG \times 10$ minutes. (1 Test / 10 minutes)

Dans le cas d'une blessure émoragique devant être stoppée par une opération chirurgicale, la victime meurt si elle n'est pas soignée au bout de $VIG \times 20$ minutes après un jet de Premiers Secours (PS) réussi.