

Grandeur nature

# L'Armateur



10 mars 2024  
Version 1.0

## Annexe A : Les habiletés et talents

Miguel Boulette et Audrey Cantin

Page 1 de 20





# TABLE DES MATIÈRES

**TABLE DES MATIÈRES** ..... 2

**COMMENT LIRE LES POUVOIRS** ..... 2

    COMMENT FONCTIONNENT LES COMBOS..... 2

**INDEX ALPHABÉTIQUE**..... 2

**HABILETÉS**..... 3

    DÉFENSES ..... 3

    CONNAISSANCES..... 3

    DONS ..... 5

    COMPÉTENCES ..... 6

    MÉTIERS..... 8

    HABILETÉS MARTIALES ..... 10

**TALENTS DES PROFESSIONS**..... 10

**TALENTS DES DESTINÉES** ..... 20



## COMMENT LIRE LES POUVOIRS

Dans cette section, vous trouverez la liste complète des habiletés et talents accessibles aux personnages. Des compétences défensives aux talents de combat, conçus pour enrichir l'expérience de jeu, chaque pouvoir offre des possibilités uniques pour façonner votre personnage.

Pour bien comprendre les mécanismes des habiletés et talents, il est essentiel de se familiariser avec les détails techniques. Notez les défenses nécessaires pour résister aux effets, les temps de préparation, la durée des effets et le nombre d'utilisations par jour ou par scène. Certains pouvoirs, bien que portant des noms différents, peuvent avoir des effets similaires ou identiques, ce qui permet de les additionner ou d'accéder à des combos intéressants.

Les habiletés sont classées en catégories pour faciliter la recherche. Il est important de rappeler que les habiletés sont ouvertes à tous, sans prérequis, tandis que l'accès aux talents dépend de la profession et du niveau du personnage. La première partie, en noir, donne une description générale pour donner de la saveur, mais pour les effets réels, référez-vous à la deuxième partie, qui offre un point de vue purement technique.

### COMMENT FONCTIONNENT LES COMBOS

Dans plusieurs habiletés ou talents, vous trouverez des combos écrits en bleu. Ces avantages récompensent les spécialistes dans un domaine, ils sont le fruit de sujets connexes, généralement une bonification des pouvoirs auxquels ils sont associés. Les combos n'ont pas besoin d'être appris, vous les recevez automatiquement lorsque vous possédez les deux capacités qui y sont rattachées. Donc c'est absolument normal que vous retrouviez toujours le même combos dans 2 pouvoirs.

## INDEX ALPHABÉTIQUE

**A**

- Acrobatie 10
- Agilité du chat 10
- Alchimie 10
- Ambidextre 10
- Ambidextre expert 11
- Anatomie 3
- Antidote 11
- Artificier 11
- Astrologie 4
- Attaque sournoise 11
- Autopsie 11

**B**

- Banquet des héros 12
- Botanique 4
- Bouclier mental 3
- Brasseur/Distillateur 8
- Bûcheron/Charpentier 12
- Bureaucrate 9

**C**

- Cabine 12
- Chanceux 5
- Chasseur/Trappeur 9
- Chirurgie 12
- Claïrvoyant 5
- Concoction 12
- Connaissance des artefacts et des reliques 4
- Contrefaçon 6
- Coriace 3
- Coup assommant 10
- Coup brutal 12
- Coup dévastateur 13
- Coup précis 13
- Coup vicieux 13
- Création de talismans 13
- Croc-en-jambe 10
- Crochetage 13

**D**

- Désarmement 13
- Devin 5
- Doué 14
- Dressage 6
- Dur à cuire 3

**E**

- Éclaireur 7
- Enchaînement précis 14
- Enchaînement vicieux 14
- Esprit fort 14
- Esquive 14
- Estimation 7
- Étiquette 7
- Évasion 7
- Explosifs 14

**F**

- Fabrication de pièges 15
- Force du bœuf 6
- Forgeron 15
- Fumigène 15

**G**

- Géographie 15

**H**

- Herboriste 7
- Histoire 4

**I**

- Immuable 15
- Instinct du chasseur 3
- Intimidant 15
- Intuitif 6

**L**

- Linguistique 4
- Lucide 15

**M**

- Maîtrise du bouclier 10
- Malédiction 16
- Maléfice 15
- Maniement d'armes à feu 16
- Manipulation de grenade 16
- Maroquinier/Tisseur 9
- Médecine 16
- Ménéstrel 9
- Ménétrier 6
- Mineur 9
- Mythologie 16

**N**

- Négociant 7

**O**

- Occultisme 16

**P**

- Paléographie 4
- Parade 16
- Pêcheur 9
- Pilleur 8
- Pourparlers 17
- Premiers soins 17

**R**

- Réflexe aiguisé 3
- Relation 6
- Réminiscence 17
- Remontant 17
- Réparation 17
- Réseau de contacts 8
- Ricochet 17
- Ritualiste 8
- Robuste 17

**S**

- Sagace 18
- Santé de fer 3
- Second souffle 18
- Serrurier 10
- Stoïque 18
- Suture 18

**T**

- Tacticien 18
- Tenace 18
- Théologie 5
- Tireur d'élite 19
- Torture 8
- Toxicologie 19
- Trésorier 19

**U**

- Utilisation de filet 18

**V**

- Venin 19
- Vigilant 19
- Vitalité de l'ourse 19
- Vol à la tire 8
- Volonté de fer 3

**Z**

- Zoologie 5



# HABILETÉS

## DÉFENSES

### BOUCLIER MENTAL

*Vous avez un esprit structuré et cartésien. Vous avez développé une habileté qui vous permet de toujours garder les pieds sur terre (ou sur le navire). Vous êtes particulièrement doué pour déceler les arnaques et les illusions.*

Octroie 1 niveau de défense Volonté. Permet de résister à des effets qui attaquent le mental, comme les charmes, la peur ou la confusion. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

### CORIACE

*Une petite taloche ne vous fait pas peur. Celui qui vous fera plier le genou n'est pas le premier venu. On vous dit coriace, mais c'est plus que ça, c'est comme si votre corps avait été sculpté dans le roc.*

Octroie 1 point de vie supplémentaire permanent.

### DUR À CUIRE

*Vous avez la couenne dure comme on dit! Un marin d'une trempe exceptionnelle. Vous provenez peut-être d'un climat plus rude ou votre enfance a été marquée par de nombreux traumatismes, mais aujourd'hui, votre corps peut tout endurer.*

Octroie 1 niveau de défense Vigueur. Permet de résister à des effets qui attaquent le corps tel que le poison, la torture ou la maladie. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

### INSTINCT DU CHASSEUR

*Vous avez l'œil du tigre. Comme un adepte des arts martiaux, vous avez répété et répété les mêmes mouvements pour en faire des réflexes musculaires. Le moindre mouvement, le moindre bruit alimente votre instinct, vous êtes sur vos gardes.*

Octroie 1 niveau de défense Réflexe. Permet d'échapper à des attaques par l'évitement telles que des pièges ou des explosions. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

### RÉFLEXE AIGUISÉ

*Vos différents voyages en mer vous ont exposés à une vie périlleuse. Un simple pont mouillé ou un détachement de cargaison peut être fatal. Comme une biche aux aguets, vos sens se sont aiguisés et vous êtes en éveil constant.*

Octroie 1 niveau de défense Réflexe. Permet d'échapper à des attaques par l'évitement telles que des pièges ou des explosions. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

## SANTÉ DE FER

*Une bonne génétique, un entraînement rigoureux et un régime alimentaire équilibré sont les clés d'une santé de fer. Malgré les épidémies et les maux infectieux qui courent autour de vous, vous avez l'habitude d'être dans une forme resplendissante.*

Octroie 1 niveau de défense Vigueur. Permet de résister à des effets qui attaquent le corps tel que le poison, la torture ou la maladie. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

## VOLONTÉ DE FER

*Tel le fer qui est martelé pour créer des épées, votre esprit a été confronté à des défis qui l'ont rendu plus fort et plus aiguisé. Vous êtes difficilement influençable et vous maintenez toujours vos convictions.*

Octroie 1 niveau de défense Volonté. Permet de résister à des effets qui attaquent le mental, comme les charmes, la peur ou la confusion. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

## CONNAISSANCES

### ANATOMIE

*Vos connaissances en anatomie vous permettent de comprendre la structure et les fonctions du corps humain et des autres créatures. Cette connaissance vous offre un avantage pour soigner les blessures et identifier les points faibles des monstres.*

Permet de connaître les points faibles d'un monstre tels qu'une sensibilité au feu ou une peur du bruit. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à l'animateur ses points faibles en spécifiant

Anatomie.

Lors d'une fouille, dans un donjon ou dans un cimetière par exemple, vous pouvez reconnaître la nature d'un squelette. Le squelette doit être en bon état, mais vous pouvez déterminer s'il s'agit d'un humain, homme ou femme, d'une simple bête ou d'une créature fantastique. Demandez discrètement à un animateur ou à l'intendant pour recevoir les informations.

### COMBO

**Chirurgie :** Diminue le temps d'une chirurgie de 5 minutes.

**Autopsie :** À volonté, en prenant 5 minutes pour observer des os et des restes dans un cimetière, un charnier ou sur un champ de bataille, vous pouvez déterminer les causes de décès les plus courantes ou les tendances communes parmi les corps. Vous êtes en mesure d'identifier les principaux facteurs ayant contribué à ces décès. Demandez à un animateur ou à l'intendant de façon subtile pour obtenir votre information.



## ASTROLOGIE

*Vos connaissances en astrologie permettent d'interpréter les mouvements célestes et les positions des étoiles pour prédire les événements futurs, naviguer en se fiant aux astres et déchiffrer les présages mystiques. Vous avez aussi des connaissances en astronomie qui vous permettent de calculer le temps, prévoir les marées, prévoir les éclipses et vous orienter dans l'obscurité de la nuit.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Pour la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

-Dans une partie sur table, ou si vous êtes sollicité par un animateur lors de choix pour la navigation, vous pouvez lui spécifier votre habileté ce qui pourrait mettre à votre disposition des indices pour la meilleure solution.

COMBO

**Devin :** Une fois par scénario, permets de solliciter un indice à la suite d'une méditation de 10 minutes, demander subtilement à un scénariste l'information. L'information pourrait vous être révélée sous forme d'énigme à la discrétion de l'animation.

## BOTANIQUE

*Vous possédez une connaissance des plantes, en particulier des plantes comestibles, ou celles qui peuvent être utiles pour épicer un plat, préparer un remède ou un poison. Cette connaissance vous permet de différencier ce qui est une plante normale, d'une plante extraordinaire et de connaître les plantes les plus fréquentes de la région.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Permets de ramasser et d'identifier des herbes spéciales sous forme de cure-pipe ou de bâton bleu (Lire la section Potion et concoction dans le Guide des règles).

-Permets de connaître les faiblesses des monstres de type plante. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à l'animateur ses points faibles en spécifiant Botanique.

COMBO

**Herboriste :** Permet de remplacer des ingrédients d'herboristerie dans la fabrication d'une potion, vous devez sacrifier 3 ingrédients supplémentaires pour en substituer 1 que vous n'avez pas en main.

## CONNAISSANCE DES ARTÉFACTS ET DES RELIQUES

*Vous êtes compétent pour étudier et comprendre les objets anciens et sacrés. Vos connaissances vous permettent de déchiffrer l'histoire et la signification de ces artefacts, elles révèlent leur caractère et leurs pouvoirs cachés. Vous pouvez facilement distinguer les objets d'exception des objets banals*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Permets d'identifier des artefacts et des reliques, suite à une observation rigoureuse de 5 minutes. Par la suite, présentez-vous à l'intendant avec l'objet et spécifiez que vous avez cette connaissance. L'intendant pourra vous offrir plusieurs informations telles que les pouvoirs, l'historique ou le nom de l'objet.

Permets l'utilisation de certains objets magiques qu'il est possible de rencontrer une fois en jeu, en de rares occasions.

## HISTOIRE

*Vous connaissez bien les événements passés, les grandes figures historiques et les récits épiques liés aux terres explorées. Cette connaissance vous offre des indices précieux pour découvrir des trésors cachés, des lieux mystérieux et des secrets enfouis.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Pour la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Permets de demander à un animateur qui incarne un personnage historiquement connu des informations privilégiées. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à l'animateur en spécifiant Histoire.

## LINGUISTIQUE

*Vous avez étudié les langues humaines, leur structure, leur origine, leur évolution, et leur utilisation. Vous êtes capable de comprendre et de parler plusieurs langues ou d'entamer une base de communication avec des tribus qui utilisent des langues inconnues.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Pour la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Permets lors de rencontre avec des tribus étrangères de rapidement comprendre leur dialecte et communiquer avec eux. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à l'animateur en spécifiant Linguistique.



## PALÉOGRAPHIE

*C'est une discipline qui consiste à étudier et à déchiffrer les écritures anciennes, y compris les runes, les inscriptions anciennes, les manuscrits, et d'autres formes d'écriture et symboles historiques.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Pour la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

-Suite à une étude attentive pendant 5 minutes, permets d'obtenir des indices pour décrypter des runes, des inscriptions anciennes ou des symboles. Par la suite, présentez-vous à l'intendant avec l'objet de votre étude et spécifiez que vous avez cette connaissance pour obtenir l'information.

## THÉOLOGIE

*Vous avez étudié les croyances religieuses et spirituelles. Vous pouvez interpréter les dogmes, les symboles et comprendre les rituels. Vous connaissez les grands courants et les figures religieuses importantes.*

Octroi de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Pour la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Permet de connaître les symboles religieux identifiés sur des personnes ou des objets. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à l'animateur qui porte le symbole ou à l'intendant pour un objet et spécifier que vous avez la connaissance Théologie.

Permet de connaître les effets ou les volontés derrière un rituel ou une pratique religieuse à laquelle vous assistez ou dont le nom vous est révélé. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à la personne qui préside le rituel ou la pratique religieuse en spécifiant Théologie.

Permet de demander discrètement à un animateur qui incarne un personnage religieux connu des informations privilégiées. Pour ce faire, vous devez demander discrètement à l'animateur en spécifiant Théologie.

## ZOOLOGIE

*La zoologie est une connaissance qui permet de mieux comprendre les différentes espèces animales. Vous pouvez identifier les créatures, connaître leurs comportements et caractéristiques habituels, ainsi que les moyens pour les apprivoiser.*

Octroi de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Pour la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Permet d'identifier des pistes laissées par des animaux ou des monstres. En jeu vous serez les seuls à voir des bâtons ou des cure-pipes rouges. Vous devez suivre la piste et récolter les 10 bâtons ou cure-pipes qu'elle contient pour découvrir ce qui se cache au bout. Allez voir l'intendant avec votre récolte pour obtenir l'information. Vous pouvez découvrir l'entrée d'une grotte secrète, un trésor enfoui, l'ancre d'un monstre ou obtenir de l'information privilégiée sur le scénario.

**COMBO** **Mythologie** : Permet d'identifier des monstres ou des créatures fantastiques, pour ce faire, vous devez observer la bête 2 minutes et demander subtilement l'identification à un animateur.

**Dressage** : Une fois par scénario, vous pouvez tenter de dresser une créature d'apparence animalière afin qu'elle écoute vos ordres et qu'elle travaille pour vous. Pour ce faire, vous devez prendre au minimum 1 scène pour approcher la bête et l'apprivoiser avec de la nourriture ou des objets qu'elle apprécie. L'animateur qui incarne la créature est le seul juge de vos efforts, le dressage ne fonctionnera pas si la créature est attaquée pendant le processus. La créature dressée répondra au meilleur de ces capacités tant que l'ordre respecte sa nature et ses limites.

## DONS

### CHANCEUX

*Vous avez un don pour attirer la chance dans les situations improbables. Que ce soit lors de jeux de hasard ou même dans des situations banales comme trouver une pièce de monnaie égarée, la chance semble toujours être de votre côté.*

Lors d'une partie de jeux de hasard, 1 fois par scène vous pouvez décider d'échanger 1 carte par une autre de votre choix ou un lancer de dé par le résultat de votre choix. Faites-le subtilement, mais vous pouvez le faire au vu de tous et les autres joueurs doivent ignorer cette action. Il ne s'agit pas d'un crime ou de fourberie, mais bien d'une chance innée.

Pendant une scène spéciale ou dans un donjon, spécifier à l'animateur en charge que vous avez ce don avant d'entreprendre une action périlleuse ou si le hasard peut avoir une influence importante. L'animateur devrait vous donner un bonus substantiel ou une chance de vous reprendre.

**COMBO** **Pilleur** : Permet d'augmenter le trésor trouvé lors de votre fouille. Les récompenses sont à la discrétion de l'animation, si un lancement de dé est requis, vous pourrez lancer les dés 2 fois et garder le meilleur résultat.

### CLAIRVOYANT

*Votre clairvoyance aiguisée vous permet de démêler les intrigues et les tromperies. Vous possédez un don d'observateur qui vous permet de déceler les mensonges et les intentions cachées des autres.*

Une fois par jour, permet de détecter lorsqu'une personne dit un mensonge. La personne devra avoir fait une affirmation claire et vous lui demandez alors subtilement en lui spécifiant votre don s'il disait la vérité. Ce dernier n'a pas le choix de répondre par oui ou non.

Une fois par jour, permet d'identifier la nature des intentions d'une personne. Lorsque cette dernière élabore un plan, tente une négociation ou fait une offre, vous pouvez lui demander subtilement si ces intentions sont bonnes ou mauvaises. La personne n'a pas le choix de répondre par bonne ou mauvaise.

### DEVIN

*Pour certains c'est une malédiction, pour vous, c'est être béni d'un don mystique qui vous permet de voir au-delà du voile du futur. Vous avez des visions énigmatiques et vos intuitions qui vous aident à anticiper les dangers.*

Octroi de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

À tout moment pendant un événement, un animateur peut venir vous souffler à l'oreille ou vous remettre un papier contenant une information secrète ou énigmatique.

**COMBO** **Astrologie** : Une fois par scénario, permet de solliciter un indice à la suite d'une méditation de 10 minutes, demander subtilement à un scénariste l'information. L'information pourrait vous être révélée sous forme d'énigme à la discrétion de l'animation.

## FORCE DU BŒUF

*Vous avez soulevé des tonneaux et des caisses pendant des années, vous êtes doté d'une puissance physique colossale. Votre force vous permet de déplacer des objets lourds et d'accomplir des tâches ardues sans effort.*

Dans certains scénarios, il est possible de rencontrer des objets qui sont désignés comme très lourds. La définition de l'objet pourrait être dévoilée lors du briefing ou inscrite sur l'article, il sera spécifié le nombre de personnes nécessaire pour déplacer l'objet. Si vous avez le don Force du boeuf, vous comptez pour 3 personnes, mais vous devrez vous reposer après 15 minutes d'effort.

Vous pouvez soulever un de vos compagnons sans effort. Par exemple, votre compagnon inconscient peut s'appuyer sur vous et faire semblant d'être transporté sans que vous ayez à le soulever réellement.

Il y a aussi d'autres moments où vous pouvez spécifier que vous avez ce don, par exemple lors d'un tournoi de bras de fer ou si vous devez soulever une herse durant un donjon. Dans ces cas les animateurs présents jugeront de la pertinence.

## INTUITIF

*Vous avez un sixième sens, vous maîtrisez l'art de combattre sans dépendre de votre vue. Vos sens développés et votre instinct acéré vous permettent de manœuvrer avec assurance dans l'obscurité ou en condition d'aveuglement.*

Lorsque vous subissez un effet d'aveuglement, vous pouvez garder les yeux ouverts pour combattre. Le don sert essentiellement pour des tâches intuitives, vous devez tout de même démontrer que votre personnage est aveugle.

Dans un cas bien précis où il est nécessaire de manipuler ou d'examiner des objets cachés par la noirceur, vous pouvez utiliser une lampe de poche discrètement.



## MÉNÉTRIER

*Vous êtes un musicien talentueux et un conteur captivant. Votre art de la musique et des histoires vous permet de charmer vos compagnons d'équipage et d'influencer leurs esprits.*

Une fois par scène l'artiste doit chanter ou jouer de la musique et captiver un public pendant au moins 5 minutes. À la fin du temps requis, le ménétrier peut sélectionner 3 personnes et leur offrir un bonus de volonté (+1) qui perdure pendant la prochaine scène. Un réel talent musical minimal est nécessaire.

### COMBO

**Ménestrel :** Vous permet d'obliger 3 personnes du public qui ont une volonté de 2 et moins à vous écouter jusqu'à la fin de votre spectacle.

## RELATION

*C'est votre cousin, oncle, tante ou ami d'enfance qui vous a trouvé cette place sur le navire, et ce dernier a une place importante dans le haut commandement. À tout moment, vous pouvez solliciter son aide lors d'une situation critique.*

Une fois par scénario, vous pouvez par une lettre ou par une requête à un supérieur exiger l'aide de votre relation pour régler un enjeu précis. L'aide est à la discrétion des scénaristes, elle peut vous être accordée sous l'apparence d'un indice, d'un support matériel ou humain, selon l'enjeu et la disponibilité. Par exemple, vous pouvez demander un appui militaire avant une grande bataille ou l'endossement d'un prêt en espèces.

Pour ce don, il est conseillé d'ajouter à votre historique de personnage le lien que vous avez avec un personnage important du haut commandement de l'Armateur.

## COMPÉTENCES

### CONTREFAÇON

*Vous êtes un maître de l'art, de la reproduction et de la falsification. Que ce soit pour créer de fausses cartes au trésor, de faux documents ou même pour imiter des signatures.*

Pour comprendre comment fonctionnent les documents officiels, référez-vous au métier Bureaucrate. En tant que faussaire, à volonté, vous pouvez imiter la signature d'un autre ou créer de toutes pièces des documents aux allures officielles. Faites de votre mieux pour créer un document qui pourra tromper le premier venu et décorez-le de sceau et de symbole de votre cru. Seuls les bureaucrates peuvent identifier vos documents comme étant faux.

### DRESSAGE

*Vous êtes compétent dans l'art de dompter et de comprendre les animaux sauvages. Votre connexion spéciale avec les créatures vous permet de les apprivoiser, de les guider et de les utiliser à votre avantage.*

Lorsque vous rencontrez une créature avec des traits animaliers, vous pouvez spécifier à l'animateur que vous avez le don de dressage, ceci devrait vous permettre d'ouvrir une communication plus facilement. Vous aurez probablement besoin d'user de diplomatie et d'utiliser des gestes et des mimes, mais chose certaine la créature devrait au minimum baisser d'un cran l'agressivité qu'elle porte à votre égard.

### COMBO

**Zoologie :** Une fois par scénario, vous pouvez tenter de dresser une créature d'apparence animalière afin qu'elle écoute vos ordres et qu'elle travaille pour vous. Pour ce faire, vous devez prendre au minimum 1 scène pour approcher la bête et l'apprivoiser avec de la nourriture ou des objets qu'elle apprécie. L'animateur qui incarne la créature est le seul juge de vos efforts, le dressage ne fonctionnera pas si la créature est attaquée pendant le processus. La créature dressée répondra au meilleur de ces capacités tant que l'ordre respecte sa nature et ses limites.

## ÉCLAIREUR

*Votre connaissance du terrain et vos sens aiguisés font de vous le guide, menant vos compagnons avec précision. Vous êtes toujours le premier à déceler les signes d'un danger ou les pièges, et vous pouvez les contourner ou les désamorcer.*

Si vous êtes en mode détection c'est-à-dire, légèrement penché, au aguets, une main en avant, à l'affût de tout danger, vous ne subirez pas les dégâts ni les effets d'un piège. Bien sûr, ce dernier pourrait quand même alerter les environs, mais vous n'êtes pas enchevêtré et vous pouvez prendre la fuite. Si vous tentez de détecter un piège, signalez-le à votre entourage. Vous pouvez le faire dans un sentier, un tunnel, mais aussi sur une porte ou sur un coffre. Lisez la section «Les pièges» du guide des joueurs pour plus de détails.

Une fois par scène, vous pouvez utiliser une lampe de poche de façon sporadique pour vous éclairer pendant quelques secondes afin de retrouver votre chemin ou d'accomplir une tâche très spécifique.

COMBO

**Fabrication de pièges :** Vous pouvez désamorcer un piège. Pour ce faire, il vous suffit de dénicher le mécanisme, et de vous assurer qu'il ne sera pas déclenché. Rappporter le mécanisme à un animateur. Si par mégarde l'alarme retentit, le piège est déclenché avec les conséquences que cela implique.

## ESTIMATION

*Vous possédez un œil aiguisé pour évaluer la valeur des trésors et des objets précieux. Votre expertise vous permet de négocier avec habileté lors des ventes et des échanges, et de tirer le meilleur profit des découvertes faites lors de pillage.*

Lors d'un donjon ou d'une scène spéciale, et qu'il y a plusieurs trésors à distribuer, vous pouvez demander discrètement à l'animateur l'objet qui a le plus de valeur.

En tout temps, vous pouvez demander à l'intendant la valeur approximative de la plupart des trouvailles comme les ressources, objets, monnaies et pierres précieuses.

## ÉTIQUETTE

*Vous êtes maître dans l'art du savoir-vivre et de la diplomatie. Vos manières raffinées et votre connaissance des codes sociaux et des coutumes vous permettent de vous intégrer aisément dans les cercles de l'élite autant que dans les petites communautés isolées.*

Octroi de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Vous pouvez demander discrètement en tout temps à un animateur son titre ou son statut social.

Une fois par jour, vous pouvez changer un geste ou une parole maladroite que vous avez posé et qui peut entraîner des répercussions néfastes sur votre relation avec les personnes présentes. L'action doit venir d'avoir lieu, alors vous pouvez spécifier Étiquette et faire l'action désirée.

## ÉVASION

*Vous êtes un expert en évasion et en libération, capable de vous défaire rapidement de toute entrave ou captivité. Tous les matelots savent faire des nœuds, mais vous êtes un as pour dénouer les plus serrés.*

Permet de défaire des nœuds qui sont particulièrement complexes (spécifiés par les scénaristes).

Permet en tout temps de vous échapper si vous êtes attaché par des cordes. Spécifiez à vos geôliers que vous avez Évasion pour que les liens puissent être retirés facilement.

COMBO

**Crochetage :** Permet de se défaire de chaîne ou de menottes, vous pouvez également vous délivrer d'une prison. Vous devez attendre un moment opportun pour le faire à l'insu de vos geôliers.

## HERBORISTE

*Vous connaissez bien les plantes, les herbes et les champignons, ainsi que leurs propriétés. Vous savez comment les cultiver et vous êtes en mesure d'utiliser ces connaissances pour créer des baumes ou des potions.*

Octroie la possibilité de créer des potions à partir de plantes. Vous avez maintenant accès à la liste A, les potions accessibles sont décrites dans l'annexe B. Veuillez lire la section sur les potions et concoctions dans le Guide des règles.

Vous recevrez une petite quantité aléatoire de plantes dans votre sac de possessions en début de scénario.

Vous êtes en mesure d'identifier les ingrédients (référez-vous au tableau des ingrédients) mais vous n'êtes pas en mesure de les retrouver en forêt.

COMBO

**Botanique :** Permet de remplacer des ingrédients d'herboristerie dans la fabrication d'une potion, vous devez sacrifier 3 ingrédients supplémentaires pour en substituer 1 que vous n'avez pas en main.

**Toxicologie :** Permet d'augmenter d'un niveau un poison créé.

**Expert en alchimie :** En tout temps, vous pouvez doubler les ingrédients requis lors de la fabrication d'une potion, cette dernière devient impérissable, c'est-à-dire qu'elle pourra être conservée entre les scénarios tant qu'elle ne sera pas consommée. Vous devez identifier votre fiole du symbole de l'infini ∞.

## NÉGOCIANT

*Vous avez une bonne connaissance des marchés et des docks. Votre talent pour les affaires vous permet de négocier avec succès des marchandises, de trouver les meilleures opportunités d'échange, et d'obtenir des prix avantageux.*

En tout temps, vous pouvez lors d'une négociation avec l'intendant ou un animateur marchand faire descendre un prix de 10% . Vous devez spécifier votre habileté de Négociant au moment de votre achat.

Une fois par jour, vous pouvez demander discrètement à l'intendant la disponibilité d'une ressource, vous pouvez savoir précisément si la ressource est disponible et où il est possible d'en acquérir.

## PILLEUR

*Vous avez une capacité innée à repérer et récupérer des trésors cachés, que ce soit sur des épaves ou dans des cimetières, votre expertise en fouilles vous permet de mettre la main sur des trouvailles qui n'ont pas été mises aux jours avant vous.*

Dans certains scénarios, une zone appropriée pour le pillage pourrait être désignée. Cela doit être spécifié au briefing, un cimetière, un vieux temple ou une pyramide pourrait faire partie de l'intrigue. Dans ces événements, une fois par jour, vous pouvez passer 15 minutes à faire semblant de creuser avec une pelle, chercher et piller. Par la suite, vous devez solliciter l'intendant et ce dernier vous donnera une petite trouvaille comme un bijou ou de la monnaie.

**COMBO** **Chanceux** : Permet d'augmenter le trésor trouvé lors de votre fouille. Les récompenses sont à la discrétion de l'animation, si un lancement de dé est requis, vous pourrez lancer les dés 2 fois et garder le meilleur résultat.

## RÉSEAU DE CONTACTS

*Vous êtes compétent dans l'établissement et le maintien de relations avec une variété de personnages influents et informateurs. Grâce à votre réseau étendu, vous pouvez obtenir des informations précieuses sur les trésors cachés, les routes maritimes, les conflits entre pirates et les opportunités de commerce.*

Octroi de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

Une fois par jour, vous pouvez solliciter votre réseau en demandant discrètement à l'intendant de l'information à propos d'une intrigue en jeu. La réponse peut rester évasive selon les circonstances et toujours à la discrétion de l'animation.

## RITUALISTE

*Vous connaissez les dédales de rites et cérémonies anciennes, vous permettez d'invoquer les bénédictions mystiques et d'interagir avec des forces surnaturelles pour obtenir des avantages stratégiques.*

Vous pouvez accéder à la liste A des rituels, qui se trouve dans la section Rituel de l'annexe B. Veuillez lire la section sur les rituels dans le Guide des règles.

**Chamanisme** : Permet d'exécuter les rituels en réduisant le temps de 5 minutes.

## TORTURE

*Vous maîtrisez l'art de l'interrogation et de l'intimidation. Votre habileté à distinguer les émotions de vos sujets vous permet de faire parler les prisonniers et d'obtenir des informations cruciales... et vous êtes prêt à le faire par tous les moyens nécessaires.*

Vous pouvez mettre en scène une séance de torture qui doit durer au moins 10 minutes. À la suite de cette séance, spécifier à votre victime votre habileté puis poser 3 questions simples que votre prisonnier devra répondre aux meilleures de ses capacités. La cible doit dire la vérité, sauf si elle possède le talent Stoïque ou qu'elle a au moins une défense Vigueur niveau 3 ou plus.

Il est possible de torturer la même victime une seule fois par jour, mais vous pouvez exécuter autant de séances qu'il vous plait avec des victimes différentes.

## VOL À LA TIRE

*Vous êtes un as de la discrétion et de la subtilité, capable de dérober habilement des objets précieux sans être remarqué. Votre dextérité et vos doigts agiles vous permettent de réussir des vols délicats.*

Lors d'une partie de jeux de hasard, 1 fois par scène vous pouvez décider d'échanger 1 carte par une autre de votre choix ou un lancer de dé par le résultat de votre choix. Faites-le subtilement, c'est un crime ou une fourberie. Les autres joueurs doivent ignorer le méfait à moins qu'ils aient le talent Vigilant.

Cette habileté vous permet de subtiliser un petit objet dans une bourse ou une poche d'un autre participant. Pour ce faire, vous devez subtilement mettre votre main pendant 5 secondes sur la poche ou la bourse que vous voulez voler. Par la suite, annoncer votre intention à votre victime, ce dernier n'a pas le choix de vous donner l'objet en question à moins d'avoir le Talent Vigilant. La cible peut identifier la fourberie si elle perçoit l'intention pendant le délai de 5 secondes. Les autres joueurs doivent faire abstraction de la scène.



## MÉTIER

### BRASSEUR/DISTILLATEUR

*Vous êtes compétent dans l'art de créer des boissons alcoolisées. Vous savez comment distiller des rhums exquis, brasser des bières rafraîchissantes et concocter des breuvages enivrants.*

Dans certains scénarios, une zone appropriée pour récolter les ingrédients nécessaires et l'équipement pour brasser de la bière ou distiller de l'alcool pourrait faire partie de l'intrigue. Cela doit être spécifié au briefing. Dans cette zone, une fois par jour, vous pouvez passer 15 minutes à simuler votre habileté, créer votre recette ou surveiller votre alambic. Par la suite, vous devez solliciter l'intendant et ce dernier vous donnera une carte de ressource de Boissons.

Vous permet de repérer les mets ou boissons empoisonnés à volonté. Pour ce faire, énoncez clairement que vous prenez le temps de sentir et goûter la préparation pour identifier une présence de poison. Dans ce cas, la personne qui aurait empoisonné ou un membre de l'organisation doit dévoiler la présence de poison s'il y a lieu.

**COMBO** **Remontant** : Permet d'offrir un remontant à 3 personnes par scène.

**Banquet des héros** : Vous pouvez offrir votre banquet à deux personnes supplémentaires.



## BUREAUCRATE

*Vous incarnez un marin spécialisé dans la gestion des affaires administratives et logistiques. Vous êtes responsable de la tenue des registres ou chroniqueur, vous pouvez donc distinguer les faux documents.*

Si vous devenez bureaucrate, vous devez fournir un sceau ou un symbole au scénariste (info@armateur.org) qui vous identifiera comme bureaucrate officiel. À chaque début d'événement, dans votre sac de possessions, vous aurez une liste des symboles officiels des différents scribes afin que vous soyez en mesure de les identifier. En tout temps, si vous étudiez un document qui ne comporte pas l'un de ces symboles, vous pouvez en déduire qu'il s'agit d'une contrefaçon ou d'un document non officiel. Veuillez garder la liste de symboles secrets, car elle représente votre capacité. Chaque fois que vous voulez officialiser un document, vous devez y apposer votre symbole tels un sceau de cire ou une signature à l'encre.

En début de scénario, vous pourriez recevoir une lettre qui ne vous est pas adressée. Ce n'est pas une erreur, cette lettre est un reflet de votre mémoire, ce n'est pas la lettre officielle, vous ne pouvez donc pas transmettre physiquement la lettre à quelqu'un d'autre. Considérer que vous avez été demandé pour être scribe ou lecteur de ce document.

## CHASSEUR/TRAPPEUR

*Vous êtes un expert de la traque et de la capture des animaux sauvages, apportant une précieuse source de nourriture pour l'équipage et des peaux pour les échanges commerciaux.*

Dans certains scénarios, une zone appropriée pour la chasse pourrait être désignée. Cela doit être spécifié au briefing et faire partie de l'intrigue. Dans cette zone, une fois par jour, vous pouvez passer 15 minutes à faire semblant de chasser en suivant des pistes ou en tirant à l'arc sur des cibles imaginaires. Par la suite, vous devez solliciter l'intendant et ce dernier vous donnera une carte de possession de ressource en Nourritures.

**COMBO** **Maroquinier/Tisseur :** En plus de recevoir une ressource de Nourritures lors d'une chasse, vous recevez aussi une ressource de Tissus.

**Fabrication de piège :** Permet de réduire le temps d'une chasse de 5 minutes.

## MAROQUINIER/TISSEUR

*Vous êtes compétent dans l'art de travailler le cuir. Vous pouvez créer et réparer des équipements tels que des ceintures, des bottes, et des sacs. Grâce à vos compétences en couture et en tissage, vous pouvez concevoir et réparer les voiles.*

À volonté, vous pouvez prendre 5 minutes pour réparer une armure de cuir après un combat. Faites semblant de travailler sur l'objet avec des outils, du vernis ou des lacets.

Avec cette connaissance, vous pouvez évaluer la valeur des tissus et faire des coutures simples. Vous pourrez, par exemple, être sollicité lors d'un scénario pour réparer les voiles d'un navire, ou pour évaluer si une corde de tissu peut porter le poids d'un marin. Demandez subtilement l'information à un animateur.

**COMBO** **Chasseur/Trappeur :** En plus de recevoir une ressource de Nourritures lors d'une chasse, vous recevez aussi une ressource de Tissus.

**Réparation :** Permet de réparer 2 articles de cuir en même temps.

## MÉNESTREL

*Vous êtes un talentueux artiste itinérant, maître de la musique, des contes et des chants. Vous divertissez l'équipage avec vos performances enjouées, apportant réconfort et joie. Vos prestations vous permettent de gagner quelques pièces d'or supplémentaires.*

Vous devez avoir un minimum de talent véritable pour chanter ou jouer d'un instrument. À volonté, lorsque vous faites une prestation et que vous intéressez des personnes pendant 5 minutes ou plus, vous pouvez annoncer à voix haute que vous utilisez votre habileté de ménestrel. Par la suite, passer un chapeau, un bol ou un chaudron et les personnes qui ont écouté la prestation doivent vous remettre un réal ou un équivalent s'ils en ont, à moins d'avoir une défense en Volonté de trois ou plus.

**COMBO** **Ménétrier :** Vous permet d'obliger 3 personnes du public qui ont une volonté de 2 et moins à vous écouter jusqu'à la fin de votre spectacle.

## MINEUR

*Vous êtes un expert des profondeurs de la terre. Vous explorez les cavernes et les montagnes pour extraire des minéraux précieux tels que l'or, l'argent et les gemmes. Vous êtes aussi en mesure d'extraire du fer pour l'entretien du navire ou l'équipement d'artillerie.*

Dans certains scénarios, une zone appropriée pour miner pourrait être désignée. Cela doit être spécifié au briefing, faire partie de l'intrigue. Dans cette zone, une fois par jour, vous pouvez passer 15 minutes à faire semblant de creuser, piocher et chercher des filons. Par la suite, vous devez solliciter l'intendant et ce dernier vous donnera une carte de possession de ressource en Ferrailles.

Lorsque vous voyagez dans un «Donjon», une grotte ou une vieille mine, spécifiez votre habileté au maître du donjon, ce dernier pourrait vous donner une information privilégiée. De plus, vous pourrez avoir des indices pour trouver votre chemin ou pour reconnaître les zones les plus dangereuses ou les plus prolifiques en métaux précieux.

Lors de scénarios précis, vous pourriez être sollicité pour reconnaître des métaux particuliers ou pour créer des alliages.

## PÊCHEUR

*Vous avez développé une compétence dans la capture de poissons et d'autres créatures marines, fournissant une source précieuse de nourriture pour l'équipage.*

Dans certains scénarios, une zone appropriée pour la pêche pourrait être désignée. Cela doit être spécifié au briefing, faire partie de l'intrigue. Dans cette zone, une fois par jour, vous pouvez passer 15 minutes à faire semblant de pêcher, avec une canne, un harpon ou un filet. Par la suite, vous devez solliciter l'intendant et ce dernier vous donnera une carte de possession de ressource en Nourritures.

**COMBO** **Utilisation de filet :** Permet de diminuer le temps d'une pêche de 5 minutes.

## SERRURIER

*Vous êtes un expert des serrures et des mécanismes complexes. Vous avez appris à ouvrir certains coffres barrés et déverrouiller les portes. De plus, vous êtes en mesure de confectionner des serrures afin de protéger vos précieux objets.*

Lors des événements, vous pouvez découvrir des portes verrouillées, des coffres barrés ou simplement des cadenas. Ceux-ci seront normalement étiquetés avec le terme «Verrouillé» et une lettre A, B, C ou D. pour identifier le type de serrure. Avec l'habileté Serrurier, vous pouvez ouvrir toutes les serrures de type A. Il serait bon de vous munir de petits outils factices, vous devez faire semblant de travailler dessus quelques minutes et ensuite l'ouvrir. Si le cadenas est réellement verrouillé, demandez subtilement de l'aide à un animateur.

**COMBO** Crochetage : Permet de ouvrir les verrous de type C.

**COMBO** Forgeron : En dépensant une ressource de Ferraille, vous pouvez fabriquer une serrure de type A que vous pourrez par la suite utiliser sur un coffre ou une porte pour protéger vos avoirs précieux.

## HABILETÉS MARTIALES

### COUP ASSOMMANT

*Vous possédez l'art de porter des attaques puissantes et précises, qui laissent vos adversaires désorientés et sonnés, capables même d'assommer vos adversaires d'un seul coup.*

Une fois par scène vous pouvez porter un coup à l'aide d'une arme contondante (masse, marteau, bâton...). Pour être efficace, votre coup assommant doit surprendre votre cible et celle-ci ne doit pas porter de casque. Le coup doit être porté à la nuque avec prudence, la personne subit un effet de confusion pendant 1 minute (Lire l'effet de confusion dans la section Effets et conditions spéciales du livre des règles). Lorsque vous portez votre coup, vous devez dire : «Confusion 1 minute défense volonté».

**COMBO** Attaque sournoise : Votre coup assommant peut maintenant provoquer un état de sommeil 2 minutes à votre cible.

### CROC-EN-JAMBE

*Vous maîtrisez l'art de déséquilibrer vos adversaires en leur attrapant subtilement les jambes. Cette technique rusée les fait trébucher et peut créer des ouvertures pour l'attaque ou la fuite lors des combats.*

Une fois par scène, vous pouvez porter un coup à la jambe de votre ennemi. Le coup doit être porté à la jambe, la personne subit un effet de chute niveau 2 (Lire l'effet de chute dans la section Effets et conditions spéciales du livre des règles.). Lorsque vous portez votre coup, vous devez dire «Chute réflexe 2».

### MAÎTRISE DU BOULIER

*Vous maniez le bouclier avec une expertise sans pareille. Vous pouvez non seulement bloquer avec précision les attaques ennemies, mais vous savez aussi placer votre bouclier pour encaisser les attaques les plus brutales.*

Votre bouclier ne peut pas être brisé par les coups brutaux.

Une fois par scène, si vous interceptez le projectile avec votre bouclier, vous pouvez réduire de 1 de dégât les tirs d'arme à feu et les grenades des artificiers.



## TALENTS DES PROFESSIONS

### ACROBATIQUE

*Vous vivez dans les mâts, vous êtes agile comme un singe dans les hauteurs du navire et les parois rocheuses des îles. Votre talent pour grimper et votre équilibre vous permettent d'accéder à des endroits inaccessibles aux autres.*

Ce talent est pratiqué essentiellement dans des donjons ou des scènes particulières. Spécifiez à l'animateur responsable votre talent et celui-ci pourrait vous permettre d'escalader une paroi abrupte, obtenir des avantages pour être en équilibre, pour exécuter un saut périlleux ou toute autre tâche qui demande un talent acrobatique.

### AGILITÉ DU CHAT

*Toujours prêt à bondir lorsqu'un danger approche. Le feu des canons ne vous impressionne plus. Vous êtes un individu agile et rapide dans ses mouvements, capable d'esquiver les attaques ennemies avec aisance.*

Octroie 1 niveau de défense Réflexe. Permet d'échapper à des attaques par l'évitement telles que des pièges ou des explosions. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

### ALCHIMIE

*Vous êtes compétent en alchimie, capable de concocter des potions et des mixtures aux effets variés, de l'explosif aux potions curatives. Votre connaissance des ingrédients et des réactions chimiques vous permet de créer des préparations uniques pour soutenir votre équipage.*

Octroie la possibilité de créer des potions à partir d'ingrédients. Vous avez maintenant accès à la liste C, les potions accessibles sont décrites dans l'annexe B. Veuillez lire la section sur les potions et concoctions dans le Guide des règles. Vos ingrédients doivent être achetés ou échangés avec d'autres personnages.

**COMBO** Antidote : Permet de remplacer des ingrédients d'herboristerie dans la fabrication d'un antipoison. Vous devez sacrifier 3 ingrédients additionnels pour en substituer 1 que vous n'avez pas en main.

**COMBO** Expert en alchimie : En prenant le temps de fabrication d'une potion de la liste C, vous pouvez concocter 2 doses d'une même potion, si vous avez les ingrédients en quantité suffisante.

### AMBIDEXTRE

*Vous maîtrisez l'art du combat avec une dextérité sans pareille, vous êtes habile de vos deux mains, capable de manier avec aisance une arme dans chaque main.*

Normalement, les joueurs peuvent utiliser l'arme qui leur chante, mais ils ne peuvent jamais en utiliser plus d'une à la fois. Avec l'habileté Ambidextre, en tout temps vous pouvez manier deux armes courtes (une dans chaque main). Les armes doivent mesurer au maximum 75 cm de bout en bout.

**COMBO** Ambidextre Expert : Vous pouvez maintenant manier 2 armes longues qui peuvent mesurer jusqu'à 110 cm.

## AMBIDEXTRE EXPERT

*Vous êtes un maître du combat à deux armes. Capable de manier une arme longue dans votre main principale, et une arme courte dans l'autre, vous avez développé un style polyvalent et imprévisible.*

Normalement, les joueurs peuvent utiliser l'arme qui leur chante, mais ils ne peuvent jamais en utiliser plus d'une à la fois. Avec l'habileté Ambidextre expert, en tout temps vous pouvez manier deux armes, une longue et une courte. L'arme longue ne doit pas dépasser 110 cm et la courte doit mesurer au maximum 75 cm de bout en bout.

**COMBO** **Ambidextre** : Vous pouvez maintenant manier 2 armes longues qui peuvent mesurer jusqu'à 110 cm.

## ANTIDOTE

*Vous possédez une expertise en préparation de contrepoisons. Vous réunissez des herbes et des ingrédients communs et vous avez trouvé le dosage parfait afin de créer des antidotes efficaces contre tous types de poisons.*

En réunissant les bons ingrédients (voir la liste E des potions, concoctions et antidotes), et en passant au moins 5 minutes à touiller, écraser, bouillir et filtrer, vous pouvez créer un antidote qui permettra d'annuler le poison d'une personne. La cible n'a qu'à faire semblant de boire votre mélange ou l'appliquer sur une plaie infectée. Les conditions pour la fabrication des antidotes respectent essentiellement les mêmes règles que la création de potions. Lisez, dans le guide des règles, la section «Les potions et concoctions» et le paragraphe «Poison» de la section «Les effets et les conditions spéciales» pour mieux comprendre la mécanique.

**COMBO** **Toxicologie** : Une fois par scène, et en utilisant les ressources que vous désirez, vous pouvez créer un contre poison instantané, mais temporaire, qui annulera les effets d'un poison de niveau 2 ou moins pour le moment de la scène. Par la suite, la victime doit rapidement recevoir des soins spécialisés avec un véritable antidote sinon l'effet du poison reviendra. Le contre poison temporaire ne peut pas être utilisé plus d'une fois sur le même poison.

**Alchimie** : Permet de remplacer des ingrédients d'herboristerie dans la fabrication d'un antipoison, vous devez sacrifier 3 ingrédients supplémentaires pour en substituer 1 que vous n'avez pas en main.

## ARTIFICIER

*Vous êtes compétent dans le maniement de la poudre à canon et des explosifs. Vous connaissez les dosages à utiliser et vous êtes la personne recherchée quand il faut faire péter des trucs.*

Ce talent est pratiqué essentiellement dans des donjons ou des scènes particulières. Vous pourriez, par exemple, être sollicité par un animateur pour calculer la quantité de poudre requise pour faire exploser un récif, ou les fondations d'un fort. Bien sûr, vous aurez besoin d'explosifs ou de poudre à canon.

En tout temps, vous pouvez choisir d'utiliser une carte de ressources «Armes» comme si c'était un baril de poudre.

Vous pourrez l'utiliser pour détruire le mur d'une prison, ou un autre élément du scénario, pour en connaître les effets, demandez l'approbation d'un animateur.

**COMBO** **Explosifs** : Vous pouvez utiliser votre talent Explosif 2 fois de plus par scène.

**Manipulation de grenade** : Vous pouvez utiliser votre talent Manipulation de grenade 2 fois de plus par scène.

## ATTAQUE SOURNOISE

*Vous êtes compétent dans l'art de frapper vos ennemis avec une discrétion mortelle. Vos attaques furtives et vos connaissances des points vitaux vous permettent de porter des coups précis, infligeant des dégâts considérables.*

À volonté, quand vous portez un coup à un adversaire surpris, vous pouvez annoncer «Surprise 3» et ainsi infliger une attaque qui provoque 3 points de dégâts. L'attaque fonctionne si votre cible est surprise, et si elle n'a pas le talent Vigilant. Lisez les sections «Attaque - surprise» du guide des règles pour plus d'explications.

**COMBO** **Expert de l'attaque sournoise** : Vous pouvez maintenant faire des attaques «Surprise 5» et provoquer 5 points de dégâts quand la cible est surprise.

**Coup assommant** : Votre coup assommant peut maintenant provoquer un état de sommeil 2 minutes à votre cible.

## AUTOPSIE

*Vous avez étudié les cadavres et appris à les analyser, à les disséquer. Votre connaissance vous permet de déceler les causes de décès, d'identifier les blessures spécifiques et de recueillir des indices cruciaux lors des enquêtes médico-légales.*

Une fois par scène, en prenant un minimum de 5 minutes pour examiner un cadavre, vous pouvez découvrir les causes de ses blessures et de sa mort. Vous avez une facilité particulière pour distinguer si ces causes sont naturelles ou si elles résultent de sources surnaturelles. De plus, vous êtes capable de reconnaître les signes d'empoisonnement, bien que vous ne puissiez pas identifier le poison spécifique. Vous pouvez également déterminer si le corps est contaminé et s'il pourrait être contagieux. Enfin, vous pouvez discerner si la victime a été frappée, et si tel est le cas, vous êtes capable de classer les blessures comme contondantes, tranchantes ou perforantes. Pour ce faire, tout en respectant l'intimité de la cible, faites semblant de l'examiner, ensuite demandez-lui subtilement les raisons de sa mort. Pour aider à votre diagnostic, il est recommandé de soutenir vos observations avec des outils et des prélèvements médicaux.

**COMBO** **Anatomie** : À volonté, en prenant 5 minutes pour observer des os et des restes dans un cimetière, un charnier ou sur un champ de bataille, vous pouvez déterminer les causes de décès les plus courantes ou les tendances communes parmi les corps. Vous êtes en mesure d'identifier les principaux facteurs ayant contribué à ces décès. Demandez à un animateur ou à un intendant de façon subtile pour obtenir votre information.

## BANQUET DES HÉROS

*Vous excellez dans l'art de préparer des repas délicieux et revigorants, mais vous avez poussé cet art encore plus loin, procurant des bienfaits énergétiques et réconfortants, offrant à vos compagnons un regain réel de force et de moral.*

3 fois par jour, vous pouvez prendre 10 minutes pour préparer et partager un petit repas avec d'autres personnes. Vous devez réellement consommer de la nourriture et prendre le temps de le faire. Vous pouvez utiliser la nourriture préparée par quelqu'un d'autre, mais si tel est le cas, prenez le temps de faire un petit discours, bénir le repas, ou un autre petit rituel de votre choix.

Après le repas, vous choisissez un maximum de 3 personnes qui ont consommé avec vous, et vous leur donnez un bonus de 1 point de vie. Ce point de vie persiste jusqu'à la fin de la journée, ou jusqu'à ce qu'il soit perdu. Il ne peut pas être soigné, et il part en premier lors des dégâts. Bien sûr, vous ne pouvez pas cumuler plusieurs points de vie du même type.

**COMBO** | **Brasseur/Distillateur** : Vous pouvez offrir votre banquet à deux personnes supplémentaires.

## BÛCHERON/CHARPENTIER

*Vous êtes compétent dans l'art de débusquer et couper le bois nécessaire pour entretenir et réparer le navire. De plus, votre connaissance en menuiserie vous permet de tailler et d'assembler les pièces de bois pour renforcer la coque du navire ou construire des objets simples.*

Dans certains scénarios, une zone appropriée pour couper du bois pourrait être désignée. Cela doit être spécifié au briefing, comme une forêt particulière qui fait partie de l'intrigue. Dans cette zone, une fois par jour, vous pouvez passer 15 minutes à faire semblant de couper du bois avec une hache. Par la suite, vous devez solliciter l'intendant et ce dernier vous donnera une carte de ressource de Bois.

Vous pouvez aussi être sollicité ou obtenir des bonus pour élaborer des plans et travailler sur des projets de construction soumis par les animateurs.

**COMBO** | **Réparation** : Permet de réparer 2 articules de bois en même temps.



## CABINE

*Nous ignorons si vous avez gagné un tirage au sort, ou si vous avez fait la cour à un officier supérieur, mais vous êtes dans les rares matelots à obtenir votre cabine personnelle.*

Cette compétence est simple, contrairement aux autres joueurs, vous pouvez garder en sécurité toutes vos possessions précieuses dans votre campement. Vous pouvez prendre les avoirs de vos amis aussi, mais ces derniers devront toujours passer par vous pour récupérer leurs trésors. Le temps pour vous déplacer jusqu'à votre campement est «en jeu», avec les dangers encourus. Il n'y a pas vraiment de limites aux quantités que vous pouvez cacher.

Vous pouvez aussi dormir en sécurité, votre lieu de sommeil ne peut pas être attaqué pendant votre nuit entre 2h et 7h. Vous ne pouvez pas utiliser ce privilège pour une cachette en cas de problème, cela fonctionne seulement quand vous choisissez d'aller au lit. Demandez à l'intendant; il vous fournira une affichette à poser sur votre porte.

## CHIRURGIE

*Vous avez les compétences requises pour exécuter des chirurgies, capables de traiter les blessures graves et de mener des interventions médicales complexes avec précision et habileté. Votre savoir-faire vous permet de réparer des os et sauver des vies.*

À volonté, vous pouvez prendre 10 minutes pour réparer des blessures graves et des blessures qui ne sont pas soignables normalement. Par exemple, un personnage qui a les os brisés par un coup dévastateur doit recourir à une chirurgie pour être soigné. Pour aider à votre opération, il est recommandé de soutenir vos interventions avec des outils et des injections, prévoyez une zone d'hôpital ou une trousse. À la suite de votre intervention, la cible retrouve l'usage des membres qui étaient brisées, mais supportez le roleplay un moment avec une attelle ou une canne par exemple.

Vous pourriez aussi être sollicité pour des interventions chirurgicales spéciales organisées par les scénaristes.

**COMBO** | **Anatomie** : diminue le temps d'une chirurgie de 5 minutes.

**Premiers soins** : Vous pouvez maintenant faire des soins de combat, une seringue d'adrénaline ou un autre cataplasme, et votre patient récupère 1 point de dégât en 30 secondes. Dans une même scène, vous ne pouvez pas guérir plusieurs dégâts sur le même patient avec cette technique.

**Expert en chirurgie** : Permet de doubler le temps limite avant d'effectuer une chirurgie majeure ou une réanimation.

## CONCOCTION

*En utilisant une variété d'ingrédients et de techniques, vous élaborez des concoctions ingénieuses qui permettent de transcender les sens. Vous élaborez des toniques, des apaisants et des tonifiants pour soutenir vos compagnons.*

Octroie la possibilité de créer des potions à partir d'ingrédients. Vous avez maintenant accès à la liste B, les potions accessibles sont décrites dans l'annexe B. Veuillez lire la section sur les potions et concoctions dans le Guide des règles. Vos ingrédients doivent être achetés ou échangés avec d'autres personnages.

## COUP BRUTAL

*Vous maîtrisez l'art du coup brutal, capable d'asséner des attaques puissantes et précises qui infligent des dégâts considérables. Quand vous appliquez votre pleine puissance, vous pouvez briser les boucliers et projeter vos cibles.*

Deux fois par scène, vous pouvez porter un coup spécial à votre adversaire.

**Bris de bouclier** : En donnant un coup franc sur un bouclier, vous pouvez crier «Bris de bouclier», votre protagoniste n'aura d'autre choix que de laisser tomber son bouclier à moins d'avoir un talent de maîtrise.

**Projection** : Vous pouvez aussi choisir de projeter une personne. Lorsque vous frappez, vous devez crier : «Projection 3 mètres, réflexe». Si votre cible est touchée (même si elle bloque le coup), elle subit un effet de projection de 3 mètres. Lire l'effet dans la section «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles. Les cibles avec un réflexe de 3 ou mieux ainsi que celles possédant le talent Immuable sont immunisées.

## COUP DÉVASTATEUR

*Vous excellez dans les attaques dévastatrices. Votre force et votre maîtrise des armes vous permettent d'infliger des coups puissants et destructeurs. Votre technique de combat vous a rendu capable de briser des os et des armes.*

Deux fois par scène, vous pouvez porter un coup spécial à votre adversaire.

**Bris d'os :** En donnant un coup franc sur un bras ou une jambe, vous pouvez crier «Bris os». Alors, si vous lui avez brisé un bras, votre protagoniste ne peut plus tenir d'article, si c'est une jambe, il doit clopiner, essayer de ne pas porter son poids sur sa jambe. Vous devrez peut-être expliquer la situation à votre cible. L'attaque inflige 1 seul point de dégât, mais elle ne peut pas être soignée normalement par un premier soin. Le blessé doit avoir recours à une chirurgie.

**Bris d'armes :** En portant un coup franc sur une arme, vous pouvez crier «Bris d'armes», votre protagoniste n'aura d'autre choix que de laisser tomber son arme. Elle ne pourra plus être utilisée à moins de la faire réparer par un forgeron.

## COUP PRÉCIS

*Vous avez développé une botte secrète qui vous permet d'atteindre vos adversaires avec une efficacité redoutable. Vous connaissez les points vitaux et vous savez comment les atteindre avec votre lame, ce qui vous permet de faire des coups qui ne pardonnent pas.*

Deux fois par scène, vous pouvez porter un coup spécial à votre adversaire. En portant un coup franc, vous pouvez crier «Précis 2» et ce dernier reçoit alors 2 points de dégâts plutôt qu'un. Ce sont des dégâts normaux qui peuvent être soignés avec le talent Premiers soins.

COMBO

**Enchaînement précis :** Les 2 utilisations s'ajoutent à celles que vous pouvez déjà posséder avec le talent Enchaînement précis.

## COUP VICIEUX

*Vous êtes bien loin de gagner vos combats à la loyale, utilisant des tactiques malhonnêtes, vous avez développé l'art des coups vicieux. Vous infligez des blessures sournoises à vos ennemis en exploitant leurs faiblesses. Votre habileté à viser les points vulnérables vous permet de rendre des membres inutiles pendant un certain temps.*

Une fois par scène, vous pouvez porter un coup spécial à votre adversaire. En portant un coup franc, sur un bras ou une jambe, vous pouvez crier «Engourdi 1 minute». Votre adversaire ne reçoit alors aucun dégât, mais son bras ou sa jambe est engourdi pendant une minute. Pendant ce temps, si vous lui avez touché un bras, votre protagoniste ne peut plus tenir d'article, si c'est une jambe, il doit clopiner, essayer de ne pas porter son poids sur sa jambe. L'engourdissement s'estompe automatiquement après une minute.

COMBO

**Enchaînement vicieux :** Les 2 utilisations s'ajoutent à celles que vous pouvez déjà posséder avec le talent Enchaînement vicieux.

## CRÉATION DE TALISMANS

*Vous êtes un praticien de l'art mystique, capable de confectionner des talismans et des amulettes. Vos connaissances en sorcellerie vous permettent de créer des grigris offrant à votre équipage une protection supplémentaire.*

Les talismans sont des objets comme des bijoux arborant des symboles qui sont imprégnés de magie protectrice. Référez-vous aux talents maléfices et malédictions ainsi qu'aux annexes s'y rattachant pour comprendre le fonctionnement.

En tout temps, vous pouvez prendre 10 minutes pour fabriquer à l'aide de 3 composants un talisman, les composants sont de votre choix mais l'un des 3 doit être un composant d'herboristerie indiqué dans la liste des maléfices et malédictions. Lors de la création de votre talisman, vous devez choisir de vous protéger contre un élément des listes A et B de l'annexe B de la section les maléfices et les malédictions. Vous pouvez choisir de porter le talisman ou de l'offrir à une personne, une fois le talisman porté il ne doit pas être retiré ou échanger. Le talisman protège contre la malédiction choisie à moins que celle-ci soit de niveau supérieur à 3.

## CROCHETAGE

*Vous êtes compétente dans l'art subtil du crochetage des serrures. Avec vos doigts de fée, vous êtes en mesure d'utiliser de petits outils pour ouvrir certains verrous.*

Lors des événements, vous pouvez découvrir des portes verrouillées, des coffres barrés ou simplement des cadenas. Ceux-ci seront normalement étiquetés avec le terme «Verrouillé» et une lettre A, B, C ou D. pour identifier le type de serrure. Avec l'habileté Crochetage, vous pouvez ouvrir toutes les serrures de type B.

Il serait bien de vous munir de petits outils factices, vous devez faire semblant de travailler dessus quelques minutes et ensuite l'ouvrir. Si le cadenas est vraiment verrouillé, demandez discrètement de l'aide à un animateur.

COMBO

**Serrurier :** Permet d'ouvrir les verrous de type C.

**Évasion :** Permet de se défaire de chaîne ou de menottes, vous pouvez également vous délivrer d'une prison. Vous devez attendre un moment opportun pour le faire à l'insu de vos geôliers.

## DÉSARMEMENT

*Votre habileté et votre agilité à l'épée vous permettent de déjouer les attaques ennemies, vous donnant l'avantage de désarmer vos rivaux et de les priver de leurs armes.*

Deux fois par scène, vous pouvez exécuter une attaque spéciale à votre adversaire. En frappant un coup franc sur son arme, ou l'objet qu'il a en main, vous devez crier «Désarmement réflexe 3». La personne doit lancer son arme dans la direction que vous pointez. Lisez l'effet désarmement dans le Guide des règles pour quelques précisions.

## DOUÉ

*Qu'il s'agisse de manier l'épée avec une aisance naturelle ou de résoudre des énigmes complexes, votre don exceptionnel vous permet d'imiter les autres, d'accomplir des prouesses tant que vous avez le bon professeur.*

Une fois par jour, vous pouvez copier les effets d'un talent ou d'une habileté si vous êtes chapeauté par un personnage qui possède et exécute ce talent ou cette habileté. Cela ne fonctionne pas sur les effets instantanés comme des coups spéciaux, cela demande un enseignement. Vous pouvez multiplier les effets qui doivent être exécutés en plusieurs minutes comme les rituels, les fabrications de potions, les banquets, etc. Si l'exécution demande des accessoires ou des ingrédients, vous devez les avoir vous aussi.

Vous devez suivre les enseignements et consignes de votre maître. Par exemple, même si vous n'avez pas le talent Premier soin, vous pouvez soigner un ami grièvement blessé en suivant les indications d'un Toubib qui pratique une intervention sur un second blessé. À la fin de l'exécution, votre ami aura les mêmes soins que ce que le toubib procure à son blessé. Votre maître doit être volontaire et participer en vous conseillant.

## ENCHAÎNEMENT PRÉCIS

*Les maîtres des arts martiaux n'enseignent pas d'utilisation du même coup plusieurs fois lors d'un assaut. Pourtant, votre expérience du combat et votre jeu de pieds légendaire vous permettent de surprendre votre adversaire avec un enchaînement de coups précis.*

Deux fois par scène, vous pouvez porter un coup spécial à votre adversaire. En portant un coup franc, vous pouvez crier «Précis 2» et ce dernier reçoit alors 2 points de dégâts plutôt qu'un. Ce sont des dégâts normaux qui peuvent être soignés avec le talent Premiers soins.

**COMBO** **Coup précis :** Les 2 utilisations s'ajoutent à celles que vous pouvez déjà posséder avec le talent Coup précis.

## ENCHAÎNEMENT VICIEUX

*Vous êtes un maître de la fourberie, camouflant une dague ou préparant une pirouette, vous pouvez enchaîner des coups vicieux, et ce contre plusieurs cibles en même temps, et vous prenez un malin plaisir à les mutiler.*

Deux fois par scène, vous pouvez porter un coup spécial à votre adversaire. En portant un coup franc, sur un bras ou une jambe, vous pouvez crier «Engourdi 1 minute». Votre adversaire ne reçoit alors aucun dégât, mais son bras ou sa jambe est engourdi pendant une minute.

Pendant ce temps, si vous lui avez touché un bras, votre protagoniste ne peut plus tenir d'article, si c'est une jambe, il doit clopiner, essayer de ne pas porter son poids sur sa jambe. L'engourdissement s'estompe automatiquement après une minute.

**COMBO** **Coup vicieux :** Les 2 utilisations s'ajoutent à celles que vous pouvez déjà posséder avec le talent Coup vicieux.

## ESPRIT FORT

*Vous avez vécu plusieurs événements qui ont mis votre moral à l'épreuve, durant votre vie de marin. Vous savez faire preuve de résilience et tenir face à l'adversité plus que la normale. Vous êtes prêt à surmonter les dangers avec audace et courage.*

Octroie 1 niveau de défense Volonté. Permet de résister à des effets qui attaquent le mental, comme les charmes, la peur ou la confusion. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

## ESQUIVE

*Vous avez toujours été habile dans vos mouvements, mais votre entraînement vous a rendu capable d'effectuer des sauts, des feintes et des manœuvres acrobatiques pour échapper aux tirs ennemis.*

Une fois par scène, avec ce talent, vous pouvez crier «Esquive» lorsque vous êtes la cible d'un coup de feu d'un pistolet à pétards. De cette façon, vous ne recevez aucun dégât de cette attaque. L'esquive fonctionne aussi sur les explosifs (grenade de zone). Lisez la section sur les armes à feu dans le guide des règles pour quelques détails.



## EXPLOSIFS

*Et si j'ajoutais quelques morceaux de métal tranchant dans ma poudre? Vous avez modifié de petites grenades pour en faire des outils de destruction massive, une façon d'ouvrir de nouvelles voies dans des situations de combat périlleux.*

Deux fois par scène, vous pouvez utiliser des grenades explosives. Ses explosifs sont des catalyseurs (petit objet en mousse) que l'on doit lancer au sol, près de nos ennemis. Lorsqu'elle atteint sa cible, vous pouvez crier «Rayon de 5 pieds, réflexe 3, 1 dégât». Toutes les créatures (ami ou ennemi) à moins de 5 pieds du premier point d'impact reçoivent alors 1 dégât à moins d'avoir une défense en réflexe d'un minimum de 3.

Vous devez compter 6 secondes entre chaque lancer de grenade. Les personnages avec l'habileté Esquive peuvent aussi échapper à l'explosion. Lisez les sections «Armes à feu», «Les grenades» et «Catalyseurs» du guide des règles pour en savoir davantage.

**COMBO** **Manipulation de grenade :** Vos grenades (mais pas vos explosifs) font maintenant 1 point de dégât supplémentaire.

**Artificier :** Vous pouvez utiliser votre talent Explosif 2 fois de plus par scène.

## FABRICATION DE PIÈGES

*Vous êtes compétent dans l'art de concevoir, de poser et de dissimuler des pièges. Votre ingéniosité vous permet de créer des dispositifs incommodants et même mortels pour piéger vos ennemis.*

Vous pouvez maintenant fabriquer des pièges simples. Lorsqu'ils se déclenchent, outre l'alarme qui retentit, et elle subit un effet d'enchevêtrement pour 3 minutes à moins de posséder une défense en Réflexe de 3 ou plus ou de maîtriser l'habileté d'«Éclaireur». Lisez la section «Les pièges» dans le guide des règles pour plus de détails.

COMBO

**Chasseur/Trappeur** : Permet de réduire le temps d'une chasse de 5 minutes.

**Éclaireur** : Vous pouvez désamorcer un piège. Pour ce faire, il vous suffit de dénicher le mécanisme, et de vous assurer qu'il ne sera pas déclenché. Rapporter le mécanisme à un animateur. Si par mégarde l'alarme retentit, le piège est déclenché avec les conséquences que cela implique.

**Expert en pièges** : Permet d'augmenter le rayon d'action des pièges experts. Vous pouvez maintenant atteindre 3 victimes dans un rayon de 3 mètres (10 pieds) à partir du dispositif.

## FORGERON

*Vous êtes un artisan accompli dans l'art de la forge et de la réparation d'équipements métalliques. Votre savoir-faire vous permet de fabriquer des petits objets, de réparer les armes et armure en métal, ainsi que d'améliorer l'arsenal du navire.*

À volonté, vous pouvez prendre 5 minutes pour réparer une armure de métal après un combat, ou une épée qui a été cassée par un coup dévastateur. Vous pouvez également réparer un bouclier en métal selon les mêmes conditions.

En tout temps, si vous mimez le travail de forgerons, vous pouvez prendre 10 minutes pour transformer 2 ressources de ferrailles en 1 ressource Arme. Consulter l'intendant pour faire l'échange.

Vous pourriez aussi être sollicité par des animateurs afin de forger ou réparer des éléments importants dans le scénario, pour ce faire vous pourriez avoir besoin de ressources de ferrailles.

COMBO

**Serrurier** : En dépensant une ressource de Ferraille, vous pouvez fabriquer une serrure de type A que vous pourrez par la suite utiliser sur un coffre ou une porte pour protéger vos avoirs précieux.

## FUMIGÈNE

*En tant que combattant furtif, vous avez toujours un plan pour vous cacher ou pour retraiter, mais quand ça tourne mal, vous pouvez compter sur les grenades fumigènes. Vous êtes un expert pour les fabriquer et les déployer afin de créer des distractions ou dissimuler vos mouvements.*

Munissez-vous d'un petit sac de poudre ou d'un catalyseur. Une fois par scène, vous pouvez lancer votre sac à vos pieds et crier : « Rayon de 10 pieds, brouillard 15 secondes, vigueur 3 ». Toutes les créatures dans un rayon de 10 pieds du point d'impact subissent des effets semblables à un aveuglement. Les cibles sont aveuglées et confuses, à moins de posséder une défense en vigueur de 3 et plus, ou d'avoir le talent intuitif. L'instigateur est immunisé, le temps de fuir la zone, mais s'il choisit de rester pour se battre alors il est pris avec les mêmes effets que ses cibles.

## GÉOGRAPHIE

*Vous possédez une connaissance détaillée des mers et des terres inexplorées. Vous pouvez dessiner des cartes précises. Vous connaissez le caractère de chacune des régions, du moins, leur état avant la grande catastrophe.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance. Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

## IMMUABLE

*Vous êtes probablement lourd, solide avec un centre de gravité très bas, mais vous avez développé une capacité hors du commun pour rester en place. Il est très difficile de vous faire tomber ou vous faire bouger contre votre gré.*

En tout temps, vous êtes immunisé contre les effets de projection et de chute comme si vous aviez une défense en réflexe de 3. Les coups brutaux ne peuvent pas vous déplacer et les crocs-en-jambe ne peuvent pas vous faire chuter.

## INTIMIDANT

*Vous avez une présence imposante et une aura redoutable qui impose le respect et la peur à vos ennemis. Votre charisme intimidant vous permet de prendre le contrôle des situations tendues et de faire fléchir les adversaires.*

3 fois par jour, vous pouvez bouger et crier de façon menaçante pendant 5 secondes avant d'énoncer votre effet en pointant 3 personnes à moins de 3 mètres dites: «Peur Volonté 2 minutes», les personnes subissent un effet de peur à moins d'avoir la défense nécessaire. Lisez la section : «Les effets et conditions spéciales» du Guide des règles pour comprendre les effets de peur.

## LUCIDE

*Vous avez la trempe d'un héros, capable de rester lucide dans les moments d'urgence et de danger. Votre don s'applique aussi à vous-même, quand tout le monde serait en état de choc ou même inconscient, vous êtes du genre à expliquer les soins qu'on doit vous prodiguer.*

Une fois par jour, si vous tombez à l'agonie, contrairement aux autres qui sont soit inconscients ou totalement confus, vous pouvez continuer à parler et demander de l'aide. Dans cet état, vous n'êtes plus capable de rien entreprendre de constructif et vous ne pouvez pas vous déplacer. De plus, vous pourriez agir comme un mentor auprès d'un personnage ayant le talent Doué.

## MALÉFICE

*Vous maîtrisez l'art sombre des maléfices, vous invoquez des puissances obscures à l'aide d'idoles et de rites profanes, vous permettant de lancer des sorts envoûtants et infliger des effets néfastes à vos ennemis.*

Octroie la possibilité de créer des malédictions à partir d'ingrédients de votre choix. Vous avez maintenant accès à la liste A, les malédictions accessibles sont décrites dans l'annexe B. Veuillez lire la section sur les malédictions dans le Guide des règles.

COMBO

**Expert en malédiction** : Permet de réduire de 5 minutes le temps de préparation d'un maléficé de la liste A.

## MALÉDICTION

*Vous possédez un don sombre et mystique pour lancer des malédictions sur vos ennemis. Vos incantations envoûtantes et vos conjurations macabres affligent vos adversaires de malchance et de faiblesse, les rendant vulnérables et diminuant leur efficacité.*

Octroie la possibilité de créer des malédictions à partir d'ingrédients de votre choix. Vous avez maintenant accès à la liste B, les malédictions accessibles sont décrites dans l'annexe B. Veuillez lire la section sur les malédictions dans le Guide des règles.

**COMBO** **Occultisme** : Normalement, tant que vous n'avez pas lancé votre malédiction, vous ne pouvez pas en préparer une nouvelle. Avec le talent Occultisme, vous pouvez préparer une deuxième malédiction sans avoir lancé la première.

**Expert en malédiction** : Permet de réduire de 5 minutes le temps de préparation d'une malédiction de la liste B.



## MANIEMENT D'ARMES À FEU

*Vous êtes un tireur aguerri, votre connaissance des armes à feu vous permet de viser avec précision et rapidité, ainsi déchaîner la puissance dévastatrice de vos pistolets et mousquets.*

Vous pouvez utiliser des armes à feu de courte portée comme les pistolets n'incluant pas les grenades et autres types d'explosifs. Vous ne pouvez tirer qu'un seul coup à la fois, si vous avez 2 pistolets, vous devez attendre 6 secondes entre les tirs. Lisez la section des armes à feu dans le Guide des règles et le Guide des joueurs.

**COMBO** **Tireur d'élite** : Vous pouvez tirer jusqu'à 10 mètres avec une arme à feu de courte portée comme un simple pistolet à pétard.

**Expert en maniement d'armes à feu** : Permet d'utiliser 2 armes à feu en même temps.

## MANIPULATION DE GRENADE

*Vous adorez le feu et les détonations, l'utilisation des canons lors des combats en mer ne vous suffit plus. Vous voulez apporter ce sentiment au sol pour en profiter lors des combats singuliers, créant de petites grenades qui font des dégâts redoutables.*

2 fois par scène vous pouvez lancer un catalyseur sur un ennemi et infliger 2 points de dégâts. Lisez les sections «Armes à feu», «Les grenades» et «Catalyseurs» du guide des règles pour plus de détails.

Il n'y a pas de défense pour contrer ce type d'attaque mais certaines habiletés telles que Maîtrise de bouclier et Ricochet peuvent s'y opposer.

**COMBO** **Artificier** : Vous pouvez utiliser votre talent Manipulation de grenade 2 fois de plus par scène.

**Explosifs** : Vos grenades (mais pas vos explosifs) font maintenant 1 point de dégât supplémentaire.

## MÉDECINE

*Vous êtes compétent en médecine, capable de diagnostiquer et de traiter diverses affections et maladies, vous créez des remèdes efficaces, apportant soins et guérison à ceux qui en ont besoin.*

1 fois par scène vous pouvez diagnostiquer et traiter certaines affections et maladies mineures, telles que les effets d'aveuglement, de mutisme, de surdité ou d'autres maladies. Pour ce faire, prenez au moins 10 minutes pour ausculter votre patient, vous devez utiliser du matériel médical pour apporter les soins nécessaires. Référez-vous à la section effets et conditions spéciales dans le guide des règles.

**COMBO** **Médecin émérite** : Le temps de traitement des affections mineures est réduit de 5 minutes.

## MYTHOLOGIE

*Vous êtes attiré par les légendes et les histoires de marins. Vous semblez tout connaître sur les récits mythiques, les histoires de trésors légendaires, ainsi que les créatures fantastiques.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance (histoire, trésors, monstre). Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

**COMBO** **Zoologie** : Permet d'identifier des monstres ou des créatures fantastiques, pour ce faire, vous devez observer la bête 2 minutes et demander subtilement l'identification à un animateur.

## OCCULTISME

*Vous êtes ouvert aux forces surnaturelles et aux phénomènes paranormaux. Vous êtes au fait des pratiques ésotériques et mystiques, vous connaissez les bases de certains rituels profanes.*

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec la connaissance (symboles, rituels, cultes). Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

-En tout temps, vous pouvez demander subtilement à un animateur des renseignements pour mieux comprendre des symboles ou des rituels occultes, vous pouvez reconnaître quelqu'un qui est accablé par un maléfice.

**COMBO** **Malédiction** : Normalement, tant que vous n'avez pas lancé votre malédiction, vous ne pouvez pas en préparer une nouvelle. Avec le talent Occultisme, vous pouvez préparer une deuxième malédiction sans avoir lancé la première.

## PARADE

*Maîtrisant l'art défensif avec agilité et anticipation, vous avez développé une parade qui marche presque toujours. Cette habileté vous permet d'intercepter habilement les attaques spéciales des ennemis.*

1 fois par scène, lorsque vous êtes la cible d'un coup spécial, vous pouvez dire Parade et ainsi vous éviter les effets de l'attaque. La liste des coups spéciaux inclut les talents et habiletés suivants : coup précis, coup brutal, coup vicieux, désarmement, coup dévastateur, coup assommant et croc-en-jambe. Vous n'avez pas à bloquer le coup réellement pour que l'habileté fonctionne.



## POURPARLERS

*Vous êtes un négociateur habile et diplomate. Votre charisme et vos talents d'orateur vous permettent de résoudre les conflits par la voie de la discussion, vous pouvez désamorcer des situations critiques et apaiser des hostilités.*

Une fois par scène, lorsque vous êtes en discussion avec un groupe potentiel d'ennemi, si vous sentez qu'un conflit armé est sur le point de se déclencher, vous pouvez désamorcer les hostilités en ciblant le chef du groupe opposé avec un Pourparlers. Le protagoniste doit avoir une défense en volonté de 3 et plus pour résister sinon, il ordonnera à son groupe de se calmer le temps de la scène pour tenir une discussion.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser un Pourparlers pour désamorcer un conflit avec un supérieur. Si ce dernier est sur le point de vous réprimander pour une bévue, son attitude devra changer et s'adoucir à votre égard. Il faut dire Pourparlers à la personne concernée si cette personne a une défense en volonté de 2 et plus, elle est immunisée. La réaction est à la discrétion de la cible selon la personnalité du personnage.

## PREMIERS SOINS

*Vous avez acquis une expertise dans le traitement rapide des blessures en utilisant des méthodes simples et des ressources limitées. Votre capacité permet de stabiliser un camarade ou de guérir une blessure superficielle.*

À volonté, vous pouvez effectuer un soin à l'aide de bandages ou autres équipements médicaux. Vous devez prendre 5 minutes pour traiter votre patient une fois les soins administrés, la cible récupère 1 point de vie. Ce talent ne peut pas être exercé sur soi-même. Vous pouvez répéter plusieurs soins sur la même personne pour guérir toutes ses blessures. Ce talent ne permet pas de soigner les poisons ou d'autres affections spéciales. Lisez la section «Les points de vie, les soins et la mort» du guide des règles.

**COMBO** **Chirurgie** : Vous pouvez maintenant faire des soins de combat, une seringue d'adrénaline ou un autre cataplasme, et votre patient récupère 1 point de dégât en 30 secondes. Dans une même scène, vous ne pouvez pas guérir plusieurs dégâts sur le même patient avec cette technique.

**Suture** : Vous pouvez entreprendre les premiers soins de deux personnes à la fois.

## RÉMINISCENCE

*Vous avez un don étrange qui vous permet de vous rappeler de situation particulièrement traumatisante. Vous êtes marqué par des souvenirs troublants et énigmatiques de vies passées.*

À volonté, lorsque vous tombez inconscient ou lorsque vous revenez des gouffres de la mort, contrairement à ce qui est stipulé ailleurs dans les règles, vous avez un vague souvenir de la scène qui a précédé votre chute. Vous pouvez, par exemple, décrire votre assassin, le lieu de l'événement ou la méthode utilisée par votre assaillant.

À la discrétion de l'animation, vous pourriez à des moments précis recevoir des visions en touchant des objets empreints d'émotions ou d'histoire. L'organisation vous soufflera la vision discrètement au moment le plus opportun.

## REMONTANT

*Vous connaissez la recette secrète de votre grand-oncle, un tord-boyaux digne de ce nom. Avec ce petit breuvage, vous n'hésitez pas à motiver vos amis découragés, ce qui dissipe les effets de mélancolie et de peur.*

Une fois par scène vous pouvez offrir un petit verre à quelqu'un, ce remontant lui octroie un bonus de 1 à sa Défense Volonté. Ce bonus durera jusqu'à la fin de la prochaine scène ou 15 minutes.

En offrant le même remontant à une personne qui est déjà atteinte d'un effet de peur, vous pouvez annuler cet effet, peu importe le niveau. Pour que cela fonctionne, l'instigateur de l'effet ne doit pas être dans l'entourage immédiat.

**COMBO** **Brasseur/Distillateur** : Permet d'offrir un remontant à 3 personnes par scène.

## RÉPARATION

*Dans votre passé houleux, il n'était pas rare que les marins fassent la file devant vous, pour voir leurs armures et leurs boucliers rafistolés après un abordage. Vous êtes reconnu pour vos solides coutures, et vos réparations qui perdurent.*

À volonté, vous pouvez prendre 5 minutes pour réparer une armure de cuir ou d'autres articles de cuir. Faites semblant de travailler sur l'objet avec des outils, du vernis ou des lacets.

À volonté, vous pouvez prendre 5 minutes pour réparer un bouclier ou une arme en bois. Faites semblant de travailler sur l'objet avec des outils.

Avec ce talent, vous pouvez être sollicité lors d'un scénario pour réparer des objets divers. Les besoins sont à la discrétion de l'animation.

**COMBO** **Maroquinier** : Permet de réparer 2 articles de cuir en même temps.

**Bûcheron/Charpentier** : Permet de réparer 2 articles de bois en même temps.

## RICOCHET

*Il est probable que vous soyez un jongleur ou un prestidigitateur, voire un peu suicidaire. Vous avez appris à renvoyer les grenades de vos adversaires. Maintenant, vous pouvez le faire avec tous les explosifs et même les catalyseurs magiques.*

En tout temps, vous pouvez faire dévier un catalyseur (grenades, ou projectiles des monstres) dans une autre direction. Pour ce faire, vous devez énoncer clairement que vous utilisez le ricochet, vous ne subissez pas les effets du projectile. Le catalyseur ne doit toucher aucune autre surface ou aucune autre personne avant vous. Vous pouvez faire bondir le catalyseur grâce à vos mains ou tous les autres objets tenus. L'effet normal du catalyseur est déclenché au prochain endroit qu'il touche.

## ROBUSTE

*Vous êtes un individu à la constitution solide et résistante, capable de supporter les rigueurs des combats en mer et de résister aux épreuves physiques et aux blessures les plus éprouvantes.*

Octroie 1 point de vie supplémentaire permanent.

## SAGACE

*Vous êtes doté d'une sagesse innée et d'une intuition aiguisée qui vous permettent de percevoir les détails cachés, de comprendre les subtilités des situations les plus complexes et de résoudre les mystères.*

Une fois par jour, vous pouvez solliciter discrètement l'aide d'un animateur pour obtenir un indice afin d'accomplir une tâche qui demande une certaine déduction.

Cette aide pourrait, par exemple, vous permettre de résoudre un casse-tête, de calculer un meilleur itinéraire ou de retrouver votre chemin dans un labyrinthe.

## SECOND SOUFFLE

*Vous avez la capacité unique de puiser dans vos réserves d'énergie et de volonté lorsque vous êtes épuisé ou blessé, vous permettant de vous relever après un coup dur et de continuer à combattre avec une détermination renouvelée.*

Pour bien comprendre ce talent, vous devez lire la section «Les points de vie, les soins et la mort» du Guide des règles. Après une scène, si vous terminez un combat et que vous êtes légèrement blessé (vous n'avez perdu qu'un seul point de vie), vous récupérez automatiquement ce point sans avoir besoin de soins.

Bien sûr, ce talent ne guérit pas les poisons ou les autres affections spéciales, de plus, il ne répare pas les armures.

COMBO

**Tenace** : Plus besoin d'être seulement légèrement blessé, après une scène, vous récupérez un point de vie sans avoir à être soigné. Ce n'est pas une régénération totale, vous devez quand même requérir des soins pour soigner le reste de vos blessures. Vous ne pouvez pas réutiliser cette technique avant d'avoir été complètement soigné.

**Régénération** : Le temps de régénération diminue de 5 minutes. Ne se cumule pas au Second souffle.

## STOÏQUE

*Vous êtes un roc imperturbable face à la douleur et à l'adversité. Votre détermination vous permet de rester debout même dans les moments les plus difficiles, endurant les blessures et la torture avec calme et courage.*

En tout temps, ce talent vous confère un bonus de 2 à votre volonté pour tous les effets de douleurs, ainsi vous êtes complètement insensible à tous les effets de douleur de niveau 2 et moins. Vous pouvez résister à la plupart des tortures et aux coups de fouet. Lisez la section «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour en connaître plus sur la douleur.

Si vous êtes dans l'état grièvement blessé, pour éviter les repréailles d'un assaillant, vous êtes capable de «faker» votre mort, c'est-à-dire rester immobile quelques minutes, et retenir votre respiration sans céder à la panique.

COMBO

**Suture** : Vous pouvez maintenant utiliser votre talent de Suture sur vous-même.

## SUTURE

*Votre grande dextérité et vos connaissances pour réparer les voiles vous ont permis de maîtriser l'art délicat de la suture. Vous êtes capable de refermer des petites plaies avec précision pour minimiser les cicatrices et accélérer la guérison.*

À volonté, vous pouvez effectuer un soin à l'aide d'une petite aiguille et du fil. Vous devez prendre 5 minutes pour traiter votre patient une fois les soins administrés, la cible récupère 1 point de vie. Ce talent ne peut pas être exercé sur soi-même. Contrairement au talent Premiers soins, vous ne pouvez pas répéter plusieurs soins sur la même personne pour guérir toutes ses blessures. Ce talent ne permet pas de soigner les poisons ou d'autres affections spéciales. Lisez la section «Les points de vie, les soins et la mort» du guide des règles.

COMBO

**Premiers soins** : Vous pouvez entreprendre les premiers soins de deux personnes à la fois.

**Stoïque** : Vous pouvez maintenant utiliser votre talent de Suture sur vous-même.

## TACTICIEN

*Vous possédez une acuité stratégique exceptionnelle. Vous analysez les situations complexes et anticipez les mouvements de vos ennemis, guidant habilement votre escouade à travers les batailles périlleuses.*

Deux fois par jour, vous pouvez prendre 5 minutes pour élaborer un plan de bataille avec votre groupe composé d'un maximum de 5 personnes. Lors de votre prochaine escarmouche, chacun des membres du groupe reçoit un bonus de +1 aux dégâts pour le premier coup. Pour que le talent fonctionne, le tacticien doit être présent et visible par ses coéquipiers.

Lors de parties sur table ou de bataille navale sur carte, vous pouvez utiliser ce talent pour obtenir un bonus substantiel qui reste à déterminer selon le type de jeu. Signalez-le à l'animateur en charge au besoin.

COMBO

**Expert en tactique** : Permet d'intégrer 3 personnes supplémentaires à votre plan.

## TENACE

*Vous êtes un guerrier, un survivant, vous avez affronté maintes blessures et vous avez développé ce don. Persévérant et déterminé, vous êtes capable de surmonter les obstacles les plus douloureux pour atteindre vos objectifs.*

Pour bien comprendre ce talent, vous devez lire la section «Les points de vie, les soins et la mort» du Guide des règles. Un personnage est normalement grièvement blessé après avoir perdu plus d'un point de vie. Dans cet état, le personnage devrait se plaindre de douleur et devrait avoir un peu de difficulté à progresser. Avec le talent Tenace, vous ne subissez pas les contraintes de l'état, de plus, vous n'avez pas à vous soucier du 60 minutes pour obtenir des soins.

COMBO

**Second Souffle** : Plus besoin d'être seulement légèrement blessé, après une scène, vous récupérez un point de vie sans avoir à être soigné. Ce n'est pas une régénération totale, vous devez quand même requérir des soins pour soigner le reste de vos blessures. Vous ne pouvez pas réutiliser cette technique avant d'avoir été complètement soigné.

## TOXICOLOGIE

*Vous êtes un initié de l'étude des poisons et des substances toxiques. Votre savoir-faire vous permet de concocter des poisons dangereux ou d'en identifier leurs effets.*

À volonté, en auscultant une personne pendant au moins 2 minutes, vous pouvez identifier si elle a été empoisonnée, et en ajoutant 3 minutes, vous pouvez déterminer par quel type de poison. Vous pouvez aussi identifier le poison contenu dans une fiole en faisant une petite analyse de 5 minutes.

À volonté, en réunissant les bons ingrédients (voir la liste des poisons et antidotes), et en passant au moins 5 minutes à touiller, écraser, bouillir et filtrer, vous pouvez créer un poison. Vous avez accès à la liste E décrite dans la section «Liste des potions, concoctions et antidotes».

COMBO

**Herboriste :** Permet de augmenter d'un niveau un poison créé.

**Antidote :** Une fois par scène, et en utilisant les ressources que vous désirez, vous pouvez créer un contre poison instantané, mais temporaire, qui annulera les effets d'un poison de niveau 2 ou moins pour le moment de la scène. Par la suite, la victime devra vite être prise en charge et soignée avec un véritable anti-poison car l'effet du poison reviendra. Le contre poison temporaire ne peut pas être utilisé plus d'une fois sur le même poison.

## TRÉSORIER

*Vous êtes l'un des responsables de la gestion des trésors acquis lors des aventures. Vous comptez, protégez et distribuez des récompenses entre les membres de l'équipage. Vous pouvez accéder à des prêts et prélever des taxes.*

À chaque début d'événement, vous recevez un doublon de l'armateur dans votre sac de départ, ce dernier pourra être conservé ou disposé à votre guise.

Une fois par saison, vous pouvez demander un prêt important à vos supérieurs, écrivez une courte missive officielle pour l'occasion. La valeur moyenne est de 25 réaux par niveau de votre personnage, mais elle pourrait être majorée si vous avez la réputation et les arguments. Cette somme doit être remboursée dans la saison sous peine d'intérêts importants et même de représailles musclées selon votre réputation.

## TIREUR D'ÉLITE

*Vous êtes un tireur redoutable, maîtrisant l'art de viser avec une précision létale. Votre œil affûté et votre main sûre font de vous un maître du tir à grande distance.*

Vous pouvez utiliser des armes à feu de longue portée comme les mousquets n'incluant pas les grenades et autres types d'explosifs. Lisez la section des armes à feu dans le Guide des règles et le Guide des joueurs. Contrairement à ce qui est écrit dans le guide des règles, avec un mousquet à pétard, vous pouvez toucher votre cible jusqu'à 10 mètres (32 pieds).

COMBO

**Maniement d'armes à feu :** Vous pouvez tirer jusqu'à 10 mètres avec une arme à feu de courte portée comme un simple pistolet à pétard.

## UTILISATION DE FILET

*Au début, ce n'était qu'un jeu, avec le temps c'est devenu votre art. Tel un gladiateur, vous maniez le filet avec une finesse redoutable, lançant habilement ses mailles pour enchevêtrer vos ennemis.*

Pour exécuter ce talent, vous devez fabriquer un petit filet d'au minimum 1 mètre sur 1 mètre. Deux fois par scène, vous pouvez lancer votre filet dans les jambes d'un adversaire. Si l'une des jambes de votre cible est touchée, elle subit un effet d'enchevêtrement de 2 minutes à moins d'avoir une défense suffisante en réflexe. Lire l'effet dans la section «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles.

COMBO

**Pêcheur :** Permet de diminuer le temps d'une pêche de 5 minutes.

## VENIN

*Les herboristes et toxicologues connaissent les poisons et sont capables d'empoisonner quelqu'un avec de la nourriture ou de la boisson, mais vous êtes le seul à connaître les techniques pour appliquer efficacement du poison sur une lame.*

En tout temps, vous pouvez appliquer un poison sur votre lame. Le poison peut être acquis auprès d'un autre personnage ou trouvé dans un trésor. L'effet du poison sera le même que l'effet du poison acquis à la différence qu'il est administré par un simple coup d'épée. Pour être efficace, la lame empoisonnée doit être manipulée par celui qui a le talent venin. Vous devez prendre le temps d'appliquer la toxine d'une fiole complète sur la lame. La substance reste active pendant une scène et affecte la première cible touchée. Pour plus de détails, lisez la section «Potion, concoction et antidote» dans le Grimoire ainsi que la section «Les effets et les conditions spéciales» du Guide des règles.

## VIGILANT

*Vous avez appris à être méfiant, vous êtes une personne constamment aux aguets, remarquant les détails subtils et restant sur ses gardes pour détecter les dangers potentiels.*

En tout temps, vous êtes protégé contre les attaques sournoises, vous pouvez soustraire 2 aux dégâts engendrés par ce genre d'attaque. Donc les attaques «Surprise 3» sont considérées comme normales pour vous, elles font seulement 1 point de dégât. Dites à votre agresseur le mot «Vigilant» pour qu'il comprenne que vous avez déjoué son attaque. Malheureusement, vous n'êtes pas à l'abri des experts, une attaque «Surprise 5» vous fera quand même 3 points de dégâts (5 - 2).

Lors d'une partie de jeux de hasard, 1 fois par scène, si un joueur triche à l'aide de l'habileté Vol à la tire, vous pouvez décider de le prendre en flagrant délit. Les autres personnes doivent normalement ignorer le méfait, mais si vous avez ce talent, vous pouvez apporter des preuves de la fourberie. Les conséquences sont à votre discrétion et à ceux qui ont été floués.

Cette habileté vous permet aussi de vous protéger contre les vols à la tire. Quand un personnage essaie de vous voler, vous pouvez lui dire que sa tentative a échoué car vous êtes vigilant. Votre personnage reste, par contre, ignorant de cette tentative.

## VITALITÉ DE L'OURSE

*Telle une montagne impassible face aux vagues déchaînées, vous avez une vitalité forgée par des épreuves et des entraînements rigoureux. Votre corps peut endurer les pires sévices.*

Octroie 1 niveau de défense Vigueur. Permet de résister à des effets qui attaquent le corps tel que le poison, la torture ou la maladie. Lisez les sections «Défenses» et «Les effets et les conditions spéciales» du guide des règles pour plus d'explications.

# TALENTS DES DESTINÉES

À venir...

