SEUILS:

- Très simple **2**
- Simple **3**
- Normal **4**
- Difficile **5**
- Très difficile **6**

- 3D (ratant|dépassant) le seuil
  => **(-|+) à côté du trait impliqué**
- Triple (ratant|dépassant) le seuil
  => **(3-|3+) à côté du trait impliqué**

Traits
- 5+ = Trait + 1
- 5- = Trait - 1

CONFRONTATIONS

L'enjeu doit être déterminé avant de lancer les dés.

Prendre l'initiative = annoncer qu'on attaque. Ensuite, à chaque tour, test d'initiative (seuil de 4). Si égalité, initiative à celui qui a la Lucidité (physique) ou le Sang-Froid (psychologique) le + élevé.

Attaque psychologique: Miser des PSF (MPSF) à faire perdre à la cible.

		Confrontation Physique		*Confrontation Psychologique*	
ATT S4	**DEF**	**Parer S4**	**Esquiver S5**	**Répondre S4**	**Ignorer S5**
Succès	Succès		+1 PL		+1 PSF
Succès	3D-T		+2 PL	(Att)MPSF/2	+2 PSF
3D-T	Succès	PV min		MPSF/2	
Succès	Ø	PV moy		MPSF	
Succès	**-3D-T**	PV max		MPSF+1	
3D-T	Ø				
-3D-T		(Att) Pv min		(Att)MPSF/2	
Ø					

Succès: 2D < 3D < Triples
Echecs: Triples < Normal

Nombres arrondis au supérieur
Tour = 1 à 3 sec

Si défense réussie, contre-attaque possible dans le même tour.

Modificateurs:
- **5 PV/PSF > Dé intermédiaire-1**
- **3 PV/PSF > -2**
- **1 PV/PSF > -3**

Soins:
si (PV|PSF <= 5){**-1PL => +1PV|PSF**}
(6 max)

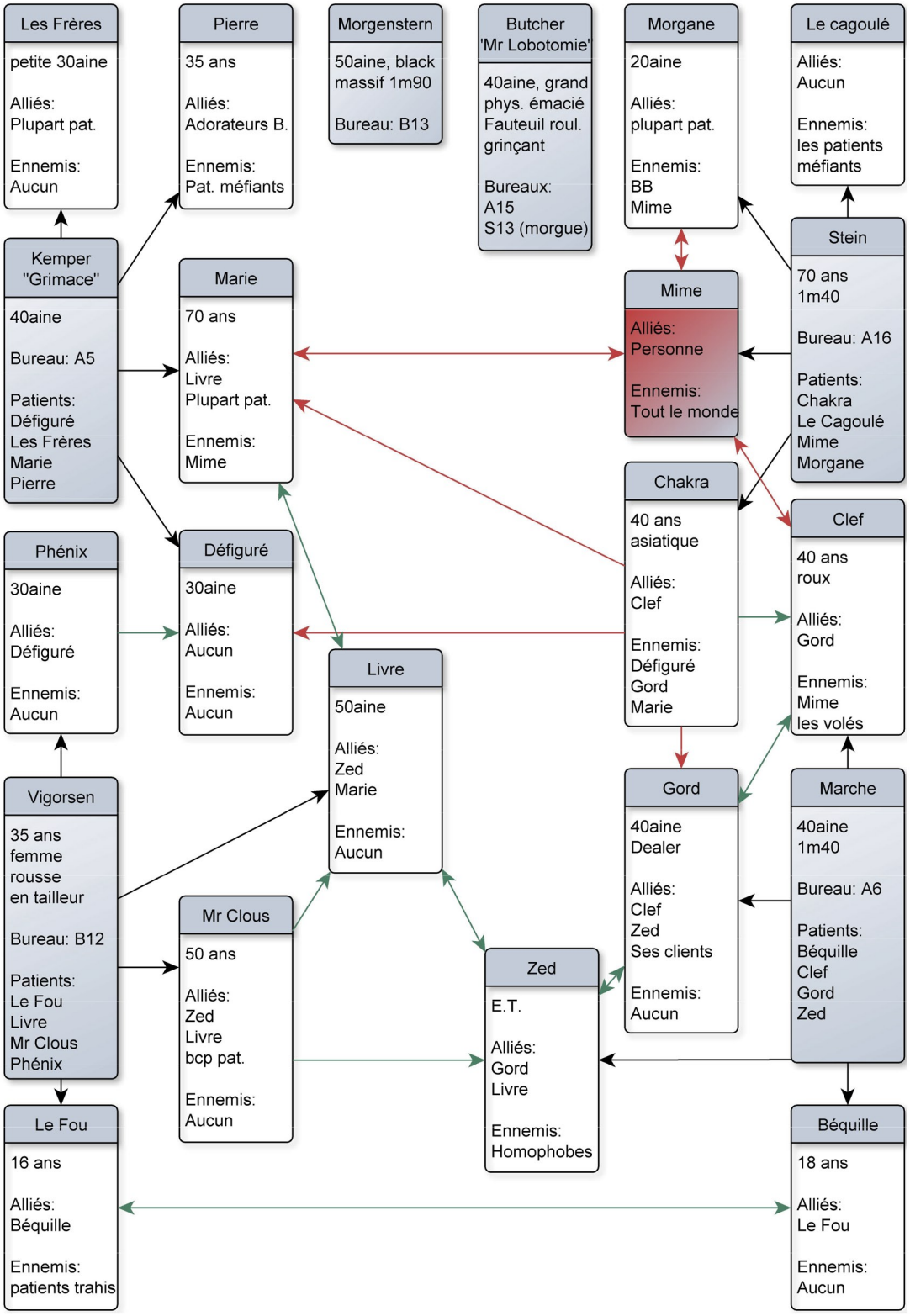
Dégâts	(min/moy/max)
Poing,Pied,Tête	1 / 1 / 2
Barreau de chaise	1 / 2 / 3
Fourchette	2 / 3 / 4
Tuyau	1 / 3 / 6
Lame de rasoir	2 / 4 / 7
Barre de fer	3 / 5 / 8
Cran d'arrêt	2 / 7 / 12
Revolver	4 / 9 / 14

Loterie
- Participer = -1PSF
- Ticket 13 = -2PSF,
  et le patient est emmené

Ancienneté (**1PA** gagné par séance)
- En cours de séance
  => **1PA = tirer un autre ticket Loterie**
- En fin de séance
  => **3PA = +1 (Lucidité|Vitalité|Sang-Froid)**
  => Changer la valeur d'un trait
  - **1PA** = de **0 à +1** ou de **-1 à 0**
  - **2PA** = de **+1 à +2** ou de **-2 à -1**
  - **3PA** = de **+2 à +3** ou de **-3 à -2**

Horaires de l'hôpital
- **RÉVEIL** 6h
- **PRISES DE MÉDICAMENTS**
  (Matin) 6h à 7h
  (Déjeuner) 11h à 12h
  (Diner) 17h30 à 18h30
  (Coucher) 21h30 à 22h30
- **DOUCHES**
  (Matin) 6h30 à 7h30 / (Soir) 20h à 21h
  Douche obligatoire 1 fois / semaine
- **REPAS**
  (Petit-déjeuner) 7h30 à 8h
  (Déjeuner) 12h à 12h30
  (Diner) 18h30 à 19h
- **LAVERIE**
  - Dépôt Lundi et Jeudi / 11h à 12h
  - Accès libre Mercredi & Samedi / 6h30 à 10h30
- **BIBLIOTHÈQUE** 14h à 18h, sauf Dimanche
- **COURRIER**
  (DÉPÔT) 11h au plus tard
  (RÉCEPTION) 13h
- **OUVERTURES DE LA COUR**
  (Matin) 9h30 à 11h30
  (Après-midi) 14h à 18h
- **VISITES** 14h à 18h
- **COUCHER** 22h30

MISTER FRANKENSTEIN



SÉANCE 01

ÉVASION

- Réveil (6h)
  => Réveil des patients dans leur chambre
  => Ouverture des portes et administration médocs
  => Notification rendez-vous consultation
- Découverte de l'environnement, 1ères rencontres
- Rencontre Mr Evasion (option 1)
- Première consultation (9h)
- Rencontre Mr Evasion (option 2)
- Quête des objets => une corde, plusieurs lampes torches, un sécateur, un basilic vivant.
- La Pelle / Le Diner / Ultime tour de Passe-passe

MONSIEUR ÉVASION

- Homme, 50aine, grand, fin, cheveux gris, épaisses rouflaquettes.
- Porte un costume queue-de-pie usé et délavé.
- Très habile de ses mains, ayant la fibre acrobate, connu sous le surnom de *Passe-Passe* à ses débuts dans l'hôpital.
- Toutefois, ses multiples tentatives d'évasion ratées le firent connaître comme *Mr Évasion*. Un titre qui a le don de le vexer (et donc de l'énerver).
- Un peu parano, ronchon, relativement discret,
- Convivial et amusant quand on lui fait confiance et qu'on ne se moque pas de lui. (raconte ses 1001 tentatives ratées)
- Tour du propriétaire, Mises en garde contre les BB et les dangers.
- Il a été à leur place, se souvient de son arrivée et de sa peur d'alors. Il dit vouloir les aider et avoir besoin d'aide. Cherche un moyen de s'évader et est persuadé d'avoir trouvé une porte de sortie mais, tant que ce n'est pas totalement au point, il ne veut pas en dire plus.

Phrase typique

« M'appelle pas comme ça. Je ne suis pas Monsieur Évasion, je suis Passe-passe ! Saleté de surnom à la noix ! Je vais leur prouver qu'ils se trompent et là, on verra bien qui rira le dernier.»

Alliés: La plupart des patients.

Ennemis: Le personnel médical et les patients qui se moquent de lui.

Médecin référent: Marche.

Lucidité, Points de Lucidité (PL)
Degré de discernement.
Recul sur ses actions.

Gagner des PL
- Psychostimulants
- Médicaments
- Fin d'effets médocs
- Consultation
- Test Rorschah positif
- Bonnes actions, choses, apportant paix et repos au patient.

Usage des PL
1PL = **+1PV** ou **+1PSF**
1PL = Dé relancé
1PL = Dé supplémentaire*
2PL = Diminuer un seuil* (1x max)
*3D et Triples ne comptent pas

0PL => crise de Lucidité
=> Perte de mémoire
=> Comptabiliser les crises
=> cf tableau pour la durée
Emerge à 3PL (+1PL/h calme & repos)

Vitalité, Points de Vitalité (PV)
Etat de santé physique du patient.

0PV => Inconscience
=> Comptabiliser les crises
=> cf tableau pour la durée
=> -3PV = mort
Emerge à 3PV (+1PV/2j de repos)

Sang-Froid, Pts Sang-Froids (PSF)
Indicateur du stress du patient
Insulté, méprisé, rabaissé, s'énerve...

0PSF => Crise d'hystérie
=> Comptabiliser les crises
=> cf tableau pour l'effet
=> -3PV = mort
Emerge à 3PSF (+1PSF/h de repos)

Crises	Lucid. / Vit.	Sang-Froid
0	10 minutes	Hystérie 10 min
1	1 heure	Lit à clous 1j
2	2 heure	
3	1/2 journée	Lit à clous 3j
4	1 jour	
5	2 jours	Lit à clous 1sem
6	3 jours	
7	1 semaine	Enfermement 2sem
8	2 semaines	Enfermement 3sem
9	3 semaines	Enferm. 1 mois
10	1 mois	Camisole 1 mois
11	2 mois	Camisole 2 mois
12	3 mois	Camisole 3 mois
13	Pas de retour conscient	Abyme

Kit patient

- Blouse de nuit réglementaire
- Trousse de toilette
  - Savon
  - Hommes: Blaireau, rasoir à sécurité
  - Femmes: Tampons, Serviettes hygiéniques
- Pantalon gris foncé
- Chemise unie gris foncé
- T-shirt
- Chaussettes blanches
- Mocassins noirs

Consultations (1 fois/semaine)
- Entretien
- Psychostimulant
  => **-2PSF & +2PL** (pendant 6-8h)
  => perturbe perception du temps et de l'espace.
- Test de Rorschach
  => entre 1 et 5 par patient
  => Réponse correcte = **+1PL**
  => Muet/rép. incorrecte = **-1PSF**

Symboles
Le symbole peut-être une apparition, une illustration ou être évoqué.
- **Bénéfiques**
  => apporte des réponses
  => améliore son quotidien
- **Maléfiques**
  => harcèle et torture l'esprit
- **Neutre**
  => ambivalent
  => bénéfique & maléfique à la fois
- **Animal >** va le croiser et celui-ci va lui parler.
- **Personne >** verra son visage, lui posant une question.
- **Plante >** la verra partout, pouvant donner des capacités particulières.
- **Objet >** trouvera cet objet...
- **Décor >** apparition de trompe-l'oeil, porte secrète, symbole étrange

PATIENT
ÉDITION BLOUSE BLANCHE

Ressources

misterfrankenstein.com/wordpress/

Écran par @Bouks