



Test 3D6
2D ≥ Seuil

Seuils

Très simple 2

Simple 3

Normal 4

Difficile 5

Très difficile 6



Traits

Si un trait est en rapport avec l'action du patient. Il influe sur le dé intermédiaire.

Un Trait à	Dé intermédiaire
Plus 1	Augmente de 1
Plus 2	Augmente de 2
Plus 3	Augmente de 3
-1	Diminue de 1
-2	Diminue de 2
-3	Diminue de 3

Ancienneté, Point d'Ancienneté (PA) p.25

Fin de séance = 1 case cochée

En cours de jeu ; Retirer 1 ticket de loterie par case Ancienneté cochée.

En fin de séance ; 3 PA = +1 en Lucidité, Vitalité ou Sans-froid.

Point d'Ancienneté > Trait

1 point POUR PASSER DE 0 à 1
2 point POUR PASSER DE +1 à +2
3 point POUR PASSER DE +2 à +3
1 point POUR PASSER DE -1 à 0
2 point POUR PASSER DE -2 à -1
3 point POUR PASSER DE -3 à -2

3 Dés Dépassant le seuil

L'action est accomplie mieux que prévue.

Le patient doit noter un + à côté du trait impliqué dans l'action.

5+=Trait+1

3 Dés Ratant de seuil

L'action est particulièrement ratée.

Le patient doit noter un - à côté du trait impliqué dans l'action.

5-=Trait-1

Triples Réussis

Si les 3 dés indique le même chiffre (3D et Triples ne et que celui-ci atteint ou dépasse le seuil.)

L'action est une réussite exceptionnelle, quasi miraculeuse.

Le patient doit noter trois + à côté du trait impliqué dans l'action.

5+=Trait+1

Triples Ratés

Si les 3 dés indique le même chiffre et que celui-ci est inférieur au seuil.

L'action est un fiasco total, une vraie catastrophe.

Le patient doit noter trois - à côté du trait impliqué dans l'action.

5-=Trait-1

Attention, les + et les - s'annulent.

Si un patient ne possède pas de Trait en rapport avec l'action tentée, il devra (avec l'accord du docteur) en ajouter un pour palier ce manque. Ce Trait sera actif à +1 ou -1 que lorsque les 5 marques auront été comptabilisées.

Lucidité, Point de Lucidité (PL) p.22

Degré de discernement, recul sur ses actions et influence des médocs. Ressources physiques et mentales.

OPL=crise de Lucidité=Perte de mémoire

Émerge=3 PL et +1 PL/h de calme et de repos.

Jet de Dés raté, 1PL/dé relancé

1PL/dé supplémentaire

comptent pas)

2PL pour diminuer de 1 le seuil. (Limite 1X)

(3D et Triples ne comptent pas)

Confrontation physique

1PL = +1 PV

Confrontation Psycho.

1PL = +1 PSF

Les médicament administrés par les blouses blanches font perdre des PL.

Gagner des PL

Psychostimulants p.38

Médicament p.97

Fin d'effet des médocs

Consultation des supérieurs.

Bonnes actions, conclusion positive à un test de Rorschach. Des choses qui apportent paix et repos au patient.

0	10 min
1	1h
2	2h
3	1 demi-journée
4	1 jour
5	2 jours
6	3 jours
7	1 sem
8	2 sem
9	3 sem
10	1 mois
11	2 mois
12	3 mois
13	Le patient de revient jamais à lui

Sang-froid, Point de Sang-froid (PSF) p.24

Indicateur de stress du patient.

Insulté, méprisé, rabaissé, s'énerve, devient inquiet... Il perd des PSF.

0PSF=Crise d'hystérie=enfermé
Émerge=3PSF + 1PSF/h de repos.

Comptabiliser les crises.

0	Hystérie de 10min (Si pas blouses blanches, évite le lit à clous)
1~2	Lit à clous 1 jour
3~4	Lit à clous 3 jours
5~6	Lit à clous 1 sem
7	Enfermement 2 sem
8	Enfermement 3 sem
9	Enfermement 1 mois
10	Camisole 1 mois
11	Camisole 2 mois
12	Camisole 3 mois
13	Abyme

Vitalité, Point de Vitalité (PV)p.24

État de santé physique du patient. Lorsqu'il est blessé, il perd de PV.

0PV=tombe, inconscient.
Durant cette période, si -3PV, le patient meurt.
Revient à lui=3PV + 1PV/2j de repos.

Le temps qu'il met pour revenir à lui dépend du nb de fois qu'il est tombé.

Voir table Lucidité.

Consultations P.38

1 fois / semaine

A la fin de la consultation, les patient se voient administrer une dose de **Psychostimulant et effectuer un test de Rorschach.**



Psychostimulant

-2 PSF et +2 PL

Dure pendant 6 à 8 heures

Perturbe la perception du temps et de l'espace.

Les Rorschach

Entre 1 et 5 par patient.

Réponse correct=+1PL

Muet ou réponse non correct=-1PSF

Les symboles

Bénéfique, apporte des réponses, améliore son quotidien.

Maléfique, Harcèle et torture l'esprit du patient.

Neutre, ambivalent, bénéfique et maléfique à la fois.



Le symbole peut être un apparition, une illustration ou être évoqué.

Animal, le patient va croiser cet animal et celui-ci va lui parler.

Personne, le patient verra son visage, lui posant une question.

Plante, verra cette plante partout, pouvant donner des capacités particulières

Objet, retrouvera cet objet ou symbole et lui indiquera des choses.

Décor, apparition de trompe l'œil, porte secrète avec symbole étrange.

Horaires p.08

Le REVEIL est fixé à 6h

Médicaments administrer 4fois par jour par les blouses blanches dans les chambres respectives.

- de 6h à 7h (au réveil)
- de 11h à 12h (avant de déjeuner)
- de 17h30 à 18h30 (avant de dîner)
- de 21h30 à 22h30 (au coucher)

Douche obligatoire 1fois/sem minimum

- de 6h30 à 7h30 (av petit déj)
- de 20 à 21h (après le dîner)

Repas au réfectoire 3fois/jour

- Petit déjeuner de 7h30 à 8h
- Déjeuner de 12h à 12h30
- Dîner de 18h30 à 19h

Menu disponible sur demande et affiché dans la salle de détente. Bien souvent illisible, mal écrit, indéchiffrable, effacé par endroit.

L'accès à la cour de fait par le hall d'accueil.

- Le matin de 9h30 à 11h30
- L'après-midi de 14h à 18h

Extinction des feux et fermeture des chambres fixées à 22h30.

Loterie p.09

Irrégulièrement et au réveil Tiré un papier parmi un centaine

Participer = -1 PSF

Si le ticket n°13 est tiré= -2PSF
Et le patient est emmené.

Confrontation Physique p.28

Prendre l'initiative, il suffit d'annoncer qu'on attaque. En cas d'égalité c'est de Niv. de Lucidité qui prône. A chaque nouveau tour, un test sur seuil de 4 pour l'initiative

Frapper, Parer, Jet au seuil de 4

Attaque	Défense	PV
Réussit	Réussit	∅
Réussit	3D, Triple	∅
3D, Triple	Réussit	PV min
Réussit	∅	PV moy
Réussit	-3D, -Triple	PV max
3D, Triple	∅	PV max
∅		∅
-3D, -Triple		Att. PV min

Si la défense est réussite, elle permet de contre-attaquer dans le même tour. Sans refaire l'initiative.

Esquive, seuil de 5, gain de lucidité

Attaque	Esquive	PL / PV
Réussit	Réussit	+1 PL
Réussit	3D, Triple	+2 PL
3D, Triple	Réussit	PV min
Réussit	∅	PV moy
3D, Triple	∅	PV max
Réussit	-3D, -Triple	PV max

Soins après confrontation Phys.

Si $PV \leq 5$, le patient peut utilisé des PL pour regagner des PV à raison de ;

-1PL=+1PV pour un maximum de 6PV.

Affrontement p.26

Principes généraux

- L'enjeu doit être déterminé avant de lancer les dés. Ce que le patient risque de gagner et/ou de perdre.
- Triples Réussis > 3D > Réussite
- Chiffres arrondis au supérieurs.

Tour = 1 à 3 sec

5PV+Action.Phys = Dé intermédiaire-1

3PV+Action.Phys = Dé intermédiaire-2

1PV+Action.Phys = Dé intermédiaire-3

5PSF+Action.Ment = Dé intermédiaire-1

3PSF+Action.Ment = Dé intermédiaire-2

1PSF+Action.Ment = Dé intermédiaire-3

Armes p.27

3 valeurs étant les PV infligés. De minimum à Maximum.

Poing, Pied, Tête	1 / 1 / 2
Barreau de chaise	1 / 2 / 3
Fourchette	2 / 3 / 4
Tuyau	1 / 3 / 6
Lame de rasoir	2 / 4 / 7
Barre de fer	3 / 5 / 8
Cran d'arrêt	2 / 7 / 12
Revolver	4 / 9 / 14

A bout portant, le revolver tue automatiquement.

Les valeurs et les dégâts infligés dépendant donc de la circonstance et du jet de dés. A l'appréciation du Docteur. Les patient peuvent très bien fabriquer des armes.

Confrontation Psychologique p.30

Prendre l'init, voir conf.phys mais Si égalité, le Sang-froid prône. Lors d'une attaque, l'attaquant mise un NB de PSF qu'il veut faire perdre à sa cible. (MPL)

Intimider, Répondre, jet au seuil de 4

Attaque	Défense	MPSF
Réussit	Réussit	∅
Réussit	3D, Triple	Att. MPSF/2
3D, Triple	Réussit	MPSF/2
Réussit	∅	MPSF
Réussit	-3D, -Triple	MPSF + 1
3D, Triple	∅	MPSF + 1
∅		∅
-3D, -Triple		Att. MPSF/2

Si la défense est réussite, elle permet de contre-attaquer dans le même tour. Sans refaire l'initiative.

Ignorer, seuil de 5, gain de sans-froid

Attaque	Esquive	PSF / MSF
Réussit	Réussit	+1 PSF
Réussit	3D, Triple	+2 PSF
3D, Triple	Réussit	MSF/2
Réussit	∅	MPSF
3D, Triple	∅	MPSF + 1
Réussit	-3D, -Triple	MPSF + 1

Se Calmer après un Conf. Psycho.

Si $PSF \leq 5$, le patient peut utilisé des PL pour regagner des PSF à raison de ;

-1PL=+1PV pour un maximum de 6PSF.