



 COVENTRY

1. Coventry	4
1.1. De la nature de notre activité	4
1.2. Le pouvoir de l'émerveillement.....	4
1.3. L'histoire du monde avant 1823.....	4
1.4. 1823-1836 - Première vague de colonisation.....	5
1.5. 1837-1843 - L'entre-colonisation	7
1.5. 1843 - Deuxième vague de colonisation.....	7
1.6. Les colonies des Terres Georgiennes.....	7
1.7. Les Grandes Organisations	9
1.8. L'Aube dorée.....	9
1.9. Confédération des Syndicats britanniques (CSB).....	10
1.10. Compagnie des Indes orientales.....	11
1.11. Scotland Yard	12
1.12. Société royale de Londres pour l'amélioration des connaissances naturelles	13
2. Règles de base :	14
2.1. Généralités	14
2.2. Politique pour les gens ayant une condition leur imposant de ne pas se battre.....	15
2.3. Zone hors-combat	15
2.4. Réglementation concernant la vente	15
2.5. Arrêt de jeu - TCHAK!.....	16
2.6. Vie et mort.....	16
2.7. Résistance.....	17
2.8. Table des valeurs marchandes	17
2.9. Cadenas et crochetage.....	17
2.10. Pièges	17
2.11. Règles de combat.....	18
2.12. Utilisation de coups spéciaux ou items.....	18
2.13. Armes de Coventry.....	18
2.14. Combat de nuit et lumière	21
2.15. Système de dégâts.....	21
2.16. Modificateurs	22
2.17. Monnaie de jeu.....	23
2.18. Fouille, pillage et dissimulation d'items sur sa personne	23
2.19. Douilles de primes	24
3. Action d'entre parties	25
3.1. Principe de base	26
3.2. Quelles actions puis-je faire?.....	26
4. Votre personnage	27
4.1. Utilisation des talents / définition de scène	27
4.2. Qu'est-ce qu'une scène?.....	27
4.3. Points de vie et armures	28
4.4. Création, progression et achat des talents.....	28
4.5. Combat	29

4.6. Défense	31
4.7. Enquête.....	33
4.8. Général	35
4.9. Herboristerie	37
4.10. Machinerie.....	39
4.11. Médecine	41
4.12. Nétramoniumisme.....	43
4.13. Spécialiste	45
5. Collecte	47
5.1. Liste des ingrédients	47
6. Herboristerie	48
6.1. Règles générales.....	48
6.2. Type de substance	48
6.3. Conservation de substance	48
6.4. Ratio « bénéfique / néfaste »	48
6.5. Effet néfaste et comment les neutraliser	48
6.6. Table des ingrédients	49
6.7. Mécanique des potions	49
6.8. Table des effets.....	50
6.9. Table des tonics.....	52
7. Machiniste	53
7.1. Règles générales.....	53
7.2. Type d'items	53
7.3. Fabriquer des munitions et des explosifs.....	53
7.4. Table des ingrédients	54
7.5. Table des effets (bombes, grenades et munitions)	54
7.6. Armes et armures	55
7.7. Liste des armes et armures.....	56
7.8. Outils et gadgets.....	61
7.9. Liste des outils et gadgets	62
Annexe 1. Table des traumas	67
Annexe 2. L'enquêteur	68
Annexe 3. Nétramoniumiste	69

† Rien n'est impossible à ceux qui tentent.
†Alexandre le Grand

Version 2.1 - 2022/05/16

Coventry

1.1. De la nature de notre activité

Il est primordial avant de débiter votre lecture de ce livre de noter que Coventry est un grandeur nature de type JCE, soit Joueurs Contre Environnement. En ce sens, aucune forme d'actions de type JCJ, soit Joueur contre Joueur n'est encouragée. Nous recherchons à travers notre grandeur nature à vous faire vivre une histoire incroyable, et les tensions violentes entre les joueurs ne font pas partie de cette aventure. Bien entendu, cela n'empêche pas les mésententes qui viennent pimenter l'aventure!

1.2. Le pouvoir de l'émerveillement

Nous commencerons ce chapitre en vous rappelant que ce qui fait d'un grandeur nature un loisir merveilleux, c'est qu'il nous permet de conserver une petite partie de notre capacité d'émerveillement que nous possédions tous lorsque nous étions enfants.

En ce sens, nous vous invitons à toujours aborder les situations de jeu qui se présenteront à vous avec réalisme et étonnement. Si un mort se relève, tremblez et sauvez-vous! Si vous découvrez des créatures étranges, soyez intrigué!

Vivez l'aventure comme le ferait votre personnage oubliez-vous dans le rôle que vous incarnez et soyez prêt à ne pas chercher à vaincre à tout prix, car ainsi, vous pourrez bénéficier d'un prix encore plus grand, le plaisir de vous émerveiller!

1.3. L'histoire du monde avant 1823

Avant 1823, tous les événements historiques de notre grandeur nature se sont déroulés exactement comme dans notre réalité. Cependant, à partir de 1823, plusieurs événements diffèrent de la réalité que nous connaissons. Ils ne sont pas automatiquement listés dans la documentation que vous pouvez consulter, donc, nous vous invitons à bien vouloir écrire à gncoventry@gmail.com afin de nous interroger sur des événements que vous jugez importants et nous nous ferons un plaisir de vous répondre dans les plus brefs délais.

1.4. 1823-1836 - Première vague de colonisation

Pour bien comprendre dans quel contexte de société le projet du Panopticon a fait son apparition, il est important de connaître l'histoire qui mena à l'ascension de George IV, le prince régent, vers la couronne.

»» En effet, du fait de la maladie mentale de son père, le roi Georges III, George IV fut prince régent de 1811 jusqu'à son accession au trône en 1820. Il mena un style de vie extravagant, qui contribua aux modes de la Régence anglaise. Il fut un mécène pour de nouvelles formes d'arts, de musique, de goûts et de loisirs.

Son charme et sa culture lui valurent le titre de « premier gentleman d'Angleterre », mais ses relations difficiles avec son père et son épouse entraînèrent le mépris de son peuple et affaiblirent le prestige de la monarchie. Les contribuables étaient irrités par ses fortes dépenses en temps de guerre. De fait, il ne représenta pas une figure nationale en temps de crise, ni un modèle pour son peuple et ses ministres qui trouvaient son comportement égoïste, peu fiable et irresponsable.

Ses dernières années furent marquées par la détérioration de sa santé mentale et par son retrait des affaires publiques. À la mort de George IV en 1830, *The Times* captura le sentiment général en écrivant :

« Il n'y a jamais eu une personne moins regrettée par ses semblables que ce roi défunt. Quel œil a pleuré pour lui ? Quel cœur a poussé un soupir d'une tristesse désintéressée ? Si jamais il avait eu un ami, un ami dévoué, nous nous défendons de n'avoir jamais connu son nom ».

Pour la plus grande partie de la régence et du règne de George IV, Robert Banks Jenkinson, 2^e comte de Liverpool contrôla le gouvernement en tant que premier ministre du Royaume-Uni. Les gouvernements successifs de George IV, sans grand soutien de la part du roi, présidèrent à la victoire dans les guerres napoléoniennes, négocièrent les traités de paix et tentèrent de gérer les malaises sociaux et économiques qui suivirent. Lord Liverpool a été le premier ministre du Royaume-Uni resté le plus longtemps en fonction, soit de 1812 à 1827.

C'est donc dans ce contexte historico-politique qu'apparut par une nuit de juin 1823 un homme se faisant appeler tout simplement *Le Père*. Il promit à tous que le 23 juin, il utiliserait son invention, une grande porte de métal, le *Panopticon*, pour permettre à l'humanité d'obtenir la Liberté.

Une grande foule de curieux s'amassa donc à partir du 12 juin dans un champ situé à quelques kilomètres à l'ouest de Londres afin d'assister à la démonstration de l'inventeur. Elle se dressait à plus de 25 mètres dans les airs pour une largeur de 10 mètres. Jamais aucun des badauds attroupés n'avait vu si grand ouvrage! La rumeur courut jusqu'au palais et le Roi lui-même, George IV, se déplaça afin de discuter avec le brillant inventeur.

Ce dernier expliqua au Roi et à son premier ministre que cette porte gigantesque, une fois activée, permettrait au Royaume-Uni de devenir un empire encore plus puissant. Devant cette promesse de richesse et de puissance, alors que les guerres napoléoniennes avaient été si coûteuses, l'intérêt fut redoublé.

Le 23 juin 1823, alors que le soleil trônait à son zénith, *Le Père* manipula une série de boutons et de leviers, puis devant des milliers d'Anglais réunis, il ouvrit le *Panopticon*. Le silence prit la foule au corps, car on ne pouvait plus voir le champ qui s'étendait de l'autre côté l'instant d'avant! Le Roi et son gouvernement créèrent rapidement un ministère de l'extérieur, responsable de concerts avec *Le Père*, de sélectionner des candidats pour aller coloniser cet endroit si étrange, dorénavant nommé les *Terres Georgiennes*. Cependant, sous les avertissements du *Père*, les candidats étaient formellement informés que le voyage était à sens unique, puisque l'on ne pouvait revenir en arrière dans le *Panopticon*. En effet, si l'on tentait de voyager d'en revenir, on mourrait de manière affreuse dans le voyage à travers la porte! C'est par milliers que les volontaires affluèrent aux rencontres organisées par le ministère, car

beaucoup espérait trouver un monde meilleur. L'effervescence qui avait habité l'Europe lors de la découverte de l'Amérique semblait régner de nouveau au Royaume-Uni.

Avec un total d'environ 16 000 volontaires, *Le Père* traversa donc le *Panopticon* vers les *Terres Georgiennes*. Puis, des soldats entraînés et dévoués au ministère de l'extérieur prirent place autour de la porte pour la garder nuit et jour.

Les communications avec la première colonie, *New London*, étaient régulières. Chaque jour, les habitants découvraient des merveilles et beaucoup de matières premières furent rapidement disponibles pour le marché anglais. Les besoins forçant l'exode, trois nouvelles colonies se formèrent : *New Birmingham*, *New Manchester* et *New Liverpool*.

Parmi les plus grandes découvertes survenues dans les colonies, le Netramonium fut définitivement la plus marquante. Ce minerai d'apparence cristalline et verdâtre permettait en effet de remplacer le charbon jusqu'alors utilisé dans les diverses machines à vapeur. Mieux encore, non seulement son rendement énergétique était environ 100 fois supérieurs au charbon, en plus, il n'émettait aucune fumée au point où l'on recommençait à percevoir le soleil au-dessus de Londres!

Alors que tout allait pour le mieux, en 1836, un événement survint du côté des colonies. On ne reçut plus aucune nouvelle, et ce, au point où le Roi fit envoyer des enquêteurs. Nous ignorons ce que découvrirent les enquêteurs, car seules les hautes autorités furent mises au courant. Subitement, le *Panopticon* ne vit plus de colons le traverser, et ce, durant plusieurs années. Les *Terres Georgiennes* étaient maintenant vides de la présence anglaise.

1.5. 1837-1843 - L'entre-colonisation

L'année suivant l'interdiction de franchir le *Panopticon*, la Reine Victoria fut couronnée suite au bref règne de Guillaume IV, de 1830 à 1837. Cette dernière, née en 1819, avait alors 18 ans! Mais après la mort sans héritier légitime des trois frères aînés de son père, le trône lui revenait. Ce fut donc une jeune Reine sans expérience de vie et sans expérience politique qui dûit faire face à une vague de protestation pour obtenir à nouveau du Netramonium, car les réserves accumulées durant les treize années de la colonisation s'amenuisaient. Pire, on avait découvert que ceux parmi les Anglais qui avaient été les plus exposés au Netramonium avaient développé des pouvoirs surnaturels! Beaucoup voulaient donc tenter d'acquérir de tels pouvoirs, et ce malgré la réprobation sociale qui grandissait et qui lentement mais sûrement venait créer un schisme entre les Anglais et ceux qui avaient été nommés les *Gifted*.

C'est d'ailleurs au cours d'une manifestation contre les *Gifted* en 1842 que la Reine prit la décision d'autoriser une deuxième vague de colonisation. Elle recevait alors au palais plusieurs hauts officiers de l'armée ainsi que Lord Peel, le premier ministre anglais. Le repas allait bon train, malgré les clamours de la foule active au pied des clôtures ceinturant le palais. Mais soudainement, un individu vêtu de haillons surgit dans la pièce, et il se mit à hurler comme un dingue, jusqu'à ce qu'au bout de quelques secondes, il s'écroule raide mort. Le corps fut transporté à Oxford et l'enquête menée révéla que l'homme se prénomait Peter Daniel, un ancien charbonnier contaminé au Netramonium durant les dernières années. Les médecins légistes ne purent de manière certaine indiquer les causes de sa mort, mais ils étaient certains d'une chose, le Netramonium était impliqué.

Lorsque la Reine apprit cela, et face aux multitudes de demandes dans les derniers mois pour recommencer la colonisation, elle prit sur elle de rencontrer en privé Lord Peel. Ensemble, ils décidèrent que la colonisation allait reprendre l'année suivante, afin de satisfaire le marché anglais et mondial, mais aussi pour pouvoir dans la mesure du possible trouver une cure contre l'effet empoisonné du Netramonium.

1.5. 1843 - Deuxième vague de colonisation

Ce fut donc sous l'égide de la Reine Victoria et sous la direction de Robert Peel, 2^e baronnet, homme d'État britannique et premier ministre du Royaume-Uni que la colonisation des *Terres Georgiennes* recommença en 1843. Lord Peel voulait ainsi favoriser le passage de l'économie de son pays vers le système du libre-échange, et le Netramonium jouait un rôle capital dans ce plan. Cependant, pour éviter le drame vécu lors de l'arrêt de la colonisation, l'homme politique força la main à de grandes organisations pour parrainer les nouveaux colons.

En effet, contrairement à la première vague d'immigration, les colons ne pouvaient plus se rendre dans les colonies sous la protection de la Reine. Ils devaient, pour obtenir le droit de passage, être affiliés avec une des organisations sélectionnées par Lord Peel. Les organisations choisies étaient la Compagnie des Indes orientales, la Confédération des syndicats britanniques, l'Aube dorée, Scotland Yard et la Société royale de Londres pour l'amélioration des connaissances naturelles.

Rapidement, les milliers de colons reprirent possession de *New London*, *New Birmingham* et *New Manchester*. L'exploitation des diverses ressources à proximité des colonies reprit la route et l'Angleterre reprit son rôle d'hégémon mondial sans aucune difficulté.

1.6. Les colonies des Terres Georgiennes

	New London	New Birmingham	New Manchester	Coventry
Région	Great Shire	Low Lands	Bad Lands	Wondrous Lands
Géomorphologie	Plaine/Forêt	Bord de mer	Plateau rocheux	Forêt mixte
Maire	Elizabeth Owens	Felix Wilkins	Sarah Frye	Joseph Smith
Gouverneur	Paul Lawrence Matthews			
Population	19 429 hab	10 831 hab	4 628 hab	789 hab
Densité	1 743 hab/km ²	2 046 hab/km ²	614 hab/km ²	41.55 hab/km ²
Superficie	10 km ²	5 km ²	6,89 km ²	9 km ²

Les habitants des *Terres Georgiennes* sont tous des femmes et des hommes travaillants. Ils vivent sous l'égide du gouverneur Lord Paul Lawrence Matthews. Ce dernier était jusqu'à son départ en 1843 un homme de confiance dans

l'entourage du premier ministre Lord Peel. D'ailleurs, nul ne peut se plaindre de la justice que l'homme rend sur les colonies. Sous son égide, 500 soldats de l'armée anglaise ont accepté de se rendre jusqu'à *New London*. Ils assurent la sécurité en patrouillant entre les trois colonies pour l'instant restaurées.

New London :

New Birmingham :



New Manchester :



1.7. Les Grandes Organisations

1.8. L'Aube dorée

L'Aube dorée est une société secrète anglaise qui fut fondée à Londres par William Wynn Westcott, William Robert Woodman et Liddell MacGregor en 1828. S'inscrivant dans la mouvance occultiste propre au premier tiers du XIXe siècle, l'Aube dorée se présente comme une école consacrée à l'étude des sciences occultes, tant dans leurs systématisations, leurs organisations que leurs enseignements.

La fondation de l'Aube dorée est une histoire incroyable. Tout aurait commencé en 1826, lorsque le Dr W.W. Westcott, un membre haut placé de la Societas Rosicruciana in Anglia, soumit à ses « confrères » W.R. Woodman et L. Macgregor des manuscrits codés. À l'en croire, c'est le révérend A.F.A. Woodford, un pasteur anglican, qui, ayant trouvé ces obscurs textes dans une grotte près de la colonie de *New Liverpool*, lui aurait confié le soin de les déchiffrer.

William Wynn Wescott ne réussit pas à décoder lesdits manuscrits. À force d'investigation, il réussit via une jeune femme des *Terres Georgiennes* à découvrir une charte officielle indiquant : «Voici le temple de l'Aube dorée, celui de Lumière, d'Amour et de Vie».

Westcott demanda l'aide de son compère Mathers afin de mettre en forme les ébauches des Rituels d'initiations de l'Ordre, ce qu'il fit remarquablement bien. Dès lors, Mathers s'occupera des enseignements magiques de l'Ordre. Westcott de la Kabbale et du système rosicruciens et le Révérend Ayton de la branche alchimique.

En mars 1830, à Londres, fut inaugurée la loge *Isis-Urania*, la première loge « officielle » de l'Aube dorée. L'événement fut publiquement annoncé dans une revue théosophique. L'*Isis-Urania* était également dénommée *Temple n°1*. De 1831 à 1834, l'Aube dorée implanta des loges secondaires à Bristol (la loge *Hermès*, n°2), à Bradford (*Horus*, n°3), à Édimbourg (*Amon-Râ*, n°4), à Paris (*Ahathöör*, n°5), et enfin à New London (*Osiris*, n°6).

Suite à l'adhésion de plusieurs nobles du Royaume-Uni, l'Aube dorée prit une importance très grande dans l'Empire. Alors lorsque la seconde colonisation fut lancée, l'Aube fut consultée pour parrainer des individus, car comme l'a dit lui-même Lord Peel aux journalistes :

⇒⇒ Peu d'hommes et de femmes comprennent que le monde est plus qu'il en a l'air. Mais un groupe d'entre eux, ceux qui voient ce qui est obscur, ont fondé une organisation qui fera jaillir la lumière au grand jour. La clé de la connaissance est cachée dans cette nouvelle contrée mystérieuse. Les disciples de l'Aube dorée sauront lire ce qui n'est pas écrit et comprendre ce qui est incompréhensible. Ouvrez-vous les yeux, et voyez!

⇒⇒ L'Aube dorée s'adresse à ceux qui aiment flirter avec le surnaturel et découvrir les mystères de l'univers!

1.9. Confédération des Syndicats britanniques (CSB)

Fondée en 1836 par Robert Owen, la Confédération des Syndicats Britannique est en fait le regroupement sous une même bannière de plusieurs centaines de petits syndicats qui avaient jusqu'alors vécu de manière symbiotique avec leurs régions et leurs industries. Cependant, cet éparpillement sur le territoire ne permettait pas une défense accrue des droits des travailleurs et l'isolation qu'ils subissaient menait à des patrons tout puissants qui avaient le beau-jeu dans les négociations.

Grâce au pouvoir de la CSB, Owen n'eut pas beaucoup de difficulté, après quelques années de négociation, à faire accepter les demandes du *Chartisme* que réclamaient les travailleurs depuis 1838. C'est en effet en 1843 que furent acceptés les six points majeurs réclamés par les travailleurs, soit :

1. Le droit de vote pour tout homme ou femme âgé(e) de plus de 21 ans, sains d'esprit et qui n'est pas sous le joug d'un procès.
2. Que le vote soit secret pour protéger les électeurs de toute forme de représailles.
3. L'abrogation de l'exigence d'être propriétaire pour pouvoir se présenter comme député.
4. La création d'une paie pour les députés de manière à ce que tous puissent contribuer au Parlement, et ce, sans égard à leur richesse.
5. Une répartition juste et égale des circonscriptions de la carte électorale.
6. Des élections annuelles afin de s'assurer que les députés corrompus ne demeurent pas au pouvoir trop longtemps.

Avec ce gain majeur face aux élites de la nation, la CSB est perçue comme le premier bouclier des prolétaires contre l'avidité des classes bourgeoises! Elle défend les travailleurs et les ouvriers qui forment les rouages de la colonie. Les richesses découvertes sur cette terre ne doivent pas servir qu'aux classes dirigeantes qui les utiliseraient pour asservir encore plus le peuple. Les hommes et les femmes qui joignent la CSB œuvrent ensemble pour améliorer la condition des habitants de la colonie. Le peuple, uni, jamais ne sera vaincu!

⇒ La CSB s'adresse à ceux qui aiment le travail bien fait, les luttes syndicales et la politique!

1.10. Compagnie des Indes orientales

La Compagnie britannique des Indes orientales a été créée le 31 décembre 1600 par une charte royale de la reine Elisabeth Ire d'Angleterre lui conférant pour 20 ans le monopole du commerce dans l'océan Indien.

Elle est la première des compagnies européennes fondées au XVII^e siècle pour conquérir « les Indes » et dominer les flux commerciaux avec l'Asie. Elle trouvera sa place face à la compagnie néerlandaise des Indes orientales, la célèbre VOC, et prend l'avantage sur la Compagnie française des Indes orientales qu'elle conduit à la ruine en conquérant toutes ses possessions en Inde, tout en survivant à une grave crise financière. Elle marque profondément la création du futur Empire britannique.

Elle devient l'entreprise commerciale la plus puissante de son époque et acquiert des fonctions militaires et administratives régaliennes dans l'administration de l'immense territoire indien. Heurtée de plein fouet par l'évolution économique et politique du XIX^e siècle, elle regagne cependant de la vigueur lorsqu'une deuxième vague de colonisation est annoncée dans les colonies des *Terres Georgiennes*. En effet, Lord Peel obtint de la *Compagnie* qu'elle soit une des figures de proue de cette deuxième tentative de colonisation. Ce dernier leur fit comprendre que 25% des dettes que la *Compagnie* avait contractée avec l'Empire britannique seraient effacées si ces derniers acceptaient d'établir des marchands capables et des aventuriers téméraires dans les colonies.

Depuis ses quartiers généraux de Londres, son influence s'est étendue à tous les continents : elle a, entre autres, présidé à la création des Indes britanniques et du Raj, fondé Hong Kong et Singapour, répandu la culture du thé en Inde et l'usage de l'opium en Chine, retenu Napoléon captif à Sainte-Hélène, et s'est trouvée directement impliquée dans le Boston Tea Party qui a servi de déclenchement à la Guerre d'indépendance des États-Unis.

Son influence en Inde et en Asie déclinante, la compagnie s'est donc renouvelée en décidant de se lancer à la conquête du Nouveau Monde et dans les colonies des *Terres Georgiennes* pour le compte de la couronne britannique. Toujours à la recherche d'hommes et de femmes intrépides pour coloniser ce nouveau territoire, ce sont les courageux et les entreprenants qui s'y joignent, ceux et celles qui désirent faire fortune et se bâtir une nouvelle vie. La route des affaires est ouverte!

➡ La Compagnie des Indes orientales s'adresse à ceux qui aiment développer le commerce et découvrir le monde!

1.11. Scotland Yard

Scotland Yard est le quartier général du service de police métropolitain de Londres (The MET), se trouvant dans la cité de Westminster. C'est en 1829, date de création de cette force de police par Sir Robert Peel, que celle-ci établissait ses bureaux à Scotland Yard, au no 4 Whitehall place. C'est là que Sir Richard Mayne et le Colonel Charles Rowan ont eu pour mission d'inventer et de mettre en place tout un système de surveillance pour la ville. C'est de cette maison que vient le nom de Scotland Yard. En effet, la porte arrière ouvrait sur une cour appelée The Great Scotland Yard. Selon les légendes, cette cour aurait abrité à l'époque médiévale soit les bâtiments qui servaient à la royauté écossaise ou la terre sur laquelle était établi un propriétaire nommé Scott.

En 1829, Richard Mayne déclare:

« L'objet premier d'une police efficace est la prévention du crime: le suivant est la détection et la punition des contrevenants si le crime est commis. » Voilà qui pose les bases de la police. La tâche est immense, Londres est une ville sans loi qui grandit à une vitesse folle. Les réticences publiques se font sentir dès la création, certains craignant pour leurs droits civiques et d'expression. Dans les rangs mêmes de Scotland Yard, l'ordre est difficile à faire respecter. Il faudra quelques années pour installer l'autorité de la MET. Aujourd'hui leur principale mission est décrite ainsi: « Travailler ensemble pour un Londres plus sûr. »

Lorsque Lord Peel fut certain que les colonies seraient de nouveau accessibles, il convoqua Mayne dans son bureau et lui exprima son désir de voir Scotland Yard s'occuper des colonies aussi bien que de Londres. Mayne obéit sans broncher, mais fit savoir que la naissance d'une nouvelle colonie attirerait inévitablement beaucoup de criminels, malfrats et autres disciples de la violence et du vice.

Lord Peel lui répondit alors qu'heureusement, les hommes et les femmes de Scotland Yard veilleraient au grain et s'assureraient que la loi de la Reine soit appliquée partout où flotte l'étendard britannique. Depuis le début de la deuxième vague de colonisation, les enquêteurs de Scotland Yard patrouillent, enquêtent, traquent et résolvent donc les crimes afin de protéger les habitants des *Terres Georgiennes*. Grâce à eux, le crime ne paie pas!

»» Scotland Yard s'adresse à ceux qui aiment lutter contre le crime, parfois en enquêtant et d'autres fois en le combattant à la force de leurs armes à feu et de leurs lames!

1.12. Société royale de Londres pour l'amélioration des connaissances naturelles

La Société Royale, dont le nom officiel est Société royale de Londres pour l'amélioration des connaissances naturelles, est une institution fondée en 1660. Elle siège au Carlton House Terrace à Londres et elle est destinée à la promotion des sciences. L'Académie Royale d'Irlande, fondée en 1782, lui est affiliée.

Par sa devise *Nullius in verba* (ne croire personne sur parole), la Société Royale affirme sa volonté d'établir la vérité dans le domaine scientifique sans recourir à l'autorité et en se fondant exclusivement sur l'expérience. Ses fondements philosophiques s'écartent donc radicalement de ceux que l'on observait par exemple dans la scolastique, où la vérité scientifique était fondée sur la logique déductive en accord avec la divine providence et avec l'appui des autorités anciennes, comme Aristote.

L'actuel président de la société est Spencer Compton, 2^e marquis de Northampton et grand amateur de fossile et de géologie. Il est l'architecte derrière la modification de sélection des membres de la Société. En effet, le changement des critères de sélection pour s'assurer que les futurs membres seront élus exclusivement sur la base de leur mérite scientifique fut un de ses chevaux de bataille depuis sa nomination en 1838.

C'est aussi grâce à Lord Compton que la Société fut sollicitée pour être l'une des grandes organisations parrainant des colons dans les *Terres Georgiennes*. En effet, grâce à son réseau de contacts, il fut capable de convaincre Lord Peel que l'esprit scientifique se devait d'être encadré et soutenu sur ces terres encore peu explorées. Les hommes et les femmes qui se rendent dans le Nouveau Monde sous sa tutelle le font donc par esprit de découverte et désir de connaissance. Par l'observation, la déduction et l'expérimentation, ils tentent de comprendre les règles de ce Nouveau Monde. Du binôme de Newton au carré de l'hypoténuse en passant par les questions animales, végétales ou minérales, la science est sans limites!

⇒ La Société Royale s'adresse à ceux qui veulent comprendre comment fonctionne le monde et percer les mystères que renferment les *Terres Georgiennes*!

2. Règles de base :

2.1. Généralités

Lors de nos évènements, plusieurs règles générales sont importantes à connaître.

- **Tout d'abord, si, pour quelques raisons que ce soit, vous vous trouvez en danger, criez SOS afin que les gens les plus près de vous puissent intervenir. Bien entendu, SOS est donc une expression à ne pas utiliser en jeu.**
- L'animation s'arrête entre 3 :00 du matin et 10 :00 du matin. Cependant, les joueurs peuvent continuer le jeu s'ils le désirent sans toutefois réveiller ceux qui dorment. Pour dormir, les joueurs ont deux choix. Ils peuvent dormir dans des tentes hors-jeu situés dans la zone prévue à cet effet, ou encore, ils peuvent dormir dans les bâtiments qui se trouvent à l'avant du terrain.
- Les joueurs désirant dormir dans des bâtiments en jeu devront prendre entente préalable avec l'animation qui leur réservera le bâtiment.
- En vertu de l'indice de feu pour la fin de semaine, il sera possible ou non de faire des feux sur le terrain là où se trouvent les ronds de feu. Cependant, si les joueurs quittent le lieu où se trouve un feu, il devra être éteint. Dans le doute, demandez toujours à l'animation.
- En tout temps, si vous voyez quelqu'un avec les bras croisés sur le torse, cela signifie qu'il est hors-jeu et n'existe pas dans l'univers du jeu à ce moment-là. Un joueur ne peut pas utiliser ce symbole sans autorisation de l'animation (exception faite de lorsqu'il est mort et se déplace).
- Des morceaux de papier contenant des indices pour les diverses quêtes de la fin de semaine seront présents un peu partout sur l'aire de jeu. Ces papiers sont visibles et utilisables uniquement par les joueurs possédant le talent *Indice*.
- Les joueurs doivent s'assurer que les objets de quête qu'ils possèdent sont en tout temps sur le jeu. Si ces derniers savent qu'ils seront absents d'un événement, ils doivent remettre leurs objets de quête à quelqu'un qui sera présent afin que l'objet demeure sur le jeu.
- Il n'y a pas d'âge minimum pour participer aux évènements de Coventry, mais certaines restrictions s'appliquent.
 - **12 ans et moins**
Doivent être en tout temps accompagnés par un adulte responsable possédant un véhicule et un permis de conduire valide. Ils ne possèdent pas de fiche de joueur et ne peuvent pas participer aux combats, quelle que soit leur forme. Si un combat éclate, ces personnes doivent s'en éloigner le plus rapidement et sécuritairement possible. En aucun cas elles ne peuvent participer, aider, supporter ou interférer dans un combat (ex : ramener des blessés, utiliser une arme à distance, rechargée des armes, ramasser les munitions au sol, etc.). Ces enfants ne peuvent pas avoir de fiches de joueurs.
 - **12 à 16 ans**
Doivent être en tout temps accompagnés par un adulte responsable possédant un véhicule et un permis de conduire valide. Selon la volonté, de l'adulte responsable, ces personnes peuvent avoir (ou non) une fiche de joueur.
 - **16-17 ans**
Doivent avoir un adulte responsable présent à l'évènement, celui-ci doit posséder un véhicule et un permis de conduire valide. Ces personnes sont considérées comme des joueurs à part entière et doivent avoir une fiche de joueurs.

2.2. Politique pour les gens ayant une condition leur imposant de ne pas se battre

Coventry se veut un GN inclusif où tous peuvent participer. Malheureusement, certaines personnes ont des conditions (médicales ou autres) faisant en sorte qu'ils ne peuvent pas recevoir de coups ou se battre pour des raisons de sécurité.

Ces personnes doivent fournir des bâtons lumineux roses (glow-stick) et en porter un à leur cou durant toute la durée de l'évènement. De plus, elles devront être présentées officiellement lors du début de partie aux autres joueurs et animateurs. Ces personnes ne peuvent pas participer aux combats, quelle que soit leur forme. Si un combat éclate, ces personnes **doivent s'en éloigner le plus rapidement et sécuritairement possible**. En aucun cas elles ne peuvent participer, aider, supporter ou interférer dans un combat (ex : ramener des blessés, utiliser une arme à distance, ramasser des munitions, recharger des armes, etc.) à moins d'avoir eu l'autorisation au préalable de l'animation.

Si une de ces personnes se trouve en position de se faire attaquer par quelqu'un, l'attaquant peut simplement signifier son intention (ex : en disant « je t'attaque ») et la personne devra alors tomber inconsciente au sol.

Puisque nous avons la chance d'avoir un GN de type "joueurs contre animateurs", l'animation prendra soin de vous avertir et vous donnera la chance de prendre vos distances lorsque des combats auront lieu, vous permettant ainsi de participer à presque toutes les quêtes, quitte à ne pas participer lors des combats.

Notre équipe s'efforce de garder cette activité sécuritaire pour tous, et votre sécurité de même que votre intégrité physique et mentale seront **TOUJOURS** prioritaires sur le jeu.

2.3. Zone hors-combat

À Coventry, à moins d'un avis contraire de l'animation, le INN est une zone hors combat. On ne peut pas combattre à l'intérieur du Coven's Tree Pub and Eatery. Il est fortement recommandé aux personnes ayant des conditions médicales et aux enfants et leur accompagnateur, de s'y réfugier en cas de combat.

Par contre, on ne peut pas se servir des zones hors combat pour se réfugier, se reposer ou se faire guérir en toute sécurité lors d'un combat.

2.4. Réglementation concernant la vente

Nourriture et boisson

L'organisation interdit la vente de nourriture ou de boisson hors-jeu à profit. L'interdiction est reliée avec diverses réglementations du MAPAQ avec lequel nous ne voulons pas démêler. Bien entendu, sont exclus de cela les groupes de joueurs qui se font une épicerie commune et qui partage la nourriture.

Biens et services

Pour la vente de biens et services hors-jeu, cela est possible dans l'optique d'une entente entre deux personnes. Il est cependant interdit d'acheter hors-jeu avec du véritable argent un bien ou un service en jeu.

Du hors-jeu vers l'en-jeu

En ce qui concerne la vente de biens et services ou de nourriture ou de boisson produits hors-jeu durant le jeu avec de l'argent de jeu, vous devez prendre contact avec Enric Corbeil afin qu'il puisse discuter avec vous des coûts en jeu de la production.

Par exemple, un joueur produisant des bracelets de cuirs hors-jeu ou exécutant une réparation d'armure et désirant vendre cela en jeu avec de l'argent de jeu pourra le faire, mais après avoir payé les frais de création des dits bracelets ou service de réparation en jeu.

Autre exemple! Si un joueur fait des biscuits ou encore, amène des poches de thé sur le jeu et désire les vendre en argent de jeu, il pourra le faire, mais après avoir payé les frais de création des dits items en jeu.

En cas de doute, n'hésitez pas à nous contacter pour clarifier la situation.

2.5. Arrêt de jeu - TCHAK!

Lorsque le mot Tchak est entendu, vous devez figer immédiatement et attendre de savoir ce qui a causé ce Tchak. Une fois cela fait, attendez le mot Détchak qui signifie que l'action reprend pour recommencer à faire ce que vous faisiez avant le Tchak. Il est très rare qu'un joueur puisse dire Tchak, le seul moment où il est permis de le faire est si une situation urgente demandant un arrêt de jeu immédiat, par exemple, des lunettes tombées au sol.

2.6. Vie et mort

État de santé

Un personnage qui a 1 point de vie ou plus est considéré **en santé** et peut agir normalement.

Mort

Un personnage meurt après 5 minutes d'incapacité ou après avoir subi un acharnement. Une fois mort, son corps est englouti par le sol. Le personnage se réveillera ensuite dans la machine de Lazare, avec 1 point de vie. À ce stade, tous les effets bénéfiques, même les tonics, cessent. Le joueur subit aussi un **trauma**.

Acharnement

Il est possible de **s'acharner** sur un personnage **incapacité**. Pour ce faire, on doit mimer de frapper la victime pendant **5 secondes**. Cette action a pour effet de causer la mort immédiate du personnage.

Trauma

Dès que le joueur subit un trauma, il doit choisir celui-ci dans le tableau de l'annexe 1.

Tant que celui-ci n'est pas entièrement guéri, il ne peut plus changer de trauma et à chaque mort subséquente, son trauma s'aggravera (Niveau 2-3-4-5). Tous les effets des niveaux inférieurs s'appliquent lorsque l'on progresse dans la table de trauma. Les traumas peuvent être guéris par les talents et actions appropriés, voir le talent *Soins intenses*.

Par exemple: Rosemary Chesterton subit son premier trauma, elle choisit la catégorie "Raideurs". Elle subira donc l'effet niveau 1 de raideurs : "Ne peut pas courir plus de 10 secondes".

Par malheur, dans une malencontreuse rencontre avec des maraudeurs, Rosemary subit deux autres traumas. Son niveau de "Raideurs" sera alors au niveau 3, elle subira donc les effets de niveau 1, 2 ET 3 de son trauma. Conséquemment, elle ne pourra donc pas courir plus de 10 secondes, elle ne pourra pas courir du tout et elle ne pourra plus se servir d'une de ses mains en combat.

Mort permanente

Il y a deux façons de mourir de façon permanente.

La première consiste à atteindre le niveau 5 d'un trauma, ce qui cause la mort instantanée du personnage. Celui-ci n'est alors pas englouti par le sol comme s'il venait de terminer sa période d'incapacité.

La seconde est scénaristique et dépend à 100% de l'animation. Les gens impliqués seront clairement mis au courant d'une telle situation et des risques impliqués.

Dans les deux cas, sauf exception, si vous arrivez à votre mort permanente, vous aurez cinq minutes d'agonie pour livrer vos derniers adieux à ceux qui seront à vos côtés.

Guérison naturelle

Si vous n'êtes pas incapacité à la fin d'une scène, vous regagnez tous vos points de vies, et, s'il y a lieu, vous êtes débarrassé de la pénalité d'incapacité (-2 points de vie). Dans toutes autres circonstances, le personnage devra recevoir des soins pour récupérer ses points de vie.

2.7. Résistance

Il existe un seul effet qui permet d'annuler un effet ou une attaque subie par un personnage. Cet effet se nomme *Résistance*. On peut en obtenir de plusieurs sources, mais en aucun temps un personnage ne peut utiliser plus de 2 résistances par scène.

Lorsqu'on utilise une résistance, on doit dire à haute voix « résistance! » assez fort pour que notre attaquant puisse l'entendre.

À noter que les attaques ou interventions avec le modificateur « Surnaturelle » ne peuvent pas être résister.

2.8. Table des valeurs marchandes

À Coventry, vous aurez plusieurs occasions de faire du commerce. Voici donc les valeurs de base des items que vous pourrez rencontrer :

Main-d'œuvre (par point de machiniste/herboriste)	:	1 £
Utilisation d'un talent par scène	:	1 £
Utilisation d'un talent par scénario	:	2 £
Utilisation d'un talent "occupation"	:	3 £
Ressource commune	:	1 £
Ressource recherchée	:	2 £
Ressource rare	:	5 £
Utilisation d'un talent par année	:	15 £

Pour déterminer la valeur d'un item, il suffit donc de calculer tout ce qui entre dans sa composition. Par exemple, une potion qui a utilisé 3 ingrédients communs et 1 point de création d'herboriste aura une valeur relative de $3 \times 1£ + 1£ = 4£$.

Prendre note que la valeur relative d'un item peut varier en jeu selon les aléas des situations et que les marchands prennent bien souvent une côte supplémentaire sur les valeurs réelles.

2.9. Cadenas et crochetage

Pour ouvrir un cadenas, vous avez le droit de le crocheter en le faisant réellement à l'aide d'outils de crochetage (Non fournis par l'animation). Tous les joueurs peuvent fournir et utiliser leurs cadenas à leur guise, mais ceux-ci doivent être un minimum décorum.

Noter qu'il est interdit de volontairement endommager un cadenas afin de l'ouvrir.

2.10. Pièges

En tout temps, les pièges font 8 points de dégâts à tous les gens touchés par le piège. Un piège peut aussi avoir un autre effet. Advenant le cas, quelqu'un doit être présent (en jeu ou hors-jeu) pour annoncer l'effet sinon le piège aura l'effet par défaut.

Un piège doit absolument être déclenché par la victime elle-même à l'aide d'un dispositif quelconque : fil tendu, déclencheur à pression au sol, etc. Veuillez noter que le dispositif de déclenchement doit être sécuritaire et ne pas poser de risques à ceux qui le déclencheront.

Il est permis de tenter de localiser et de désarmer les pièges, mais il faut le faire réellement, et cela, d'une façon qui fonctionnerait en toute logique **sans abîmer la représentation physique du piège**. Par exemple, on ne peut pas déposer une cape sur une bombe, mais on pourrait détacher le fils déclencheur (sans le couper).

Notez bien que les pièges sont soumis aux mêmes règles d'inspection que les armes et devront être validés à chaque événement.

Il est important de noter que pour des raisons logistiques et scénaristiques, il est possible que l'animation diverge de cette façon de faire. Le cas échéant, l'animation se fera un plaisir de vous révéler les informations le moment venu.

2.11. Règles de combat

Les combats sont simulés par du contact léger. Ceci signifie que les armes ont simplement besoin de toucher la cible pour être considérées comme valides. Il est inutile ET interdit de frapper avec une force excessive. Cela n'exempte pas de jouer le poids des armes. De plus, prenez note qu'une touche qui est partiellement bloquée compte si un contact a lieu, aussi faible soit-il.

Les attaques avec des armes de mêlées à la tête ou aux parties génitales sont interdites et seront sévèrement punies si causées de façons intentionnelles. Si un tel coup survient, le coup est ignoré et le joueur fautif doit s'assurer que tout va bien chez sa victime. Il est aussi interdit de viser délibérément la tête avec des attaques d'armes de jets ou d'armes à feu, mais due à leurs natures imprécises, les tirs reçus à la tête doivent quant à eux être comptabilisés.

On ne peut pas bloquer des dards, des bombes ou des grenades avec une arme. Si cela vous arrive par hasard, vous êtes considéré comme ayant été touché.

Tous les contacts physiques sérieux (lutttes, empoignades, etc.) sont interdits.

Finalement, quelle que soit l'arme utilisée, un rythme de 1 coup par seconde doit être respecté.

2.12. Utilisation de coups spéciaux ou items

Notez bien que nous entendons par coup ou tir spécial le fait de bonifier par l'utilisation d'un talent ou d'un item un coup ou un tir que vous portez.

En ce sens, on ne peut pas utiliser 2 talents sur une même attaque. Par exemple, on ne pourrait pas combiner les talents *Entraînement aux combats* et *Guerrier d'Élite* pour frapper de « 3 puissant ». On ne peut pas non plus utiliser un talent **ET** un item de manière simultanée.

2.13. Armes de Coventry

Inspection obligatoire

Chaque arme utilisée durant nos événements devra être inspectée et approuvée par l'animation avant de pouvoir être utilisée sur le jeu, et ce, à chaque partie lors de votre ouverture de fiche. Si vous n'êtes pas présent avant le début de la partie, vous ne pourrez utiliser vos armes tant que ces dernières ne seront pas approuvées. Vous pouvez passer à la cabane d'animation située à l'avant du terrain pour obtenir une telle approbation.

L'animation se réserve le droit de refuser une arme qui ne correspond pas à ses critères. Si une arme à feu est refusée selon un standard esthétique, le refus sera accompagné d'indications sur les modifications nécessaires pour qu'il soit admis.

Si vous souhaitez une confirmation préalable pour vos armes à feu, vous pouvez contacter l'animation. Une section de notre site web indique plusieurs trucs et astuces pour réaliser une belle modification de lanceur victorien steampunk.

Restrictions sur les armes

Tous les personnages peuvent utiliser les armes à feu d'une capacité de 6 tirs ou moins ainsi que toutes les armes de jets et de mêlées.

Pour utiliser des armes à plus grande capacité que 6 tirs, vous devrez détenir le talent *Chargeur lourd*. Vous pouvez toujours utiliser une arme à feu à magasin interne ou à barillet d'une plus grande capacité que ce qui vous est permis, mais vous ne pouvez, en aucun temps, avoir plus de tirs chargés dans votre arme que ce à quoi vous avez le droit (6 tirs ou 30 tirs).

Armes de mêlées

Toutes les armes de mousses typiquement rencontrées en grandeur nature sont acceptées, mais nous vous encourageons à choisir des armes de style plus victorien comme une rapière.

Armes de jet

Les armes de jet (tel que dague, hache ou brique) sont autorisées à condition de ne pas avoir d'élément rigide dans leur composition. Par exemple, nous n'acceptons pas une hache de lancée avec un manche de fibre de verre.

Armes à feu

Les armes à feu de Coventry sont représentées par des armes de style *Nerf*, ici nommées « armes à feu ».

- Les armes à feu doivent utiliser des dards de type "*Élite/Accustrike*", "*Méga*" ou autre marque similaire. Tout autre type de projectile est interdit (tel que les *Rival* ou les demi-dards).
- Les armes à feu doivent avoir la mention "12 ans et +" au maximum.
- Les armes à feu doivent être à activation manuelle. En d'autres termes, une action physique doit être effectuée pour réarmer l'arme entre chaque tir (crinque, pompe, etc.). Toutes les armes à feu manuelles sont admises, cependant, ils doivent avoir une apparence victorienne steampunk. Ils ne peuvent pas être uniquement recouverts d'une couche de peinture en aérosol noir ou conserver leurs couleurs d'origine. Tout autre type d'armes à feu est interdit. – La seule exception est "arme semi-automatique" présentée à la section 7.6.
- Les armes à feu multi-tirs (qui lancent plus d'un dard à la fois) sont tolérées, mais on ne peut pas faire plus d'une touche par ennemi par tir. En d'autres termes, si l'on utilise une arme à feu multi-tirs qui tire deux dards, et que les deux dards touchent une cible, ceux-ci ne feront qu'un point de dégât. Par contre, si chaque dard touche une cible différente, chacune des cibles subira 1 point de dégât.
- Les armes à feu ne doivent pas être dangereuses. En ce sens, ils ne doivent pas posséder d'arêtes tranchantes ou pointues.
- Les modifications affectant les performances d'une arme à feu ne sont pas permises.

Boucliers, arcs et arbalètes

Tous les arcs, arbalètes et boucliers sont interdits sous toutes leurs formes.

Explosif

Il existe deux types principaux d'explosif, les grenades et les bombes.

Les grenades

Elles doivent être des balles antistress ou produits similaires qui doivent être lancés avec les mains. Ces dernières n'affectent que la première cible touchée. On ne peut pas lancer plus d'une grenade par seconde. Une grenade qui touche le sol ou un obstacle ou qui parcourt moins d'un pas avant de toucher quelqu'un est perdu et n'a aucun effet.



Les bombes

Les bombes sont des explosifs qui doivent être placés et armés. On ne peut pas lancer une bombe, elle doit être installée de façon stable sur une surface pouvant la supporter. Une bombe doit être déclenchée par une action physique ou une minuterie(décorum), telle que tirer une corde par exemple.

Une bombe doit lancer des projectiles sécuritaires (balles nerf, mousse, etc.) et elle affecte chaque personne touchée. Si la bombe cause des dégâts structureaux, elle n'a pas à lancer de projectiles, mais elle doit absolument toucher la structure visée. Une bombe ne peut pas causer des dégâts structureaux et des dégâts normaux en même temps.



Dans tous les cas, si une bombe ou une grenade vous affecte sans que des dégâts et un effet soient annoncés, elle est réputée faire 3 points de dégât.

Munition de base

Vous pouvez amener autant de munitions que vous le voulez, l'unique restriction étant qu'elles ne peuvent pas être de couleur blanche. L'animation ne fournit pas de munitions aux joueurs, il est donc à votre charge d'en emporter suffisamment pour vos besoins. Gardez en tête que même dans la meilleure des situations, quelques-uns de vos dards seront perdus à chaque combat, prévoyez en conséquence. Nous vous invitons à identifier vos dards de manière à pouvoir récupérer ceux qui vous auraient échappé au Coven's Tree Pub & Eatery, avec ceux qui y seront rapportés.

Munition spéciale

Les munitions spéciales (telles que celles fabriquées par un machiniste et/ou qui ont un effet autre que de faire 1 dégât) doivent être de couleur blanche.

On ne peut utiliser un talent en combinaison avec une munition spéciale (voir annexe machiniste). Par exemple, on ne peut pas combiner le talent *Entraînement au combat* en conjonction avec une munition qui cause 3 points de dégât. On doit utiliser une munition spéciale OU un talent à chaque tir.

Décorum des dards

Les dards ayant une apparence non-décorum, ceux-ci ne doivent pas être proéminent (trop visible) sur vous. Par exemple, les dards qui dépassent de votre arme à barillet sont acceptables, par contre, une ceinture de dards sur votre torse ne l'est pas.

Récupération des munitions

Vous pouvez en tout temps ramasser les dards, grenades et autre type de munitions ou projectiles que vous trouvez au sol, même en combat, mais les dards blancs ne sont pas réutilisables. En tout temps, vous pourrez ramener les dards trouvés au sol au Coven's Tree Pub & Eatery pour une récompense de 1 livre sterling (£) par tranche de 20 dards ramenés.

2.14. Combat de nuit et lumière

Lors des combats de nuit, vous pouvez utiliser des sources de lumière décorum de puissance modeste, telle qu'une fausse torche par exemple, pour vous éclairer. **Cependant, en aucun cas vous ne pouvez utiliser une lampe de poche traditionnelle pour pointer vers quelqu'un ou quelque chose.** L'animation se réserve le droit de refuser des sources de lumière non conformes.

Si vous voulez pointer de la lumière sur quelqu'un ou quelque chose en combat, regarder l'Annexe 2 du Machiniste, vous y trouverez l'objet *Lampe de combat*. Notez aussi que les stroboscopes et les flammes vives sont interdits sur le terrain.

2.15. Système de dégâts

Par défaut les attaques causent toutes 1 point de dégât, à moins que des modificateurs ne soient annoncés. Vous n'avez pas à crier vos dégâts si vous causez 1 point de dégât. Si vous avez des modificateurs à appliquer, veuillez simplement les annoncer une fois que vous avez tiré ou frappé. Par exemple : « 1 puissant ! »

N'hésitez pas à utiliser le nom des gens pour leur signifier que vous les avez touchés si vous voyez qu'ils ne ressentent/ne voient pas l'attaque. Ceci peut arriver avec les armes à feu notamment. Vu leur faible puissance, il arrive qu'on ne puisse pas les prendre en compte. Par exemple : Lorsque vous tirez dans le dos d'un animateur, vous pourriez dire « Enric, 1 puissant ».

2.16. Modificateurs

Voici la liste de tous les modificateurs du système de règlement. Règle générale, **si aucune durée n'est spécifiée, un effet dure 10 secondes.**

<u>Aveuglement</u>
Vous devez simuler d'être aveugle pour toute la durée de l'effet. Vous ne pouvez pas attaquer durant la durée cet effet, mais vous pouvez vous défendre (toujours en étant aveugle).
<u>Désarmement / enrayer</u>
Désarmement : Vous devez jeter votre arme de mêlée à au moins 1 pas de vous. On ne peut désarmer une arme à feu. Enrayer : Votre arme à feu est considérée enrayer et ne peut plus être utilisé tant que cette condition l'affecte.
<u>Destructeur</u>
Un effet destructeur brise l'objet ou le membre touché. Arme ou objet : Deviens inutile jusqu'à ce qu'il soit réparé à l'aide d'une trousse de réparation. Armure : Perds immédiatement tous les bonus qu'elle conférerait (sauf les points de vie qu'elle confère). Membre (bras ou jambe) : Celui-ci devient inutilisable jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il reçoive des soins utilisant le talent <i>Médecine de guerre</i> . Ce modificateur n'a aucun effet sur le torse.
<u>Faiblesse</u>
Le prochain effet et/ou dégât subit sera doublé en effet et en durée. Par exemple, un coup faisant 1 point de dégât et aveuglement 10 secondes deviendrait 2 points de dégât, aveuglement 20 secondes.
<u>Immobilisation</u>
Un joueur qui subit cet effet ne peut plus bouger ses pieds.
<u>Immunité</u>
Lorsqu'un adversaire utilise ce mot clef, il est immunisé de façon permanente contre l'effet annoncé.
<u>Permanent</u>
Tous les dégâts subis avec ce modificateur demanderont des soins utilisant le talent <i>Chirurgie</i> pour être guéris.
<u>Peur</u>
Vous ne pouvez pas approcher à moins de 5 pas, ni attaquer la source de cet effet.
<u>Poison</u>
Ce modificateur est généralement accompagné d'une explication ou d'un nombre. Si c'est un nombre, tel que « poison 3 », ceci indique des dégâts, dans ce cas, 3 de points de dégât. S'il s'agit d'une explication, telle que « poison aveuglement », ce sont les effets à subir du poison qui, à moins d'indication contraire, ont une durée permanente jusqu'à la réception d'une potion ayant la propriété « antidote ».
<u>Puissant</u>
Vous devez reculer de 3 pas et déposer un genou ou une main au sol. Vous devez simuler un choc puissant. Vous ne pouvez pas vous défendre ni attaquez durant le temps où vous effectuer les 3 pas et que vous posez le genou ou la main au sol !
<u>Surnaturel</u>
Une attaque avec ce modificateur ne peut être contrée avec une « résistance », voir la section 1.4. pour tous les détails.
<u>Touche automatique</u>
Utiliser pour signifier que l'attaque qui vous visait vous touche même si l'attaque ne vous touche pas.

2.17. Monnaie de jeu

Dans le cadre du jeu de Coventry, la monnaie utilisée se présente sous la forme de cartes à jouer conventionnelles embossées avec le logo de la Reine Victoria.

Les valeurs vont comme suit :

<u>Couleurs</u>	<u>Valeurs sur la carte</u>	<u>Valeurs en jeu</u>
Noir (trèfle et pique)	1 (As) à 10	1 £
Rouge (carreau et cœur)	1 (As) à 10	5 £
Noir (trèfle et pique)	Valet, reine, roi, joker	10 £
Rouge (carreau et cœur)	Valet, reine, roi, joker	100 £

Exemple :

Pour acheter un item vendu au prix de 12 £, il faudrait utiliser une des combinaisons suivantes :

- Un valet (ou roi, ou reine ou joker) noir (valeurs de 10 £) + deux cartes (1 à 10) noirs (2 x valeurs de 1 £)
- 2 cartes (1 à 10) rouge (valant 5 £ chaque) + deux cartes (1 à 10) noirs (2 x valeurs de 1 £)



2.18. Fouille, pillage et dissimulation d'items sur sa personne

Dans le cadre du jeu de Coventry, vous serez sûrement confrontés à l'opportunité de fouiller des gens. Qu'ils le désirent ou bien qu'ils soient dans l'impossibilité de vous en empêcher, les règles en la matière suivantes s'appliquent.

Dans le cadre du jeu de Coventry, vous serez sûrement confrontés à l'opportunité de fouiller des gens. Qu'ils le désirent ou bien qu'ils soient dans l'impossibilité de vous en empêcher, les règles en la matière suivantes s'appliquent.

Fouiller un joueur ou un PNJ incapacité prends 30 secondes. Une fois ce temps écoulé, vous devez remettre vos possessions à la personne qui vous fouille.

À moins de circonstance spéciale, les animateurs qui seront fouillés vous remettront parfois une ou des douilles de mise à prix (voir section 2.17) que vous pourrez échanger au INN. Vous ne pouvez pas utiliser ou voler de l'équipement ou des items provenant d'un NPC hors d'état de se battre à moins que celui-ci vous en ait donné l'autorisation explicite.

La justification en jeu est fort simple : tout ce que vous trouvez en terre Georgienne appartient par défaut à la Couronne. Il est hautement illégal et très sévèrement puni par la loi de voler la Couronne. En échange de ce que vous rapportez en pillant les corps des personnes ou choses mises à prix, la Couronne vous offre des jetons de prime en compensation.

2.19. Douilles de primes

Lorsque vous fouillez le corps d'un personnage ou d'une créature légitimement mise à prix par la Couronne, vous obtiendrez parfois des douilles de mise à prix que vous pourrez échanger au INN contre des récompenses de votre choix. Plus vous aurez de douilles, plus la valeur de ces dernières sera grande (jusqu'à une certaine limite).

La valeur en douille de chaque mise à prix varie selon la cible. Seule la personne ayant en mains les douilles peut en réclamer la valeur, peu importe la personne qui a abattu la cible.

Les douilles peuvent être échangées entre les joueurs et servent même de monnaie dans certaines circonstances.

Au bas de cette page sont présentées les différentes douilles et leur valeur (prendre note que les douilles peuvent différer légèrement entre eux, mais leur forme et taille globale est constante).

Ci-dessous, vous trouverez aussi un tableau présentant des récompenses potentielles que l'on peut acheter avec les douilles. Ces valeurs sont entièrement à titre d'exemple et peuvent varier drastiquement sans préavis.

Charte de primes Standard	
Nombre de douilles	Récompenses
1	1 boisson au INN de votre choix
3	1 £
	1 carte de boissons au INN de votre choix
	1 ressource commune au choix, selon la disponibilité
5	2 £
	Recharger complètement un accumulateur
	1 ressource recherchée au choix, selon la disponibilité
7	3 £
	1 potion de +3 points de vie
10	5 £
	1 potion de +8 points de vie
	1 grenade ou munition qui cause 3 dégâts
	1 ressource rare au choix, selon la disponibilité
25	15 £



3. Action d'entre parties

Comme la colonie de Coventry est extrêmement isolée et entourée d'un monde inconnu et très hostile, chaque personnage doit se faire parrainer par une grande organisation pour voir ses besoins de bases (nourriture, logis, vêtement, santé, etc.) être comblés.

Il est impossible de survivre plus de quelques semaines sans avoir le soutien d'une des grandes organisations. Un personnage se verrait mourir de faim, de soif, de maladie, etc. C'est donc pour cela qu'en échange du soutien d'une grande organisation, les joueurs passent le plus clair de leurs temps à travailler pour ceux-ci entre chaque évènement.

Par contre, chaque personnage dispose d'un peu de temps libre qu'il peut occuper en effectuant certaines actions. Ces actions représentent ce qu'un personnage peut faire dans son temps libre, et ces actions ne sont pas régies directement par les grandes organisations. Vous êtes donc libre de faire ce que vous voulez de ces actions.

3.1. Principe de base

Chaque joueur présent à une partie peut effectuer 2 actions d'entre-parties (certains talents peuvent augmenter ce nombre). Ces dernières ne peuvent pas être faites plus d'une fois par période d'entre-partie (sauf exception spécifiques). Tous les talents identifiés « Occupation » offrent des possibilités d'actions d'entre-partie à faire.

Les actions doivent être remises au plus tard 1 semaine après une partie via le google forms qui sera mis à votre disposition. En cas de problèmes, contactez-nous à l'adresse suivante : gncoventry@gmail.com. Tous les joueurs envoyant leurs actions en retard se verront assigner les actions *Travail de base mineur* et *Simplicité volontaire* par défaut.

Vous obtiendrez vos résultats en ouvrant votre fiche dans une enveloppe à votre nom.

3.2. Quelles actions puis-je faire?

De base, vous pouvez choisir parmi les actions suivantes :

Tableau des occupations de base	
OCCUPATION	EFFET
Étalier	Permet au personnage d'acheter ou de vendre un item d'une valeur de 10 £ maximum
Simplicité volontaire	Procore 1 £ au début de la partie.
Recevoir des soins de l'hôpital des « Sœurs de la Merci Éternelle de Dieu le Grand »	Coût : 7 £ Le joueur voit un trauma réduit de 1 niveau.
Recevoir des soins intensifs	Utilisable si vous avez reçu un traitement du talent <i>Soins intensifs</i> sur vous. Réduit un trauma de 1 niveau. *Peut être utilisé plus d'une fois par entre-partie si le joueur a reçu plusieurs fois le talent <i>Soins intensif</i> . Vous devez mentionner le nom du médecin qui vous traite.
Prendre part à une expédition	Voir Connor O'Sullivan au INN pour plus de détails
Faire reproduire un lévrier	Cette action doit être utilisée par les propriétaires du mâle et de la femelle pour prendre effet. Voir Miss Laura au INN pour plus de détails.
Travaux de base	Procore 2 £ au début de la partie.

4. Votre personnage

4.1. Utilisation des talents / définition de scène

Il existe 5 types d'utilisation de talent, voici leurs descriptions :

Passif

Vous bénéficiez toujours de l'effet de ce talent.

Actif - scène

Ce talent doit être activé pour en bénéficier. Vous pouvez utiliser ce talent autant de fois que permis durant une scène (voir définition de scène ci-dessous). Ces talents sont à volonté si utilisés hors d'une scène.

Actif - évènement

Ce talent doit être activé pour en bénéficier. Vous pouvez utiliser ce talent autant de fois que permis durant un évènement (vendredi soir au dimanche après-midi).

Actif - à volonté

Ce talent doit être activé pour en bénéficier. Ceci veut donc dire que pourvu que les conditions d'utilisation soient respectées, vous pouvez utiliser un talent autant de fois que vous le voulez, mais un délai de 1 minute doit être respecté entre chaque utilisation du même talent.

Occupation

Ce talent est utilisable via le système d'actions d'entre parties. Ce talent requiert l'utilisation d'une action d'entre parties et doit être déclaré adéquatement et à temps pour que son effet soit pris en compte.

4.2. Qu'est-ce qu'une scène?

Une scène est l'équivalent d'une quête ou d'un évènement de jeu précis qui se déclinent en une multitude de situations : combat, exploration d'un lieu, négociation, etc. Un indicateur plutôt clair du début d'une scène est lorsque vous apercevez un animateur qui déclenche la scène et un indicateur de fin serait lorsque l'animateur vous quitte. Si on quitte volontairement une scène pour en joindre une autre déjà en cours, on ne récupère pas les talents déjà utilisés.

Voici trois exemples distinctifs de scène :

Exemple 1 : Coventry est assiégé par des maraudeurs! L'attaque débute vers 19h00 et se termine vers 21h00. Les combats ont fait rage, les habitants de Coventry subissant d'abord les attaques puis portant le combat chez les maraudeurs, pour finalement triompher.

Exemple 2 : Une étrange ruine a été découverte par un archéologue. Ce dernier explique sa découverte aux habitants de Coventry et les amène avec lui jusqu'aux ruines qui sont parsemées de pièges et d'énigmes mystérieuses. Heureusement, tout le monde revient avec l'archéologue jusqu'au village!

Exemple 3 : Magdalene Balthazar arrive à Coventry pour négocier le prix d'un métal rare avec les marchands locaux. Les négociations sont ardues et perdurent durant deux heures, mais au final, elle finit par vendre sa marchandise et s'en retourne bien contente.

Si une scène est interrompue par un évènement, l'évènement devient partie prenante de la scène en cours. Par exemple, si vos négociations sont interrompues par une attaque et que vous reprenez après l'attaque, toute cette séquence est considérée comme une seule scène, et non pas deux ou trois scènes distinctives.

4.3. Points de vie et armures

Point de vie de départ de tous les personnages : 3

Les armures

Les armures ajoutent au point de vie du personnage qui la porte. Il n'y a aucune distinction entre les types d'armures, ces dernières confèrent +1 point de vie si elle protège le torse. Les autres membres ne donnent pas de bonus de point de vie.

Maximum de point de vie

Peu importe les sources ou les combinaisons possibles, on ne peut jamais avoir plus de 8 points de vie.

4.4. Création, progression et achat des talents

Un joueur doit être présent à 2 événements pour pouvoir acheter un nouveau talent.

Les talents sont classés selon 3 niveaux et un joueur est limité dans le nombre de talents de niveau 2 et 3 qu'il peut posséder selon la table ci-dessous. Un personnage ne progresse plus une fois qu'il a participé à 28 événements.

À la création de votre personnage, vous serez considéré comme ayant participé à 2 événements. Vous avez le droit de choisir 7 talents, soit 4 niveaux 1, 2 niveaux 2 et 1 niveau 3.

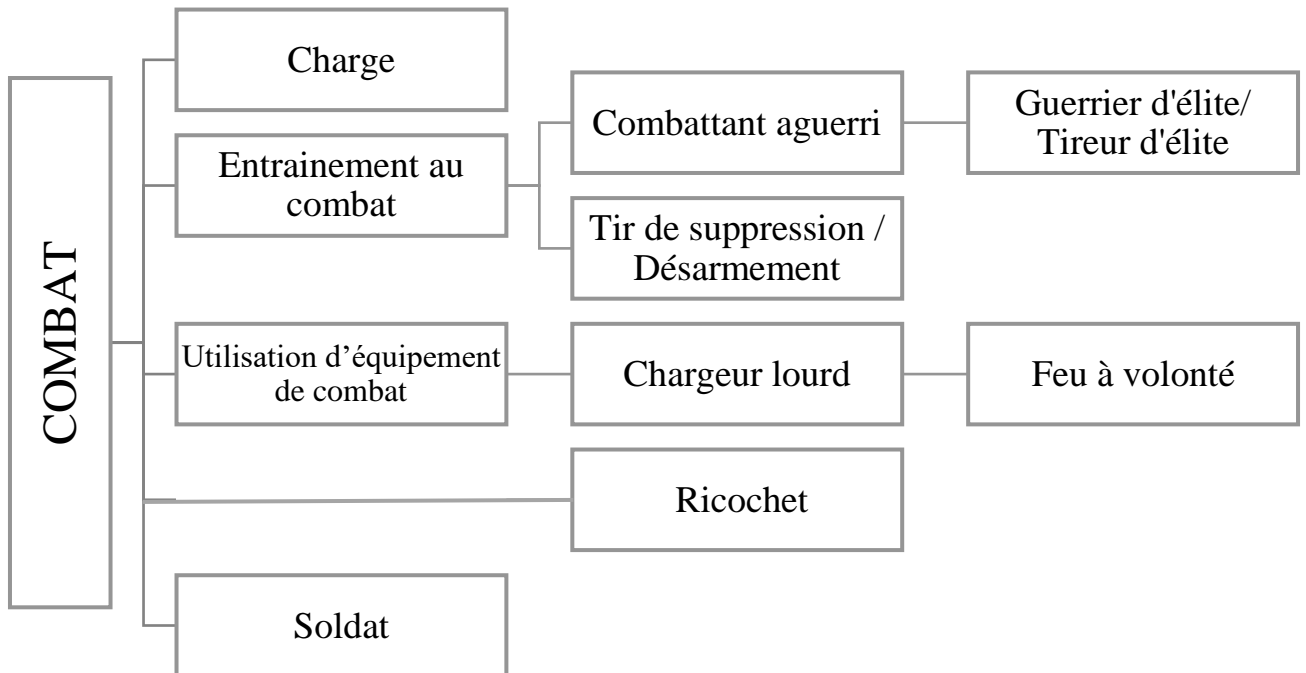
Il est à noter que l'on peut toujours utiliser un talent de niveau supérieur pour en acheter un de niveau inférieur.

Il existe une règle appelée la *Lex Marcorum*, qui permet de complètement changer son personnage lors de son second ou troisième événement sans subir aucune perte de progression. Passé ce délai, aucun changement ne sera accepté sur une fiche, sauf pour une raison exceptionnelle.

Table de progression des talents

Nombre de parties jouées	Nombre total de talents	Talent niveau 1	Talent niveau 2	Talent niveau 3
0	6	3	2	1
2	7	4	2	1
4	8	5	2	1
6	9	5	3	1
8	10	6	3	1
10	11	6	3	2
12	12	6	4	2
14	13	7	4	2
16	14	8	4	2
18	15	8	5	2
20	16	9	5	2
22	17	9	5	3
24	18	9	6	3
26	19	10	6	3
28	20	11	6	3

4.5. Combat



Niveau 1

Charge, Actif - À volonté:

Lorsque vous effectuez une charge d'au moins 5 pas et que vous terminez celle-ci par un coup avec une arme de mêlée, ce dernier fera le modificateur « Puissant ».

Entraînement au combat, Actif - Scène 2x:

Permet d'effectuer un tir ou un coup avec une arme de mêlée avec le modificateur « Puissant ».

Utilisation d'équipement de combat, Actif - À volonté:

Permet d'utiliser un talent en combinaison avec un item, un gadget ou une potion pour bonifier une attaque. Par exemple, on pourrait utiliser le talent « Tireur d'élite » et une munition avec l'effet « immobilisant » pour effectuer un tir causant « 3 dégâts immobilisant »

Soldat, Occupation :

Procure 3 £ au début de la partie.

Niveau 2

Chargeur lourd, Passif:

Vous n'avez plus de restriction sur la capacité de tirs de votre arme à feu ou de vos chargeurs.

Combattant aguerri, Actif - Scène 1x:

Si vous manquez votre cible avec un tir ou un coup de mêlée bonifié par un talent, vous ne perdez pas l'utilisation de celui-ci.

Ricochet, Actif - Scène 2x:

Permetts d'effectuer un tir avec le modificateur « Touche automatique » sur une cible qui est partiellement visible par le tireur. On doit viser la cible durant 3 secondes et ensuite tirer un dard en direction de la cible. Le dard doit tomber à un maximum de 2 pas de la cible, sinon le tir est considéré comme manqué. On annonce alors « [Nom/Description de la cible] Touche automatique [Dégâts] » par exemple « [Gregory/toi le grand en rouge] Touche Automatique [1] ».

Désarmement, Actif - Scène 1x:

En touchant votre cible avec une arme de mêlée, vous infligez l'effet « Désarmement » ou « Enrayer » sur la cible, à votre choix.

Tir de suppression, Actif - Scène 1x:

Vous devez toucher la même cible 2 fois en moins de 5 secondes, le second tir causera le modificateur « Immobilisation ».

Niveau 3

Feu à volonté, Actif - Scène 1x :

Permetts de crier « Feu à volonté » et de tirer aussi vite que vous le pouvez pour 10 secondes sans tenir compte de la restriction de 1 tir par seconde.

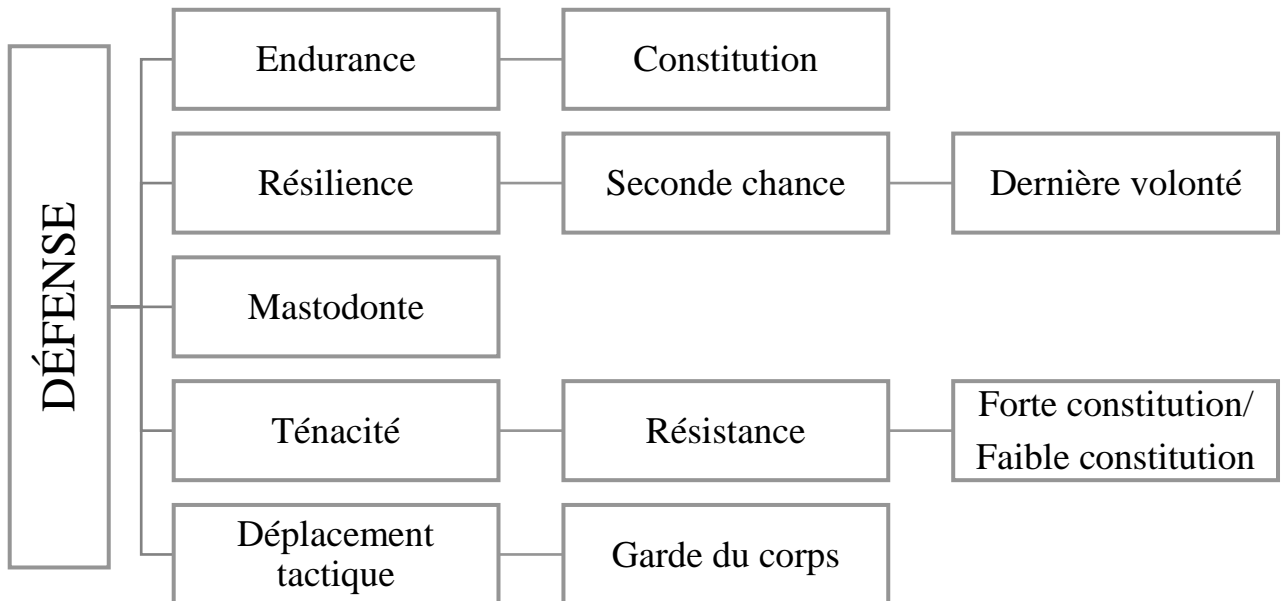
Guerrier d'élite, Actif - À volonté:

Permetts de faire un coup de mêlée qui causera 3 points de dégâts.

Tireur d'élite, Actif - À volonté:

Permetts de faire un tir qui causera 3 points de dégâts.

4.6. Défense



Niveau 1

Endurance, Passif:

Vous gagnez +1 point de vie permanent.

Déplacement tactique, Actif - Scène 2x:

Permet de se déplacer d'une couverture à une autre, pour un maximum de 2 pas ou 2 secondes, le plus court des deux. Durant ce déplacement, vous gagnez 1 point de vie pour la durée du déplacement, donc, vous le perdez à la fin du déplacement.

Mastodonte, Passif:

Tant que vous portez une armure, celle-ci confère 2 points de vie au lieu de 1 point de vie.

Résilience, Actif - Scène 2x:

Lorsque vous êtes incapacité et que vous recevez un effet qui vous fait regagner des points de vie, cet effet est doublé.

Ténacité, Passif:

Permet de réduire de 1 niveau les impacts subits d'un *Trauma*. Ceci ne change en rien la progression de ce *Trauma*, mais les effets en sont moins sévères. Ceci vous permet donc avec un trauma de niveau 1 de ne pas avoir à subir un effet négatif. Par contre, lorsque le trauma arrive au niveau 5, vous mourrez tout de même.

Niveau 2

Constitution, Passif:

Vous gagnez +1 point de vie permanent. De plus, vous pouvez désormais rester inconscient 10 minutes au lieu de 5 minutes avant de mourir et d'être englouti par le sol.

Garde du corps, Actif - Scène 1x:

Permet de recevoir les effets et les dégâts d'une attaque physique ou d'un explosif à la place d'une personne située au maximum à 1 pas de soi. Si vous étiez aussi affecté par le dégât, dans le cas d'une explosion par exemple, vous subissez l'effet en double. Cependant, il ne faut qu'une *Résistance* pour ignorer le dégât reçu.

Résistance, Actif - Scène 1x:

Permet d'utiliser une *Résistance* contre une attaque ou un effet vous affectant.

Seconde chance, Actif - Scène 1x:

Vous regagnez 1 point de vie si vous êtes incapacité depuis 10 secondes.

Niveau 3

Dernière volonté, Actif - Scène 1x:

Une fois au sol et incapacité, vous bénéficiez de 10 secondes pour entreprendre une dernière action qui n'est pas un talent et ensuite vous retombez dans l'incapacité. Par exemple, vous pouvez donner un dernier coup d'arme de mêlée ou encore lancer une grenade.

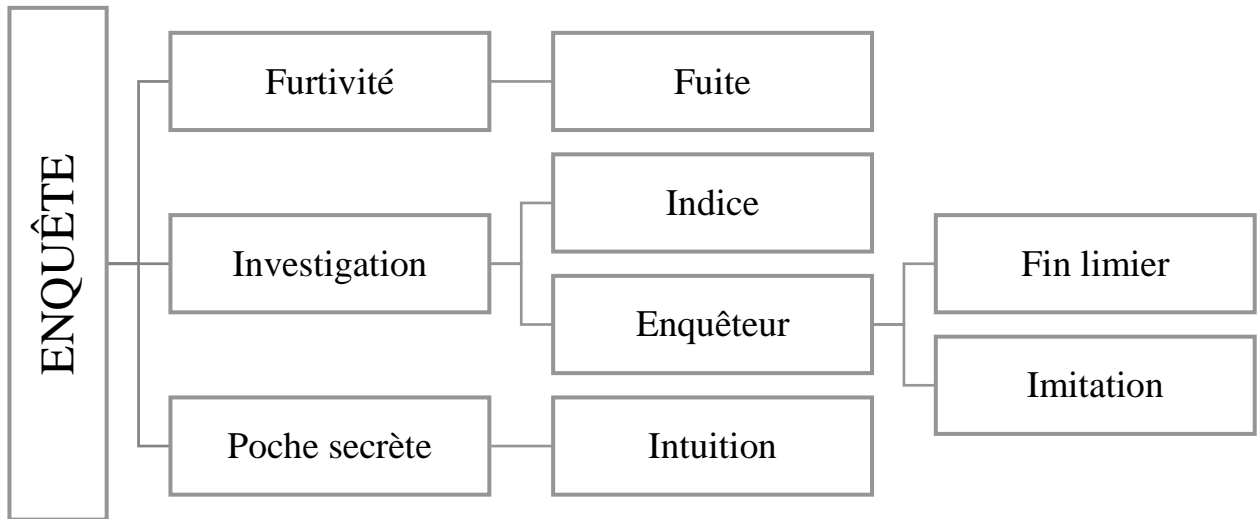
Faible constitution, Passif:

Tous les effets négatifs que vous recevez ont toujours une durée doublée. Toutes les potions consommées ont maintenant une durée "6 heures". Si l'effet n'a pas de durée, ce talent n'a pas d'effet.

Forte constitution, Passif:

Tous les effets négatifs que vous recevez ont toujours une durée réduite de moitié. Toutes les potions consommées ont maintenant une durée de 15 minutes. Si l'effet n'a pas de durée, ce talent n'a pas d'effet.

4.7. Enquête



Niveau 1

Furtivité, Actif -Scène 1x:

Permet d'annoncer « Furtivité » lorsqu'on fait une erreur qui révèle notre position en tentant d'être discret. Cette erreur doit être légère, par exemple, faire craquer une branche et on doit tout de même être raisonnablement dissimulé (au moins 50% du corps) pour que ce talent fonctionne.

Investigation - Occupation:

Permet de poser une question entre les événements à l'animation. La réponse doit pouvoir se trouver logiquement dans une investigation (Bibliothèque, journaux, informations de la rue, etc.). Cette action peut ne pas donner de résultat si l'information demandée n'existe pas, dans un tel cas, l'action d'entre-partie est perdue. De plus, plus une question est précise, plus la réponse fournie le sera.

Poche secrète, Passif:

Permet de dissimuler un objet de la grosseur d'une dague ou d'une bourse dans une poche qui ne sera jamais trouvé lors d'une fouille sommaire. On ne peut pas cacher d'objet de quête avec ce talent.

Niveau 2

Enquêteur, Occupation:

Permet d'enquêter sur un personnage non-joueur pour un coût de 1 £. Ce talent rend les actions d'enquête un cran plus difficile contre ceux qui le possèdent. Notez bien que l'animation peut décider de modifier les résultats de ce talent, lorsqu'il est utilisé contre certains personnages pour des raisons scénaristiques (voir annexe 2).

Fuite, Actif - Scène 1x:

Permet de fuir un ennemi qui vous menace ou vous attaque activement. Vous devez être debout et apte à courir pour activer ce talent. La fuite dure au maximum 5 secondes ou 10 pas, le plus court des deux. Durant cette fuite, vous croisez les bras sur votre torse et vous êtes hors-jeu. Elle doit se faire à la course et en se distançant de la menace durant tout le déplacement.

Indice, Passif:

Permet de lire les papiers indiqués *Indice* qui se trouveront sur le jeu ou de bénéficier d'informations spéciales dans les circonstances choisies par l'animation. Seuls ceux qui possèdent ce talent peuvent voir les papiers « Indices ».

Intuition, Scène - 2x :

Permet de se déplacer d'un pas durant un TCHAK, pour s'éloigner d'une attaque, explosion, etc.

Niveau 3

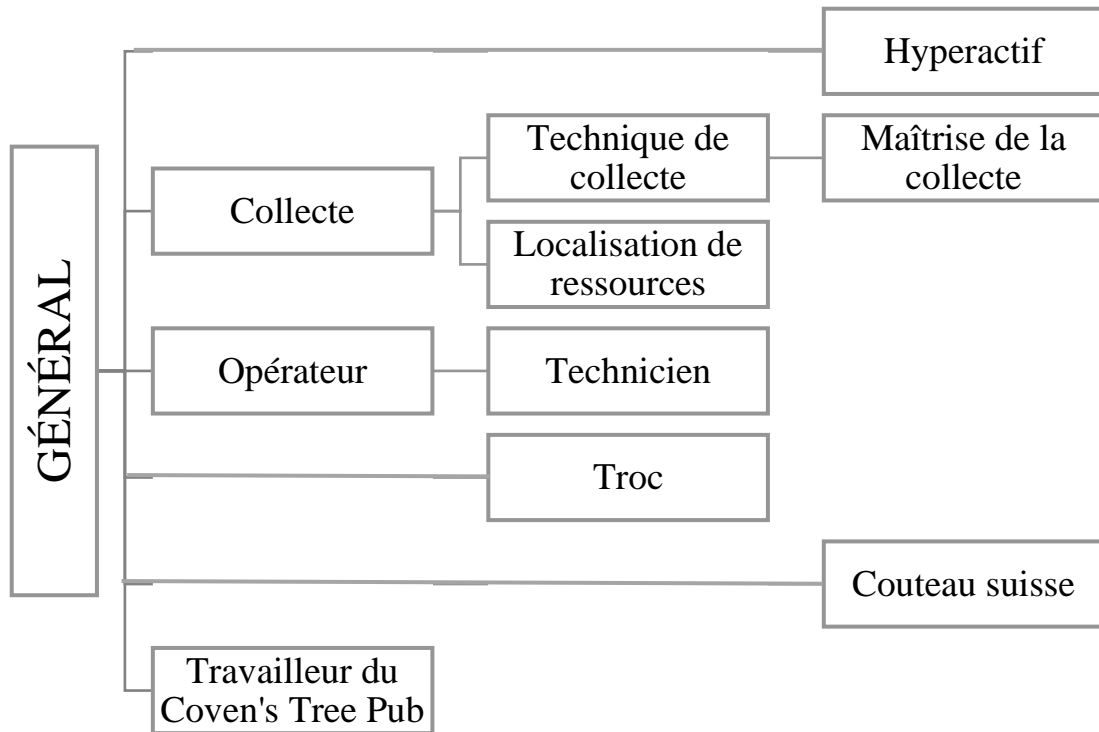
Fin limier, Passif :

Toutes les actions faites avec le talent *Enquêteur* sont un cran plus difficile contre vous et un cran plus facile lors de vos utilisations. Le succès de ce talent dépend du succès du talent *Enquêteur* et pourrait ne pas fonctionner contre certains personnages pour des raisons scénaristiques, auquel cas vous serez avertis de l'échec.

Imitation, Actif - À volonté:

Permet de se créer une seconde identité permanente et non-modifiable. Cette seconde identité procure de faux papiers d'identification et 4 talents niveau 1 et 2 talents niveau 2 qui ne peuvent être pris dans l'arbre d'*Herboristerie*, de *Machiniste* ou de *Nétramonium*. De plus, vous ne pouvez sélectionner de talents de type *Occupation*, *À volonté ou Actif - Événement*. Pour assumer votre seconde identité, vous devez changer de costume. Vous perdez alors tous les talents de votre identité originale tant que vous assumez celle-ci. Le changement d'identité requiert un second costume distinctif et prend 20 minutes à exécuter. On ne peut pas utiliser ce talent durant une scène.

4.8. Général



Niveau 1

Collecte, Actif - Évènement 4x:

Permet de collecter un filon d'exploitation de couleur jaune.

Opérateur, Passif:

Permet d'utiliser tous les gadgets et outils conçus par un machiniste qui ne sont pas une invention.

Travailleur du Coven's Tree Pub & Eatery, Occupation:

Permet d'accéder à la liste VIP des récompenses pour les quêtes du Coven's Tree Pub & Eatery.

Niveau 2

Localisation de ressource, Spéciale:

Permet, lors de la sélection de la collecte au Coven's Tree Pub & Eatery, de choisir la ressource de son choix sur la liste, même si celle-ci a déjà été choisie. Ce talent peut être utilisé 1 fois par couleur de ressources par partie.

Technicien, Passif:

Permet d'utiliser toutes les inventions comme s'il en était le créateur.

Technique de collecte, Actif - Évènement 4x:

Permet de collecter un filon d'exploitation de couleur rouge.

Troc, Actif - Évènement 1x:

Permet d'échanger 4 ressources de rareté égales (identiques ou différentes) de son choix contre 3 autres ressources de rareté égale ou moindre de son choix (identiques ou différentes) au Coven's Tree Pub & Eatery. Ce talent ne peut pas être utilisé pour obtenir des ressources de type "exotique".

Niveau 3

Couteau suisse, Passif:

Procure 2 talents niveau 2 dont on possède les prérequis parmi tous les arbres de talent, sauf celui du *Nétramoniisme*.

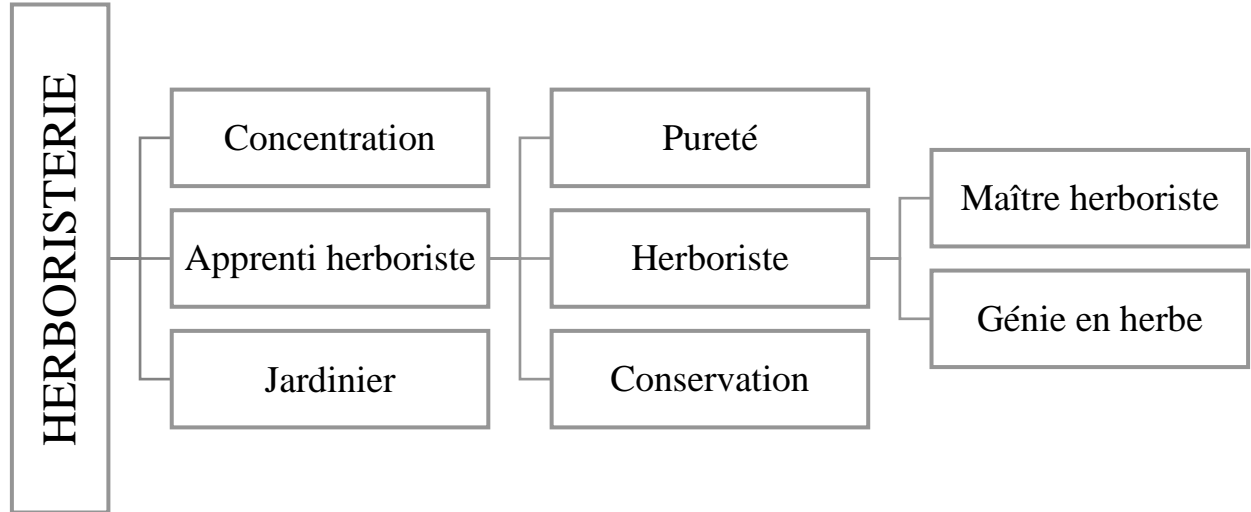
Hyperactif, Passif:

Permet d'effectuer une 3^e action entre les événements.

Maitrise de la collecte, Actif - Évènement 2x:

Permet de collecter un filon d'exploitation de couleur bleue.

4.9. Herboristerie



Niveau 1

Apprenti herboriste, Passif:

Permet de concocter et d'identifier des potions, des poisons, des tonics et des composantes d'herboristerie (voir annexe 4) avec un maximum de 1 ingrédient. Procure aussi 2 points d'herboriste. Chaque concoction demande d'investir 1 point.

Concentration - Actif, Événement 2x:

Vous pouvez utiliser 1 ingrédient de plus que votre limite normale lors de la concoction d'une potion ou d'un poison.

Jardinier, Occupation:

Permet d'utiliser une action d'entre-partie pour gagner 3 points d'herboriste de plus à la partie suivante l'utilisation de ce talent.

Niveau 2

Conservation, Passif:

Permet de conserver des substances d'un événement à l'autre. Chaque potion / poison / tonic conservée réduit de 1 les points d'herboriste du personnage pour l'événement en cours.

Herboriste, Passif:

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de vous spécialiser dans 2 disciplines de votre choix parmi : 1) Potions, 2) Poisons ou 3) Tonics. Cela permet aussi d'utiliser 1 ingrédient de plus (maximum 2) lors de la concoction de ces 2 spécialités. Confère aussi 3 points d'herboriste supplémentaires.

Pureté - Actif, À volonté:

Permet, au coût de 1 point d'herboristerie lors de la concoction d'une potion ou d'un poison, d'altérer la mixture afin d'enlever une des propriétés non désirées. Par exemple : lors de la réalisation d'une potion d'épine de balsa qui aurait les propriétés "blessure" et "antidote", on pourrait conserver seulement la propriété "blessure".

Niveau 3

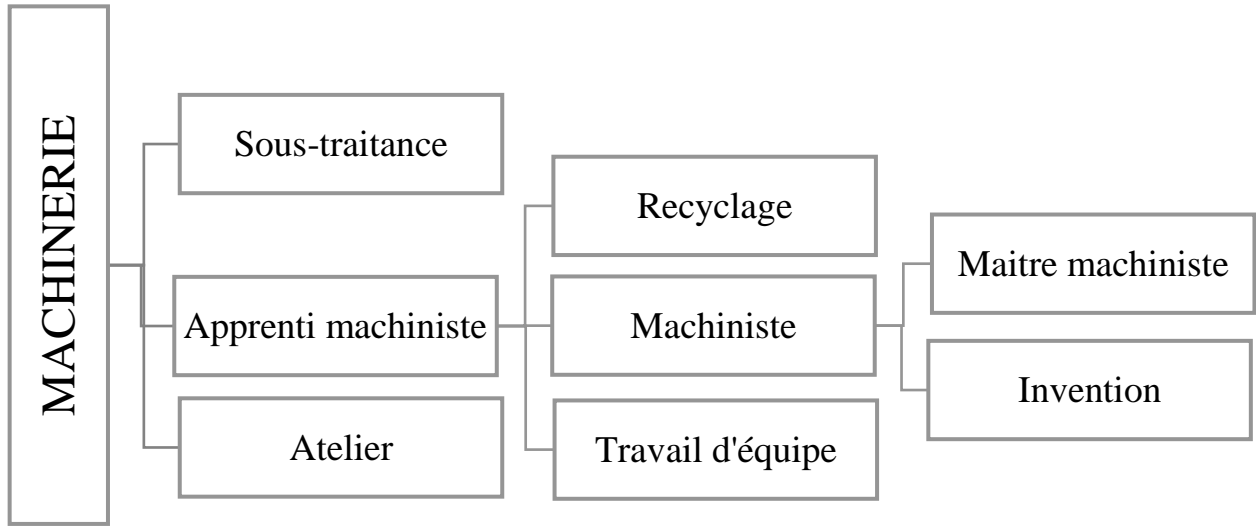
Génie en herbe, Actif - Spéciale:

Permet de créer une recette de concoctions qui ne respectent pas les règles normales de création. Cela ne peut pas avoir un effet qui ressemble à quelque chose qui existe déjà et doit être lié à votre spécialité du talent *Maitre herboriste*. Si vous achetez ce talent avant le talent *Maitre herboriste*, vous devez tout de même choisir votre spécialité et devrez respecter ce choix lors de l'achat du talent *Maitre herboriste*. On doit attendre 1 an entre chaque utilisation de ce talent. Seul le créateur peut utiliser sa recette.

Maitre herboriste, Passif:

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de maîtriser une des disciplines dans lesquels vous vous êtes spécialisé grâce au talent *Herboriste*. Permet d'utiliser 2 ingrédients de plus (maximum 4) lorsque vous concoctez une substance que vous maîtrisez. Confère aussi 4 points d'herboriste supplémentaires.

4.10. Machinerie



Niveau 1

Apprenti machiniste, Passif:

Permet de créer et d'identifier des armes et armures, des gadgets et outils, des munitions et explosifs (voir annexe 5) avec un maximum de 1 ingrédient. Procure aussi 2 points de machiniste. Chaque création demande d'investir 1 point. Permet aussi de réparer des items brisés en 2 minutes de travail. Attention, seul le créateur d'un gadget et outil peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*.

Atelier, Occupation:

Permet d'utiliser une action d'entre-partie pour gagner 3 points de machiniste de plus à la partie suivante l'utilisation de ce talent.

Sous-traitance, occupation:

Permet de payer de 1 à 5 livres pour obtenir la même quantité de points de machiniste à dépenser sur la création d'un ou plusieurs objets qui seront effectifs dès le début du prochain scénario.

Niveau 2

Machiniste, passif:

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de vous spécialiser dans 2 disciplines de votre choix parmi : 1) Armes et armures ou 2) Gadgets et outils ou 3) Munitions et explosifs. Cela permet aussi d'utiliser 1 ingrédient de plus (maximum 2) dans la création de ces 2 spécialités. Confère aussi 3 points de machiniste de plus. Attention, seul le créateur d'un gadget et outil peut l'utiliser. À moins de posséder le talent *Opérateur*. De plus, un machiniste qui aura choisi "munitions et explosifs" comme spécialisation pourra bénéficier gratuitement de l'effet "Domage" 1x (tableau 7.5).

Travail d'équipe, Actif - Évènement 4x:

Lorsque vous investissez au moins 3 points de machiniste consécutivement, si quelqu'un possédant le talent "apprenti machiniste" vous assiste, vous récupérez 1 des points investis au départ. On peut toujours assister quelqu'un avec ce talent même si toutes nos utilisations ont été faites.

Recyclage, Actif - À volonté:

En passant 5 minutes à démonter un item de machiniste dont vous connaissez la recette, vous pouvez récupérer 50% des ressources de chaque niveau de ressource (minimum 1 par niveaux) utilisées pour créer cet item. Le responsable du Coven's Tree Pub & Eatery déterminera les ressources ainsi obtenues. Utiliser cette compétence coûte 1 point de machiniste.

Niveau 3

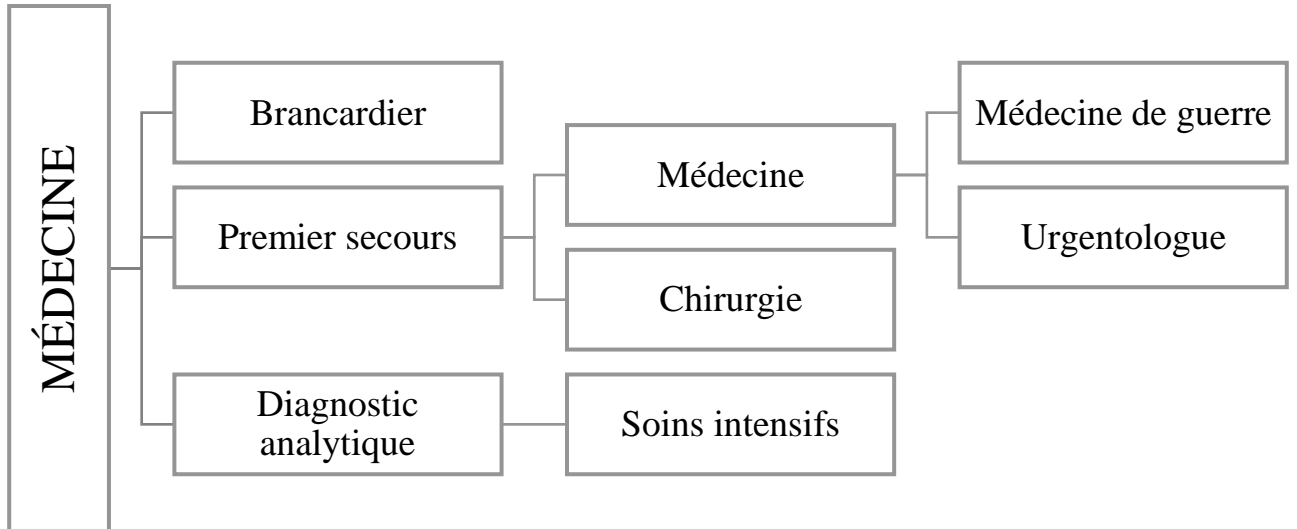
Invention, Actif - Spéciale:

Vous pouvez créer des items qui ne respectent pas les règles normales de création. Ces items ne peuvent pas avoir un effet qui ressemble à quelque chose qui existe déjà et ils doivent être liés à votre spécialité du talent *Maître machiniste*. Si vous achetez ce talent avant le talent *Maître machiniste*, vous devez tout de même choisir votre maîtrise et devrez respecter ce choix lors de l'achat du talent *Maître machiniste*. On doit attendre 1 an entre chaque utilisation de ce talent. Si l'invention est un item consommable, seul son créateur peut fabriquer et utiliser ces consommables. Seul l'inventeur peut utiliser son invention. Attention, seul le créateur d'une invention peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Technicien*. Après une période de 1 an, vous pouvez enseigner cette recette à qui vous voulez. Une personne qui apprend une recette de cette façon ne pourra pas l'enseigner à quelqu'un d'autre.

Maître machiniste, Passif :

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de maîtriser une des disciplines dans lesquels vous êtes spécialisé grâce au talent *Machiniste*. Permet d'utiliser 2 ingrédients de plus (maximum 4) dans les créations que vous maîtrisez. Confère aussi 4 points de machiniste de plus. Attention, seul le créateur d'un gadget et outil peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*. De plus, un machiniste qui aura choisi "munitions et explosifs" comme maîtrise pourra bénéficier gratuitement de l'effet "Domage" 2x (tableau 7.5).

4.11. Médecine



Niveau 1

Brancardier, Actif - À volonté:

Permet d'utiliser tous les talents de l'arbre médecine sur un bénéficiaire en mouvement. On ne peut cependant pas se déplacer plus rapidement qu'un pas par seconde.

Diagnostic analytique, Actif - À volonté:

Permet de faire un diagnostic sur un patient et d'en révéler l'état de santé, soit les poisons et maladies qui l'affligent. Cela peut parfois révéler des détails supplémentaires sur un cadavre, et ce, à la discrétion de l'animation. Permet aussi d'analyser un échantillon contaminé et d'en déterminer sa composition, les détails sur l'agent contaminant, etc. Nécessite 1 minute d'interaction.

Premier secours, Actif - À volonté:

Permet de ramener un patient incapacité à 1 point de vie avec une manœuvre rapide de premier secours de 30 secondes. On ne peut pas guérir les gens qui ont plus de 1 point de vie avec cette compétence.

Niveau 2

Chirurgie, Actif - À volonté :

Permet, lors de l'utilisation du talent *Médecine* ou *Premier secours* de soigner les points de vie perdue avec le modificateur « Permanent ». De plus, cela permet de guérir un membre ayant subi l'effet « Destructeur » en 5 minutes.

Médecine, Actif - À volonté:

Permet de soigner un patient au rythme de 2 points de vie par 2 minutes. Le joueur doit utiliser des instruments servant au soin : bandage, couteau, seringue, etc.

Soins intensifs - Occupation:

Permet de réduire d'un niveau un trauma qui afflige un autre joueur. Pour ce faire, une courte séance de traitements devra être effectuée durant la partie. Par la suite, vous devez déclarer durant l'entre-partie l'utilisation de ce talent et la cible du talent. Ce talent est utilisable aussi souvent que vous le pouvez, mais il en coûte 1 livre à chaque utilisation de ce talent.

Niveau 3

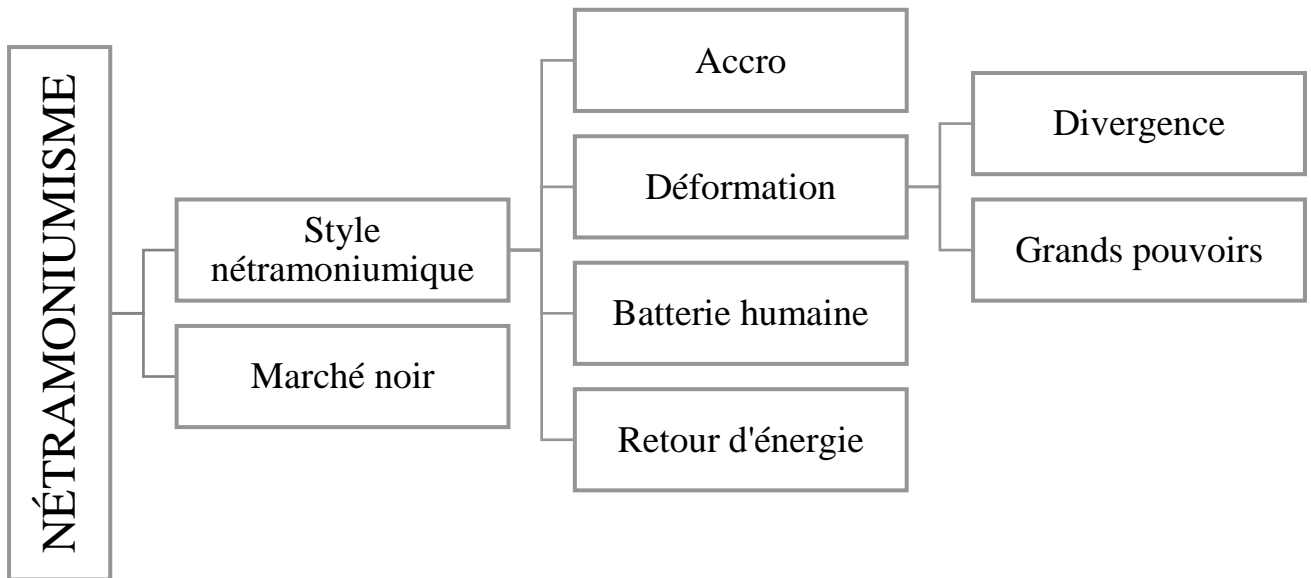
Médecine de guerre, Actif - Scène 2x:

Permet de guérir de 8 points de vie d'une personne blessée ou incapacité en 30 secondes. Ce talent ne permet pas d'ignorer les dégâts avec le modificateur "permanent" Le joueur doit utiliser des instruments servant au soin : bandage, couteau, seringue, etc.

Urgentologue, Actif - Scène 1x:

Permet de donner à un autre joueur qui est à portée visuelle, auditive et à moins de 2 pas de vous, les talents *Premiers secours* et *Médecine* tant que vous lui donnez des instructions à voix haute pour une durée de temps maximale de 10 minutes.

4.12. Nétramoniumisme



Niveau 1

Style nétramoniumique, Actif - Scène 1x:

Ce talent doit être acheté à la création du personnage et fait perdre 2 points de vie permanents.

Procure un Style nétramoniumique dans l'annexe 3. Vous pouvez dès lors choisir une capacité nétramoniumique concordante avec votre style, mais pas la capacité majeure. Ce talent est non utilisable hors d'une scène.

Dès lors, vous vous devez de faire une peinture nétramoniumique (contenant du nétramonium) pour illustrer votre dépendance (et utiliser vos capacités). Celle-ci permettra au nétramonium d'être diffusé en continu dans votre corps par voie transdermique afin d'éviter un manque et d'éventuellement mourir au bout d'une fièvre intense.

La peinture doit être faite sur les mains, les bras ou le cou. Elle doit cependant être apparente et bien entretenue en tout temps. Faire cette peinture ne prend pas d'unité de nétramonium vu le peu de quantité requise. La peinture doit être de couleur verte mais sa forme est à votre discrétion et peut varier entre les événements peut avoir la couleur et la forme de votre choix qui peut varier selon votre désir à chaque fois qu'elle est refaite.

Si votre peinture s'efface, vous commencez immédiatement à manifester des symptômes de manque tels que : bouche sèche, fièvre, confusion, mal de cœur, etc... Vous devez à tout prix refaire votre peinture (plus rien d'autre n'a d'importance pour vous à ce moment). Si au bout de 10 minutes, la peinture n'est pas refaite, vous entrez en phase de délirium. Votre fièvre s'intensifie et vous n'avez plus conscience de ce qui vous entoure. Un allié pourrait cependant faire vos peintures pour vous. Si rien n'est fait après 10 minutes, vous devenez incapable et seul le fait de refaire vos tatouages pourra vous ramener dans un état en santé. Si au bout de 5 minutes dans un état incapable, rien n'est fait, vous êtes mort (voir section 2.4). Une fois revenus en jeu, vous ne pouvez plus utiliser vos pouvoirs nétramoniumiques tant que les tatouages n'ont pas été refaits.

Marché noir, Occupation:

Procure trois doses de poudre de nétramonium (voir talent accro) en utilisant une action d'entre-partie.

Niveau 2**Accro, actif - Scène 1x:**

Permet d'utiliser une unité de nétramonium afin d'en faire une poudre qui pourra être inhalée pour regagner une utilisation par scène d'une capacité nétramoniumique. Une unité de nétramonium produit 3 doses de poudre. On ne peut cependant pas consommer plus d'une dose de poudre par scène.

Batterie humaine Scène 1x:

Vous êtes considéré comme une batterie de nétramonium ayant 1 charge (ce talent peut être utilisé conjointement avec un accumulateur) pour les gadgets et les outils que vous utilisez. Ce talent est non utilisable hors d'une scène.

Déformation, Spéciale - Scène 1x:

Procure deux capacités nétramoniumique dans le même style nétramoniumique choisi avec le talent *Pouvoirs nétramoniumiques*. Une de ses deux capacités peut être majeure. Chaque pouvoir nétramoniumique peut être utilisé 1 fois par scène. Vous devez vous faire deux séries de tatouages nétramoniumiques supplémentaires. Ces tatouages doivent être sur les mains, avant-bras, cou ou visage. De plus, vos lèvres prennent une teinte verdâtre en permanence (utiliser un rouge à lèvres vert). Ce talent est non utilisable hors d'une scène.

Retour d'énergie, Actif - Scène 1x:

Permet d'absorber un pouvoir nétramoniumique qui vous cible. Une fois le pouvoir absorber, vous gagnez une utilisation supplémentaire de l'un de vos pouvoirs nétramoniumiques. Ce talent ne permet cependant pas de résister à l'effet nétramoniumique reçu. On ne peut pas utiliser de résistance sur le pouvoir que l'on veut absorber.

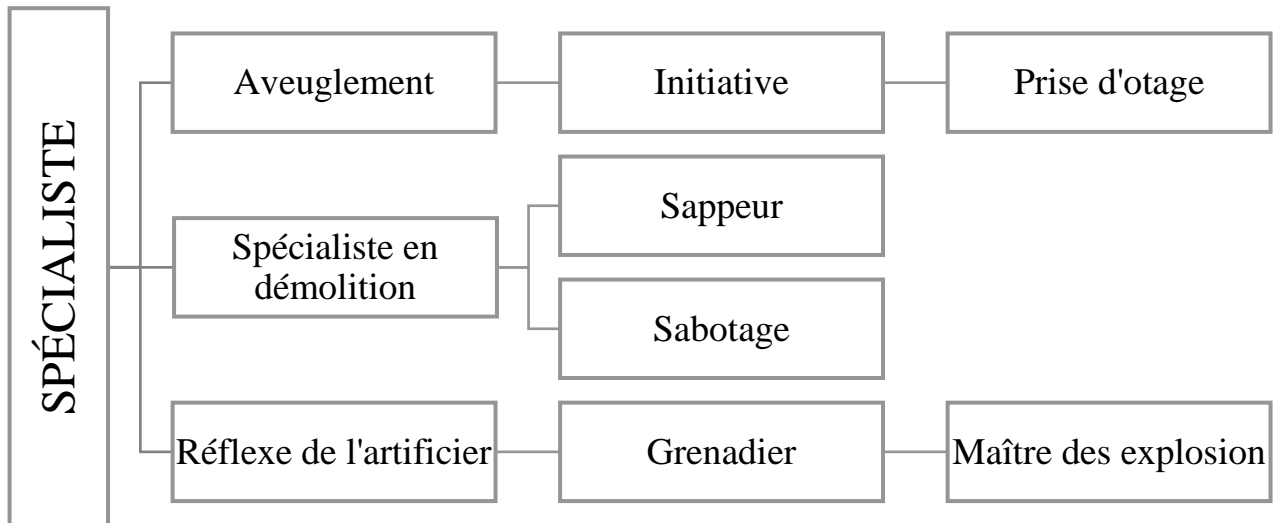
Niveau 3**Grands pouvoirs, Spéciale:**

Vous gagnez l'habileté récurrente de votre *Style nétramoniumique* (voir l'annexe 3).

Divergence, Spéciale - Scène 1x:

Permet d'acquérir n'importe lequel des pouvoirs nétramoniumique non majeurs dans le tableau sans égard au *Style Nétramoniumique* choisi avec le talent *Pouvoirs nétramoniumiques*.

4.13. Spécialiste



Niveau 1

Aveuglement, Actif - Scène 2x:

Permet d'utiliser le modificateur « Aveuglement 10 secondes » sur une cible à moins de deux pas. Vous devez faire face à votre cible et celle-ci doit vous regarder. Il faut **mimer** de lancer de la poussière aux yeux de la cible.

Reflexe de l'artificier, Actif - Scène 2x:

Permet d'attraper une grenade que l'on vous lance avec vos mains. Cette dernière ne sera alors pas considérée comme déclenchée et vous avez 3 secondes pour la relancer à votre tour. La grenade sera traitée comme une grenade normale faisant 3 points de dégâts. Si vous attendez plus de 3 secondes, la grenade vous causera les dégâts comme si elle venait de vous toucher.

Spécialiste en démolition, Passif / Actif - à volonté:

Tous les explosifs que vous utilisez causeront le double de dégâts structurels. De plus, en utilisant des outils (nécessite une représentation physique), vous pouvez causer 1 point de dégât structurel par 2 minutes de travail à une structure.

Niveau 2

Initiative, Actif - Scène 1x:

Permet d'utiliser gratuitement un talent de niveau 1 ou 2, que vous possédez et qui est de type « Par scène » si celui-ci est utilisé dans les 5 premières secondes d'un combat. Ce talent ne peut pas s'appliquer sur un talent ayant déjà bénéficié d'une utilisation supplémentaire provenant d'une autre source.

Grenadier, Actif - Scène 1x:

Permet d'utiliser une grenade faisant 3 points de dégât sans l'avoir fabriqué ou acheter au préalable. Vous devez tout de même avoir une représentation physique de cette grenade pour utiliser ce talent.

Sabotage, Actif - Scène 1x:

Permet de déclencher tous les explosifs qu'une cible porte sur elle en l'atteignant avec un explosif. Tous les explosifs sur le personnage ciblé se déclencheront avec leurs effets normaux en plus des effets de l'explosif utilisé initialement. Vous devez alors annoncer « Sabotage, tous tes explosifs se déclenchent! ».

Sapeur, Actif - À volonté:

Permet d'installer des pièges qui doivent obligatoirement être composés d'une bombe (voir annexe 5).

Niveau 3

Maître des explosions, Actif - À volonté:

Lorsque vous utiliser une grenade ou une bombe qui cause des dégâts, vous causer automatiquement +2 aux dégâts normaux de cet explosif. Ce talent n'a pas d'effet sur les bombes causant des dégâts structureaux.

Prise d'otage, Actif - Scène 1x:

Permet après avoir observé une cible pendant au moins 5 secondes ou sur une cible qui est complètement à sa merci et sans défense, de presser une arme courte ou à feu contre son dos et de placer votre autre main sur l'épaule de la cible et dire « prise d'otage ». La cible devient à votre merci et ne peut plus entreprendre aucune action, utilisé de talent ou d'items. Elle ne peut que parler. Vous pouvez ensuite la relâcher à votre guise, marcher avec elle ou effectuer une exécution qui achève instantanément la cible qui tombe morte. Cette exécution ne peut pas être résistée ou annulée, et ce d'aucune façon. La seule façon qu'un otage peut être libéré est de neutraliser instantanément en 1 seule et unique action le preneur d'otage. Ce talent ne s'utilise pas dans un combat déjà en cours.

5. Collecte

Le système de collecte permet d'acquérir toutes sortes de ressources. Les ressources sont des ingrédients de diverses origines (végétale, animale, minérale, exotique) qui sont requises pour la fabrication d'objet. Il s'agit d'unités ayant un coût, une origine et une rareté. Elles sont représentées par des morceaux de papier.

À plusieurs endroits sur le terrain seront disposés des filons d'exploitations ayant une couleur spécifique à leur extrémité. Ils permettent d'identifier clairement le niveau de la ressource trouvée. Dans le cas des ressources exotiques, leurs niveaux ainsi que leurs noms exacts seront indiqués directement sur le filon d'exploitation.



Une ressource commune a un embout « Jaune ».

Une ressource recherchée a un embout « Rouge ». Une ressource rare a un embout « Bleu ».

Un joueur peut voir les ressources, mais il ne peut pas les collecter par défaut, il doit posséder le talent *Collecte* pour le faire. On ne peut pas conserver des filons d'exploitation entre les parties. Lorsqu'un joueur trouve un filon d'exploitation, il peut alors le récolter en passant une minute à simuler son travail. Une fois le filon d'exploitation récolté, le joueur devra se rendre au Coven's Tree Pub & Eatery pour remettre le filon d'exploitation à un des aubergistes. Seul le collecteur du filon d'exploitation peut l'échanger contre une ressource. L'aubergiste lui présentera une liste offrant plusieurs choix de ressource. Le joueur pourra alors choisir une ressource de rareté correspondante et recevra ensuite sa ressource sur papier. Chaque aubergiste possède sa propre liste, il vous est donc possible de conserver votre filon d'exploitation et revenir plus tard pour voir un autre aubergiste en espérant qu'il possédera la ressource que vous désirez. Un filon d'exploitation non utilisé lors d'une partie sera perdu.

5.1. Liste des ingrédients

RESSOURCES COMMUNES		
Pissenlit	Lichen	Gadelle
Plomb	Charbon	Huile
Nervurage	Os	Graisse
Exotique : Obsidienne		

RESSOURCES RECHERCHÉES		
Épines de Balsa	Bois	Joséphine
Fer	Cuivre	Salpêtre
Gelée	Cuir	Acide formique
Exotique : Pierre de lune		

RESSOURCES RARES		
Étoile de Sabro	Trèfle d'or	Azaka
Phosphore	Or	Pierre précieuse
Adrénaline	Carapace	Musc
Exotique : Nétramonium		

6. Herboristerie

Avec les talents correspondants, vous pourrez créer et identifier des potions, des poisons et des tonics.

6.1. Règles générales

- L'utilisation d'un point de création nécessite 5 minutes de travail durant la partie.
- Par défaut, une substance d'herboristerie doit être bue pour faire effet.
- Une potion / poison / tonic continue de faire effet durant le temps où un personnage est incapacité.

6.2. Type de substance

Potion : Substance composée majoritairement d'ingrédient(s) ayant la propriété [Bénéfique]. À moins d'indication contraire, les effets bénéfiques d'une potion ont une durée d'une scène.

Poison : Substance composée majoritairement d'ingrédient(s) ayant la propriété [Néfaste]. À moins d'indication contraire, les effets néfastes ont une durée permanente jusqu'à réception d'une potion ayant la propriété « Antidote ».

Tonic : Substance qui possède un effet bénéfique qui perdure durant tout l'événement. On ne peut en avoir qu'un seul d'actif à la fois. En consommer un deuxième n'a aucun effet. Ils sont plus chers en ingrédients que les potions à cause de la durée prolongée.

6.3. Conservation de substance

Les potions, les poisons et les tonics sont perdus à la fin d'un événement. Le talent *Conservation* permet de conserver ceux-ci en échange de points d'herboristerie.

6.4. Ratio « bénéfique / néfaste »

Les substances ayant un ratio de 50/50 d'ingrédients bénéfiques / néfastes sont considérées comme potentiellement des potions OU des poisons. Ce choix est à la discrétion du joueur.

6.5. Effet néfaste et comment les neutraliser

Tous les effets néfastes d'herboristerie sont permanents à moins d'indication contraire. Boire un antidote neutralise tous ceux-ci, peu importe leur nombre. Un antidote n'a aucun effet sur des effets surnaturels ou ne provenant pas de l'herboristerie.

Par défaut, plusieurs effets néfastes identiques ne peuvent pas s'accumuler.

Par exemple, si John Smith souffre d'une réduction permanente de son maximum de point de vie de 1 point et qu'il subit un effet qui réduit son maximum de point de vie de 2, il ne perdra pas 3 points de vie maximum, mais bien 2. Le pire effet ayant toujours préséance sur les autres.

6.6. Table des ingrédients

NOM DE L'INGRÉDIENT	RARETÉ	BÉNÉFIQUE/NÉFASTE	EFFETS
Pissenlit	Commune	Bénéfique	Fortitude, Soporifique
Lichen	Commune	Bénéfique	Alerte x3
Gadelle	Commune	Bénéfique	Guérison
Bois	Recherchée	Néfaste	Consistance, Blessure
Épines de Balsa	Recherchée	Bénéfique	Antidote, Blessure
Joséphine	Recherchée	Bénéfique	Guérison x2, Soporifique
Étoile de Sabro	Rare	Bénéfique	Dilution, Médecine
Trèfle d'or	Rare	Bénéfique	Régénération, Fortitude x2
Azaka	Rare	Néfaste	Avarice, Guérison x3
Plomb	Commune	Néfaste	Fragilité, Blessure
Charbon	Commune	Bénéfique	Acuité, Énergétique
Huile	Commune	Néfaste	Maladresse, Insaisissable
Fer	Recherchée	Bénéfique	Résistance
Cuivre	Recherchée	Néfaste	Malade, Fatigue
Salpêtre	Recherchée	Néfaste	Fragilité x2
Phosphore	Rare	Bénéfique	Acuité x2
Or	Rare	Bénéfique	Transmutation x2
Pierre précieuse	Rare	Bénéfique	Créativité x4
Nervurage	Commune	Bénéfique	Créativité, Agilité
Os	Commune	Bénéfique	Stamina
Graisse	Commune	Néfaste	Guérison, Soporifique x2
Gelée	Recherchée	Néfaste	Consistance x2, Fortitude
Cuir	Recherchée	Néfaste	Collant
Acide formique	Recherchée	Néfaste	Antidote, Purge
Adrénaline	Rare	Bénéfique	Médecine, Alerte x3
Carapace	Rare	Bénéfique	Résistance, Régénération
Musc	Rare	Néfaste	Distraction x2
Exotique 1 : Obsidienne	Commune	Bénéfique	Fortitude x2
Exotique 2 : Pierre de lune	Recherchée	Bénéfique	Médecine
Exotique 3 : Nétramonium	Rare	Bénéfique	Contingence, Transmutation x2, Énergétique x2

6.7. Mécanique des potions

- {Nom de l'effet}
 - o {Nombre de fois que l'effet est procuré par le/les ingrédients} {Effet}
 - o Annule {Nom de l'effet}, toujours à un ratio de 1 pour 1
 - o Une potion dure toujours « Scène ».

Exemple :

- Ingrédient 1 : Gadelle (Guérison)
- Ingrédients 2 : Épine de balsa (Antidote) + (Blessure)
- Résultat : 1 potion d'antidote (Épine de balsa) qui guérit tout simplement un/des poisons, car son effet de guérison (Gadelle) et de blessure (Épine de balsa) s'entre-neutralise.

6.8. Table des effets

NOMS	EFFETS
Alerte [Bénéfique]	1x (Procure une utilisation du talent « intuition ». Description : Permet de se déplacer d'un pas durant un TCHAK, pour s'éloigner d'une attaque, explosion, etc.) 2x (Deux utilisations du talent « intuition » pour toute la durée de la potion.) 3x (Trois utilisations du talent « intuition » pour toute la durée de la potion.) 4x (Utilisations illimitées du talent « intuition » pour toute la durée de la potion.) Annule « Soporifique ».
Acuité [Bénéfique]	2x (Procure le modificateur « touche automatique » sur une attaque faite avec une arme à feu de son choix) 3x (Procure le modificateur « touche automatique » sur deux attaques faites avec une arme à feu de son choix)
Agilité [Bénéfique]	Annule « Maladresse ».
Antidote [Bénéfique]	1x (Guéris tous les poisons / maladies, non surnaturelles. Effet instantané)
Avarice [Néfaste]	1x (La cible n'accepte plus de partager quoi que ce soit) 2x (La cible n'accepte plus de partager quoi que ce soit et elle tente de s'approprier tous les biens qu'elle voit / trouve) 3x (La cible n'accepte plus de partager quoi que ce soit, elle tente de s'approprier tous les biens qu'elle voit / trouve et elle consomme toutes les utilisations des objets qu'elle possède ou qu'elle trouve, unique, limitée ou illimitée, dans les plus brefs délais)
Blessure [Néfaste]	1x (Fais perdre 1 point de vie. Effet instantané) 2x (Fais perdre 3 points de vie. Effet instantané) Annule « Guérison »
Collant [Néfaste]	1x (le personnage reste au sol 2 fois plus longtemps lorsqu'il subit un coup puissant ou qu'il tombe pour une autre raison quelconque) 2x (le premier objet touché doit rester dans une des mains du personnage, affecte 1 main. N'immunise pas aux désarmements) 3x (le personnage est incapable de parler) 4x (le premier objet touché doit rester dans une des mains du personnage, affecte les 2 mains. immunise aux désarmements)
Consistance [Néfaste]	1x (Dans un poison : permet d'appliquer un poison sur une lame. 1x (Dans une potion : Double la durée d'une potion (« 15 minutes » devient « scène », « scène » devient « 6 heures », « 6 heures » devient « 12 heures ». Effet permanent sur la potion) 2x La potion créée résistent à <u>une</u> purge ET son effet perdure même après un achèvement. Effet permanent sur la potion). Annule « Dilution »
Contingence [Bénéfique]	1x (permet d'activer gratuitement et automatiquement une capacité nétramoniumique au moment où le personnage s'apprête à tomber au sol, incapacité. La capacité nétramoniumique est déterminée au moment de boire la potion et le personnage doit posséder et être capable d'utiliser ladite capacité. Durée utilisation.)
Créativité [Bénéfique]	1x (les talents qui nécessitent du travail s'utilisent 2 fois plus rapidement) 2x (Tous les effets précédents ET procurent 1 point de création d'herboriste ou de machiniste, au choix. On ne peut gagner de point de création, de cette façon, plus d'une fois par événement.) 4x (Tous les effets précédents ET peut altérer à la baisse ou à la hausse la variable numérique d'un effet procuré par <u>une</u> ressource lors de ces 2 prochaines créations d'herboriste ou de machiniste. Ex : Une gabelle donnera « guérison x2 au lieu de x1 ».
Distraction [Néfaste]	1x (déconcentre, empêche de concevoir des objets, potions, poisons et tonics) 2x (déconcentre, empêche de concevoir des objets, potions, poisons, tonics et d'utiliser des talents de capacité nétramoniumique)
Dilution [Bénéfique]	1x (la potion créée à deux doses. Effet instantané) Annule « Consistance »

NOMS	EFFETS
Énergétique [Bénéfique]	1x Redonne 3 charges si utilisez sur un accumulateur. 2x Redonne 6 charges si utilisez sur un accumulateur.
Fatigue [Néfaste]	1x (ne peut plus courir et empêche d'utiliser les talents niveau 3) 2x (empêche d'utiliser les talents niveau 2 et plus) 3x (empêche d'utiliser les talents niveau 1 et plus) Annule « Stamina »
Fortitude [Bénéfique]	2x (Immunité à l'effet « Faiblesse ») 3x (augmente le maximum de point de vie de 1 et immunité à l'effet « faiblesse ») 6x (réduis de 1 un trauma, de façon permanente [])) Annule « Fragilité »
Fragilité [Néfaste]	2x (réduis le maximum de point de vie de 1) 3x (réduis le maximum de point de vie de 2) 6x (fais automatiquement tomber à 0 point de vie après avoir reçu n'importe quel type d'attaque spéciale. Autrement dit, un coup de plus de 1 dégât ou ayant un modificateur) Annule « Fortitude »
Guérison [Bénéfique]	1x (guéris 1 point de vie, []). Effet instantané) 2x (guéris 3 points de vie []). Effet instantané) 3x (guéris 5 points de vie. Effet instantané) 4x (guéris 8 points de vie. Effet instantané) Annule « Blessure »
Insaisissable [Bénéfique]	1x (Procure une utilisation du talent « fuite ».) 2x (Procure deux utilisations du talent « fuite ».)
Malade [Néfaste]	1x (augmente temporairement d'un cran un trauma du personnage ou lui en inflige un nouveau, de niveau 1, au choix du concepteur du poison. Cet effet ne peut pas tuer un personnage)
Maladresse [Néfaste]	1x (ne peut plus résister aux effets de désarmement) 2x (tombe au sol comme s'il subit l'effet « puissant », à chaque fois qu'il subit une attaque avec un dégât supérieur à 1)
Médecine [Bénéfique]	1x (augmente de 50% les points de vie guéris par l'effet « Guérison », arrondi à l'entier supérieur. Effet permanent sur la potion)
Purge [Néfaste]	2x (purge les effets des potions et des tonics actifs sur la cible. Effet instantané) 1x (purge tous les effets des potions actives sur la cible. Effet instantané)
Résistance [Bénéfique]	2x (donne une résistance de plus. Durée utilisation)
Régénération [Bénéfique]	1x (permet de régénérer 1 point de vie après avoir passé 60 secondes []) sans avoir combattu) 2x (permet de régénérer 1 point de vie aux 60 secondes)
Soporifique [Néfaste]	4x (La cible ne considère plus personne comme étant une menace. Cet effet arrête si vous attaquez la cible ou aidez un allié qui est offensif envers celle-ci) 5x (après 1 minute, s'endort pendant 1 minute par fois que cet effet est présent. Recevoir du dégât arrête cet effet. Ex : Soporifique 5x provoquera un sommeil de 5 minutes) 6x (Sommeil hypnotique, la cible s'endort immédiatement, pendant 5 minutes, et peut recevoir une suggestion simple à faire, qui comporte une condition et une action. Elle devra exécuter cette action pendant 3 secondes si son déclencheur venait à se produire d'ici la fin de l'événement. Recevoir du dégât durant ces 3 secondes arrête cet effet) Annule « Alerte »
Stamina [Bénéfique]	1x (restaure une utilisation d'un talent actif/scène niveau 1. Effet instantané) 2x (restaure une utilisation d'un talent actif/scène niveau 2 ou moins. Effet instantané) 3x (restaure une utilisation d'un talent actif/scène niveau 3 ou moins. Effet instantané) Annule « Fatigue »
Transmutation [Bénéfique]	2x (transforme une ressource [] en n'importe quelle autre ressource [] du même niveau de rareté ou moindre. Effet instantané)

6.9. Table des tonics

NOMS	COÛTS	EFFETS
Tonic de consistance [Herboriste]	Gelée x 2	Tous les effets de potions et tonic résistent aux effets de « purge » et persistent même après un acharnement.
Tonic de puissance [Herboriste]	Épines de Balsa x 1 Pierre de Lune x 1	+1 coup puissant par scène
Tonic d'extrême méthodique [Herboriste]	Joséphine x 2	Procure un bonus de +1 au talent <i>Médecine</i> .
Tonic de furtivité [Herboriste]	Charbon x 1 Phosphore x 1	Procure le talent « Furtivité ». Procure aussi, les talents « Enquêteur » et « Fin limier » durant toute la durée entre l'événement en cours et le prochain. Le joueur n'a pas besoin de payer les frais normaux d'utilisation pour le talent d'enquêteur.
Tonic d'insaisissabilité [Herboriste]	Adrénaline x 1 Huile x 1	Procure une utilisation du talent <i>Fuite</i> par scène.
Tonic de vigueur cadavérique [Maître Herboriste]	Os x 2 Pissenlit x 1 Phosphore x 1	À moins d'être acharné, le personnage se relève à 1 point de vie après avoir été incapacité pendant 5 minutes. 1x par scène, le joueur peut se relever à 1 point de vie au moment de son choix, avant que les 5 minutes se soient écoulés.
Tonic de créativité [Maître Herboriste]	Pierre précieuse x 1 Nervurage x 2	Permet d'altérer à la baisse ou à la hausse la variable numérique d'un effet procuré par <u>une</u> ressource lors de ses créations d'herboriste ou de machiniste. Ex : Une gadelle donnera « guérison x2 au lieu de x1 ».
Tonic d'affinité nétramoniumique [Maître Herboriste]	Adrénaline x 1 Nervurage x 1 Nétramonium x 1	Peut affecter une cible supplémentaire, une fois par scène, avec une capacité nétramoniumique non majeure. Cette cible doit être différente et est soumise aux mêmes règles que la cible initiale.
Tonic d'énergétivité [Maître Herboriste]	Azaka x 1 Charbon x 1 Nétramonium x 1	Tous les talents de combat « actif » et « à volonté » peuvent être utilisés aux 30 secondes au lieu de 60 secondes.

7. Machiniste

Avec les talents correspondants, vous pourrez créer et identifier des armes et des armures, des gadgets et des outils, ainsi que des munitions et des explosifs.

7.1. Règles générales

- L'utilisation d'un point de création nécessite 5 minutes de travail durant la partie.
- Chaque création de munitions ou d'explosifs procure 1 munition (dard blanc), 1 grenade ou 1 bombe.
- Seul le créateur d'un objet appartenant à la catégorie "gadget et outil" peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*.
- Seul le créateur d'une invention peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Technicien*.

7.2. Type d'items

Quel que soit vos choix de spécialisations et de maîtrise dans les catégories : 1) Armes et armures, 2) Gadgets et outils ou 3) Munitions et explosifs, le type de spécialisation est toujours indiqué dans la recette de conception d'un item.

7.3. Fabriquer des munitions et des explosifs

Pour fabriquer des munitions ou des explosifs, il faut combiner des ingrédients et additionner toutes les propriétés afin de déterminer l'effet de l'objet obtenu.

Une munition doit absolument causer **1** ou **3** points de dégâts (en plus de ses autres effets potentiels). Toutes autres possibilités de dégât ne sont pas permises dans un souci de fluidité de jeu.

Une grenade doit absolument causer **1**, **3** ou **5** points de dégâts (en plus de ses autres effets potentiels). Toutes autres possibilités de dégât ne sont pas permises dans un souci de fluidité de jeu.

Une bombe doit absolument causer **3** ou **5** points de dégâts (en plus de ses autres effets potentiels) **OU** causer au moins 1 point de dégâts structurel. Toutes autres possibilités de dégât ne sont pas permises dans un souci de fluidité de jeu. Finalement, prenez note qu'une bombe ne peut pas causer des dégâts normaux ET des dégâts structurels en même temps.

7.4. Table des ingrédients

NOM DE L'INGRÉDIENT	RARETÉ	PROPRIÉTÉ 1	PROPRIÉTÉ 2
Gadelle	Commun	Aveuglant	Atténuateur
Joséphine	Recherché	Aveuglant	-
Azaka	Rare	Permanent	-
Plomb	Commun	Puissant	Atténuateur
Charbon	Commun	Dommmage x1	-
Huile	Commun	Brisant	-
Fer	Recherché	Puissant	-
Cuivre	Recherché	Brisant x2	-
Salpêtre	Recherché	Dommmage x2	-
Phosphore	Rare	Dommmage x3	-
Gelée	Recherché	Immobilisant	Atténuateur x2
Acide formique	Recherché	Permanent	Atténuateur
Musc	Rare	Peur	-
Obsidieme	Commune	Permanent	Aveuglant
Pierre de lune	Recherché	Dommmage x1	Puissant
Nétramonium	Rare	Dommmage x3	Destructeur

7.5. Table des effets (bombes, grenades et munitions)

NOMS	EFFETS
Atténuateur	Annule 1x la propriété « Dommmage ».
Aveuglant	Cause le modificateur « Aveuglant » pour 10 secondes par fois que cet effet est utilisé. Une munition ne peut jamais avoir cette propriété.
Brisant	Cause 1 point de dégât structurel. Cette propriété est utilisable seulement avec des bombes. Une bombe avec cette propriété ne peut pas être utilisée pour causer des dégâts normaux à des personnages.
Dommmage	Cause 1 point de dégâts.
Immobilisant	Cause l'effet « Immobilisant » pour 10 secondes par fois que cet effet est utilisé et annule la propriété « puissante ». Une munition ne peut jamais avoir cette propriété.
Permanent	Tous les dégâts subis avec ce modificateur demanderont des soins utilisant le talent Chirurgie pour être guéris.
Peur	Cause le modificateur « Peur » pour 10 secondes par fois que cet effet est utilisé. Une munition ne peut jamais avoir cette propriété.
Destructeur	Une munition, bombe ou grenade avec cet effet cause le modificateur « Destructeurs» sur l'objet ou le membre toucher.
Puissant	Cause l'effet « Puissant » et annule la propriété « immobilisant ».

Par exemple :

<ul style="list-style-type: none"> - Ingrédient 1 : 1 salpêtre (Dommmage x2) - Ingrédients 2 : Charbon (Dommmage) - Résultat : 1 bombe/grenade/munition qui fera 3 points de dégâts. <p>OU</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingrédient 1 : Nétramonium (Dommmage x3, Destructeur) - Ingrédient 2 : Acide formique (Permanent, Atténuateur x1) - Ingrédients 3 : Charbon (Dommmage x1) <p>Résultat : 1 bombe/grenade qui fera 3 points de dégâts « Permanent » et « Destructeur ».</p>

7.6. Armes et armures

Pour fabriquer une amélioration d'arme ou d'armure, il faut tout d'abord posséder le bon talent. Puis, il faut réunir une partie (ou la totalité) des matériaux et investir au moins 1 point de machiniste dans cet item. Cette étape prend 5 minutes, peu importe le nombre de points de machiniste investi dans cette étape. Vous devrez alors dépenser l'équivalent de 2 £ de ressources (choisi dans la liste d'item admissible pour cette amélioration) par points de machiniste ainsi dépensé. Si vous vous spécialisez dans ce domaine, prenez note des points suivants :

- N'importe quelle arme ou armure peut être améliorée avec une des propriétés présentées dans cette annexe.
- Une arme ou une armure ne peut jamais avoir plus d'une des améliorations présentées dans cette section.
- Ajouter une nouvelle amélioration à une arme ou une armure alors qu'elle en possède déjà une annulera la première et appliquera uniquement la seconde.

Une fois l'arme ou l'armure améliorée, il faut alors aller voir l'animateur responsable du Coven's Tree Pub & Eatery dès que possible pour lui remettre les ressources utilisées, ainsi que de lui déclarer la progression effectuée sur l'item dans le cas des items qui le requiert. Une fois la progression complétée et toutes les ressources payées, l'animateur vous remettra la carte d'item officielle et il sera considéré valide en jeu.

Par exemple :

Samwell Mylo veut fabriquer l'amélioration « Armure renforcée ». Il travaille pendant 5 minutes et dépense 5 points de machiniste. Il doit alors payer 10 £ de ressources parmi la liste permise. Il décide donc de payer 1 x Nétramonium (5£), 1x Carapace (5£). Il va voir l'animateur du Coven's Tree Pub & Eatery qui note son progrès et retire du jeu les ressources mentionnées. Il restera donc 25 pts de machiniste, 1x ressource rare, 20x ressources recherchées et 10x ressources communes à fournir. »

7.7. Liste des armes et armures

ARME À FEU SEMI-AUTOMATIQUE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Cet objet permet à son utilisateur d'utiliser une arme à feu semi-automatique (i.e : un nerf électrique semi-automatique). Cette arme doit respecter TOUTES les autres règles en lien avec les armes à feu (voir section 2.11) et de combat (section 2.9)
Nombre de points de machiniste	17 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Huile, obsidienne ou Charbon)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Cuivre, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium, or, Pierre précieuse)

ARME À FEU DE PRÉCISION	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Lorsque l'utilisateur de cette arme utilise la compétence "tireur d'élite" et qu'il utilise 3 secondes à viser sa cible lors de son utilisation, le tir causera "5 dégâts" plutôt que 3.
Nombre de points de machiniste	17 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre Précieuse ou Carapace)

ARME À FEU RENFORCÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Cette arme ne peut être enrayée ni détruite. Si cette arme subit le modificateur "enrayé" ou "destructeur" le joueur peut répondre "immunité"
Nombre de points de machiniste	15 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	8x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	2x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre Précieuse ou Carapace)

ARMURE RENFORCÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	L'armure portée confère +1 point de vie en plus de son boni normal.
Nombre de points de machiniste	15 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE BLINDÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet d'utiliser une « Résistance ». Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	15 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium ou Carapace)

ARME DE MÉLÉE AMÉLIORÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet, lorsqu'on utilise une arme améliorée (doit être une arme de mêlée), de faire une attaque causant 3 points de dégâts. Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	12 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium)

ARME DE MÉLÉE AVEC AMPLIFICATEUR INERTIELLE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Lorsque l'utilisateur de cette arme utilise la compétence "Guerrier d'élite", le coup causera "5 dégâts" plutôt que 3
Nombre de points de machiniste	17 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre Précieuse ou Carapace)

ARMURE RÉSISTANTE AUX IMPACTS	
Niveau	Machiniste
Effet	Le modificateur « Puissant » ne vous force plus à mettre une main ou un genou au sol et vous pouvez quand même vous défendre durant la durée de son effet. Vous devez tout de même reculer de 3 pas. Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	11 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE RÉSONANTE	
Niveau	Machiniste
Effet	Une attaque de mêlée subite infligera le modificateur « désarmement » sur l'attaquant. Vous subissez tout de même l'effet de l'attaque. Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	8 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE DE L'ARTIFICIER	
Niveau	Machiniste
Effet	Lorsque vous portez une armure avec cette propriété, le talent <i>Réflexe de l'artificier</i> devient un talent utilisable « À volonté ».
Nombre de points de machiniste	5 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	5x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE RENFORCÉE IMPROVISÉE	
Niveau	Machiniste
Effet	L'armure portée confère +1 point de vie en plus de son boni normal. Cette amélioration est perdue à la fin de la prochaine scène ou vous avez subi des dégâts.
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	2x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	1x Ressources recherchées (Fer, Cuivre ou Cuir)
Rares	-

ARME DE MÊLÉE ENTRETENUE	
Niveau	Machiniste
Effet	L'arme de mêlée qui bénéficie de cet effet pourra effectuer 1 coup causant 3 points de dégâts. Cette amélioration est perdue dès la première fois où elle est utilisée.
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	-
Recherchées	1x Ressource recherchée (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	-

ARME À FEU AJUSTÉE	
Niveau	Machiniste
Effet	Si vous subissez l'effet « enrayé », il dure 50% du temps normal.
Nombre de points de machiniste	5 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	5x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	-

ARMURE COUSSINÉE	
Niveau	Apprenti-machiniste
Effet	Une attaque de mêlée subite infligera le modificateur « désarmement » sur l'attaquant. Vous subissez tout de même l'effet de l'attaque. Utilisable 1 fois par scène. Cette amélioration est perdue à la fin de l'évènement en cours.
Nombre de points de machiniste	2 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	2x Ressources communes (Huile, Nervurage ou Os)
Recherchées	1x Ressource recherchée (Cuir)
Rares	-

ENTRETIEN D'ARME À FEU	
Niveau	Apprenti-machiniste
Effet	Si vous subissez l'effet « enrayé », il dure 50% du temps normal. Cette amélioration est perdue à la fin de l'évènement en cours.
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	2x Ressources communes (huile)
Recherchées	-
Rares	-

ARME IMPACTANTE	
Niveau	Apprenti-machiniste
Effet	L'arme de mêlée qui bénéficie de cet effet peut utiliser le modificateur « Puissant ». Cette amélioration est perdue dès la première fois où elle est utilisée.
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	-
Recherchées	1x Ressource recherchée (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	-

ARME FOURCHUE	
Niveau	Apprenti-machiniste
Effet	L'arme de mêlée qui bénéficie de cet effet pourra utiliser le modificateur « Désarmement » ou « Enrayer ». Cette amélioration est perdue dès la première fois où elle est utilisée.
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	-
Recherchées	1x Ressource recherchée (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	-

7.8. Outils et gadgets

Un outil ou un gadget fonctionne avec des accumulateurs. Ces derniers utilisent des charges pour fonctionner. Sans charge, ils ne peuvent pas être utilisés. Chaque accumulateur peut contenir un nombre maximal de charges, un joueur ne peut pas avoir plus d'un accumulateur actif sur lui pendant une scène.

Un joueur ne peut pas posséder plus d'un outil ou d'un gadget qui a le même effet. Les outils et gadgets à utilisation unique sont exclus de cette restriction. Ces derniers, à moins d'avis contraire, s'utilisent comme un talent « À volonté », ce qui implique un délai de 1 minute entre chaque utilisation de ceux-ci. Seul leur créateur peut les utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*.

Pour fabriquer un outil ou un gadget, il faut tout d'abord posséder le bon talent. Puis, il faut réunir une partie (ou la totalité) des matériaux puis investir au moins 1 point de machiniste dans cet item. Cette étape prend 5 minutes, peu importe le nombre de points de machiniste investi dans cette étape. Vous devrez alors dépenser l'équivalent de 2 £ de ressources (choisies dans la liste d'items admissibles pour cette amélioration) par point de machiniste ainsi dépensé.

Il faut alors aller voir l'animateur responsable du Coven's Tree Pub & Eatery dès que possible pour lui remettre les ressources utilisées, ainsi que de lui déclarer la progression effectuée sur l'item, dans le cas des items qui le requiert. Une fois la progression complétée et toutes les ressources payées, l'animateur vous remettra la carte d'item officielle et il sera considéré valide en jeu.

Note importante : Chaque outil et gadget doit être représenté par une représentation physique appropriée.

7.9. Liste des outils et gadgets

OUTILS À VAPEUR INDUSTRIELS	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet de collecter une ressource de plus (peu importe le niveau de rareté), mais vous devez déjà avoir le talent requis pour collecter la ressource. Cet outil ne peut pas être utilisé plus de deux fois par événement, un joueur ne peut pas utiliser plus d'un outil à vapeur industriel par événement.
Coût d'activation	3 charges
Nombre de points de machiniste	7 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	6x Ressources communes (Plomb, Huile, obsidienne ou Charbon)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Cuivre, Fer, Bois ou Pierre de Lune)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium, Carapace)

LUNETTE DE VISÉE ACTIVE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Cet objet doit être installé sur une arme à feu. Lorsque vous visez une cible pendant au moins 5 secondes avant de tirer, vous pouvez appliquer, à votre choix, un des modificateurs suivants: "Désarmement", "Enrayer", "Aveuglement" ou "Puissant" sur votre prochain tir.
Coût d'activation	3 charges
Nombre de points de machiniste	8 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile, obsidienne ou Charbon)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Cuivre, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	1x Ressources rares (Nétramonium, or, Pierre précieuse)

SYSTÈME DE PROTECTION PERSONNELLE (SPP)	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Une fois activé, cet objet génère un champ de protection autour de son utilisateur et confère, de façon passive, +1 point de vie. L'effet dure une scène et peut être réactivé toutes les 30 secondes en repayant le coût d'activation. Une fois activé, à tout moment, vous pouvez surcharger le SPP ce qui vous permettra d'utiliser la compétence « Résistance ». Ensuite l'appareil surchauffe et cesse de fonctionner pour tout le reste de la scène. Le SPP peut ressembler à ce que bon vous semble (bijoux, boîtier de commande, sac à dos à vapeur, etc.), mais il doit être en évidence et il doit avoir une lumière sur celui-ci.
Coût d'activation	3 charges à activer et 3 charges pour surcharger
Nombre de points de machiniste	10 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile ou Charbon)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Cuivre, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	2x Ressources rares (Nétramonium, or, Pierre précieuse)

ÉMETTEUR ÉLECTROMAGNÉTIQUE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet d'utiliser le modificateur «Désarmement» ou «Enrayer» sur une cible à 5 pas ou moins de vous. L'activation de ce gadget demande 3 secondes où vous devez le tenir en main et pointer la cible. De plus, hors combat, permet de manipuler un objet magnétique avec une force maximale de 10 livres à une distance maximale de 5 pas. Cette façon de faire ne permet pas de faire des manipulations fines ou complexes. On doit voir la cible pour pouvoir utiliser ce pouvoir. Ce talent ne s'utilise pas en combat. En cas de doute, le niveau de finesse de l'action réalisé doit pouvoir être fait en utilisant une main formant un poing.
Coût d'activation	4 charges
Nombre de points de machiniste	10 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile, Charbon ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Bois, Cuivre, Cuir, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	2x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre précieuse)

ACCUMULATEUR À CŒUR NÉTRAMONIUMIQUE (A.C.N.)	
Niveau	Maître machiniste
Effet	L'A.C.N. est un accumulateur qui peut contenir 12 charges. Un accumulateur commence toujours un événement en étant complètement chargé. De plus, vous pouvez recharger cet accumulateur en vous branchant au générateur du Coven's Tree Pub & Eatery pour un coût de 2 livres.
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	6 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	3x Ressources communes (Plomb)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Acide formique)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium)

BOTTES AUTO-LUBRIFIANTES	
Niveau	Machiniste
Effet	Lorsque vous subissez l'effet « Immobilisant », l'effet dure seulement 50% du temps. Cependant, si vous subissez l'effet « Puissant », vous devez reculer de 6 pas au lieu de 3.
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	5 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	3x Ressources communes (Plomb, Huile ou Graisse)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Bois, Cuivre, Cuir, Fer ou Acide formique)
Rares	1x Ressource rare (Carapace)

LUNETTES DE SOUDEUR AUTO-NOIRCISSANTE	
Niveau	Machiniste
Effet	Lorsque vous portez ces lunettes (ou visière) et que vous subissez l'effet « Aveuglement », le joueur peut répondre "immunité" s'il paye le cout d'activation de cet item.
Coût d'activation	1 charge
Nombre de points de machiniste	7 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	5x Ressources communes (Plomb, Huile, Os ou Obsidienne)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Bois, Cuivre, Cuir, Pierre de lune ou Fer)
Rares	1x Ressource rare (Pierre précieuse)

ACCUMULATEUR PLOMB-ACIDE (A.P.A.)	
Niveau	Machiniste
Effet	L'A.P.A. est un accumulateur qui peut contenir 6 charges. Un accumulateur commence toujours un évènement en étant complètement chargé. De plus, vous pouvez recharger cet accumulateur en vous branchant au générateur du Coven's Tree Pub & Eatery pour un coût de 1 livre.
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	4 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	3x Ressources communes (Plomb)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Acide formique)
Rares	-

COMBUSTIBLE AU NETRAMONIUM	
Niveau	Apprenti machiniste
Effet	Créer une dose de combustible au nétramonium qui peut être utilisé pour redonner 10 charges à un accumulateur (ou 10 charges réparties dans plusieurs accumulateurs).
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	-
Recherchées	-
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium)

COMBUSTIBLE AU CHARBON	
Niveau	Apprenti machiniste
Effet	Créer une dose de combustible au charbon qui peut être utilisé pour redonner 2 charges à un accumulateur. (Ou 2 charges réparties dans plusieurs accumulateurs).
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	1x Ressource commune (Charbon)
Recherchées	-
Rares	-

KIT DE DÉMARRAGE RAPIDE D'UNE MACHINE	
Niveau	Apprenti machiniste
Effet	Permet de faire démarrer une machine à vapeur en 25% du temps normal requis. Cet item est surtout destiné à une utilisation scénaristique.
Coût d'activation	1 charge
Nombre de points de machiniste	2 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	1x Ressource commune (Charbon)
Recherchées	-
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium)

TROUSSE DE RÉPARATION STRUCTURELLE	
Niveau	Apprenti machiniste
Effet	Permet de réparer 1 point de dégât structurel en 5 minutes de travail. Une fois utilisé, cet objet devient inutile.
Coût d'activation	1 charge
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	1x Ressource commune (Plomb, Os, Charbon, Obsidienne)
Recherchées	1x Ressource recherchée (Cuivre, Pierre de lune, Fer)
Rares	-

TROUSSE DE RÉPARATION	
Niveau	Apprenti machiniste
Effet	Permet de réparer n'importe quel objet non structurel (qui ne possède pas de points de structure) en 2 minutes de travail. Une fois utilisé, cet objet devient inutile.
Coût d'activation	1 charge
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	1x Ressource commune (Plomb, Os, Charbon, Obsidienne)
Recherchées	1x Ressource recherchée (Cuivre, Pierre de lune, Fer)
Rares	-

LAMPE DE COMBAT	
Niveau	Apprenti machiniste
Effet	Une fois activé, ce gadget émet une lumière modérément intense d'une couleur rouge qui peut être utilisée en combat en condition de noirceur et pour la durée de toute une scène. Ce gadget peut avoir plusieurs formes et tailles et peut être monté directement sur une arme à feu. NB : Ceci vous permet d'utiliser une lampe de poche rouge durant vos combats de nuit. Cette dernière peut être pointée directement sur des gens, sa puissance doit donc être modérée.
Coût d'activation	1 charge
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour fabrication	
Communes	-
Recherchées	1x Ressource recherchée (Cuivre)
Rares	-

Annexe 1. Table des traumas

TRAUMA	TIER 1	TIER 2	TIER 3	TIER 4	TIER 5
Raideur	Vous ne pouvez plus courir plus de 10 secondes.	Vous ne pouvez plus courir.	Vous ne pouvez plus vous servir d'une de vos mains en combat.	Vous ne pouvez plus vous servir d'une de vos mains, en tout temps.	Mort permanente
Faiblesse	Votre maximum de point de vie est réduit de 1.	Vous ne pouvez plus bénéficier des effets positifs des potions et des tonics.	Vous ne pouvez plus utiliser de talent ou d'effet de "Résistance", et ce, peu importe leurs sources.	Vous souffrez de l'effet "Faiblesse" en permanence.	Mort permanente
Choc à la tête	Vous devez vous concentrer pendant 3 secondes pour pouvoir activer l'utilisation d'un talent "par scène".	Vous devez attendre 30 secondes entre chaque utilisation de talent "par scène".	Vous subissez 1 point de dégât après chaque utilisation d'un talent "par scène".	Vous ne pouvez plus utiliser aucun talent "par scène".	Mort permanente
Phobie du noir	Vous ne pouvez pas aller dans le noir seul, sauf si votre vie est en jeu. Si vous avez une source de lumière, vous n'êtes pas affecté. Si vous vous retrouvez dans le noir, vous devez fuir vers la source de lumière la plus proche.	Comme le niveau précédent, mais vous ne pouvez pas aller dans le noir, même si vous êtes accompagné.	Comme le niveau précédent, mais vous ne pouvez pas aller dans le noir, même si votre vie est en jeu.	Comme le niveau précédent, mais vous ne pouvez plus utiliser de talent "par scène" tant que le soleil est couché.	Mort permanente
Perte de mémoire	Tous les talents avec une durée de travail prennent le double du temps.	Vous perdez l'utilisation de tous vos talents niveau 1.	Vous perdez l'utilisation de tous vos talents niveau 2.	Vous perdez l'utilisation de tous vos talents niveau 3.	Mort permanente
Un pied dans la tombe	Vous ne récupérez plus de points de vie naturellement entre les scènes.	Chaque point de vie perdu nécessite 2 points de vie guéris pour être récupérés.	Les points de vies perdus nécessitent le talent "Chirurgie" pour être guéris.	Vous mourrez par vous-même, après avoir passé 2 minutes au sol incapable au lieu des 5 minutes réglementaire.	Mort permanente
Anxiété	Vous ne pouvez pas combattre un ennemi seul à seul.	Vous ne pouvez plus utiliser de talent en combat, tant que vous n'avez pas été attaqué au moins une fois.	Vous recevez 1 point de dégât à chaque fois que vous entendez un cri.	Vous subissez tous les effets de tous les traumas du tiers 1.	Mort permanente

Annexe 2. L'enquêteur

ENQUÊTEUR		
EFFET SELON LA DIFFICULTÉ DE LA CIBLE		
DIFFICULTÉ	EXEMPLE DE CIBLE	RÉSULTAT D'ENQUÊTE
Facile	- La majorité de la population occupant des rôles mineurs dans celle-ci. Par exemple, un boulanger, un mineur, etc.	Permet d'obtenir des détails pertinents comme: - Famille (noms et description) - Amis proches (noms et description)
Modéré	- Quelqu'un avec le talent <i>Enquêteur</i> . - La vaste majorité des personnages non joueurs.	- Lieu de résidence - Liens avec l'Angleterre - Niveau de richesse
Difficile	- Quelqu'un avec le talent <i>Enquêteur</i> et <i>Fin limier</i> . - Les personnages non joueurs bien protégés, tels qu'un inspecteur de Scotland Yard.	- Liste de ses actions d'entre-partie - Obtenir la liste de ses correspondances et de ses rencontres - Connaître le sujet et le résultat d'une investigation entreprise - Etc.
Épique	- Les personnages non joueurs très bien protégés tels que le Gouverneur des colonies.	Il y a des risques de se faire démasquer en enquêtant sur des cibles si bien protégées.
Impossible	- Les personnages non joueurs excessivement bien protégés tels que la reine d'Angleterre.	Il y a des grands risques de se faire démasquer en enquêtant sur des cibles si bien protégées.

Annexe 3. Nétramoniumiste

STYLES	POUVOIRS	HABILETÉS
Télépathie	Apaisement, Actif, Scène 1x: Permits de cibler une créature à 5 pas ou moins qui ne vous considérera plus comme une menace et qui ne vous attaquera pas. Cet effet arrête si vous attaquez la cible ou aidez un allié qui est offensif envers la créature.	Télépathie, À volonté: Permits de communiquer avec quelqu'un d'autre par télépathie. Pour ce faire, vous devez utiliser un émetteur-récepteur ou un système <i>Bluetooth</i> . Vous devez absolument cacher le dispositif utilisé de façon à ce qu'il ne soit pas du tout visible, audible et/ou reconnaissable en jeu. Vous pouvez communiquer avec une seule personne à la fois et cette communication est dans les deux sens. L'utilisateur de ce talent peut changer d'interlocuteur autant de fois qu'il le veut, mais il doit pouvoir changer d'interlocuteur sans causer d'arrêt de jeu. Les deux personnes doivent actuellement parler de façon audible pour que l'autre le comprenne. L'animation ne fournit pas l'équipement requis.
	Faiblesse, Actif, Scène 1x: Une cible à 5 pas ou moins subit le modificateur « Faiblesse ». On doit toucher la cible avec une attaque de mêlée réussie pour appliquer cet effet.	
	Peur, Actif, Scène 1x: Une cible à 5 pas ou moins subit l'effet « Peur » durant 30 secondes.	
	Majeure Suggestion implantée, Actif, Scène 1x: Permits de forcer une cible à 5 pas ou moins à effectuer une action simple de 8 mots maximum. L'action devra être produite jusqu'à complétion ou durant 30 secondes (le plus court des deux), lorsqu'une condition déterminée se produira, et ce, dans les prochaines 15 minutes. On ne peut pas ordonner d'action suicidaire ou humiliante (hors-jeu) à la cible. Cette dernière n'est pas consciente qu'elle est manipulée, mais une fois que l'action est complétée, elle est consciente qu'elle n'a pas agi normalement sans savoir spécifiquement ce qui a causé ce comportement.	
Télékinésie	Désarmement, Actif, Scène 1x: Permits de faire l'effet « Désarmement » ou « Enrayer » sur une arme à 5 pas ou moins.	Télékinésie, À volonté: Permits de manipuler un objet avec une force maximale de 10lbs à une distance maximale de 5 pas. Cette façon de faire ne permet pas de faire des manipulations fines ou complexes. On doit voir la cible pour pouvoir utiliser ce pouvoir. Ce talent ne s'utilise pas en combat. En cas de doute, le niveau de finesse de l'action réalisé doit pouvoir être fait en utilisant une main formant un poing.
	Protection, Actif, Scène 1x: Durant 5 minutes, une force invisible se forme sur soi-même et empêche toute attaque physique de vous toucher. Les habiletés nétramoniumiques, le modificateur « surnaturel » et les dégâts structureaux vous affectent et arrête ce talent. On ne peut se déplacer et on doit lever ses bras en cercle autour de soi pour signifier notre invulnérabilité.	
	Projection, Actif, Scène 1x: Permits de faire 3 points de dégât « Puissant » à une cible à 5 pas ou moins.	
	Majeure Destruction d'item, Actif, Scène 1x: Un item de la cible visée, à 5 pas ou moins, subit l'effet « Destructeur », on ne peut pas cibler une arme avec ce talent.	
Régénération	Genèse, Actif, Scène 1x: Guéris de 3 points de vie instantanément une cible touchée.	Régénération, Passif: Vous regagnez un point de vie par 5 minutes. Ce talent cesse de fonctionner lorsque vous êtes incapacité.
	Phénix, Actif, Scène 1x: Permits de regagner 1 point de vie après 5 minutes d'inconscience au sol. Ce talent peut être utilisé même lorsqu'inconscient.	
	Trompe-vie, Actif, Scène 1x: La première attaque qui vous amènerait à perdre conscience vous réduira à 1 point de vie à la place et vous devrez mettre un genou à terre sur le coup avant de pouvoir poursuivre vos activités normalement.	
	Majeure Régénération, Actif, Scène 1x: Vous récupérez tous vos points de vies et vous vous débarrassez de tous les effets négatifs ayant une durée déterminée actifs sur vous.	

Surhomme	Frappe terrestre, Actif, Scène 1x: Fait 3 points de dégât « Immobilisant » à une cible à 5 pas ou moins.	Surhomme, Spécial: Votre nombre de <i>Résistance</i> maximal est maintenant de 3. Cela ne donne pas une nouvelle résistance, mais bien la possibilité d'en utiliser 3 par scène au lieu de 2.
	Peau de fer, Actif, Scène 1x: Vous gagnez +1 point de vie permanent.	
	Destruction, Actif, Scène 1x: Permet de frapper 1 coup de 3 dégâts « Structurel » à mains nues sur une cible.	
	Majeure Statue, Actif, Scène 1x: Vous devenez une statue de métal durant 10 minutes maximum. Vous êtes considéré comme une structure possédant 3 points de structure. Vous ne pouvez pas bouger ou parler mais vous êtes conscient de ce qui se passe autour de vous.	
Manipulation des énergies	Désintégration, Actif, Scène 1x: Permet de réduire en cendre un corps qui est incapacité au sol.	Manipulation des énergies, À volonté : Permet d'infuser avec de l'énergie un objet qui fera 3 points de dégât lorsqu'il entrera en contact avec la cible du nétramoniumiste. L'objet doit être lancé à mains nues pour fonctionner. Il doit s'agir d'un objet sécuritaire à lancer. On ne peut pas utiliser ce pouvoir sur un objet causant déjà des dégâts (telle une grenade). Une fois chargé, l'objet perd sa charge en 5 secondes.
	Rayon solaire, Actif, Scène 1x: Fais 3 points de dégât « Aveuglant » à une cible à 5 pas ou moins.	
	Guérison, Actif, Scène 1x: Permet d'absorber durant 10 secondes les rayons des astres afin de soigner toutes les maladies ou les poisons qui affectent le nétramoniumiste uniquement. On ne peut rien faire d'autre durant ces 10 secondes. On doit pouvoir voir le ciel pour activer ce pouvoir.	
	Majeure Surplus d'énergie, Actif, Scène 1x: Permet de réutiliser 1 talent <i>Scène</i> une fois de plus. Cela ne s'applique qu'aux talents niveau 1-2 et ne peut s'appliquer à un <i>Pouvoir nétramoniumiques</i> ou à un talent ayant déjà bénéficié d'une utilisation supplémentaire provenant d'une autre source.	

