



*ANNEXE DU LIVRET DE L'INFANTERIE

LE MEDICAE

I. XVII Edition

DCDCVI Impression

Imprimé par les presses de l'empereur d'Ultima Libris

La première publication de cette édition révisée a eu lieu en 968M40

De par ses révisions, ce document remplace la XVI édition afin de correspondre aux nouveaux dogmes impériaux.

Approuvé par le conseil de l'Officio Medicae de Cypra Mundis

Sommaire

Point Lore *** Le Medicae***	2
Craft médicale	5
Les consommables pharmacologiques	5
Médikit	5
Les drogues	5
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

*** L'Officio Medicae ***

Selon ses dires, l'Officio Medicae est l'un des plus importants piliers de l'Imperium. Office responsable de la santé publique, c'est lui qui, du plus profond des astres miniers aux plus hautes spires de ruches de Terra, fait en sorte que la population de l'Imperium reste en bonne santé. Il dépend directement de l'Adeptus Administratum, recevant ses directives de celui-ci. Malheureusement, il est aussi gangréné par les mêmes soucis de lenteur administrative et les procédures infinies. Il n'est pas rare qu'une planète reste en quarantaine pour des siècles, même lorsqu'il n'y a plus aucun danger, simplement car le formulaire nécessaire est perdu sous des montagnes de dossiers.

Les champs d'activité de l'Officio Medicae sont les suivant :

- Gestion des politiques santé publique sur les mondes de l'Imperium
- Mise en place des quarantaines nécessaires lors d'épidémies à grande échelle
- Formation des Medicae et de tout le personnel médical qui gravite autour.
- Formation des medicae de combat de la Garde Impériale
- Formation des Apothicaires Space Marines (étrangement, la section s'en occupant est très efficace)
- Collaboration avec les ordres hospitaliers de l'Adepta Sororitas
- Gestion des installations médicales dans tout l'Imperium
- Recherche et développement de remèdes et vaccins contre les maladies touchant l'Imperium
- Lutte contre les mutants en collaboration avec les Ordos de l'Inquisition

Si la section de Gestion des installations médicales est connue de tous les citoyens impériaux, des plus pauvres au plus riches, peu de gens connaissent une des sections les plus importantes : la SRD. Travaillant dans le plus grand secret, la Section Recherche & Développement s'occupe de la lutte permanente contre les maladies et infections. Le secret qui l'entoure est une sécurité plus qu'obligatoire, en effet, cette section lutte directement contre les armes du chaos. Responsable des plus grandes épidémies ayant touchées l'Imperium, il semblerait qu'il se complaise dans les espoirs et la souffrance des malades touchés par ses pestes et autres varioles. Ce combat permanent repose donc sur les épaules des medicae de l'Officio. Rare sont les remèdes réellement efficaces, à tel point que là plupart du temps, il est trop tard et le virus à déjà muté. En ce début de 41ème millénaire, c'est plus la Marine Impériale qui s'occupe de traiter les épidémies à coup d'Exterminatus, au grand dam du conseil des medicae de l'Officio.

LES MEDICAE DANS LA GARDE IMPÉRIALE

Les Medicae de la Garde Impériale sont les soldats de la Garde Impériale qui ont été particulièrement formés dans la médecine de combat et sont responsables de fournir les premiers secours et les soins médicaux opérationnels à leurs compagnons sur le champ de bataille. Ils sont formés autant comme medicae de combat, chirurgiens ou Médikit humain que comme combattant. Dans la bataille, ils sont coude à coude avec leurs camarades de leur escouade, se battant avec habileté, compétence et ferveur égale en même temps qu'ils rapiècent, traitent ou administrent la Pitié de l'Empereur-Dieu à leurs frères d'arme.

Quand un régiment de Gardes est envoyé sur un monde, ses soldats n'ont aucune idée de ce à quoi ils doivent s'attendre. Ils peuvent voyager sur n'importe lequel des millions de mondes de l'Imperium, et faire face à n'importe lequel de ses millions d'ennemis, mais une chose dont ils peuvent tous être sûrs est qu'ils verront le combat et que beaucoup, si pas tous, d'entre eux mourront pour assurer que la souveraineté de l'Empereur dure. C'est pour cette raison que beaucoup de Gardes sont formés dans la médecine de terrain, non simplement juste pour traiter des blessures et sauver les membres blessés de leur escouade, mais aussi aider à soulager les problèmes de beaucoup de nouvelles recrues ; avec un Garde qui a reçu une formation médicale dans leur dos, ils se sentent plus sûrs face à la mort inévitable qui les attend sur les champs de bataille infinis de l'Imperium.

Ayant beaucoup de noms différents à travers les régiments de la Garde Impériale, les Medicae sont aussi responsables de toute la gestion des fournitures et provisions médicales envoyées par le Departmento Munitorum. Qu'ils reçoivent des bandages simples pour envelopper une blessure, ou des médicaments de combat sophistiqués et des kits de chirurgie, les Medicae sont habilités à utiliser ces équipements pour garder leur escouade saine et prête au combat. Beaucoup de patrouilles de combat, opérant derrière des lignes ennemies pendant des mois, sont restées en vie seulement en raison de l'expertise médicale d'un de leurs camarades Medicae.

DIAGRAMME DE CATEGORISATION ET DIAGNOSTIQUE DES VICTIMES

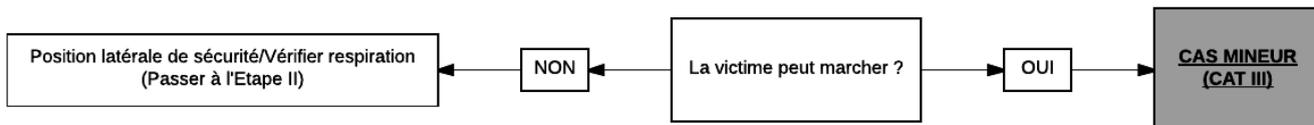
Etapes préliminaires

Applicable aux victimes d'attaques physiques, usez de précautions additionnelles

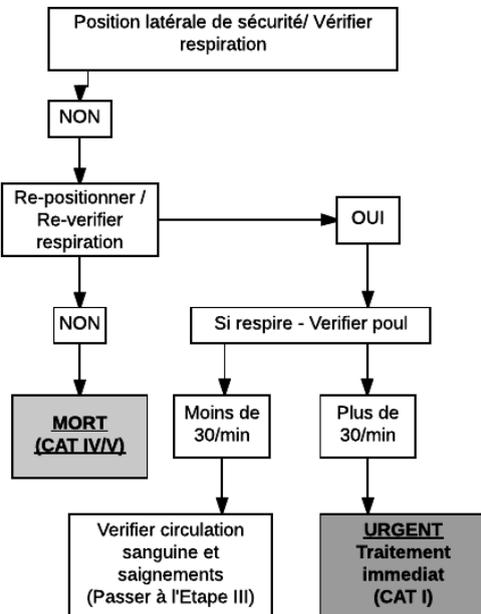
Pour les armements xénos. (Comme prescrit dans le document DA14).

Le personnel médical ne doit pas approcher en cas de suspicion d'impuretés dues au Warp ou en cas de souillures diaboliques. Veuillez-en déférer au personnel de l'Ecclesiarchie pour que soit administré la « Bénédiction de l'Empereur »

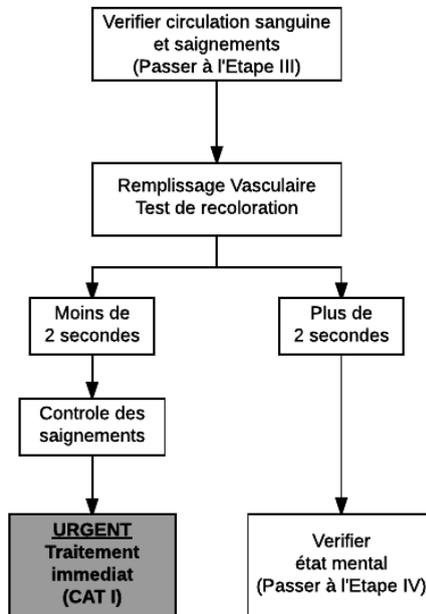
Etape I.



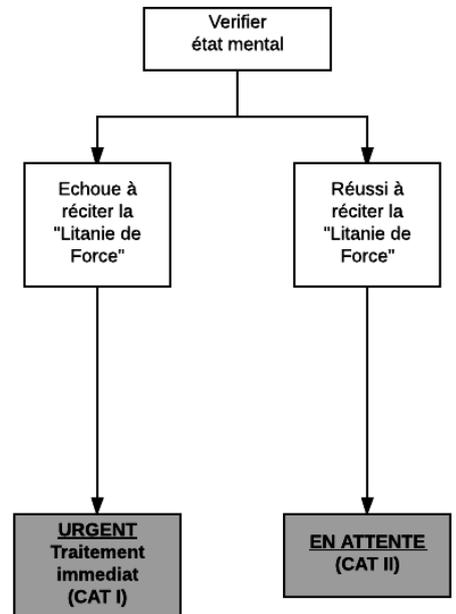
Etape II.



Etape III.



Etape IV.



Si victime d'attaque psychique ou affiche un degré avancé d'incohérence, administrer la "Pitié de l'Empereur"

CHARTE DE CATÉGORISATION DES VICTIMES

VICTIME CAT I.

POUR LES VICTIMES VIABLES AVEC DES CONDITIONS POTENTIELLEMENT MORTELLES

VICTIME CAT II.

POUR LES VICTIMES VIABLES AVEC DES BLESSURES NON MORTELLES, MAIS REQUÉRANT UN TRAITEMENT URGENT.

VICTIME CAT III.

POUR LES VICTIMES AVEC BLESSURES LÉGÈRES NE REQUÉRANT PAS D'ÉVACUATION

VICTIME CAT IV.

POUR LES VICTIMES DONT LES BLESSURES RENDENT LA SURVIE IMPROBABLE

VICTIME CAT V.

POUR LES VICTIMES MORTES OU AYANT DES BLESSURES RENDANT LA SURVIE IMPOSSIBLE (PAR EXEMPLE ATTAQUE PSYCHIQUE SÉVÈRE OU SOUILLURE DU WARP)

CATÉGORIE	DESCRIPTION	ACTION	EXEMPLES
I	Danger aigu pour la vie	Traitement immédiat Evacuation dès que possible	Lésions artérielles, Hémorragie interne, Amputation majeure
II	Blessure sévère	Observation constante et traitement rapide. Evacuation dès que possible	Amputation mineure, Blessure de chair, Fracture et dislocation
III	Mineur ou sans blessure	Traitement lorsque praticable, évacuation si possible. Exécution sommaire pour les blessures auto-infligées (Art 8098/25c)	Lacérations mineures ; Entorses et abrasions
IV	Aucune ou faible chance de survie	Observation, application d'antidouleurs. Si possible, appliquer la « Pitié de l'Empereur »	Blessures psychiques ou physiques sévères. Perte de sang trop importante, évaluation psychologique négative
V	Décédé	Collecter et garder si possible le cadavre, identifier si possible.	Mort à l'arrivé, déclassé depuis I – IV. Pas de respiration après vérification.

*** 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 4 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 de niveau 4 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 ensuite 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 vérifications sanitaires et psychologiques afin d'assurer leur efficacité. Ce dépistage est à la charge des Medicae et doit être effectué à l'infirmierie.

Pendant cette phase toute blessure ayant été traitée temporairement sur le champ de bataille est traitée de manière permanente. Faites vous plaisir d'un point de vue 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 prodiguer à loisir des conseils à vos patients concernant d'éventuels traumatismes, voire 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 contaminées, 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.

Certaines engeances démoniaques 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 protections, 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 détectées 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 medicae ont développé des traitements communs capables de traiter un grand nombre de maladies. Vous êtes cependant dans l'obligation d'identifier certains symptômes pour reconnaître le traitement adapté. Un mauvais diagnostic peut entraîner des complications voire 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 ou à 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, des indices sur la composition de la maladie et sa fabrication, et de réussir à trouver le bon dosage permettant une 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 tests 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.

Détail de la procédure de quarantaine

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. 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- la prise de sang

Une prise de sang est effectuée sur chacun des patients et passée au détecteur. Si celle-ci révèle que le patient est sain, il doit quitter immédiatement la quarantaine. Si au contraire, la maladie est confirmée, des inhibiteurs sont injectés au malade et il doit effectuer les tests suivants.

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'éventuels 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 met en place avec le patient un planning afin que celui-ci reçoive chaque heure son injection d'inhibiteurs et ses pilules de caféine. Cela permet d'empêcher la transmission de la maladie et de calmer temporairement les symptômes afin de garder les malades opérationnels.

L'acte de Soin

Pour soigner quelqu'un, vous demandez alors sa Bande de Blessure au patient, de même que le nombre de blessures à soigner (chaque blessure correspond à un point d'espérance de vie). Vous allez donc commencer les soins en commençant par le début de la bande. Puis en remontant. Dans cet ordre impérativement (on ne choisit pas la blessure que ça nous arrange de soigner).

Pour soigner quelqu'un, il vous suffit de prendre le coupon du consommable correspondant au symbole représenté sur la bande de blessure.

Et de l'y agraffer.

S'il y a deux symboles, agraffer les deux coupons, etc.

Note : rappelez-vous que vous êtes en train de soigner quelqu'un à l'arrache, pas de poinçonner son billet de train. Donc garder la bande proche du corps du patient et donner de joyeux coups d'agrafeuse. Le bruit devrait être sympathique pour les témoins. Et c'est tout.

La blessure est soignée et le patient peut repartir au front. Il n'y a pas de temps de convalescence. C'est beau le futur quand même.

Exemple : Banro, le catachan, possède la compétence Die Hard. Il a trouvé judicieux de se prendre trois tirs d'hérétiques. Le premier a démonté son armure. Le second lui a causé une blessure. Le troisième l'a envoyé au sol. Il est emmené au point d'extraction pour se faire soigner. En se tenant le bide, il présente sa Bande de blessure (cf dessin). Avec une Hemato-plaquette (HP), Banro pourrait retourner au front avec toujours une blessure. Avec un Antiseptique universel de plus, il est de nouveau frais comme un gardon. Sauf que sa bande de Blessure se rapproche de blessures plus compliquées à soigner...

Une fois toutes les cases blessures de la Bande de Soin utilisés (cad 10 blessures de soignées) le corps est du patient est dans un état lamentable, littéralement rapiécé. Tout soin supplémentaire demandera donc un consommable de chaque type (soit un total de 4) par blessure.

Si un patient n'a pas sa Bande de Blessure, c'est que son hygiène est lamentable, compliquant d'autant les soins. Il faut également un consommable médical de chaque type (soit 4) par blessure. A lui de faire attention.

Les bandes de blessures ne se régénèrent plus pendant l'événement, à moins d'utiliser des masques régénérants. Ces masques sont accessibles à partir d'une infirmerie de niveau 3.

Il est possible de se soigner soi-même à condition d'être encore conscient.

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 contaminée par une autre maladie. Ça n'arrive pas pour ce genre de maladies communes.		
Contact	Contact physique direct avec la peau du malade	Injection d'inhibiteur toutes les heures au patient
Miasme	Rester à moins d'un mètre du malade pendant 5 minutes	Injection d'inhibiteur toutes les heures au patient

Les inhibiteurs et les pilules de caféine sont disponible en quantité illimité à l'infirmerie

Note : Attention, la prise de certaines drogues peut avoir des effets secondaires pouvant être confondues avec certains symptômes

Annexe : Fiche Diagnostic Medicae

Nom	Contagion	Symptôme(s) obligatoire(s)	Symptômes possibles	Soin	Létalité
<p>Les maladies sont toutes différentes et très complexes mais sont souvent sur la base d'un même dérivé de virus ou de bactérie (peste, choléra, lèpre...), c'est pourquoi plusieurs symptômes différents peuvent correspondre au même traitement car il s'agit de la même base infectieuse. Il s'agit ici des maladies les plus répandues et connues, ces remèdes ne fonctionnent pas sur des maladies expérimentales avancées.</p>					
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	Administration de Proto-protéine et d'Hémato-plaquette	7h
Peste ferreuse	Contact	Gonflements sous-cutanés	Frissons, hypothermie, plaie(s) infecté(s), crampes musculaires, diarrhée, sueurs, toux, démangeaisons, éruption cutanée, tremblements, vertiges, trouble de l'audition	Administration d'un Antiseptique universel et prière à l'omnimesse sur tout l'équipement avec encens	12h
Lèpre	Contact	Yeux dilatés	Plaie(s) infecté(s), démangeaisons, difficultés respiratoires, gonflements sous-cutanés, déshydratation, migraine, toux, crampes musculaires, épuisement, éruptions cutanées	Administration de deux Antiseptique universel	3 mois
Choléra	Miasme	Hypothermie, déshydratation	Vomissement, trouble de l'humeur, crampes musculaires, épuisement, plaie(s) infecté(s), difficultés respiratoires, gonflements sous-cutanés, hémoptysie*, toux	Administration de Meph-adrenaline et de Proto-protéine	8h
Maladie du dévoreur	Contact	Hémoptysie*	Déshydratation, fièvre, mal de ventre, difficultés respiratoires, troubles de la vision, troubles de l'audition, yeux dilatés, mal de ventre, douleur dans le thorax, toux, vertiges, tremblements, vomissements	Administration de Meph-adrenaline et d'Hémato-plaquette	3h
Gouaille	Miasme	Vertiges	Migraine, troubles de la vision, trouble de l'odorat, trouble de l'audition, trouble de l'humeur, frissons, douleur dans le thorax, épuisement, yeux dilatés, déshydratation	Administration d'une dose de Meph-adrenaline ATTENTION : immobiliser le patient pendant la procédure et faites éventuellement appel à un prêtre, soigner la gouaille entraîne de fortes douleurs, des convulsions et des hallucinations pendant plusieurs minutes	5 jours

* (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



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



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



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