

Asylum – Les règles de médecine

1 – Soins somatiques

1.1 – Compétence Analyse métabolique

Celui qui possède cette compétence peut dire « Effet : donne-moi ton niveau de santé actuel » à une personne qu'il aura soigneusement examiné durant 10 secondes.

1.2 – Compétence Premiers secours

Cette compétence s'applique uniquement sur des personnes se trouvant dans l'état **Blessé** ou dans l'état **Dans le coma**.

Il faudra simuler les premiers secours pendant 1 minute entière. De plus il faudra utiliser 1 Kit Premiers Secours (KPS), représenté par une bande de tissu blanc qu'il faudra nouer autour de la blessure de la victime. Les KPS sont fournis par l'association. Une fois soigné la victime devra ôter le KPS qui sera un objet hors-jeu, et le remettre quand il en aura l'occasion aux organisateurs.

1.2.1 – Novice en premiers secours

Celui qui possède cette compétence au niveau Novice peut dire

« effet : si tu es **blessé**, tu tiendras 1h avant de tomber **dans le coma** »

« effet : si tu es **dans le coma**, tu tiendras 1h avant de **mourir** »

1.2.2 - Expert en premiers secours

Celui qui possède cette compétence au niveau Expert peut dire

« effet : si tu es **blessé**, tu survivras 4h avant de tomber **dans le coma** »

« effet : si tu es **dans le coma**, tu survivras 4h avant de **mourir** »

1.3 – Compétence Chirurgie

Cette compétence s'applique uniquement sur des personnes se trouvant dans l'état **Blessé** ou dans l'état **Dans le coma**.

Il faudra simuler l'acte chirurgical. De plus il faudra utiliser 1 Kit d'Opération Chirurgicale (KOC), représenté par une bande de tissu rouge qu'il faudra nouer autour de la blessure de la victime. Les KOC sont fournis par l'association. Quand il redevient en pleine forme ma victime devra ôter le KOC qui sera un objet hors-jeu, et le remettre quand il en aura l'occasion aux organisateurs.

1.3.1 – Novice en chirurgie

Celui qui possède cette compétence au niveau Novice peut dire « effet : ton niveau de santé est maintenant **fatigué**. Tu ne pourra pas être en **pleine forme** avant 1h » après avoir simuler l'acte chirurgical pendant **10mn** entières.

Cette compétence n'est utilisable que si la victime est confortablement installée dans un endroit calme (dans un lit, sur une table mais pas au milieu de la forêt).

1.3.2 – Expert en chirurgie

Celui qui possède cette compétence au niveau Expert peut dire « effet : ton niveau de santé est maintenant **fatigué**. Tu retrouveras l'état en **pleine forme** dans exactement 30 minutes » après avoir simulé l'opération.

Le Médecin peut soigner ses patients même dans des conditions défavorables après avoir simulé l'acte chirurgical pendant **10mn** entières. Si pendant le soin la victime est confortablement installée dans un endroit calme (dans un lit, sur une table mais pas au milieu de la forêt) le temps d'opération passe à alors **5mn**.

2 – Soins psychologiques

2.1 - Le Système de Santé Mentale

2.1.1 – Les traits psychologiques

Chaque personnage aura un score de base dans quatre traits psychologiques : Humeur, Activité, Empathie et Assurance.

Humeur : Comment se sent le personnage, comment est-il dans sa peau ?

Activité : Quelle est la motivation du personnage pour faire des choses ?

Empathie : Quelles sont ses relations avec les autres personnes ?

Assurance : Comment perçoit-il le monde qui l'entoure ?

| | 1 | 2-3 | 4-5 | 6-7-8 | 9-10 | 11-12 | 13 |
|------------------|-------------|--------------|-----------|--------|-----------|------------|-------------|
| Humeur | Dépressif | Mélancolique | Grincheux | Normal | Satisfait | Heureux | Euphorique |
| Activité | Catatonique | Apathique | Fatigué | Normal | Alerte | Dynamique | Hyper-Actif |
| Empathie | Misanthrope | Paranoïaque | Méfiant | Normal | Amical | Sociable | Dévoué |
| Assurance | Phobique | Angoissé | Craintif | Normal | Confiant | Sûr de lui | Tête brûlée |

Une valeur dans un trait indique un état psychologique. Les personnages devront bien sûr se comporter en fonction de ces valeurs. Les médicaments, événements et les séances de thérapies médicales auront des influences directes de perte ou de gain de points dans ces traits, ce qui pourra faire changer l'état.

A la fin de chaque repas (pas le grignotage mais les trois repas officiels), les traits psychologiques de chacun reprennent leur valeur de base indiqué dans les fiches de personnage.

2.1.2 – Description des états psychologiques

HUMEUR

Dépressif : Le personnage dépressif ne voit plus rien sous un bon jour. Tout ce qu'il envisage est voué à la défaite et il tente d'en convaincre son entourage.

Mélancolique : Le personnage ressasse les événements dramatiques de sa vie et est nostalgique des bons moments. Il cherche une oreille attentive et compatissante pour écouter ses récits.

Grincheux : Le personnage fait des commentaires désagréables et se plaint sans cesse à tout le monde. Il n'est jamais satisfait.

Satisfait : Le personnage est souriant et plutôt de bonne humeur.

Heureux : Le personnage est pleinement satisfait de sa situation actuelle, il ne se plaindra que des problèmes graves.

Euphorique : Le personnage évolue dans un bonheur total. Quelque soit son environnement il ne se plaindra pas.

ACTIVITE

Catatonique

Le personnage est immobile et silencieux pendant de longues périodes, la violence physique n'y change rien.

Apathique

Le personnage est inactif tant qu'il n'est pas fortement stimulé

Fatigué

Le personnage évite toute activité, pénible ou non.

Alerte

Le personnage est attentif et se prête volontiers à participer à toute activité.

Dynamique

Le personnage se propose spontanément à participer à tout.

Hyper-actif

Le personnage ne supporte pas de ne rien faire. Il cherchera à participer à tout, et se trouvera des occupations à tout prix si rien de lui est proposé.

EMPATHIE

Misanthrope

Le personnage ne supporte pas la présence d'autres personnes. Il réagira d'une manière violente verbalement et physiquement si on lui impose une présence (quelque qu'elle soit) et moque de la souffrance ou de la mort des autres.

Paranoïaque

Le personnage considère toute personne comme une menace potentielle, et restreindra les conversations au maximum. Il ne fera aucune confidence ou révélation, même à un proche, dans cet état.

Méfiant

Le personnage reste renfermé sur lui même, et ne discutera sincèrement qu'avec quelqu'un ayant pu gagner sa confiance ou ayant une autorité sur lui.

Amical

Le personnage est ouvert à la discussion et à l'écoute.

Sociable

Le personnage cherche à aider et comprendre les autres, pour peu que ceux-ci restent corrects. Il compatit aux souffrances et se réjouit de la réussite des autres.

Dévoué

Le personnage cherche à engager la conversation avec tout le monde, et ignore les rebuffades. Il souffre réellement des maux qui lui sont racontés, et devient exubérant dans les situations plus réjouissantes.

ASSURANCE

Phobique

Le personnage est dans un état de peur totale. Son environnement lui paraît sale, froid, sombre, malsain, bref horrible ... Au moindre changement dans celui-ci, il est frappé frayeur passagère et tente de s'enfuir. Autrement, il reste en permanence dans l'attente d'un nouveau drame ou catastrophe.

Angoissé

Le personnage est constamment en alerte, recherchant les menaces potentielles dans les objets qui l'environnent et lieux où il se trouve. Son attention s'en retrouve perturbée et les surprises provoquent parfois chez lui des paniques passagères.

Craintif

Le personnage a une impression d'insécurité ou de risque imminent. Tant que ses alentours restent calmes, son comportement peut passer pour normal, mais un accident peut provoquer une réaction vive.

Confiant

Le personnage est confiant en ses capacités à réagir, et considère être à l'abri des risques majeurs. Il pourra se risquer à quelques exploits si la situation d'exige.

Sûr de lui

Le personnage est maître de soi et confiant en son environnement. Il n'hésitera pas à prendre certains risque si le jeu en vaut la chandelle.

Tête brûlée

Le personnage a une confiance totale en ses capacités, et pense maîtriser son environnement. Il se lancera dans toute aventure ou défi, sûr de sa réussite. Et n'hésitera pas à créer des situations périlleuses pour éprouver sa valeur.

2.2 – Compétence Psychologie

Celui qui possède cette compétence peut dire « effet : indique-moi la valeur de tes traits psychologiques » après avoir discuter tranquillement pendant 5mn sans interruption avec la victime.

2.3 – Compétence Psychiatrie

Celui qui possède cette compétence peut dire « effet : tu gagnes (ou perds) 1 point dans le trait <trait au choix du thérapeute> » après avoir fait une thérapie de 10mn minimum avec la victime.

3 – drogues et médicaments

Les drogues et médicaments seront représentés par des bonbons qui seront dans de petites poches en plastique. Ils seront accompagnés d'une étiquette sur laquelle sera écrite de façon visible : « Effet : en cas d'ingestion, lire les effets décrits au verso ». C'est assez intuitif, si et seulement si vous l'ingérer vous devez lire ce qu'il y a écrit au verso ou certainement un autre effet vous sera imposé. Et bien sûr si vous le faites ingérer à quelqu'un d'autre, c'est lui qui devra lire ce qu'il y a au verso.

La compétence médication permet de reconnaître d'un simple coup d'œil les drogues et médicaments, et de savoir les préparer.

3.1 – Novice en médication

Celui qui possède la compétence Médication au rang novice sait reconnaître les médicaments. En terme de jeu cela veut dire qu'il a le droit de consulter les papiers hors-jeu situés dans les sachets plastique sans avoir à consommer le médicament.

3.2 – Expert en médication

Celui qui est expert en médication sait les préparer. En terme de jeu cela veut dire qu'à partir des matières premières il peut créer les médicaments.

Les règles de création de médicaments sont fournies à part.

4 – Hypnose

Cette compétence se décompose en plusieurs étapes : tout d'abord la mise en transe du patient. Et ensuite l'action hypnotique en elle-même qui varie selon les praticiens.

4.1 - La mise en transe

Après une discussion avec le patient dans un endroit calme et sans lumière excessive, l'hypnotiseur peut provoquer une transe au bout de cinq minutes. Pendant la transe le patient devient sensible à certaines manipulations et ne peut plus rien faire de sa propre volonté.

En terme de jeu, l'hypnotiseur devra apaiser son patient, jouer avec un pendule, focaliser son attention, etc.... puis lui dire « effet : si tu as moins de 9 en Assurance et que tu n'as pas été en transe aujourd'hui, tu es maintenant en transe et tu ne peux plus rien faire par ta propre volonté. Tu ressortiras de cette transe après 20mn ou bien dès que je te dirai "La transe est finie" »

4.2 – Les actions hypnotiques

Il n'est pas possible de faire pendant la même transe plusieurs fois la même action hypnotique. Mais il est possible d'en faire plusieurs différentes.

4.2.1 – Explorer les souvenirs

Après cinq minutes de discussion supplémentaire avec le patient en transe, l'hypnotiseur peut dire « effet : ouvre ton enveloppe d'hypnotisme si tu en disposes, donne-moi la fiche hypnotiseur, et lis à haute voix la fiche hypnotisé ». Si le joueur n'a pas ou plus d'enveloppe les souvenirs ramenés sont confus et inintéressants.

4.2.2 – Altérer le caractère

Après cinq minutes de discussion supplémentaire avec le patient en transe, l'hypnotiseur peut dire « effet : tu gagnes (ou perds) 2 points dans le trait <trait au choix de l'hypnotiseur> ».