

## Les Disciplines

**Mécanisme de Jeu :** Tout scientifique doit posséder en plus de son bagage de base, **un chronomètre** pour comptabiliser le temps passé, un **sac contenant un jeu de billes ou jetons** (blanches, rouges, noires) et bien sûr les **outils** des Disciplines qu'il connaît. Précisons que ces jetons ou billes sont de même taille et que cela sera vérifié par l'orga.

Au premier niveau acquis dans une Discipline, le joueur acquiert un sac contenant 5 billes blanches, 3 rouges, 3 noires. A chaque niveau suivant que ce soit dans la même Discipline ou dans une autre, le joueur ajoute 3 billes blanches, 1 rouge et 1 noire.

Lors d'actions complexes, le savant devra tirer une bille du sac :

- une bille blanche signifie une réussite totale
- une bille rouge signifie une réussite mais avec quelques complications
- une bille noire signifie un échec ou d'importantes complications.

### Les Lieux importants :

En jeu, les joueurs pourront acquérir ou construire un lieu identifiable par une Carte de Propriété. Cette carte indiquera le lieu concerné, son appellation commerciale, le nom des propriétaires, les points investis et au final les points possédés au maximum par le lieu.

**Le Dispensaire :** Lieu médical par excellence, souvent créé par plusieurs médecins-chirurgiens. C'est le lieu où la vie d'un patient est en jeu. En termes de jeu, les médecin-chirurgiens qui se sont associés ont multipliés par trois les points de traitements qu'ils ont investi. Mais ces points ne sont pas infinies. Chaque soin et acte chirurgical consomment des points de traitements. Une fois que les points de traitements obtenus à la création ont été consommés, les médecins doivent se fournir auprès d'une Manufacture pour récupérer des points de traitements.

**L'Atelier d'Ingénierie :** Des ingénieurs peuvent chercher à s'associer et monter une affaire. Pour chaque point de Réparation investi par les ingénieurs, l'Atelier reçoit le triple de points de réparations. Ces points se consomme, se perdent de la même façon qu'auparavant mais on déduit les points de l'Atelier avant ceux de l'ingénieur lui même.

**Le Laboratoire de Chimie :** Un lieu peut être aménagé en laboratoire de chimie. Une telle officine doit être équipé. Pour chaque point de préparation **investi** par les joueurs dans la création du labo, le lieu en obtient **le triple** que les joueurs pourront ensuite dépenser à la place des leurs lors d'actions chimiques.

**La Manufacture :** Les naturalistes vendent en priorité à la Manufacture qui se charge de traiter les Éléments pour en faire des Matières utilisables par des Ingénieurs, des Chimistes ou autres professionnels. La rareté de certains éléments peuvent rapporter beaucoup à un naturaliste et il peut décider de garder son bien pour le vendre au plus offrant si les tarifs de la manufacture ne lui conviennent pas.

Les Médecins, les Ingénieurs et les Chimistes peuvent récupérer des **Points** utiles pour leur profession auprès de la manufacture, contre des crédits, bien sûr.

Ils peuvent aussi récupérer en ce lieu des composantes nécessaires pour leurs produits ou leurs gadgets.

**Les Points Investis :** Lorsque le terme "Investi" est utilisé lors de la création d'un lieu, cela signifie que le ou les joueurs perdent ces points tant qu'ils sont propriétaires d'un lieu donné. Par contre, la perte de propriété d'un lieu ne signifie pas que le lieu conserve les points investis par l'ancien propriétaire. Lorsqu'un lieu est vendue, on considère qu'une nouvelle création est en cours et que donc, on repart de zéro en ce qui concerne les points possédés par le lieu (qui sera fonction des points investis par les nouveaux propriétaires)

## La médecine-chirurgie

*Note orga : Dans notre univers, les deux disciplines ont été volontairement réunies bien que dans la réalité historique du 19e siècle, ces deux professions furent distinctes. Nous avons volontairement choisi ce parti pris et nous espérons que les puristes ne nous en tiendront pas rigueur.*

Le médecin est un spécialiste dont le but est de soigner les maladies, les pathologies, les blessures. Il étudie la physiologie, c'est à dire le rôle, le fonctionnement et l'organisation mécanique, physique et biochimique des organismes vivants et de leurs composants. La physiologie étudie également les interactions entre un organisme vivant et son environnement. Au besoin, le médecin pratique des interventions chirurgicales.

En jeu, un joueur souhaitant devenir médecin doit acheter des niveaux comme spécifié dans le document *Création de Personnages*.

### Simuler la pénurie du nécessaire médical : les points de traitements

Par niveau acheté, le joueur dispose de **4 points de Traitements**. Ces points simulent ses composantes médicales, les ingrédients dont il dispose pour traiter un patient, faire un bandage, un garrot, etc.

Les **Points de Traitements** simulent que les ingrédients médicaux ne sont pas inépuisables. Ces points sont perdus en fonction des actes médicaux accomplis. La récupération de nouveaux points de traitements se fait auprès d'une **Manufacture**, contre quelques crédits.

**Les Points de Traitements sont simulés par de réels objets** tels que fioles remplies d'eau sur lesquelles on indiquera le nom du contenu (éther par exemple), bandages, fil pour fermer les plaies, etc. **Chaque objet vaut un point de traitement !**

Attention, un scalpel, une aiguille à coudre les plaies, bref, les outils du médecin ne sont pas des objets décomptés dans vos points de traitements. Ils sont les "tournevis, marteau, pince" du médecin et non les composants dont il a besoin pour soigner. Mais sans ces outils, un médecin ne peut rien faire non plus... donc faites attention à ne pas les perdre !

**Point de règles :** Un aliéniste peut réduire d'un point, le coût en point de traitement d'une opération chirurgicale suite à une hypnose réussie. **Toutefois, le coût de cet acte chirurgicale ne peut jamais être inférieur à 1 et deux aliénistes ne cumulent pas cet avantage sur une même opération.**

### La médecine-chirurgie en jeu :

1- Toutes les actions médicales ou chirurgicales visant à soigner une personne nécessitent des Points de Traitements et parfois l'association de plusieurs professionnels pour les accomplir. On distingue les Soins et les Actes Chirurgicaux

2- Des analyses médicales ne nécessitent pas de points de traitements. Ces analyses doivent se faire dans un **Dispensaire** disposant de tout l'équipement nécessaire. Des épreuves seront proposées par les orgas ou le pnj référent pour simuler les analyses effectuées. Le résultat sera fonction de votre réussite ou de votre échec.

#### a- Soigner une personne consciente :

Il existe deux types de soins sur une personne consciente : le soin mineur, le soin majeur.

- Un soin mineur coûte 1 point de traitement (PT), rend 2 points de vie à la victime consciente après un délai d'une minute passé à ses côtés.
- Un soin majeur coûte 2 points de traitement (PT), rend 5 PV à la victime consciente après un délai de 3 minutes passé à ses côtés.

On ne peut appliquer plusieurs soins à une même personne dans la même heure. Il faut laisser le temps au corps de débiter le processus de guérison.

#### b- Soigner une personne dans le coma :

Rappel : une personne dans le coma n'a plus que 10 minutes à vivre si un médecin n'intervient pas pour

stopper l'hémorragie.

❖ Veiller une personne dans le coma en tentant de la stabiliser :

En jeu, le médecin peut intervenir sur une personne dans le coma afin de stabiliser son état. Il lui faut 2 points de traitement et rester à ses côtés.

Cette étape stoppe l'hémorragie et la personne est stabilisée. Elle bénéficie d'un sursis de 10 minutes supplémentaires.

Durant ce laps de temps, si elle n'a pas subi d'interventions chirurgicales, elle meurt.

Durant sa veille, le médecin tire l'une des billes de son sac.

- Si la bille est blanche, il parvient à conserver la stabilité du patient.
- Si la bille est rouge, l'état du patient empire. L'hémorragie reprend et il faut à nouveau stopper l'hémorragie sous peine de voir mourir le patient dans la minute qui suit. L'intervention chirurgicale devient urgente. Il ne reste que 5 minutes de vie au patient.
- Si la bille est noire, le patient fait une crise et meurt sans que le médecin ne puisse intervenir

### c- Exercer la Chirurgie :

La chirurgie nécessite un endroit salubre pour y être exercée. Les soins apportés durent 9 min au minimum, avec l'équipement indispensable à fournir par le médecin en général ou présent dans un dispensaire.

Ce temps de soin limite ainsi le nombre de blessés qu'un médecin peut soigner avant que ceux-ci arrivent aux 10 min fatales. De plus, la chirurgie n'est pas à son apogée et il peut y avoir des ratés. Là encore, les risques sont simulés par le tirage de billes colorées.

Ce temps de soins peut être plus long si le chirurgien ajoute des opérations chirurgicales à la suite. Par exemple : sauver une personne mourante 9 min, lui greffer une prothèse en remplacement de son bras amputé + 15 minutes, etc.

A la fin de chaque acte chirurgical, une bille est tirée par le médecin qui procède à l'opération et on applique immédiatement son résultat. Rappel. l'aide d'un infirmier accroît d'une bille blanche le contenu du sac de celui qui mène l'opération.

- Bille blanche : le soin s'est bien passé et le personnage récupère les points de vie que lui rend l'opération
- Bille rouge : les soins n'ont pas suffi et le personnage garde une séquelle. La séquelle peut être la paralysie d'un membre, l'ablation d'un organe, le rejet d'une prothèse, une infection, etc. Au médecin de choisir en fonction des blessures reçues par la victime. ex: blessures à la tête = perte d'un oeil, cicatrice avilissante, ablation d'une partie du cerveau donnant lieu à l'apparition d'une folie, etc Ex2 : blessures au bras = paralysie du membre ou d'une partie (main par exemple), ou pire amputation dudit bras.
- Bille noire : L'opération s'est mal passée et le patient a fait une crise conduisant à son décès.

**Attention**, il est possible que pour certains actes chirurgicaux, les orgas ou le pnj référent décident de vous faire passer une épreuve en plus du tirage de billes. Ce genre d'actes chirurgicaux ne nécessitent pas de points de traitement, remplacés par la difficulté de l'épreuve.

### d- les actes chirurgicaux :

Un médecin peut faire trois types d'actes chirurgicaux :

- ***l'acte chirurgical mineur*** : remettre en place un membre luxé (2 PT); Recoudre une plaie (2 PT), Placer des broches sur un membre brisé (2PT). Un acte chirurgical mineur restaure le tiers des points de vie perdus par la victime

- ***l'acte chirurgical majeur*** : remettre un membre démembré (arraché du corps) (5 PT), sauver une personne dans le coma et la remettre en état (5 PT). Un acte chirurgical majeur restaure la moitié des points de vie perdus par la victime. Néanmoins, une surveillance médicale est nécessaire et chaque jour, une consultation doit être faite.

- ***l'acte chirurgical lourd*** : greffer une prothèse mécanique ou un organe (oeil, foie, rate mais pas le coeur ^^) étranger pour remplacer un organe/membre perdu (10 PT), etc. Un acte chirurgical lourd restaure les deux tiers des points de vie perdus par la victime. Néanmoins, une surveillance médicale est nécessaire et chaque jour, une consultation doit être faite.

**e- La chirurgie durant un combat :** Pendant un combat, le chirurgien peut, s'il a accès à un endroit salubre, soigner des victimes de la sauvagerie ambiante. A cause du stress induit par cette situation, il doit

rajouter une bille rouge et une bille noire dans sa bourse de soin. Cette règle permet au joueur soigné de retourner au combat après les 9 minutes de soin (sans pour autant avoir retrouvé ses points d'armure).

Si le chirurgien estime qu'il est hors combat (éloigné de la zone de conflit, soyez honnêtes s'il vous plaît), le joueur soigné est alors sorti du combat et ne peut y retourner après ses soins (mais le chirurgien n'a pas les 2 billes de malus en plus)

#### f- Les consultations :

Une guérison n'est jamais parfaite, les actes chirurgicaux peuvent avoir des séquelles ou une infection peut survenir. Le lendemain de chaque intervention chirurgicale, le médecin doit consulter son patient pour voir l'état de sa santé. Cela ne coûte aucun point de traitement sauf si de nouveaux soins sont à apporter au patient.

Le médecin tire à nouveau une bille :

- bille blanche : la guérison est en bonne voie. Le patient accroît ses PVs de deux points gratuitement
- bille rouge ou noire : Des complications sont apparues et nécessitent un traitement médicamenteux. Faute de ce traitement, le patient perd deux points de vie par demi-journée et souffre de fièvres, de délires, etc. Une infection est en marche et un médicament adéquat doit être diagnostiqué. **Ces médicaments peuvent être simulés, soit par des PT perdus par le médecin, soit des décoctions préparées par un chimiste en fonction de l'ordonnance du médecin**

#### g- les traitements :

Un médecin connaît un certain nombre de traitements mais n'a pas forcément avec lui les médicaments dont il a besoin. Il peut utiliser les services d'un chimiste et/ou d'un naturaliste pour fabriquer un médicament ou en récupérer les composantes.

#### h- Lieu de soins : le dispensaire

Un lieu peut être aménagé en dispensaire de secours. Un tel dispensaire doit être équipé. Pour chaque point de traitement investi par les joueurs dans le dispensaire, le lieu en obtient **le triple** que les joueurs pourront ensuite dépenser à la place des leurs lors d'actions médicales effectuées en cet endroit. Un dispensaire se crée en commun.

Un dispensaire doit être éloigné du combat afin de favoriser la quiétude des médecins au travail sinon, on applique les règles de "la chirurgie en combat"

#### Récupérer des Points de Traitement :

C'est assez simple en fait. Il suffit d'aller en acheter dans une Manufacture. Un médecin ne peut acheter plus de point que son niveau l'y autorise. Un médecin qui vient acheter les points de réparations d'un Dispensaire devra présenter la Carte Dispensaire à son nom pour pouvoir acheter ces points.

## L'Ingénierie :

Les machines, les technologies vapeurs n'existeraient pas sans ces fous géniaux que sont les ingénieurs, les mécaniciens, les fabricants de pièces, etc. Au sein de notre univers, ces professions sont réunies sous une unique discipline, l'ingénierie. Par simplicité, nous utiliserons le terme "ingénieur" pour parler de ces professionnels.

Armés de leurs outils et de pièces détachées, les ingénieurs peuvent réparer des objets en panne, construire des pièces de remplacement, fabriquer des balles ou une bombe, ou encore créer une nouvelle Invention.

### **Simuler la pénurie de pièces détachées : les points de réparations**

Par niveau acheté dans la discipline, le joueur dispose de **4 Points de Réparations**. Ces points simulent ses composants mécaniques nécessaires à toutes réparations simples.

Les **Points de Réparation** simulent que les pièces détachées ne sont pas inépuisables. Ces points sont perdus en fonction des réparations accomplies. Au fil du jeu, le joueur devra racheter ses points auprès d'une Manufacture.

**Les Points de Réparations sont simulés par de réels objets** tels que engrenages, générateurs teslatroniques, ressorts, manomètre, thermomètre, tubes de cuivre ou laiton, etc. **Chaque objet vaut un point de traitement !**

Attention, le marteau, le tournevis, la scie, bref les outils de l'ingénieur ne sont pas comptabilisés dans les points de réparations.

### Un peu de Vocabulaire :

En tant qu'ingénieur, vous différenciez les appareils et les objets en quelques catégories :

- ❖ Les **Objets courants** : lampe teslatronique, montre gousset, etc
- ❖ les **Gadgets** : amélioration d'objets courants à l'aide de moyens énergétiques (vapeurs, rayonnement), ou de mécanismes complexes. Ces améliorations sont plus ou moins répandus et connus mais restent difficiles à réparer
- ❖ les **Inventions** : comme le terme l'indique, il s'agit d'un objet unique, créé par un savant mais pas forcément commercialisée dans le monde. N'étant pas encore passé au stade de Gadget, l'Invention n'est réparable que si l'ingénieur maîtrise certaines techniques.
- ❖ Les **Gizmo** : terme peu connu dans le monde de l'ingénierie à l'exception de certains chercheurs. Travailler sur un tel objet est un véritable défi autant dans sa conception que pour sa réparation. Seul un ingénieur niveau 5 peut espérer comprendre, inventer ou réparer un tel engin.

### **Les Réparations :**

Certaines réparations nécessitent sans doute une quête. Le cas échéant, les organisateurs l'indiqueront. Dans le cas contraire, merci de procéder comme suit.

Lors de l'aventure, un appareil peut tomber en panne, subir des dommages suite à un combat ou encore être détruit. Si l'appareil est détruit, l'ingénieur ne peut plus rien faire si ce n'est parfois récupérer quelques pièces détachées qui lui seront utiles ultérieurement. Si l'appareil est en panne ou endommagé, l'ingénieur peut intervenir. Il doit d'abord diagnostiquer la panne.

### Diagnostiquer et réparer une panne :

Certaines pannes et réparations qui s'ensuivent peuvent parfois faire l'objet d'une quête mais cela vous sera précisé sur le moment par les orgas. Sinon, voici la marche à suivre :

Pour diagnostiquer une panne, l'ingénieur doit passer 5 minutes à trifouiller l'objet, en l'observant sous toutes ses coutures, en testant ses mécanismes, en vérifiant les étanchéités des joints, durites, etc. Une fois ces 5 minutes de roleplay effectuées, le joueur utilise son sac de billes en **modifiant son contenu** selon les facteurs suivants.

- L'appareil est un objet courant, aucun changement
- L'appareil est un Gadget, enlevez 2 billes blanches de votre sac
- L'appareil est une Invention, enlevez 5 billes blanches de votre sac
- L'appareil est un Gizmo, enlevez 10 billes blanches de votre sac
- L'appareil a été endommagé durant un combat, enlevez 2 billes blanches de votre sac

Bien sûr, ces facteurs sont cumulatifs

#### Les résultats :

- ❖ L'ingénieur tire une bille blanche, la panne est simple.
- ❖ L'ingénieur tire une bille rouge, la panne est complexe.
- ❖ L'ingénieur tire une bille noire, la panne est grave.

**Une panne simple :** L'ingénieur peut réparer l'engin aisément en passant 5 minutes supplémentaires à effectuer l'opération et en dépensant 1 Points de Réparations. (Au joueur de placer ses pièces détachées sur l'engin en le fixant avec un scotch par exemple) – Une réparation simple coûte en général 10 crédits au client.

**Une panne complexe :** Certaines pièces majeures de l'appareil doivent être remplacées. L'ingénieur passe 10 minutes à effectuer l'opération et dépense 3 Points de Réparations. Une réparation complexe coûte entre 30 et 50 crédits.

**Une panne grave :** L'ingénieur n'a pas les pièces détachées adéquates pour effectuer la réparation. Il lui faut les construire avant de réparer l'engin. (Voir Construire des pièces détachées) – difficile de chiffrer le tarif d'une réparation pour une panne grave : cela varie en fonction de plusieurs facteurs : difficulté pour créer les pièces de rechange, rareté de certaines matières premières, etc. L'ingénieur est libre du tarif qu'il fera régler à son client.

#### **Construire, créer des pièces détachées, des objets, etc**

En jeu, l'ingénieur aura parfois besoin de construire de nouvelles pièces détachées, divers objets comme des balles pour les armes à feu, ou encore une nouvelle Invention.

Il peut aussi être amené à désamorcer une bombe fabriquée par un autre.

Pour construire quelque chose, l'ingénieur a besoin d'un Atelier d'ingénierie équipé, de Matières Premières (Manufacture) et de Produits chimiques (Laboratoire). Il doit enfin passer du temps à cette opération.

En jeu, le joueur indiquera au pnj référent ou à l'orga ce qu'il souhaite créer. L'ingénieur consultera son livret d'ingénierie et aura rassembler le nécessaire utile à cette création.

Pour simuler la création d'une pièce détachée, d'un objet, etc, il lui sera proposé une épreuve. **Par exemple :** construire à partir de legos, une forme photographiée. Selon son niveau dans la discipline, l'ingénieur disposera d'une ou de plusieurs vues de la forme à réaliser. Mais cela peut être aussi un casse tête, ou autre.

Une fois l'Épreuve passée, le taux de réussite de l'ingénieur indiquera si l'appareil réparé fonctionne parfaitement, s'il a un défaut de conception ou si la réparation n'a pas tenu. Cela peut aussi représenter le nombre de balles réalisées par l'ingénieur.

#### **Désamorcer une bombe :**

L'ingénieur peut être appelé à la rescousse pour désamorcer un engin explosif. Dans ce cas, les orgas pourront lui proposer 4 épreuves à réussir dans un délai imparti. Si l'ingénieur réussit, la bombe est désamorcée. Sinon, ..... mais ne parlons pas de choses désagréables.

L'ingénieur peut réussir toutes ou une partie des épreuves. En fonction du nombre de réussites, les effets initiaux de l'engin peuvent s'en trouver modifier, ou l'ingénieur aura juste le temps de fuir avant la terrible fin explosive de l'appareil.

#### **Créer un Atelier d'Ingénierie :**

Des ingénieurs peuvent chercher à s'associer et monter une affaire. Pour chaque point de Réparation

**investi** par les ingénieurs, l'Atelier reçoit le triple de points de réparations. Ces points se consomment, se perdent de la même façon qu'auparavant mais on déduit les points de l'Atelier avant ceux de l'ingénieur lui-même.

#### **Récupérer des Points de Réparations :**

C'est assez simple en fait. Il suffit d'aller en acheter dans une Manufacture. Un ingénieur ne peut acheter plus de points de réparation que son niveau l'y autorise. Un ingénieur qui vient acheter les points de réparations d'un Atelier devra présenter la Carte Atelier à son nom pour pouvoir acheter ces points.

## La Chimie

Dans notre univers, la chimie a connu un important développement. Ces apports scientifiques sont nombreux et influencent de nombreux domaines telles que la médecine, l'ingénierie, l'aliénisme, etc. La pharmacologie est en pleine croissance depuis que la science médicale a découvert l'intérêt des antiseptiques, des analgésiques, etc. Les médicaments sont issus de manipulations chimiques et ne sont pas encore totalement parfaits. Les effets secondaires ne sont pas rares lors de l'absorption de telles préparations mais les chimistes cherchent en collaboration avec les médecins une formule sans ce genre de défaut.

La chimie est utile à l'industrie pour la fabrication de nombreux produits nécessaires au fonctionnement de diverses machines comme par exemple des graisses haute température, des liquides à haute teneur en énergie électrostatique utile pour la fabrication d'un générateur teslatronique, ou encore des bains nutritifs pour enzymes (microbiologie) en vue de transformer du luborin en gaz, etc.

La chimie enfin propose moult cosmétiques, produits quotidiens, etc à la population. Les drogues dérivées de l'opium sont des produits créés par un chimiste, tout comme la Crème radioactive, les poisons, etc.

### **Simuler la pénurie des composants de chimie : Points de Préparation.**

Le Chimiste débute avec la connaissance de trois Formules chimiques et 4 points de préparation. Par niveau supplémentaire, le chimiste accroît ses connaissances de trois formules et de 4 PP.

Une Formule permet la réalisation d'un produit chimique sous forme liquide, solide ou gazeuse. Pour cette réalisation, un chimiste a besoin de ces PP mais aussi d'ingrédients supplémentaires qu'il pourra trouver auprès de la Manufacture, de naturalistes ou dans certaines officines.

Les Points de Préparation simulent que les composants de base utilisés par tout chimiste pour fabriquer des Produits ne sont pas inépuisables. Ils sont représentés par de petites fioles étiquetées (1 fiole = 1 PP). Exemple de composants de base pour réaliser des Produits : alcool, éther, formol, huile, eau oxygénée, filtres, acides (pas les acides listés dans les Produits), alcalin, soude, etc.

### **Comment créer un Produit connu ?**

Le chimiste doit disposer des facteurs suivants : un laboratoire de chimie ou une officine, quelques outils, les composants nécessaires à la formule, des PP et bien sûr du temps.

Chaque produit a un coût en Points de Préparations variant entre 1 et 5 points, rarement plus. La liste des Produits indique le nombre de PP, les composants et le temps nécessaires à leur fabrication.

#### **Dans le cas d'une préparation dont le temps est inférieur à 5 minutes :**

Le joueur doit s'installer devant ses ustensiles de chimie, avec ses diverses fioles représentant des PP et simuler une manipulation chimique durant le laps de temps imparti. Une fois le temps écoulé, les ingrédients sont perdus, et les PP dépensés.

Hélas, les manipulations peuvent être mal effectuées, ou les ingrédients contiennent des impuretés qui ont nui au processus de création. Pour simuler ces situations, une fois le processus réalisé, le joueur doit tirer une bille de son sac :

- ❖ il tire une bille blanche : son travail s'est passé sans accroc, il a obtenu le produit qu'il souhaitait créer.
- ❖ il tire une bille rouge : une erreur de manipulation a obligé le chimiste à dépenser plus de PP. Le coût du Produit est accru de 2 PP.
- ❖ Il tire une bille noire : la fabrication du Produit a échoué. Une erreur de manipulation, un Élément impur ont fait échouer la réalisation. Néanmoins, il a créé quelque chose mais quels seront ses effets ? mystère...

#### **Dans le cas d'un temps supérieur à 5 minutes :**

Nous ne demanderons pas au chimiste de passer des heures dans un laboratoire. Ce ne serait pas sympathique pour le joueur. Néanmoins, pour simuler ce long temps de préparation et en même temps proposer du jeu au chimiste, le pnj référent demandera au joueur de passer une épreuve, par exemple réaliser une petite

expérience de chimie sans danger.

Une fois l'épreuve passée, le joueur effectuera le test comme spécifié ci-dessus.

Quelque soit le résultat, il disposera d'un produit même si dans la réalité, il lui aurait fallu plusieurs heures pour le faire. Après tout, nous sommes dans un GN.

### [Apprendre une formule d'un Produit :](#)

#### Je rencontre un autre chimiste et nous partageons nos connaissances :

En jeu, deux joueurs peuvent décider de s'apprendre des formules chimiques. Un joueur peut apprendre une Seule Formule d'un autre joueur. Pour réussir l'apprentissage, il faut que le mentor montre la réalisation de la formule à son disciple, utilisant pour l'occasion des ingrédients et PPs nécessaires à la réalisation. Le mentor fait participer le disciple à la création de la formule, lui détaillant toutes les étapes du processus. Une fois fait, le disciple peut enregistrer la formule sur son carnet de chimiste (involable)

### [Créer un Laboratoire de Chimie](#)

Un lieu peut être aménagé en laboratoire de chimie. Une telle officine doit être équipée. Pour chaque point de préparation **investi** par les joueurs dans la création du labo, le lieu en obtient **le triple** que les joueurs pourront ensuite dépenser à la place des leurs lors d'actions chimiques.

### [Récupérer des Points de Préparations :](#)

Les points de préparations sont achetables dans une Manufacture. Récupérer les points d'un Laboratoire nécessite de présenter la Carte Laboratoire pour obtenir satisfaction.

## Le Naturaliste

Un naturaliste est un spécialiste en botanique, en géologie et en zoologie. Il est souvent présent lors de missions d'explorations pour rapporter les nouvelles espèces animales ou végétales découvertes ou encore la nature des sous sols. Son objectif n'est pas que de répertorier les éléments présents dans un lieu mais aussi de trouver des éléments potentiellement exploitables par la Science et ses multiples spécialisations (chimie, médecine, ingénierie, etc). il est par bien des aspects, un pivot essentiel aux sociétés de ce monde.

### Mécanique de jeu :

ATTENTION : le naturaliste est le seul qui soit autorisé à récolter des Eléments. Une fois récoltés, ces Eléments sont considérés comme des Unités de Composantes qui, elles, sont volables. toutefois, la manipulation d'un élément ou d'une composante peut être soumise à le port de protection spécifique, l'usage d'outils particulier ou encore de conteneurs spéciaux.

Un naturaliste dispose de la connaissance d'un certain nombre d'Éléments en fonction de son niveau mais aussi d'un score de Charge, permettant de savoir combien de Composantes (Éléments conditionnés), il peut porter.

Le score de Charge permet de simuler le poids des Eléments. Des herbes n'auront pas la même charge que celui de minerais bruts par exemple.

### Tout Naturaliste a un score de Charge de 10.

Par niveau acheté, le naturaliste connaît 3 **Éléments**, la charge d'une unité de cet Eléments (ou le nombre d'unité pour représenter un point de charge), sa dangerosité et les zones où il peut potentiellement être trouvé.

En tant que spécialiste formé, le naturaliste sait que certains ingrédients peuvent être mortelles et que des précautions doivent être prises pour saisir lesdits ingrédients. En jeu, le joueur simulera ses précautions avec des gants, des pinces ou pincettes, des tubes pour enfermer les ingrédients séparément, etc. .

En jeu, le naturaliste disposera d'un manuel non volable qui reprend l'ensemble des connaissances dont il dispose.

### 1- Trouver des éléments

Les éléments sont stockés dans des coffres de récoltes. La nature de l'élément sera visible sur la partie extérieure du coffre. Manipuler un élément inconnu n'est pas sans risque mais un naturaliste avisé saura se prémunir du danger en utilisant quelques outils, conteneurs et EPI qu'il pensera adapter. Néanmoins, après sa récolte, il lui faudra prendre contact avec un orga pour connaître les séquelles dont son personnage a pu être victime.

### Les filons

Certains ingrédients sont souvent regroupés en filons, zones de pousse, etc. La naturaliste peut donc aisément revenir prélevés ce dont il a besoin, à chaque fois. ces filons sont parfois épuisables, et parfois assez important pour en permettre une exploitation soutenue.

### "Sur la bête" :

"Hostile la nature", disait un naturaliste célèbre. Tous les ingrédients ne sont pas d'essence minérale ou végétale. Certains sont d'origine animale et en récupérer peut s'avérer dangereux. Le naturaliste saura faire preuve de prudence... du moins, espérons-le.

### Le vol de Composantes :

voyez le chapitre dédié dans le document "Les Essentiels"

### La Manufacture :

La manufacture peut louer certains EPI, mais aussi vendre certains conteneurs spéciaux, au besoin.

Les naturalistes vendent en priorité à la Manufacture qui se charge de traiter les ingrédients pour en faire des Composantes raffinées ou des Points utilisables par des Ingénieurs, des Chimistes ou autres.

La rareté de certains éléments peuvent rapporter beaucoup à un naturaliste et il peut décider de garder son bien pour le vendre au plus offrant si les tarifs de la manufacture ne lui conviennent pas. On considère qu'un naturaliste connaît la valeur commune de vente ou d'achat d'une Composante, bien que la rareté ou au contraire l'abondance d'une denrée dans un lieu précis, puisse faire varier ces valeurs

## Les aliénistes-mentalistes

Dans notre univers, il n'existe aucune distinction entre ces deux métiers et un aliéniste-mentaliste peut tout aussi bien être une sorte de médecin cherchant à soigner l'esprit de ses patients que l'artiste de théâtre et de music-hall qui use de ses connaissances pour amuser le public.

L'aliéniste-mentaliste est un expert de l'hypnose, du soin des troubles mentaux. Il est aussi un expert en radiesthésie, en magnétisme corporel. Certains professionnels abusent de leurs techniques pour manipuler des individus et les utilisent à mauvais escient mais ces personnages douteux sont normalement rares et mal considérés. Certains ont même été enfermés en prison ou dans des hospices d'aliénés.

Devenir aliéniste implique que l'individu a suivi quelques cours de médecine. Néanmoins, au contraire d'un médecin-chirurgien, l'aliéniste ne peut utiliser les capacités du médecin car il a délaissé ce domaine pour se pencher vers d'autres perspectives. Pourtant, l'aide d'un aliéniste lors d'un acte chirurgicale peut aider à réduire le coût en point de traitement.

Un aliéniste réduit d'un point le coût en point de traitement lors d'une opération sur une hypnose réussie. On ne peut pas cumuler deux aliénistes lors d'une opération chirurgicale. De plus, on rappelle que le coût de cet acte ne peut jamais être inférieur à 1.

### L'hypnose :

L'aliéniste-mentaliste peut utiliser l'hypnose pour calmer un individu, lui faire croire des choses ou lui implanter une suggestion. Il faut au minimum que l'aliéniste-mentaliste regarde son sujet 5 minutes droit dans les yeux. Il peut utiliser un pendule ou un objet brillant pour attirer le regard de son sujet et favoriser l'hypnose.

Passé ce délai, l'aliéniste annonce « hypnose ». La cible est alors immobile et attendra la suggestion de l'aliéniste et le mot déclencheur s'il s'agit d'une action à accomplir plus tard.

Pour voir s'il a réussi, l'aliéniste doit tirer au sort une des billes de son sac. Mais au préalable, il doit tenir compte des éléments suivants.

En fonction de la suggestion, le nombre de billes blanches varie.

- La suggestion n'est pas néfaste à la cible, aucun changement
- La suggestion est néfaste à la cible, mais ne mets pas sa vie en danger : enlever 4 billes blanches
- La suggestion est néfaste à la cible ET mets sa vie en danger : enlever 6 billes blanches.

L'hypnose dure jusqu'à ce que l'action suggérée soit accomplie ou jusqu'à ce que la suggestion implantée soit annulée par l'aliéniste. Seul l'aliéniste qui a implantée la suggestion peut l'annuler. Aucun autre aliéniste ne peut l'enlever quelque soit son niveau dans la discipline.

### Les résultats possibles :

- ❑ L'aliéniste a tiré une bille blanche, il a réussi son action, la cible se souvient de rien.
- ❑ L'aliéniste a tiré une bille rouge, la cible accomplira l'action demandée ou se souviendra de la suggestion implantée mais elle se rappellera de la personne qui l'a influencée. L'aliéniste est épuisé par son action et ne peut plus faire d'hypnose pour les 2 prochaines heures.
- ❑ L'aliéniste a tiré une boule noire, la cible résiste à l'hypnose. Il a échoué. L'aliéniste est épuisé par son action et ne peut plus faire d'hypnose pour les 4 prochaines heures.

### La radiesthésie et le magnétisme

L'aliéniste est un savant qui estime que de nombreux maux sont liés à des facteurs physiques en lien avec la psyché. Armé d'un pendule le plus souvent, un aliéniste est capable de percevoir les courants énergétiques d'une personne et de percevoir les lieux où la circulation de l'énergie ne se déroule pas correctement. Une fois le problème localisé, l'aliéniste peut arranger les choses.

### Stopper la paralysie, la douleur ou l'empoisonnement :

En jeu, l'aliéniste passe 3 minutes auprès d'une personne, à la "radiesthésier" puis à la magnétiser par apposition des mains ou grâce à un appareillage de son invention. Il peut ainsi soulager les douleurs, rompre une

paralyse, et stopper les effets d'un empoisonnement. Il ne guérit pas les dégâts que la personne aurait pu subir. Il permet à l'organisme de retrouver son fonctionnement normal.

Ce genre d'action ne nécessite que du roleplay et le temps passé auprès de la victime. Il arrive toutefois que pour un empoisonnement, le délai de trois minutes nécessaire à l'aliéniste pour agir soit insuffisant. (voir PNJ Référent ou organisateur en cas de doute).

#### stopper une addiction :

Un aliéniste par la radiesthésie peut réduire temporairement l'addiction à une drogue.

À la fin de la consultation et à chaque consultation suivante, l'aliéniste tire une bille de son sac après avoir modifié son sac en fonction des éléments suivants :

- l'apparition de l'addiction est récente (moins de deux heures), aucun changement
- l'apparition de l'addiction est ancienne (plus de deux heures), enlevez deux billes blanches
- La prise de drogues dure depuis plus d'un mois ? enlevez encore deux billes blanches.
- Il s'agit de séance supplémentaire suite à l'apparition de complications lors de soins : enlevez deux billes blanches.

#### Résultats du tirage :

- ❖ l'aliéniste tire une bille blanche, le patient est guéri mais ne doit jamais être en reprendre sous peine de rechuter plus sévèrement
- ❖ l'aliéniste tire une bille rouge, des complications apparaissent, le patient prend Un point de Trauma. Le radiesthésiste doit revoir son patient pour une séance supplémentaire. La prochaine séance sera plus difficile
- ❖ l'aliéniste tire une bille noire, le patient semble guéri mais prend trois points de trauma. Son addiction influe sur sa perception du monde, sans que l'aliéniste ne s'en aperçoive immédiatement.

#### **Réduire les points de trauma avant la folie :**

Une situation terrifiante, violente, ou pire influe sur la psyché d'un individu. Dans ce genre de situation, l'individu souffre d'un traumatisme mental qui peut nécessiter l'aide d'un aliéniste avant que la psyché du patient ne s'effondre ou se modifie pour accepter ce traumatisme, modifiant de manière importante la perception du monde du patient.

Un aliéniste peut aider un patient en l'aider à comprendre la situation qu'il a vécu, à la dédramatiser ou l'accepter. Une consultation est nécessaire. Cela peut être une simple conversation ou des pratiques plus particulières.

Pour jauger de sa réussite, l'aliéniste prépare son sac de billes en supprimant deux billes blanches par point de trauma dont souffre le patient. Pour rappel, ce nombre de billes ne peut jamais être égal à "Seuil de trauma de l'individu" X 2. Rappelons que lorsqu'un patient atteint son seuil de trauma, les points sont supprimés au profit de l'apparition d'une folie.

Une fois la consultation réalisée, et le sac de billes préparées, l'aliéniste jauge de sa réussite.

Il tire une bille blanche : il supprime les points de trauma dont souffre son patient

Il tire une bille rouge : il ne supprime qu'un seul point de trauma. S'il en reste, le patient devra revenir.

Il tire une bille noire : la psyché du patient s'effondre peu après la séance. Il est totalement conscient de ce qu'il a vécu, à un point tel que qu'il en souffre et prend un point de trauma supplémentaire.

#### **Soigner la folie :**

L'aliéniste est un analyste de la psyché humaine et pour guérir un patient atteint d'une folie, il doit disposer selon les cas, d'un lieu calme, peu bruyant ou d'un lieu aménagé avec une table d'opérations, un divan ou un siège sur lequel sera sanglé le patient. Enfin, il lui faudra son pendule, parfois des médicaments ou produits stupéfiants, et peut être une machine à électrochocs fonctionnelle.

Pour soigner un patient atteint de folie, il lui faut un minimum de 2 séances de 5 minutes chacune, espacées d'au moins une heure

Il ne peut utiliser l'hypnose car le cerveau est dans un tel état qu'il ne comprend pas les suggestions. Il peut user de calmants ou de drogues pour aider à la guérison mais certains produits provoquent des addictions.

Au bout des 2 séances, l'aliéniste tire une bille dans son sac préparé en fonction des facteurs suivants :

- ❖ la folie est récente (moins de deux heures), retirez une bille blanche
- ❖ la folie lourde est ancienne (plus de deux heures), retirez deux billes blanches
- ❖ le patient s'est montré violent, enlevez une bille blanche
- ❖ le patient était calme, aucun changement
- ❖ la folie est intégrée à la perception du monde du patient depuis plus d'un jour ? Retirez 4 billes blanches.
- ❖ l'aliéniste a utilisé une drogue pour préparer le sujet, ajoutez une bille blanche.
- ❖ Le patient souffre de plusieurs folies différentes, retirez une bille blanche par folie supplémentaire.
- ❖ Par individu autre que le patient et l'aliéniste, présents durant la consultation, enlevez une bille blanche par individu.

Ces facteurs sont cumulatifs bien sûr

### Les résultats

- l'aliéniste tire une bille blanche, le patient est guéri de sa folie pour laquelle il est soigné.
- L'aliéniste tire une bille rouge, des progrès sont observés mais le patient a besoin d'une séance supplémentaire. L'aliéniste ne retire pas jusqu'à deux billes blanches à la prochaine session.
- l'aliéniste tire une bille noire, le patient rejette le soin et prend l'aliéniste et son équipe en grippe. Il devient plus difficile de le soigner par la suite pour cet aliéniste. Le patient fera acte de violence lors des prochaines séances.

### **Faire intervenir un autre aliéniste :**

Dans le cas où un aliéniste n'arrive pas à soigner un patient et voit ses efforts pénaliser, il peut demander à un autre aliéniste d'intervenir à sa place. Le nouvel aliéniste ne subira pas les malus de son prédécesseur. Par contre, en ce qui concerne le patient, son état reste tel que l'ancien aliéniste l'a laissé.

Dans le cas où deux aliénistes veulent agir ensemble sur la psyché d'un patient, les nombreuses recherches ont démontré que cela était impossible. Le cerveau du patient ne perçoit l'influence que d'un seul aliéniste.