














# SYSTÈME DE DOULEUR INEDIA

| STATUT  | DEBUFFS  | RÉCUPÉRATION   | NUANCES   |
|---|--|--|---|
| <p><b>Douleur au bras</b><br/>(10-30%) (30-50%) (50-100%)</p>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Balancement de l'arme lors de la visée en fonction du niveau de douleur ;</li><li>- Réduction des dégâts de mêlée en fonction du niveau de douleur (20 % à 60 %) ;</li><li>- Plus le niveau de douleur est élevé, plus le personnage a de chances de laisser tomber son arme lorsqu'il subit des dégâts aux bras ;</li><li>- Après un certain temps de visée, les bras du personnage tombent (plus le niveau de douleur est élevé et plus l'arme est lourde, plus le temps est court) ;</li><li>- Les attaques combinées ne peuvent pas être utilisées, et à partir de 30 % de douleur, la capacité d'étourdir les infectés avec une attaque lourde ou une crosse est perdue ;</li><li>- Si le niveau de douleur dépasse 50 %, le personnage ne pourra pas effectuer de kill silencieux sur l'infecté (backstab) ou sauter par-dessus des obstacles de plus de 1,5 m de haut ;</li><li>- Dommages causés par les chocs lors des coups de la main en fonction du niveau de douleur ;</li><li>- Dégâts de choc en fonction du niveau de douleur lors de l'exécution de diverses actions animées (artisanat, rechargement, coupe de bois, etc.) ;</li><li>- À partir de 30 % de niveau de douleur, le personnage subira des dégâts de choc lors de ses déplacements s'il tient un objet pesant plus de 10 kg (les dégâts de choc dépendent du poids de l'objet) ;</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- La douleur ne peut être guérie qu'avec le temps (-0,1 % par seconde) ;</li><li>- Les analgésiques ne soulagent temporairement les symptômes de la douleur que lorsqu'ils sont actifs, mais la douleur elle-même ne peut être guérie que par le temps et rien d'autre :</li></ul> <div><p><b>Morphine:</b><br/>Réduction de la douleur : -100 % ;<br/>Durée : 60 secondes ;</p></div> <div><p><b>Le tramadol :</b><br/>Réduction de la douleur : -50 % ;<br/>Durée : 180 secondes ;</p></div> <div><p><b>Analgésiques:</b><br/>Réduction de la douleur : -30 % ;<br/>Durée : 300 secondes ;</p></div> <div><p><b>Adrénaline:</b><br/>Réduction de la douleur : -30 % ;<br/>Durée : 60 secondes ;</p></div> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Le balancement de l'arme, quelle que soit son intensité, disparaît lorsque le personnage vise en position couchée ;</li><li>- Les bras du personnage ne tomberont pas lorsqu'il vise en position couchée ;</li><li>- Si une douleur au bras empêche le personnage de viser et fait tomber ses mains, la capacité de tirer depuis la hanche demeure. Cependant, tenir une arme à la hanche infligera des dégâts de choc, ce qui peut faire perdre conscience au personnage ;</li><li>- Lorsque vous frappez à mains nues (sans gants ni armes), le niveau de douleur dans les bras augmente ;</li><li>- Vous pouvez arrêter la perte de santé lorsque l'icône de la douleur clignote en prenant n'importe quel analgésique ;</li></ul> |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- À partir de 30 % de niveau de douleur, le personnage subira des dégâts de choc lors de la montée d'une échelle ;</li><li>- La vitesse de déplacement diminue légèrement à des niveaux de douleur élevés ;</li><li>- Si le personnage subit des dégâts en visant et que son niveau de douleur dépasse 90 %, ses bras tomberont automatiquement ;</li><li>- Lorsque le niveau de douleur dépasse 90 %, l'icône de douleur commence à clignoter et le personnage commence à perdre lentement de la santé (ne fonctionne pas lorsque le personnage est inconscient, car c'est un choc de douleur) ;</li></ul>   | <div><p>Vodka (liquide) :<br/>Réduction de la douleur : -30 % ;<br/>Durée : 120 secondes par litre ;</p></div> <div><p>- Pour prévenir les vomissements dus à des maux de tête, vous pouvez utiliser :</p></div> <div><p>Métoclopramide :<br/>Prévient les vomissements ;<br/>Durée : 300 secondes ;</p></div> |   |
| <p><b>Douleur à la jambe</b><br/>(10-30%) (30-50%) (50-100%)</p> <div></div>      | <ul style="list-style-type: none"><li>- Réduction significative de la vitesse de déplacement en fonction du niveau de douleur ;</li><li>- À partir de 50 % de niveau de douleur, le personnage perd la capacité de sauter par-dessus les obstacles ;</li><li>- À partir de 30 % de niveau de douleur, le personnage commence à subir des dégâts de choc en se déplaçant, ce qui dépend du niveau de douleur et du poids porté par le personnage ;</li><li>- Lorsque le niveau de douleur dépasse 90 %, l'icône de douleur commence à clignoter et le personnage commence à perdre lentement de la santé (ne fonctionne pas lorsque le personnage est inconscient, car c'est un choc de douleur) ;</li></ul> |  | <p>- Vous pouvez arrêter la perte de santé lorsque l'icône de la douleur clignote en prenant n'importe quel analgésique ;</p>   |
| <p><b>Douleur à la tête</b><br/>(10-30%) (30-50%) (50-100%)</p> <div></div> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Chance d'entendre des hallucinations auditives (bruits d'agression infectée, coups de feu, bruits de balles qui tombent). Le risque dépend du niveau de douleur (0,1-0,3 % par seconde) ;</li><li>- À partir de 30 % de niveau de douleur, il y a une petite chance que le personnage vomisse. Le risque dépend du niveau de douleur (0,1-0,2 % par seconde) ;</li><li>- Si le niveau de douleur dépasse 90 % après avoir reçu des dommages à la tête, le personnage perdra conscience quel que soit son niveau de choc actuel ;</li></ul>  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>- La tête ne peut pas recevoir de dégâts de douleur si le personnage bloque les attaques ; Dans ce cas, tous les dégâts sont redirigés vers les bras ;</li><li>- Le debuff provoquant des vomissements ne se déclenchera pas si le personnage est dans une pose de repos ou une pose de sommeil ;</li><li>- Lorsque le personnage subit des dégâts à la tête, si les dégâts de douleur dépassent 5 %, le personnage est étourdi. Les sons</li></ul> |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- À des niveaux de douleur élevés, la vitesse de déplacement est légèrement réduite ;</li><li>- Lorsque le niveau de douleur dépasse 90 %, l'icône de douleur commence à clignoter et le personnage commence à perdre lentement de la santé (ne fonctionne pas lorsque le personnage est inconscient, car c'est un choc de douleur) ;</li></ul>  |  | <p>environnants sont étouffés, les acouphènes apparaissent, la vision devient floue pendant 10 secondes et la vitesse de déplacement est fixé au niveau le plus bas pendant 20 secondes. Plus le casque porté par le personnage est bon, plus la durée de la vision floue et des mouvements lents est courte. Si le casque a une très haute résistance aux chocs, l'étourdissement ne se produira pas du tout.</p> <p>L'étourdissement ne peut pas être activé plus d'une fois par minute ;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vous pouvez arrêter la perte de santé lorsque l'icône de la douleur clignote en prenant n'importe quel analgésique ;</li></ul> |
| <p><b>Douleur au torse</b><br/>(10-30%) (30-50%) (50-100%)</p>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Lorsque la douleur est active, il y a une chance à chaque seconde que l'endurance du personnage soit complètement épuisée, en fonction du niveau de douleur (5-15 % par seconde) ;</li><li>- Si le niveau de douleur dépasse 90 % après avoir subi des dommages au torse, le personnage s'accroupira automatiquement ;</li><li>- À des niveaux de douleur élevés, la vitesse de déplacement est légèrement réduite ;</li><li>- Lorsque le niveau de douleur dépasse 90 %, l'icône de douleur commence à clignoter et le personnage commence à perdre lentement de la santé (ne fonctionne pas lorsque le personnage est inconscient, car c'est un choc de douleur) ;</li></ul> |  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Vous pouvez arrêter la perte de santé lorsque l'icône de la douleur clignote en prenant n'importe quel analgésique ;</li></ul>   |
| <p><b>Fracture</b></p>    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Les fractures n'ont que quelques affaiblissements propres, leur effet principal étant la fixation du niveau de douleur minimum à 80 % (50 % avec une attelle), ainsi qu'une multiplication par 3 des affaiblissements de douleur dus à une douleur impulsive et une légère augmentation de l'impact de la douleur sur la vitesse de déplacement. Ainsi, les vrais problèmes pour le personnage ne sont pas tant</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Les attelles accélèrent la régénération osseuse et réduisent le multiplicateur de l'intensité du debuff de douleur en fonction du type d'attelle. De plus, toute attelle, quelles que soient ses caractéristiques, abaisse le niveau minimum de douleur fixé par la fracture de 80 % à 50 % et réduit l'impact sur la vitesse de déplacement :</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Le risque de fracture est calculé lorsque le personnage subit des dégâts, mais il dépend du niveau de douleur dans le membre et ne se produit que s'il dépasse 30 %. À de faibles niveaux de douleur, le risque est assez insignifiant, mais il augmente de façon exponentielle</li></ul>  |

les fractures elles-mêmes, mais la douleur qu'elles causent, ainsi que tous les affaiblissements de douleur associés ;

- La durée par défaut d'une fracture sans traitement : 30 minutes ;
- Affaiblissements spécifiques des fractures, fonctionnant indépendamment du niveau de douleur :
  - Lorsqu'une main est fracturée, le personnage sera incapable d'effectuer un kill silencieux sur un infecté (backstab) ;
  - Lorsqu'une main est fracturée, le personnage ne pourra pas sauter par-dessus des obstacles de plus de 1,5 mètre ;
  - Lorsqu'une jambe est fracturée, tous les debuffs classiques sont conservés (incapacité à sauter par-dessus les obstacles et vitesse de déplacement limitée) ;
  - Lorsqu'il y a une fracture du crâne, il y a 0,2 % de chance par seconde que le personnage perde conscience, quels que soient les niveaux de choc et de douleur (avant de perdre connaissance, la vision se brouillera pendant 7 secondes et le personnage entendra des acouphènes) ;



**Kit d'attelle :**  
Peut être appliqué sur n'importe quel membre ;  
Bonus de régénération : x3 ;  
Réduction des chocs : x3 ;



**Attelle:**  
Ne peut être appliqué que sur le bras ou la jambe ;  
Bonus de régénération : x1,5 ;  
Réduction des chocs : x1,5 ;

- Médicaments qui accélèrent la régénération osseuse :



**Capuchons d'hydroxyapatite de calcium :**  
Bonus de régénération : 2x ;  
Durée : 300 secondes ;

Lors de l'application d'une attelle, l'icône de fracture changera :



Les flèches de tendance dans le coin supérieur gauche indiqueront la vitesse de régénération du membre en fonction de l'objet stabilisateur et des multiplicateurs de régénération actifs :



1 flèche : multiplicateur jusqu'à 2 inclus ;  
2 flèches : multiplicateur jusqu'à 4 inclus ;  
3 flèches : multiplicateur supérieur à 4 ;

Pour remplacer l'objet stabilisateur, vous devez regarder vers le bas avec les mains vides, ce qui déclenchera l'action « Supprimer la stabilisation ».

avec le niveau de douleur, passant de 0,5 % à 30 % à 32 % à 100 % ;

- Le debuff d'une fracture du crâne, qui provoque une perte de conscience périodique avec une vision floue, ne fonctionnera pas si le personnage est dans des poses de repos ou dans une pose de sommeil, ou si la fracture du crâne est stabilisée ;

Deep wounds

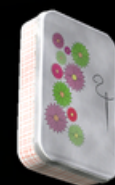


- Les plaies profondes n'ont pas leurs propres affaiblissements, leur effet principal est de fixer un niveau de douleur minimum à 80 % pour une plaie ouverte et 50 % pour une plaie bandée. Par conséquent, le problème pour le personnage n'est pas les blessures profondes elles-mêmes, mais la douleur qu'elles causent ainsi que tous les debuffs liés à la douleur ;
- Bien que la plaie profonde ne soit pas bandée, elle provoque des saignements, qui dépendent de la quantité de dommages causés par la douleur reçue et diminuent avec le temps ;
- La durée par défaut d'une plaie profonde sans traitement : 30 minutes ;

- Les équipements qui offrent une protection à 100 % contre les dommages causés par le sang (tels que les gilets pare-balles et les casques) préviennent les blessures profondes sur les membres où ils sont portés. Certains articles offrent une protection à moins de 100 % contre les dommages causés par le sang, et dans ce cas, ils n'empêchent pas les blessures profondes, mais réduisent seulement linéairement les chances de les recevoir : plus la protection est élevée, plus les chances sont faibles. Lorsque vous subissez des dégâts à distance (par exemple, d'armes à feu), les chances de recevoir une blessure profonde ne sont réduites que par une armure qui offre plus de 50 % de protection contre les dégâts de sang, dans d'autres cas, les chances de recevoir une blessure profonde sont considérées comme étant de 100 %;
- Une plaie profonde peut être suturée, ne laissant que la douleur qui s'atténuera avec le temps ;
- Pour commencer la procédure de suture, n'importe quel niveau d'analgésique est nécessaire ;
- Le risque de fermer la plaie, ainsi que la perte de sang pendant la procédure, dépendent de l'article utilisé :







Kit chirurgical :  
Chances de cloture : 90 % ;  
Perte de sang : 50 ml ;





Kit de couture :  
Probabilité de cloture : 30 % ;  
Perte de sang : 150 ml ;

- L'opération doit être effectuée avec un objet stérilisé, sinon le personnage aura 100 % de chances de contracter une infection sanguine ;
- Les chances de réussite de l'opération augmentent si le personnage est opéré par un autre personnage ;
- Le personnage peut opérer un autre personnage sans anesthésie, mais dans ce cas, le personnage opéré perdra trois fois plus de sang ;
- Tenter d'opérer un personnage inconscient fera revivre le personnage opéré ;
- Lorsque vous essayez de suturer une plaie, son saignement augmente de 10 % ;
- Lors de la réalisation de la procédure avec des outils qui ont peu de chances de succès, il est recommandé de prendre des comprimés « Tranexam », qui réduisent à la fois la perte de sang pendant et après la procédure ;
- Si un membre avec une blessure profonde subit des dégâts, il y a 20 % de chances que la durée de la blessure profonde soit augmentée de 5 minutes, mais pas au-delà de la durée maximale. Si la plaie a été bandée, l'efficacité du bandage sera perdue et il commencera à permettre au sang de s'infiltrer ;
- La combinaison de « Pansement hémostatique » + « Tranexam » augmentera le bonus de régénération des plaies profondes à x6, provoquant la cicatrisation de la plaie en 5 minutes, soit la durée d'un comprimé « Tranexam » ;
- La combinaison de « Pansement Bandage » + « Tranexam » donnera un bonus de régénération de x3,






|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  | <p>- S'il n'est pas possible de suturer la plaie, les bandages et les chiffons arrêteront complètement le saignement de toute plaie profonde, mais seulement pendant une certaine période, après quoi ils commenceront à permettre la moitié du saignement. Certains bandages ont également un bonus de régénération pour les plaies profondes, accélérant leur cicatrisation lorsqu'ils sont bandés, donc dans certaines situations, il peut être judicieux de ne pas coudre, mais simplement d'attendre que la plaie guérisse :</p> <div><div></div><div><p><b>Pansement hémostatique :</b><br/><b>Durée effective : 3600 secondes (en fait, jusqu'à ce que la plaie profonde guérisse) ;</b><br/><b>Bonus de régénération : x3 ;</b></p></div></div> <div><div></div><div><p><b>Pansement :</b><br/><b>Durée effective : 600 secondes ;</b><br/><b>Bonus de régénération : x1,5 ;</b></p></div></div> <div><div></div><div><p><b>Haillons:</b><br/><b>Durée effective : 300 secondes ;</b><br/><b>Pas de bonus de régénération ;</b></p></div></div> <p>Une fois le pansement appliqué, l'icône de la plaie profonde changera et le saignement s'arrêtera :</p> <div></div> <p>Les flèches de tendance dans le coin supérieur gauche indiqueront la vitesse de régénération du membre en fonction de l'objet stabilisateur et des multiplicateurs de régénération actifs :</p> | <p>provoquant la cicatrisation de la plaie en 10 minutes, ce qui équivaut à la durée de deux comprimés « Tranexam » et d'un « Pansement Bandage » ;</p> <p>- Les blessures profondes ne peuvent pas être infligées aux bots et aux PNJ, car ils ne savent pas comment les soigner ;</p> |
|--|--|--|---|

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  |  | <div><div></div><div><p><b>1 flèche : multiplicateur jusqu'à 2 inclus ;</b><br/><b>2 flèches : multiplicateur jusqu'à 4 inclus ;</b><br/><b>3 flèches : multiplicateur supérieur à 4 ;</b></p></div></div> <p><b>Après l'expiration de la durée effective du bandage, l'icône de blessure profonde changera, le joueur entendra le bruit d'un saignement rouvert, et le saignement reprendra, mais seulement à 50 % d'intensité :</b></p> <div></div> <p><b>Pour arrêter le saignement, vous devez retirer l'ancien bandage et en appliquer un nouveau. Pour retirer l'ancien bandage, regardez vers le bas avec les mains vides.</b></p> <p><b>De même, pour remplacer un bandage de mauvaise qualité par un meilleur, l'ancien bandage doit être retiré.</b></p> <p><b>Médicaments affectant les plaies profondes :</b></p> |  |
|--|--|---|--|






|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
|  |   | <b>Tranexam:</b><br><b>Bonus de régénération de blessure : x2 ;</b><br><b>Réduction de la perte de sang : x2 ;</b><br><b>Durée : 300 secondes ;</b>   |   |
| <div><div><div>Blessures par balle</div><div></div></div></div> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Les blessures par balle n'ont que quelques affaiblissements uniques et fixent le niveau de douleur minimum dans le membre affecté à 50 %. En plus de la balle elle-même, la douleur est également influencée par la blessure profonde, qui est toujours présente avec une blessure par balle. Comme les fractures, une balle dans un membre augmente 3 fois les affaiblissements de douleur en raison de la douleur pulsatile et augmente légèrement l'impact de la douleur sur la vitesse de déplacement ;</li><li>- Après avoir reçu une blessure par balle, la première étape de la balle dans le corps dure 2 heures, après quoi la blessure s'enflamme, fixant la douleur à 80 %, et le personnage commence à recevoir des agents d'empoisonnement aux métaux lourds, qui finiront par tuer le personnage si la balle n'est pas extraite ;</li><li>- Une blessure par balle a une durée illimitée, ce qui signifie que la balle devra être extraite tôt ou tard ;</li><li>- Debuffs causés par la présence d'une balle dans le membre quel que soit le niveau de douleur :<ul style="list-style-type: none"><li>- Avec une balle dans la main, le personnage ne peut pas effectuer de meurtre furtif (backstab) ;</li><li>- Avec une balle dans la main, le personnage ne peut pas sauter par-dessus des obstacles de plus de 1,5 mètre ;</li><li>- Avec une balle dans la jambe, le personnage ne peut pas sauter par-dessus des obstacles de plus de 1 mètre ;</li></ul></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Une blessure par balle à un membre ne peut se produire sans une blessure profonde à ce membre. Par conséquent, en protégeant le membre contre une blessure profonde, nous protégeons également le personnage contre une blessure par balle à ce membre. Pour plus d'informations sur la façon de se protéger contre les plaies profondes, reportez-vous à la colonne « Récupération » pour l'état « Plaies profondes » ;</li><li>- Si vous avez déjà reçu une blessure par balle, la seule option qui vous reste est de l'extraire, soit avec des outils médicaux spéciaux, soit avec des moyens improvisés ;</li><li>- Pour commencer la procédure d'extraction de balle, un analgésique de qualité ou de qualité supérieure (« Tramadol », « Morphine ») est nécessaire.</li><li>- Le risque d'extraction et la perte de sang résultant de l'intervention dépendent de l'élément utilisé pour l'extraction :</li></ul> <div><div></div><div><b>Kit chirurgical :</b><br/><b>Chance d'extraction de balle : 70 %</b><br/><b>Perte de sang : 100 ml ;</b></div></div> <div><div></div><div><b>Tout couteau ou petite arme perforante-coupante :</b><br/><b>Risque d'extraction de la balle : 20 % ;</b><br/><b>Perte de sang : 300 ml ;</b></div></div> | <ul style="list-style-type: none"><li>- L'opération doit être effectuée avec un objet stérilisé, sinon le personnage aura 100 % de chances de contracter une infection sanguine ;</li><li>- Les chances de réussite de l'opération augmentent si le personnage est opéré par un autre personnage ;</li><li>- Le personnage peut effectuer une intervention chirurgicale sur un autre personnage sans anesthésie, mais dans ce cas, le personnage opéré perdra trois fois plus de sang ;</li><li>- Tenter d'opérer un personnage inconscient ranimera le personnage opéré ;</li><li>- Lors de l'exécution de la procédure avec des outils qui ont peu de chances de succès, il est recommandé de prendre des comprimés « Tranexam », qui réduisent à la fois la perte de sang pendant et après la procédure ;</li><li>- Lorsque vous essayez de retirer une balle d'un membre, s'il n'y a pas de blessure profonde (par exemple, elle a guéri), la plaie se rouvrira avec toutes ses conséquences négatives, telles que la douleur et le saignement ;</li><li>- Chaque tentative de retrait d'une balle augmentera l'hémorragie de la blessure profonde de 20 % ;</li><li>- Si la balle touche le corps, plus son énergie au moment de l'impact est élevée, plus elle a de chances de passer, tandis que la taille de la blessure laissée dépend également</li></ul> |

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
|   |  |   | <p>de l'énergie de la balle. Par exemple, une balle de 0,22 LR restera presque certainement dans le corps, ne laissant qu'une blessure profonde légèrement saignante, tandis qu'une balle de fusil est plus susceptible de passer, mais laissera une blessure profonde avec un saignement abondant ;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Un personnage ne peut pas recevoir plus de 3 balles dans un seul membre en raison des spécificités de la mise en œuvre technique ;</li><li>- Les blessures par balle ne peuvent pas être infligées aux bots et aux PNJ, car ils ne savent pas comment les soigner ;</li></ul>  |
| <p><b>Hémorragie interne</b></p>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Avec une hémorragie interne, le personnage perdra constamment 2 ml de sang par seconde ;</li><li>- L'hémorragie interne fixe un niveau minimum de douleur dans le torse à 30 % et augmente légèrement l'effet de la douleur au torse sur la vitesse de mouvement ;</li><li>- La durée de l'hémorragie interne est illimitée et ne peut être traitée que chirurgicalement ;</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- L'hémorragie interne ne peut se produire sans une blessure profonde au torse. Par conséquent, en protégeant le torse contre une blessure profonde, nous protégeons le personnage contre les hémorragies internes (en fait, un gilet pare-balles avec une protection à 100 % contre les dommages causés par le sang est suffisant). Pour plus d'informations sur la façon de se protéger contre les plaies profondes, reportez-vous à la colonne « Récupération » pour l'état « Plaies profondes » ;</li><li>- Si le statut est déjà acquis, l'hémorragie interne ne peut être arrêtée chirurgicalement qu'à l'aide d'outils spéciaux ;</li><li>- Pour commencer la procédure, le meilleur analgésique (« Morphine ») est nécessaire ;</li><li>- La procédure d'arrêt de l'hémorragie interne a un faible taux de réussite et implique une perte de sang importante, vous aurez donc besoin soit d'une grande chance, soit de beaucoup de poches de sang ;</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- L'opération doit être effectuée avec un objet stérilisé, sinon le personnage aura 100 % de chances de contracter une infection sanguine ;</li><li>- Les chances de réussite de l'opération augmentent si le personnage est opéré par un autre personnage ;</li><li>- Le personnage peut opérer un autre personnage sans anesthésie, mais dans ce cas, le personnage opéré perdra trois fois plus de sang ;</li><li>- Tenter d'opérer un personnage inconscient fera revivre le personnage opéré ;</li><li>- Étant donné que cette procédure entraîne une perte de sang importante, il est recommandé de prendre des comprimés « Tranexam », qui aident à réduire la perte de sang pendant l'opération ;</li><li>- L'hémorragie interne ne peut être causée que par des dégâts causés par des personnages, ce qui signifie qu'elle ne peut pas être causée par des animaux ou des infectés ;</li></ul> |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  |  | <div></div> <div><b>Kit chirurgical :</b><br/><b>Chances d'arrêter le saignement : 30 % ;</b><br/><b>Perte de sang : 500 ml ;</b></div> <div><b>Pour retarder la mort par hémorragie interne, les médicaments suivants peuvent être utilisés :</b></div> | <b>- L'hémorragie interne ne peut pas être infligée aux bots et aux PNJ, car ils ne savent pas comment la traiter ;</b> |
|--|--|---|---|



|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  |  | <p><b>Tranexam :</b><br/><b>Réduction de la perte de sang : x2 ;</b><br/><b>Durée : 300 secondes ;</b></p> <div><p><b>Sorbifer Durules :</b><br/><b>Accélère la régénération du sang de 5 fois ;</b><br/><b>Durée : 300 secondes ;</b></p></div> |  |
|--|--|---|--|