

Grandeur nature

L'Armateur



30 janv. 2026
Version 1.9

Annexe A : Les habiletés et talents

Miguel Boulette et Audrey Cantin
Page 71 à 104





TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	73
COMMENT LIRE LES POUVOIRS	73
COMMENT FONCTIONNENT LES COMBOS.....	73
INDEX ALPHABÉTIQUE	74
HABILETÉS	75
DÉFENSES	75
CONNAISSANCES	75
DONS	77
COMPÉTENCES	78
MÉTIERS	80
HABILETÉS MARTIALES	82
TALENTS DES PROFESSIONS	82
TALENTS DES DESTINÉES	94



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

Acrobatique 82
Agilité du chat 82
Alchimie 82
Ambidextre 82
Ambidextre expert 83
Anathème 94
Anatomie 75
Anthropologie 83
Antidote 83
Artificier 83
Astrologie 76
Attaque sournoise 83
Aumône 84
Autopsie 84

B

Banquet des héros 84
Barrière divine 94
Bénédiction 84
Botanique 76
Bouclier mental 75
Brasseur/Distillateur 80
Bûcheron/Charpentier 84
Bureaucrate 81

C

Cabine 85
Chamanisme 94
Chanceux 77
Chasseur/Trappeur 81
Chirurgie 85
Clairvoyant 77
Commandement 95
Concoction 85
Confession 95
Connaissance des artefacts et des reliques 76
Contact ecclésiastique 95
Contrefaçon 78
Coriace 75
Coup assommant 82
Coup brutal 85
Coup dévastateur 85
Coup précis 85
Coup vicieux 86
Création de talismans 86
Croc-en-jambe 82
Crochetage 86

D

Déguisement 95
Démonologie 86
Désarmement 86
Devin 77
Doué 87
Dressage 78
Dur à cuire 75

E

Éclaireur 79
Enchaînement précis 87
Enchaînement vicieux 87
Esprit fort 87
Esquive 87
Estimation 79
Étiquette 79
Eucharistie 87

É

Évasion 79
Exorciste 88
Expert de l'attaque sournoise 97
Expert des poisons 95
Expert du venin 97
Expert en alchimie 96
Expert en approvisionnement 96
Expert en arme blanche 96
Expert en armes à feu 96
Expert en chirurgie 96
Expert en exorcisme 96
Expert en malédiction 97
Expert en pièges 97
Expert en tactique 97
Explosifs 88
Extrême-onction 98

F

Fabrication de munition 98
Fabrication de pièges 88
Force du bœuf 78
Forgeron 88
Fortification de fortune 98
Fumigène 88

G

Génie militaire 98
Géographie 89

H

Herboriste 79
Histoire 76
Hypnose 99

I

Immuable 89
Imposition des mains 99
Inspiration 99
Instinct du chasseur 75
Intimidant 89
Intuitif 78

L

Lame de feu 99
Lame sainte 99
Linguistique 76
Lucide 89

M

Maître en constitution 99
Maître en dextérité 99
Maître en endurance 99
Maître en sagesse 100
Maître faussaire 100
Maîtrise du bouclier 82
Malédiction 89
Maléfice 89
Maniement d'armes à feu 89
Manipulation de grenade 90
Maroquinier/Tisseur 81
Martyr 100
Médecin émérite 100
Médecine 90
Médiation 90
Ménestrel 81
Ménétrier 78
Mineur 81
Miraculeux 100
Mythologie 90

N

Nécromancie 101
Négociant 79

O

Occultisme 90

P

Paléographie 76

Parade 90

Passage des ombres 101

Pêcheur 81

Pilleur 80

Plan de secours 101

Pourparlers 90

Prédication 91

Premiers soins 91

Prestidigitation 101

Promotion 102

Provocation 102

Pyromancie 102

R

Rattrapage 102

Réflexe aiguisé 75

Régénération 102

Relation 78

Réminiscence 91

Remontant 91

Réparation 91

Réseau de contacts 80

Ricochet 91

Ritualiste 80

Robuste 91

S

Sacrement 102

Sacrifice 102

Sagace 92

Santé de fer 75

Savoirs anciens 103

Science de l'armement 103

Second souffle 92

Serment 103

Serrurier 82

Stoïque 92

Suture 92

T

Tacticien 92

Talent secret 103

Tenace 92

Théologie 77

Tireur d'élite 93

Torture 80

Toxicologie 93

Trésorier 93

U

Utilisation de filet 93

V

Vadé-Retro 93

Venin 94

Vigilant 94

Vitalité de l'ourse 94

Vol à la tire 80

Volonté de fer 75

Z

Zoologie 77



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 maladies qui courrent 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.

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.

COMBO

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 discréction 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 aussi 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.

Permet 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).

Permet 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 4 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 artéfacts, 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.

Permet d'identifier des artéfacts 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. Permet 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.

Permet 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.

Permet 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 déchiffrer 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.

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.

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.

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.

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'antre 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 (15 minutes) pour approcher la bête et l'apprivoiser avec de la nourriture ou des objets qu'elle apprécie. Dite à l'animateur que vous avez ce combo. 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 par rapport à vous. 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 bénî d'un don mystique qui vous permet de voir au-delà du voile du futur. Vous avez des absences, des visions énigmatiques et vos intuitions qui vous aident à anticiper les dangers.

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.

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 discréption 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 bœuf, 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 **Ménétriel :** 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 discrédition 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 ses capacités tant que l'ordre respecte sa nature et ses limites.

ÉCLAIRER

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 aguet, 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. Rapporter 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.

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.

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 4 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 discréption 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.

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.

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 discréption de l'animation.

RITUALISTE

Vous connaissez les dédales de rites et cérémonies anciennes, vous permettant d'invoquer des bénédications 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 plaît avec des victimes différentes.

VOL À LA TIRE

Vous êtes un as de la discréption 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.



MÉTIERS

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. 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 tissus 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.

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 d'ouvrir les verrous de type C.

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».

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

CROC-EN-JAMBES

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 BOUCLIER

Vous maniez le bouclier avec une expertise sans pareille. Vous pouvez non seulement bloquer avec précision les attaques ennemis, 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 ennemis 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 4 ingrédients additionnels 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 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.

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.

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

ANTHROPOLOGIE

L'anthropologie est l'ensemble des sciences qui étudient l'être humain en société. Vous avez étudié la société et les peuples anciens, mais votre savoir ne vient pas seulement des livres, il vient aussi de l'observation et de l'écoute. Vous connaissez des coutumes de peuples anciens, leurs mythes, leurs tabous, leurs forces et leurs faiblesses. Cette connaissance vous permet de vous intégrer, de négocier ou de manipuler, car vous percevez ce que d'autres ne voient pas.

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

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. Les ingrédients requis sont listés dans chaque poisons.

Toxicologie : Une fois par scène, et en utilisant 3 ingrédients de votre choix, 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 4 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 1 fois de plus par scène.

Manipulation de grenade : Vous pouvez utiliser votre talent Manipulation de grenade 1 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.



AUMÔNE

Vous avez l'art de susciter la pitié, le respect ou la crainte de ceux qui vous entourent. Là où d'autres donnent, vous recevez. Une main tendue, un regard appuyé, une phrase bien placée... et les poches s'ouvrent. Certains y voient un devoir religieux, d'autres un moyen de conjurer le mauvais sort. Peu importe la raison : vous savez obtenir des autres ce qu'ils hésiteraient à donner d'eux-mêmes.

Une fois par scénario, vous pouvez solliciter une quête religieuse, une collecte. Pour ce faire, vous devez évoquer un besoin pour une œuvre religieuse, ou pour une mission précise, et faire un court discours de 2 minutes. Par la suite, vous allez appeler toutes les personnes dans un rayon de 10 mètres (30 pieds) et demander la charité pour votre quête. Passer un chapeau, un bol ou un chaudron et les joueurs dans le rayon qui n'ont pas une volonté de 3 ou plus doivent vous payer une petite somme d'argent qu'ils ont en leur possession, un ou 2 réaux, ou même un doublon si c'est seulement ce qu'ils ont. Les personnages doivent le faire par ferveur, et ne pas montrer d'animosité à votre égard. Les personnages qui n'ont rien ne sont pas tenu de participer.

Une fois par scénario, vous pouvez aussi demander la charité à un animateur pour obtenir un ingrédient ou objet de quête qui aurait normalement demandé un petit paiement ou un échange. L'animateur est le seul juge à savoir si la demande de charité est trop élevée. Décrivez en détail à l'animateur pourquoi vous avez besoin de cet objet et ajoutez des motifs religieux.

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 classifier 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 prélevements 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 l'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.

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

BÉNÉDICTION

Par vos prières, vos gestes et vos symboles, vous insufflez un don divin. Une bénédiction de vos mains peut apaiser les doutes, calmer les peurs et donner à vos compagnons la certitude d'agir sous une protection supérieure.

Une fois par scène vous pouvez offrir votre bénédiction à quelqu'un. Vous devez tracer un symbole sur son front à l'aide d'une huile sacrée ou d'une eau bénite. Cette bénédiction lui octroie un bonus de 1 à sa Défense Dextérité. Ce bonus durera jusqu'à la fin de la prochaine scène ou 15 minutes.

De plus, la bénédiction pourrait protéger lors de certains scénarios contre des maudissemens ou des effets de damnation faites pas des créatures impies, simplement stipuler à la source que vous êtes bénis pour en connaître les effets au besoin.

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.

Réparation : Permet de réparer 2 articles 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 peuvent être soignées 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.

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.

Une 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 frapperez, 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.

Une 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.

Une 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.

Enchaînement précis : Vous pouvez maintenant porter un total de 3 coups 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.

Enchaînement vicieux : Vous pouvez maintenant porter un total de 3 coups 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. Le talisman a une durée d'efficacité de 12 heures. Vous ne pouvez porter plus d'un talisman à la fois.



CROCHETAGE

Vous êtes compétente dans l'art subtil du crocheting 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.

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

Evasion : 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.



DÉMONOLOGIE

Vous avez plongé dans les textes interdits, étudié les signes et les noms bannis. Ce savoir dangereux vous permet de reconnaître la marque des esprits impurs, de comprendre leurs stratagèmes et d'identifier leurs faiblesses. Là où d'autres voient la superstition, vous percevez la trace du Mal véritable.

Octroie de l'information en début de scénario en lien avec les démons et les créatures impies (histoire, symboles, forces et faiblesses). Lors de la majorité des scénarios, un papier vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain.

DÉSARMEMENT

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

Une 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'impressionner 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.

Une 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.

Coup précis : Vous pouvez maintenant porter un total de 3 coups précis.

ENCHAÎNEMENT VIEUX

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.

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.

Coup vicieux : Vous pouvez maintenant porter un total de 3 coups 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.



EUCHARISTIE

Vous célébrez le rite du pain et du vin, rappelant à tous la force de la communauté et du sacré. Ce partage nourrit non seulement le corps, mais unit les âmes. Vos compagnons y trouvent un réconfort profond et la conviction de ne pas être seuls dans l'épreuve.

3 fois par jour, vous pouvez prendre 10 minutes pour préparer et partager l'eucharistie avec d'autres personnes. Vous devez réellement partager et consommer un bout de pain (peut être remplacer par un autre ingrédient selon la religion) et évoquer les saintes écritures à ceux qui vous entourent. Développer un petit rituel de votre choix.

Après le partage du pain, vous choisissez un maximum de 5 personnes qui ont consommé avec vous, et octroyez un bonus de 1 à leur Défense Vigueur jusqu'à la fin de la prochaine scène. Bien sûr, vous ne pouvez pas cumuler plusieurs bonus du même type.

EXORCISTE

Vous savez prononcer les prières, manier les symboles et imposer votre volonté aux forces impures. Par vos gestes et vos mots, vous arrachez les démons aux corps qu'ils souillent, vous chassez les spectres des lieux qu'ils hantent. Ce n'est pas un rituel appris par hasard : c'est une vocation forgée dans la lutte contre l'invisible.

En tout temps, vous pouvez entreprendre une cérémonie de 15 minutes afin de libérer un personnage possédé par un démon mineur (ceux avec une volonté de 3 ou moins) ou toute autre créature impie. La personne possédée doit être contenue ou maîtrisée par vos propres moyens, puis encerclée de bougies ou de lampions pour former le cercle sacré. Durant tout le rituel, vous devez réciter prières et incantations, répétées avec ferveur et conviction : le roleplay est central et doit mettre en valeur toute l'intensité de la scène.

À l'issue de la cérémonie, l'entité est expulsée. La cible et l'exorciste, affaiblie par le combat intérieur, demeurent confus pendant 5 minutes et se retrouvent réduite à 1 point de vie.

Avec une cérémonie de 10 minutes, vous pouvez aussi libérer une personne affligée du Maléfice Le Serment d'Infortune ou d'autres malédictions mineures propres à un scénario.

COMBO

Médecine : Après avoir discuté avec une personne, vous pouvez identifier une malédiction qui afflige la cible. Vous pouvez aussi accomplir un rite de 10 minutes, pour libérer une personne qui est la cible d'une malédiction décrite dans la liste B de l'annexe B (Le Grimoire).

Expert en Exorciste : Les cérémonies d'exorcisme pour les démons mineurs ou pour libérer du Serment d'infortune voient leur temps réduit de 5 minutes.

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.

Une 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. Après le lancé, 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.

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 1 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, la personne piégée 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 complexes. 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 flétrir 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. Par contre, 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.

Expert en malédiction : Permet de réduire de 5 minutes le temps de préparation d'un maléfice 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 afflagent 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.

Vous pouvez utiliser des armes à feu de courte portée, comme les pistolets, à l'exclusion des grenades et de tout autre type d'explosif.

Durant une scène, vous pouvez faire feu autant de fois que vous le souhaitez, mais un seul tir à la fois, avec une seule main. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul pistolet à la fois et devez respecter un délai d'au moins 60 secondes entre chaque tir. Pendant ce délai, vous devez prendre le temps de recharger votre arme, en mimant l'utilisation de la poudre et de l'amorce. Vous devez toujours charger votre arme.

Consultez la section Armes à feu du Guide des règles et du Guide des joueurs pour plus de détails.

COMBO **Tireur d'élite :** Vous pouvez doubler votre cadence de tir. Si la recharge de votre arme nécessitait 60 secondes, elle ne prend désormais que 30 secondes. De plus, vous pouvez toucher une cible jusqu'à 10 mètres avec une arme à feu de courte portée.

Expert en armes à feu : À portée de tir, vous pouvez désormais effectuer, avec une arme à feu, les coups spéciaux que vous maîtrisez avec les armes de corps à corps. La liste des coups spéciaux inclus : coup précis, coup brutal, coup vicieux, désarmement, coup dévastateur, coup assommant et croc-en-jambe.



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.

1 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 1 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.

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



MÉDIATION

Vous avez appris à calmer les esprits et à rapprocher les ennemis. Dans un conflit, vos paroles pèsent lourd : vous savez trouver le terrain d'entente, transformer la colère en dialogue et éviter que le sang ne coule. Votre autorité morale donne du poids à votre rôle de conciliateur.

Une fois par scène, lorsque vous êtes témoin de discussion avec deux groupes potentiellement ennemis, si vous sentez qu'un conflit armé est sur le point de se déclencher, vous pouvez désamorcer les hostilités en ciblant les chef des deux groupes opposés avec une Médiation. Les protagonistes doivent avoir une défense en volonté de 3 et plus pour résister sinon, ils ordonnent à leur groupe de se calmer le temps de la scène pour tenir une discussion plus pausée.

Une fois par scénario, vous pouvez ajouter à une lettre ou à un document officiel, une phrase, un slogan et une citation pour faciliter l'ouverture d'esprit de l'interlocuteur. Écrivez en marge de la phrase le terme «Médiation», et le destinataire se verra obligé de considérer le message de façon positive et avec moins d'animosité.

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 bavure, 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 discréction de la cible selon la personnalité du personnage.

PRÉDICATION

Vous savez tenir l'assemblée captive. Sur un pont, dans une taverne ou devant une église en ruine, votre discours entraîne et persuade. Qu'il soit empreint de sagesse ou de feu, il marque les cœurs et grave vos paroles dans la mémoire des hommes.

Deux fois par jour vous pouvez prendre 5 minutes pour réciter un discours et propager la bonne nouvelle devant un groupe composé d'un maximum de 5 personnes. Le discours doit être préparé et flamboyant, vous ne pouvez pas le faire en silence ou subtilement. Pour que le talent fonctionne, le prédicateur doit être présent et visible par son audience, et parler leur langue.

Une fois le discours achevé, les cibles ainsi captivées sont sous l'influence d'un charme pendant 3 minutes. Ils considèrent le prédicateur comme un ami et ne leur souhaite pas de mal.

Lire la section sur les charmes dans le guide des règles. Ce charme respecte la règle du temps, donc un personnage qui possède plus de 3 en défense volonté n'est pas affecté par le prédicateur. Une fois le temps du charme écoulé, les cibles ne considèrent pas le discours du prédicateur comme offensant, il peut rester dans leur bonne grâce selon la situation.

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.

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 discrédition 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.

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 discrédition 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.

ROUSTE

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 éprouvé 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 représailles d'un assaillant, vous êtes capable de «fakir» votre mort, c'est-à-dire rester immobile quelques minutes, et retenir votre respiration sans céder à la panique.

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 anticipiez 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.

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. Persévérez et déterminez, vous êtes capable de surmonter les obstacles les plus douloureux pour atteindre vos objectifs.

Une fois par jour, vous pouvez choisir d'ignorer un effet qui provoque une faiblesse ou une grande fatigue. Cet effet peut provenir d'une malédiction, d'un poison ou toute autre source mystique. Si l'effet dure moins d'une scène, vous l'évitez complètement une première fois, mais vous pouvez être affaibli à nouveau aussitôt dans la même scène. Si l'effet dure plus d'une scène, vous l'ignorez le temps de celle-ci (15 minutes), mais l'effet revient aussitôt après la scène.

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, 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 d'augmenter d'un niveau un poison créé.

Alchimie : Permet d'augmenter d'un niveau un poison créé.

Antidote : Une fois par scène, et en utilisant 3 ingrédients de votre choix, 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.

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 letale. 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, à l'exclusion des grenades et de tout autre type d'explosif. Contrairement à ce qui est indiqué dans le Guide des règles, un mousquet à pétard permet de toucher une cible jusqu'à 10 mètres (32 pieds).

Durant une scène, vous pouvez faire feu autant de fois que vous le souhaitez, mais un seul tir à la fois, avec une seule main. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul mousquet à la fois et devez respecter un délai d'au moins 60 secondes entre chaque tir. Pendant ce délai, vous devez prendre le temps de recharger votre arme, en mimant l'utilisation de la poudre et de l'amorce. Vous devez toujours charger votre propre arme.

Consultez la section Armes à feu du Guide des règles et du Guide des joueurs pour plus de détails.

COMBO

Maniement d'armes à feu : Vous pouvez doubler votre cadence de tir. Si la recharge de votre arme nécessitait 60 secondes, elle ne prend désormais que 30 secondes. De plus, vous pouvez toucher une cible jusqu'à 10 mètres avec une arme à feu de courte portée.

Expert en armes à feu : Vous pouvez doubler à nouveau votre cadence de tir. Si la recharge de votre arme nécessitait 30 secondes, elle ne prend désormais que 15 secondes.

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'enchevêtrage 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.

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

VADÉ-RETRO

Par vos paroles de foi, vous repoussiez les impies et les créatures des ténèbres. C'est un cri de vérité qui fait trembler les spectres, qui brûle les démons et qui arrête les morts dans leur élan. Quand vous le prononcez, ce n'est pas vous que l'ennemi entend, mais une voix qui vient d'au-delà, autoritaire et implacable.

Une fois par scène, vous pouvez invoquer la puissance de votre dieu pour repousser les forces impies. Vous devez d'abord réciter une courte prière, puis vous interposer et vous exposer directement face aux créatures. En brandissant fièrement un symbole de votre foi et en criant à pleine voix « Vadé-Retro », vous effrayez les morts-vivants et les démons mineurs. Les créatures affectées fuient ou reculent pendant 5 minutes, à moins que leur volonté ne leur permette de résister (selon la règle du temps et du niveau de volonté).

COMBO

Anathema : Les démons et morts-vivants mineurs (Ceux qui ont une volonté inférieure à 3) sont immédiatement anéantis par la puissance divine.

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 ingéré, 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.

COMBO

Expert en venin : Le poison appliqué sur une lame perdure pendant tout un scénario ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé.



VIGILANT

Votre passé vous a 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» 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.

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

ANATHEMA

Les dieux parlent à travers vous, vous êtes le juge de la pureté de l'âme. Vous invoquez toute la force de votre foi pour condamner un être impur. Par vos paroles solennelles et votre présence inébranlable, vous jetez un sceau de bénédiction qui détruit spectres, démons et revenants. Ce pouvoir n'est pas un simple cri : c'est une sentence divine, un jugement irrévocable prononcé au nom du Très-Haut.

Une fois par scène, vous pouvez prononcer une sentence irrévocable au nom de votre dieu. Vous devez d'abord réciter une prière solennelle, puis vous placer en première ligne, face aux créatures impies. En vous exposant ainsi et en proclamant à haute voix « Anathema », vous libérez une onde de condamnation sacrée.

Les entités démoniaques et les mort-vivants puissants (Ceux qui ont une volonté supérieur à 3) sont repoussées et effrayées pendant 5 minutes, ou selon leur niveau de volonté (-3), respectant la règle du temps. Un vampire avec une volonté de 5 serait alors effrayé pendant 2 minutes.

COMBO

Vadé-Retro : Les démons et morts-vivants mineurs (Ceux qui ont une volonté inférieure à 3) sont immédiatement anéantis par la puissance divine.

BARRIÈRE DIVINE

Vous invoquez la puissance supérieure pour dresser un rempart invisible autour de vos alliés. Ce n'est pas seulement une prière : c'est une conviction si forte qu'elle devient un bouclier. Les fardeaux semblent moins lourds, la peur moins pesante, et vos compagnons sentent qu'une main invisible veille sur eux.

Deux fois par jour, le prêtre peut tracer un cercle de protection destiné à repousser les créatures impies. Il doit délimiter une zone visible d'environ 5 pieds de rayon (1,5 mètre) à l'aide de sel (ou de toute poudre blanche pour les besoins du jeu).

Une fois le cercle tracé, le prêtre consacre l'endroit par une prière ou un rituel d'au moins 5 minutes. Après cette consécration, toutes les créatures mortes-vivantes ou démoniaques de niveau moyen ou inférieur (ceux avec une volonté de 3 et moins) sont incapables de pénétrer le cercle. Les personnes qui se tiennent à l'intérieur du cercle bénéficient de cette protection pendant 1 heure.

CHAMANISME

Votre connexion profonde avec le monde spirituel vous permet de canaliser des pouvoirs surnaturels et de guider des rituels complexes pour communiquer avec les esprits qui vous entourent et influencer le cours des événements avec le pouvoir des ancêtres.

Octroie la possibilité d'orchestrer des rituels. Vous permet d'accéder à la liste B des rituels que vous trouverez dans la section rituel de l'[Annexe B](#). Veuillez lire la section sur les rituels dans le Guide des règles.

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

COMMANDEMENT

Votre voix résonne comme le tonnerre, ralliant les âmes et les épées dans les tourbillons de la bataille. Vous possédez un charisme naturel et une autorité innée qui inspire vos subalternes et qui peut retourner vos ennemis.

Trois fois par jour, vous pouvez imposer votre autorité en donnant un ordre simple à un maximum de trois personnes simultanément. Lorsque vous utilisez ce talent, choisissez jusqu'à trois cibles et prononcez un ordre court de deux mots maximum (ex. «Lâche arme», «Recule maintenant», «À genoux»). Les cibles doivent entendre et comprendre l'ordre pour que l'effet fonctionne. Si elles ont une Volonté de 3 ou plus, elles peuvent y résister, sinon, elles doivent obéir au meilleur de leurs capacités. L'effet dure uniquement le temps d'exécuter l'action demandée.

CONFÉSSION

Vous savez écouter, guider et pardonner. Dans le secret des confidences, les hommes se délestent de leurs fautes, murmurent leurs secrets et trouvent la paix. Votre présence et votre autorité inspirent assez de confiance pour que les langues se délient, parfois jusqu'à révéler ce qu'elles ne devraient pas.

Une fois par scène, lorsque vous menez une discussion de plus de 5 minutes avec quelqu'un, vous pouvez solliciter une confession. Si vous estimatez que votre interlocuteur a menti sur l'un des sujets abordés durant l'échange, vous pouvez l'obliger à révéler la vérité.

La révélation doit concerner un point déjà évoqué dans les 5 minutes précédentes. La cible peut résister si elle possède une Volonté de 3 ou plus.

CONTACT ECCLÉSIASTIQUE

Vos liens avec le clergé ou un ordre religieux vous ouvrent des portes. Par une lettre, un symbole ou un mot de passe, vous pouvez obtenir refuge, appuis ou informations. Vous êtes reconnu comme un homme de foi et d'influence, et vos contacts savent que vous servez une cause plus grande que vous-même.

Une fois par scénario, le personnage peut faire appel à ses liens au sein de l'Église ou d'une autorité spirituelle reconnue. Par une lettre scellée ou une requête rituelle adressée à un supérieur ecclésiastique, il peut implorer l'intervention de l'institution afin de résoudre un enjeu précis. L'aide accordée demeure à la discréption des scénaristes et se manifeste selon la gravité de la demande, la conformité morale de l'enjeu et la volonté de l'Église. Cette intervention peut prendre des formes comme : un indice ou une révélation, un soutien matériel ou même un appui humain, tel qu'un clerc, un chapelain, un émissaire ou une force armée placée sous autorité religieuse.

À titre d'exemple, le personnage peut solliciter la bénédiction d'une campagne, l'envoi de fidèles armés avant une grande bataille, la validation morale d'un acte contesté, ou encore l'endossement ecclésiastique d'un prêt ou d'une ressource, accordé au nom d'une cause jugée juste. Il est recommandé d'inscrire dans l'historique du personnage la nature de ce lien : mentor spirituel, prélat protecteur, ancien supérieur, ou dette sacrée contractée auprès de l'Église.

Faire appel au Contact ecclésiastique n'est jamais anodin : chaque intervention renforce l'influence de l'institution... et rappelle que les faveurs accordées appellent, tôt ou tard, à être rendues.

DÉGUISEMENT

Vous savez revêtir une autre existence. En changeant d'habits, d'ornements et de symboles, vous abandonnez votre nom pour en porter un nouveau. Le costume n'est pas un mensonge, c'est un serment silencieux : une fois endossé, il redéfinit votre place, votre autorité et la manière dont le monde vous perçoit. Sous cette apparence assumée, vous marchez parmi les autres sans éveiller le doute, comme si cette identité avait toujours été la vôtre.

Une fois par jour, vous pouvez enfiler un déguisement complet afin d'endosser l'identité d'une personne totalement différente. Vous devez disposer d'un costume distinct, incluant au minimum des vêtements appropriés ainsi qu'un masque, du maquillage ou un accessoire pour dissimuler votre visage.

Une fois le déguisement en place, les autres joueurs et les animateurs doivent vous considérer comme une nouvelle personne, tant que votre identité n'est pas révélée. Cette apparence est maintenue jusqu'à ce que vous vous changez de nouveau ou que le déguisement soit explicitement compromis. Ce talent ne permet pas d'imiter une personne connue des autres joueurs ou des animateurs. L'identité adoptée doit être nouvelle, fictive ou générique, et ne peut pas reproduire l'apparence ou l'identité d'un personnage existant et reconnu en jeu.

Sous cette identité, vous pouvez conclure des ententes, agir en toute discréption ou échapper à des créanciers, à votre convenance. Vous pouvez révéler votre véritable identité à certains alliés, mais ce choix comporte un risque : ces derniers peuvent, volontairement ou non, divulguer votre identité réelle. Ce déguisement n'est pas infaillible. Les effets tels que Clairvoyant, qui permettent de détecter les mensonges, peuvent vous compromettre si vous mentez sous cette identité. De même, les potions de vérité ou tout effet équivalent peuvent percer votre supercherie. Le costume protège votre apparence, pas nécessairement vos paroles.



EXPERT DES POISONS

Là où d'autres voient une simple fiole, vous voyez une promesse silencieuse. Vous savez renforcer un poison sans en trahir la présence, en affiner l'effet et en effacer toute trace. Quand la douleur se manifeste, il est déjà trop tard pour en comprendre l'origine.

À l'aide de ce talent, à volonté, vous pouvez rendre un poison complètement indétectable. Même avec le talent Toxicologie, un autre joueur ne peut pas détecter votre poison dans une tasse ou une assiette.

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

Antidote : Le poison que vous administrez requiert le double des ingrédients pour être soigné.

EXPERT EN ALCHIMIE

Devenu un maître de l'alchimie, votre compréhension des mystères des éléments est une source de pouvoir incommensurable. Chaque mixture que vous créez est une symphonie de réactions mystiques, chaque potion est une énigme résolue qui transcende les lois naturelles.

Octroie la possibilité de créer des potions à partir d'ingrédients. Vous avez maintenant accès à la liste D, 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 | **Alchimie** : En prenant le temps de fabrication d'un potion de la liste C, vous pouvez concocter 2 doses d'une même potion, si vous avez les ingrédients en quantité suffisante.

Herboriste : 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 ∞ .

EXPERT EN APPROVISIONNEMENT

Vous excellez à trouver des ressources rares et essentielles pour notre équipage. Que ce soit en transformant des matériaux ou en dénichant des fournisseurs de l'ombre, vous êtes souvent celui qui comblera le besoin avec l'ingrédient manquant.

À chaque scénario, dans votre sac de départ, vous recevezz un certificat de possession pour une ressource aléatoire. Cette ressource pourrait avoir un rapport avec le scénario.

En tout temps, vous pouvez échanger 2 certificats de possessions contre 1 certificat d'une ressource que vous désirez, peu-importe la disponibilité de la ressource.

Vous pouvez aussi être sollicité par les scénaristes pour mettre en jeu des composantes ou certains ingrédients essentiels au scénario.

EXPERT EN ARMES À FEU

Votre maîtrise dépasse les simples notions de visée et de rapidité, vous incarnez désormais la perfection du tireur. Votre regard perçant fusionne avec le métal froid de vos pistolets et mousquets, faisant de vous une force dévastatrice à chaque détonation.

Vous pouvez désormais utiliser deux pistolets simultanément. Vous devez toutefois respecter le temps de recharge de chaque arme, selon les mêmes règles que Maniement d'armes à feu. Une fois les deux armes rechargées, vous pouvez effectuer deux tirs dans la même seconde.

Consultez le talent Maniement d'armes à feu ainsi que la section Armes à feu du Guide des règles pour plus de détails.

COMBO **Maniement d'armes à feu** : À portée de tir, vous pouvez désormais effectuer, avec une arme à feu, les coups spéciaux que vous maîtrisez avec les armes de corps à corps. La liste des coups spéciaux inclus : coup précis, coup brutal, coup vicieux, désarmement, coup dévastateur, coup assommant et croc-en-jambe.

Tireur d'élite : Vous pouvez doubler à nouveau votre cadence de tir. Si la recharge de votre arme nécessitait 30 secondes, elle ne prend désormais que 15 secondes.

COMBO

EXPERT EN ARME BLANCHE

En tant qu'expert des sabres et des armes blanches, chaque mouvement est une promesse d'élégance meurtrière. Votre habileté transcende les techniques simples; Vos lames obéissent à votre volonté, fusionnant avec votre être pour créer une harmonie letale.

Toutes vos attaques au corps à corps infligent 2 points de dégâts au lieu de 1. Ce bonus se cumule avec les autres coups spéciaux, augmentant les dégâts de mêlée.

EXPERT EN CHIRURGIE

Devenu un maître de la chirurgie, vous êtes l'ultime espoir pour ceux qui frôlent les portes de l'au-delà. Votre art guérisseur transcende les frontières de la réalité. Chaque incision est une symphonie de précision et de courage, chaque geste est une danse entre la vie et la mort.

Vous pouvez effectuer des chirurgies complexes, notamment recoller un membre coupé (par une arme vorpale, par exemple) et même ramener à la vie un personnage mort. La victime doit avoir été estropiée ou tuée depuis moins de 15 minutes. L'opération nécessite des outils chirurgicaux et un environnement adapté.

Dans le cas d'un membre recollé, le joueur doit simuler une fragilité du membre pendant l'heure qui suit, le temps de s'y réhabituer et d'en retrouver la pleine fonctionnalité.

Lors d'une réanimation, la cible revient à 1 point de vie, mais reste dans un état de grande faiblesse pendant 15 minutes (voir les effets détaillés dans le Guide des règles). Cette chirurgie ne fonctionne pas si le corps a été détruit ou si la tête a été explicitement séparée du tronc.

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

EXPERT EN EXORCISME

Vous avez affronté maintes fois les ténèbres, et vos succès vous ont donné une maîtrise inégalée. Vous connaissez les ruses des possédés, les résistances des esprits, et savez adapter vos prières et vos gestes pour briser leurs griffes. Votre simple présence fait trembler les forces occultes.

En tout temps, avec l'aide d'un apprenti (une seconde personne ayant le talent Exorciste), vous pouvez entreprendre une cérémonie de 15 minutes afin de libérer un personnage possédé par un démon (même les démons majeurs) ou toute autre créature impie. La personne possédée doit être contenue ou maîtrisée par vos propres moyens, puis encerclée de bougies ou de lampions pour former le cercle sacré. Durant tout le rituel, vous devez réciter prières et incantations, répétées avec ferveur et conviction : le roleplay est central et doit mettre en valeur toute l'intensité de la scène.

À l'issue de la cérémonie, l'entité est expulsée. La cible et les exorcistes sont affaiblis par le combat intérieur, ils demeurent confus pendant 5 minutes et se retrouvent réduit à 1 point de vie.

COMBO **Exorciste** : Les cérémonies d'exorcisme pour les démons mineurs ou pour libérer du Serment d'infortune voient leur temps réduit de 5 minutes.

EXPERT EN MALÉDICTION

Devenu un maître des malédictions, votre pouvoir est une symphonie de malheur, chaque incantation est une danse d'ensorcellement qui tourmente et fauche. Vos paroles maudites sont des poignards invisibles, une fusion de mystère et de douleur.

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

COMBO

Maléfice : Permet de réduire de 5 minutes le temps de préparation d'un maléfice de la liste A.

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

EXPERT EN PIÈGES

Devenu un maître en pièges, votre esprit est une forge d'ingéniosité. Chaque piège que vous concevez est une œuvre d'art machiavélique, une démonstration de votre maîtrise des mécanismes mortels.

Vous pouvez maintenant fabriquer des pièges complexes. Lorsqu'ils se déclenchent, outre l'alarme qui retentit, la personne piégée subit les effets décrits dans la liste des pièges complexes de l'[Annexe B](#). Lors de la création du piège, vous pouvez choisir dans cette liste. Lisez la section «Les pièges» dans le guide des règles pour plus de détails.

COMBO

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

EXPERT EN RÉSEAUTAGE

Vous maîtrisez l'art de forger des liens et des alliances. Votre charisme et votre sens des relations vous permettent d'influencer les individus et les factions pour obtenir des informations confidentielles et des avantages précieux.

Une fois par événement, vous pouvez obtenir des informations confidentielles sur un personnage joueur ou un personnage incarné par un animateur. Vous devez faire une demande officielle écrite à l'intendant en précisant l'information recherchée à propos de votre cible. Ces informations peuvent inclure :

- Ses statistiques de jeu (défenses, talents).
- Son origine et affiliations.
- Un secret ou élément de son passé que seuls quelques initiés connaissent.

Les informations révélées restent à la discréction de l'animation et peuvent être partielles ou nécessiter une recherche supplémentaire.

EXPERT EN TACTIQUE

Devenu un maître tacticien, vos analyses sont des éclairs de clairvoyance. Votre esprit est une carte en constante évolution, chaque situation est un puzzle à déchiffrer, une toile sur laquelle vous tracez les lignes de la victoire.

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. Le plan doit avoir un minimum de consistance, utilisez une ardoise ou du papier pour l'élaborer. Pour que le talent fonctionne, le tacticien doit être présent et visible par ses coéquipiers. Lors de votre prochain escarmouche, chacun des membres du groupe obtient les bonus suivants pour la durée de la scène : +1 au dégâts, +1 en réflexe.

Tacticien : Permet d'intégrer 3 personnes supplémentaires à votre plan.

EXPERT DE L'ATTAQUE SOURNOISE

Devenu un maître en attaque sournoise, les ténèbres sont vos alliés, et votre maîtrise des points vitaux est une arme redoutable. Chaque coup que vous portez est une danse calculée, un ballet de destruction où chaque frappe est une sentence irrévocable.

À volonté, quand vous portez un coup à un adversaire surpris, vous pouvez annoncer «Surprise 4» et ainsi infliger une attaque qui provoque 4 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

Attaque sournoise : Vous pouvez maintenant faire des attaques «Surprise 5» et provoquer 5 points de dégâts quand la cible est surprise.

EXPERT DU VENIN

Devenu un maître de l'utilisation de venin, vous incarnez l'ombre, l'araignée tueuse. Votre connaissance des toxines et des mixtures létales est légendaire, et chaque application est un rituel de mort orchestré avec une précision chirurgicale.

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, contrairement au talent venin, l'expert choisit quand son venin est libéré et donc la cible qui sera affectée. 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.

Venin : Le poison appliqué sur une lame perdure pendant tout un scénario ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé.

EXTRÊME-ONCTION

Vous savez accompagner les mourants dans leur dernier voyage. Par vos prières et vos gestes rituels, vous offrez la paix de l'âme à ceux qui s'éteignent, tout en protégeant leur esprit des horreurs qui rôdent entre ce monde et l'autre. C'est un acte de compassion, mais aussi une arme contre les impies qui guettent les âmes faibles.

Deux fois par jour, le prêtre peut préparer un être à la mort et protéger son âme contre les forces maléfiques qui rôdent entre ce monde et l'autre. Le prêtre doit exécuter une courte cérémonie solennelle d'au moins 5 minutes, comprenant des prières et des gestes symboliques. L'Extrême-onction n'est pas un soin, mais une consécration finale, elle doit être offerte avant le dernier souffle ou dans les courts instants qui suivent; La cible peut être vivante, ou morte depuis moins de 5 minutes.

Lorsqu'un personnage reçoit l'Extrême-onction, les effets suivants s'appliquent pour le reste de l'événement :

Protection de l'âme : le personnage ne peut pas être relevé sous forme de mort-vivant, quelle qu'en soit la source ou la méthode.

Corps sanctifié : après sa mort, le corps du personnage ne peut être possédé, animé ou utilisé pour un rituel par une entité, un esprit ou une créature impie.

Repos préservé : si le personnage revient à la vie, que ce soit par les voies normales, par un effet narratif ou un rituel, il ne subit aucune conséquence néfaste liée à sa mort (perte, malédiction, affaiblissement ou pénalité). Cette mort n'est pas comptabilisée dans le bilan total des morts du personnage. Malheureusement, ce talent n'a aucun effet sur les morts définitives par une exécution publique comme une pendaison.

FABRICATION DE MUNITION

Quand les réserves s'épuisent, l'ingénieur continue la guerre. Entre ses mains, la poudre, le métal et le rebut deviennent des projectiles capables de changer l'issue d'un affrontement.

En mimant le travail de fabrication, vous pouvez consacrer 10 minutes à transformer des matériaux bruts en équipement utilisable. Il peut donc échanger 1 ressource de ferraille et 1 ressource de bois contre un certificat d'Arme. L'échange doit être validé auprès de l'intendant.

En prenant 10 minutes à mimer la fabrication de munitions, vous pouvez transformer un Certificat d'Armes en grenade supplémentaire. Allez voir l'intendant pour lui remettre votre certificat, il vous remettra 5 bombes catalyseurs spéciales. Ces objets peuvent être utilisés 1 fois chacun afin de donner à un ou des Artilleurs/Moucheurs une utilisation supplémentaire de leur armes à feu ou de leur grenade. Les accessoires doivent être remis à un animateur après leur utilisation.



FORTIFICATION DE FORTUNE

Face au désespoir, l'ingénieur érige des bastions là où il n'y avait rien. Ce qui semblait fragile devient un rempart, et ce qui devait céder tient encore, contre toute attente.

Deux fois par jour, l'ingénieur peut prendre le commandement du terrain. Aidé de ses alliés, il consacre au moins 10 minutes à délimiter et organiser une zone défensive d'environ 5 pieds de rayon (1,5 mètre) à l'aide de branches, cordages, débris ou tout autre matériel disponible.

Une fois la zone bâtie et sécurisée, l'ingénieur et ses alliés qui s'y tiennent bénéficient d'un bonus de +2 à toutes leurs défenses (Volonté, Endurance et Réflex) tant qu'ils restent dans la zone. Cette position fortifiée peut être maintenue pendant 1 heure, tant que la zone n'est pas abandonnée.

GÉNIE MILITAIRE

L'ingénieur ne voit pas un champ de bataille, mais une mécanique vivante. Structures, machines et terrain lui parlent, il comprend les structures et les engins comme d'autres comprennent une langue natale. Il sait ce qui porte, ce qui cède, ce qui frappe et ce qui broie, et peut imposer sa volonté à la pierre, au bois, au fer et aux machines de guerre.

Le Génie militaire est une compétence profondément roleplay, elle s'exprime pleinement dans des contextes précis : parties sur table, donjons, situations critiques durant un scénario ou scènes nécessitant une expertise technique particulière.

L'ingénieur possède une connaissance avancée des armes de siège et des pièces d'artillerie. Il sait les manœuvrer avec efficacité, les réparer en conditions difficiles et même les améliorer lorsque les ressources le permettent. Ce savoir ne se limite pas aux engins connus : l'ingénieur a un don instinctif pour comprendre le fonctionnement de machines qu'il n'a jamais vues auparavant, saisissant rapidement les principes, les forces et les faiblesses. Selon la situation, et en accord avec un animateur responsable, cette maîtrise peut permettre d'obtenir des bonus substantiels, de résoudre un problème technique majeur ou de désamorcer une situation critique qui mettrait en péril un groupe, un lieu ou un objectif stratégique.

Le Génie militaire s'étend également aux structures et aux bâtiments. L'ingénieur sait en évaluer la solidité, en déceler les failles cachées et entreprendre des réparations ou des renforcements ciblés, souvent au prix de matériaux ou d'ingrédients appropriés.

Enfin, dans le cadre du Marché de l'Enclave, ce talent permet à l'ingénieur de mettre son savoir au service de la flotte : il peut améliorer un navire à coût réduit, représentant sa capacité à optimiser les ressources, les structures et l'armement par une expertise que peu possèdent.

HYPNOSE

Par un regard soutenu, une parole murmurée ou un rythme imposé avec soin, vous savez plier les volontés. L'esprit vacille, les certitudes s'effritent, et votre cible croit agir de son plein gré... alors que la décision lui a été soufflée.

L'hypnose respecte exactement les mêmes règles que les autres sortilèges, consultez la section «Utilisation des sortilèges» du «Guide des règles» pour les détails.

Incantation : Oculi tene, mens mea regna nunc me!

Défense : Volonté 2

Nombre d'utilisations : 2 fois par jour

Durée : 2 minutes

Effet : En touchant la personne ciblée, elle est immédiatement hypnotisée et subit les effets de charme pendant 2 minutes à moins d'avoir une défense en Volonté de 2 ou plus. Consultez la section «Les effets et les conditions spéciales» du «Guide des règles» pour les détails.

COMBO | **Maléfice** : Vos charmes hypnotiques sont élevés d'un niveau, la durée passe à 3 minutes, donc, pour être protégé, la cible doit avoir un minimum de 3 en défense Volonté.



IMPOSITION DES MAINS

Vous avez clairement un don, un cadeau divin. Votre toucher bienveillant peut guérir les blessures instantanément, soigner les affections et restaurer la vitalité de vos camarades, il apporte réconfort et espoir dans les moments les plus critiques.

Une fois par scène, vous pouvez faire un soin de combat. En imposant vos mains sur une victime pendant 30 secondes, votre patient récupère 1 point de dégât. 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.

INSPIRATION

Vous êtes un orateur chevronné, votre capacité à persuader est digne des légendaires. Vos discours enflamment les cœurs, propulsant vos camarades dans l'action avec une détermination nouvelle.

Deux fois par jour vous pouvez prendre 5 minutes pour réciter un discours d'encouragement et d'inspiration devant votre groupe composé d'un maximum de 5 personnes. Le discours doit être préparé et flamboyant, vous ne pouvez pas le faire en silence ou subtilement. Pour que le talent fonctionne, le discoureur doit être présent et visible par ses coéquipiers. Lors de votre prochain escarmouche, chacun des membres du groupe obtient les bonus suivants pour la durée de la scène : +1 d'armure, +1 en volonté.

LAME DE FEU

Vous utilisez de façon ingénieuse les huiles et calfats d'imperméabilisation pour en enduire vos lames. En enflammant ce mélange, vous créez des lames incendiaires, transformant chaque coup en une attaque qui affole, éblouit et consume.

Une fois par scène, vous pouvez enflammer vos lames pour le reste de la scène, créant une arme aussi terrifiante que destructrice.

Pour activer cet effet, vous devez prendre quelques secondes pour mimer l'application d'une huile inflammable sur vos armes avant de les enflammer. Bien que cette flamme ne cause pas plus de dégâts qu'une lame ordinaire pour un humain, elle peut effrayer et déstabiliser vos adversaires. Certains monstres particulièrement sensibles au feu subiront des effets supplémentaires. Vous ne pouvez pas conférer ce bonus à d'autres personnages.

LAME SAINTE

Vous avez consacré votre arme par des prières et des rites. Elle n'est plus seulement de métal, mais devient le prolongement d'une mission sacrée. Entre vos mains, elle frappe avec la force de la foi, et les créatures impies reconnaissent dans son éclat une menace qui les dépasse.

Une fois par scène, vous pouvez bénir une lame pour le reste de la scène, créant une arme discrète mais destructrice. Pour activer cet effet, vous devez prendre quelques secondes pour faire une prière ou un court rituel religieux. Bien que cette bénédiction ne cause pas plus de dégâts qu'une lame ordinaire sur un humain, elle peut effrayer et déstabiliser des adversaires maléfiques. Certains mort-vivants et démons pourraient être protégés ou même immunisés aux armes normales, ce qui n'est pas le cas devant une lame sainte.

MAÎTRE EN CONSTITUTION

Votre corps est une armure impénétrable, capable de repousser les assauts de l'adversité. Vous avez enduré les épreuves avec une détermination inégalée, ce qui vous permet de résister à la douleur, à la maladie et même aux poisons les plus insidieux.

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.

MAÎTRE EN DEXTÉRITÉ

Quand on parle de réflexe, rien ne vaut l'entraînement et l'expérience. Vous êtes passé maître, vous en avez vu d'autres. Votre dextérité est sans pareil et cela se reflète directement dans votre façon de réagir au danger.

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.

MAÎTRE EN ENDURANCE

Vous êtes une véritable forteresse vivante. Les coups n'ont que peu d'effet sur vous, et il faudra bien plus qu'une simple épreuve pour vous mettre à genoux. Votre endurance est telle qu'on dirait que votre corps est forgé dans l'acier.

Octroie 1 point de vie supplémentaire permanent.

COMBO

MAÎTRE EN SAGESSE

On dit que la sagesse s'acquiert avec l'âge. En tant que maître, vous n'êtes plus à vos premières confrontations, il en faut davantage pour vous hypnotiser. Votre esprit reste lucide et infallible, elle sait déceler les illusions et les autres manipulations mentales.

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.

MAÎTRE FAUSSAIRE

Vous maniez l'encre et le sceau avec la même précision que d'autres manient la lame. Vos faux sont si parfaits qu'ils deviennent vérité, et vos yeux savent lire entre les lignes des documents interdits. Dans les archives comme dans les coffres, peu de secrets vous résistent.

Entre deux événements, vous pouvez faire une demande à l'animation afin d'obtenir une copie d'une lettre (passé ou futur) adressée à une autre personne. Si la demande est acceptée, vous recevrez cette copie au début du prochain événement, placée dans votre sac ou vos effets.

La réussite de cette requête n'est pas garantie : l'animation doit disposer de la lettre originale et juger la demande cohérente avec l'état du monde et des intrigues en cours.

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.

Contrefaçon : Une fois par jour, vous pouvez créer un faux document d'un réalisme exceptionnel. Pour ce faire, vous devez d'abord fabriquer physiquement le document contrefait, au meilleur de vos capacités, en utilisant les outils, supports et matériaux à votre disposition.

Une fois le document rédigé, vous devez solliciter l'intendant, qui apposera un sceau, une signature ou une marque officielle appropriée. Après cette étape, le document sera considéré comme authentique aux yeux des bureaucrates et des autorités administratives, et peut circuler sans éveiller de soupçons immédiats.

Cependant, si le contenu du document est incohérent, excessif ou invraisemblable, les personnes qui le consultent restent libres d'y croire ou non. Ce talent garantit la forme, non la crédibilité du fond. De plus, toute personne dont la signature ou le sceau est imité sait toujours si le document provient réellement d'elle ou non.

MARTYR

La cause est plus importante que votre petite personne. Pour sauver le reste de votre groupe, vous êtes prêt à sacrifier votre vie... mais vous savez tirer toutes les ressources enfouies de votre corps pour porter un ultime assaut.

À tout moment, vous pouvez choisir de déclencher un état de rage meurtrière pendant 2 minutes, durant lesquelles vous ignorez tous les dégâts et continuez à combattre sans aucune restriction, vous ne sentez plus la douleur. Vous devez annoncer « Martyr ! » au début de l'effet.

Cependant, quelle que soit l'issue de l'affrontement, vous mourrez inévitablement à la fin des 2 minutes. Aucun soin ou talent ne peut empêcher ce destin. Par contre, après votre mort, vous pourriez être ramené à la vie par Expert en chirurgie, dans ce cas vous ne pouvez pas réutiliser Martyr jusqu'à la fin de l'événement.

MÉDECIN ÉMÉRITÉ

Devenu un médecin émérite, vous incarnez le guérisseur des corps et des âmes. Chaque diagnostic est une quête pour éradiquer la souffrance avec précision et empathie. Votre toucher est une promesse de soulagement, chaque remède est une bénédiction qui restaure et purifie.

Une fois par scène, vous pouvez diagnostiquer et traiter des affections graves et des maladies complexes, bien au-delà des soins conventionnels.

En prenant au moins 10 minutes pour ausculter un patient et en utilisant du matériel médical, vous pouvez identifier et tenter de soigner des maladies, infections ou blessures que les soins classiques ne suffisent pas à traiter.

Dans certains cas, votre expertise peut vous révéler des indices cruciaux ou vous guider vers une recette ou une procédure nécessaire pour résoudre un problème lié à l'intrigue du scénario. Toutefois, certaines affections peuvent nécessiter des ingrédients rares, un rituel médical précis ou l'aide d'un autre spécialiste.

Médecine : Le temps de traitement des affections mineures est réduit de 5 minutes.

MIRACULEUX

Vous avez un don unique, comme un ange gardien, l'étincelle inexplicable qui transforme les situations désespérées en triomphes épiques.

Une fois par jour, vous pouvez annuler une attaque spéciale, un piège ou un échec critique, comme si l'événement ne s'était jamais produit. Lorsque vous êtes confronté à une situation désastreuse, vous pouvez simplement déclarer « Miraculeux ! » et faites comme si la situation n'avait jamais eu lieu. Aucune explication n'est nécessaire, et la scène continue. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. Vous n'avez pas besoin d'annoncer votre intention à l'avance.



NÉCROMANCIE

Vous maîtrisez les forces de la mort. Vous pouvez invoquer et contrôler les esprits errants, animer les cadavres et manipuler les énergies sombres pour semer la terreur parmi vos ennemis.

Octroie la possibilité de lancer des sortilèges de nécromancie. Vous avez maintenant accès à la liste A, les sorts accessibles sont décrites dans l'[Annexe B](#). Veuillez lire la section sur l'utilisation des sortilèges dans le Guide des règles pour connaître les conditions et restrictions liées à leur invocation.

PASSAGE DES OMBRES

Vous êtes un véritable fantôme, maître de la dissimulation. Votre habileté à fondre dans l'obscurité et à émerger là où on ne vous attend pas fait de vous une mort silencieuse et insaisissable.

Une fois par jour, vous pouvez vous déplacer discrètement d'un endroit à un autre dans un rayon maximal de 10 mètres (30 pieds) en levant le poing pour signaler que vous êtes hors jeu. Vous devez obligatoirement commencer votre déplacement depuis une zone d'ombre.

Tant que votre poing est levé, vous êtes considéré comme invisible et ne pouvez ni interagir avec l'environnement ni être attaqué. Vous devez réapparaître dans une autre zone d'ombre ou hors du champ de vision direct des autres personnages. Cet effet ne fonctionne pas en plein jour ou sous une lumière intense.

Le temps ne s'arrête pas pendant votre déplacement. Les autres joueurs doivent faire comme si vous aviez disparu. Vous ne pouvez pas rester immobile pendant votre séjour dans les ombres, vous devez compléter votre déplacement.

Lors de votre sortie des ombres, cela doit être clair. Vous devez prendre quelques secondes pour reprendre vos esprits et vous repérer dans l'espace, vous ne pouvez pas attaquer en même temps.

PLAN DE SECOURS

Un bon stratège ne mise jamais tout sur un seul coup. Vous avez toujours une solution de repli, un atout dans votre manche que vous gardez en réserve pour le moment opportun. Grâce à votre sens aiguisé de l'anticipation, vous savez comment redonner une impulsion à ceux qui ont déjà tout donné. Sous votre commandement, vos alliés trouvent l'énergie nécessaire pour réitérer une action décisive.

Une fois par scène, vous pouvez permettre à un allié d'utiliser une seconde fois un talent ou une capacité déjà consommée dans la scène. Vous devez le désigner et annoncer « Plan de secours ! » pour activer cet effet. Cet effet ne fonctionne que sur les talents et coups spéciaux limités à une utilisation par scène. Le talent ainsi récupéré doit être utilisé immédiatement ou avant la fin de la scène. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet sur vous-même.

PRESTIDIGITATION

Un geste rapide, une distraction calculée, et la réalité hésite. Vous créez de petites illusions, détournez l'attention et introduisez le doute par des tours de passe-passe subtils, juste assez pour que l'on regarde ailleurs au mauvais moment.

Ce talent est avant tout narratif et théâtral, mais il possède de nombreuses applications concrètes en jeu. Il permet de créer de brèves illusions inexplicables ou de l'escamotage parfait autour de petits objets ou de détails précis, suffisamment troublants pour semer le doute et détourner l'attention.

Une fois par scène, vous pouvez annoncer aux observateurs présents qu'un détail visible en réalité n'est pas perçu de la même manière en jeu. Vous devez alors expliquer clairement ce que les personnages voient. Les joueurs concernés doivent jouer cette perception modifiée, à moins qu'ils possèdent le talent Vigilant.

L'illusion peut porter sur un petit objet (pièce, clé, fiole, jeton, lettre, dé, etc.); sur un détail physique mineur (tatouage dissimulé, symbole effacé, marque masquée); ou même sur un résultat visible (valeur d'un dé, contenu apparent d'une main, objet tenu ou non).

Voici quelques exemples d'utilisation :

- Lors d'une partie de dés, vous pouvez déclarer que la valeur visible sur le dé n'est pas celle perçue en jeu (un 3 devient un 6, ou inversement).
- Vous pouvez faire croire qu'une pièce tenue dans votre main a disparu, ou qu'elle se trouve ailleurs.
- Vous pouvez masquer temporairement un tatouage compromettant ou un signe distinctif.
- Vous pouvez faire croire qu'un objet échangé est encore en votre possession, ou qu'il n'a jamais existé.
- Vous pouvez faire apparaître brièvement un petit objet factice dans votre main, ou donner l'illusion qu'une bouteille est vide.

Limites et cadre :

L'illusion doit rester mineure, localisée et plausible. Elle ne permet ni de créer des objets complexes, ni d'affecter un grand nombre de cibles, ni de modifier durablement la réalité. L'effet persiste pendant 10 secondes, après quoi la perception revient à la normale. Ce talent ne fonctionne pas sur des éléments majeurs de décor, des créatures, ou des effets de grande ampleur. Il ne s'agit pas d'un simple tour de passe-passe : l'illusion est parfaite sur l'instant, inexplicable et troublante, comme si la réalité elle-même avait hésité. En cas de doute ou de situation sensible, un animateur peut être consulté pour valider l'usage du talent.



PROMOTION

Vous avez longtemps bossé dur pour obtenir la promotion que vous vouliez. Ce n'était peut-être pas toujours honnête, mais vous avez su impressionner (ou faire chanter) les bonnes personnes. Aujourd'hui c'est le moment de la récompense, vous pourrez choisir l'affection qui vous plaît sur l'un des navires de l'Armateur.

Une fois par année, vous pouvez solliciter un poste spécifique à bord d'un navire de l'Armateur et obtenir les responsabilités et avantages qui y sont associés.

À tout moment, vous pouvez demander officiellement un rôle précis à l'intendant ou à un supérieur en jeu. Le rôle vous sera assurément confié, et votre nouveau poste vous confère les bénéfices et obligations liés à la fonction choisie : commandement, solde, accès à des ressources ou influence auprès de l'équipage. Cependant, si vous abusez de votre pouvoir ou ne remplissez pas vos devoirs, vous risquez d'être rétrogradé.

PROVOCATION

Vous incarnez le maître provocateur, capable d'irriter et de perturber vos ennemis avec des paroles et des gestes calculés. Votre art de la provocation vous permet d'attirer l'attention sur vous pour détourner l'attention de vos compagnons.

Vous pouvez forcer une cible (monstre ou personnage) à vous attaquer pendant 3 minutes. Pour cela, vous devez capter son attention par un geste, une insulte ou une menace, puis lui crier : «Provocation Volonté, 3 minutes!».

La cible doit concentrer ses attaques sur vous tant qu'elle n'est pas gravement blessée. Elle peut bien sûr se défendre et ne devient pas totalement irrationnelle, mais vous représentez pour elle la menace principale à éliminer. Même si elle était calme, elle devient agressive.

Cet effet remplace les charmes et peut interrompre un pourparler. La provocation suit la règle du temps en volonté.

PYROMANCIE

Vous manipulez les flammes avec une habileté surnaturelle. Vos incantations envoûtantes engendrent des déferlantes de feu dévastatrices, faisant de vous un maître des éléments destructeurs.

Octroie la possibilité de lancer des sortilèges de pyromancie. Vous avez maintenant accès à la liste B, les sorts accessibles sont décrites dans l'[Annexe B](#). Veuillez lire la section sur l'utilisation des sortilèges dans le Guide des règles pour connaître les conditions et restrictions liées à leur invocation.

RATTRAPAGE

Même lorsque nous sommes devenus maître, revisiter les notions de base d'une profession peut changer la vision que nous portons sur un problème ou une situation. Vous êtes désormais un expert dans votre domaine, et vous avez pris le temps d'étudier des facettes qui vous avaient peut-être échappé comme apprenti.

Ce talent n'en n'est pas vraiment un, en réalité c'est une seconde chance d'apprendre des talents que vous avez ignorés dans les niveaux précédents de vos professions. En obtenant ce talent, vous devez choisir entre vos 2 professions, et vous pourrez apprendre n'importe quel talent de cette profession qui ne vous est pas déjà acquis.

RÉGÉNÉRATION

Votre corps possède le don de régénération, vous permettant de récupérer rapidement de vos blessures lors des batailles acharnées. Votre capacité à guérir, sans avoir besoin d'antibiotiques, fait de vous un survivant endurci.

Contrairement à la règle, vous ne mourez plus lorsque vous restez 15 minutes à l'agonie. Vous récupérez 1 point de vie toutes les 15 minutes sans nécessiter de soins externes. Cette régénération ne restaure pas les membres coupés ni les blessures permanentes nécessitant une chirurgie.

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

SACREMENT

Vous officiez les rites sacrés avec une ferveur qui les rend tangibles. Le baptême, la communion, la consécration d'un objet ou d'un lieu prennent sous vos gestes une force réelle. Ces sacrements rappellent aux hommes qu'ils appartiennent à une cause plus grande, et aux forces impies que certains lieux et certaines âmes sont hors de leur portée.

À l'instar d'un bureaucrate habilité à entériner des actes officiels, le personnage possédant le talent Sacrement détient l'autorité nécessaire pour présider et officialiser des cérémonies reconnues à la fois par la loi et par les dieux. Il peut consacrer, bénir ou entériner des rites religieux tels qu'un baptême, un mariage ou la consécration d'un navire, mais aussi intervenir lors d'événements civils ou judiciaires comme une remise de titre, une proclamation officielle ou l'exécution solennelle d'une sentence.

Toute cérémonie menée par un personnage doté de ce talent est considérée comme légalement valide, rituellement accomplie et reconnue par l'autorité divine. Elle ne peut être contestée que par une autorité équivalente ou supérieure. Le talent Sacrement est avant tout narratif et théâtral. Son utilisation doit s'accompagner d'accessoires appropriés, de gestes symboliques et de prières ou formules rituelles afin d'en renforcer le poids et la crédibilité en jeu.

Ce talent peut également être requis ou déterminant dans l'accomplissement de certaines quêtes ou situations de scénario, notamment lorsque la reconnaissance officielle d'un acte, d'un statut ou d'un événement est nécessaire.

SACRIFICE

Vous avez développé la compétence du sacrifice, prêt à mettre votre propre sécurité en jeu pour protéger vos subalternes. Votre bravoure et votre dévouement vous permettent d'offrir votre propre vitalité à un ami.

Une fois par scène, vous pouvez transférer vos propres points de vie à un allié en danger.

En touchant un allié, vous pouvez lui céder un ou plusieurs de vos points de vie. Vous devez annoncer clairement le transfert en disant « Sacrifice [nombre] ». Ces points sont immédiatement retirés de votre total et ajoutés au sien.

Vous ne pouvez pas vous sacrifier au-delà de l'agonie, vous ne pouvez pas tomber à 0 points de vie. Par contre, ce transfert permet à la cible de dépasser son propre maximum de points de vie jusqu'à la fin de la scène.

SAVOIRS ANCIENS

Vous pouvez consulter des réserves proscrites, vous avez étudié des textes oubliés, des légendes ou des traditions que le commun des mortels ignore. Ces connaissances, parfois ésotériques, parfois scientifiques, vous permettent de reconnaître des signes, de comprendre des symboles et d'interpréter des mystères là où d'autres ne voient qu'un chaos incompréhensible.

Les Savoirs anciens s'appliquent aux connaissances que vous possédez déjà. À l'instar des autres connaissances qui octroient de l'information en début de scénario, ce talent vient bonifier et approfondir un savoir existant, le portant à un niveau bien supérieur.

Lors de la majorité des scénarios, un document vous sera remis au moment de votre inscription sur le terrain, représentant l'une (ou plus) de vos connaissances enrichies.

SCIENCE DE L'ARMEMENT

L'ingénieur connaît les armes au-delà de son usage. Il comprend sa naissance, sa faiblesse et son potentiel caché, et peut en tirer une violence que peu savent même concevoir.

Deux fois par jour, l'ingénieur peut mettre son génie créatif au service de la guerre et choisir l'une des astuces suivantes :

Arme improvisée : Lorsque l'ingénieur se retrouve désarmé – à la suite d'une capture, d'une arme brisée ou de toute situation similaire – il peut faire appel à son talent d'inventeur pour transformer ce qu'il a sous la main en arme de fortune. Pendant une scène, cette arme improvisée est considérée comme une arme classique; elle inflige 1 point de dégât et elle peut être utilisée par n'importe quel personnage, de la même manière qu'une épée.

À la fin de la scène, l'arme se désagrège ou devient inutilisable. Sécurité avant tout : n'utilisez jamais un objet réel non prévu pour le combat. Si nécessaire, demandez à un animateur le prêt d'une arme factice pour représenter l'arme improvisée, ou utilisez une arme qui serait, en jeu, hors de portée ou récupérée sur place.

Explosif amélioré : L'ingénieur peut renforcer les explosifs utilisés par un artificier. En consacrant 10 minutes de travail sur l'engin, il choisit un seul des effets suivants : le rayon de l'explosion est porté à 10 pieds (3 mètres); les dégâts de l'explosif sont augmentés à 2; le niveau de Défense Réflexe requis pour éviter l'explosion est augmenté de 1. Ce bonus s'applique pour une scène et doit être utilisé par un personnage possédant déjà le talent Explosifs.

Munition amélioré : 'ingénieur peut améliorer les munitions utilisées par un artificier. En consacrant 10 minutes de travail sur l'engin, il augmente les dégâts de son arme à feu à 2. Ce bonus s'applique pour une scène et doit être utilisé par un personnage possédant déjà le talent Maniement d'armes à feu.

SERMENT

Vous savez enchaîner les hommes par leurs propres paroles. Sous votre regard et votre autorité, un serment n'est pas un simple engagement : c'est une chaîne invisible qui lie celui qui jure. Vous inspirez assez de crainte, de respect ou de ferveur pour que nul n'ose briser sa parole. Ceux qui vous prêtent serment sentent peser sur eux une force qui les dépasse, et savent qu'en trahissant leur engagement, ils trahissent leur propre âme.

Une fois par scénario, vous pouvez demander à un ami ou à un protagoniste de prêter serment.

Ce serment engage l'assermenté à accomplir une tâche, respecter une entente ou entreprendre une quête précise. Le serment doit être prononcé volontairement, qu'il soit sincère ou fondé sur un mensonge. De plus, il doit être déclaré devant au moins un témoin.

Une fois la promesse formulée, vous devez explicitement annoncer à l'assermenté qu'il a juré devant les dieux et que nul ne peut rompre une parole divine sans en subir les conséquences.

Le serment reste actif jusqu'à la fin de la saison en cours, ou jusqu'à l'accomplissement de la tâche ou de la quête, selon ce qui survient en premier.

Durant toute cette période, l'assermenté est tenu de respecter sa parole sous peine de sanctions divines sévères.

Si l'assermenté brise son serment, il subit une perte totale de ses défenses (Volonté, Réflexe et Vigueur) jusqu'à la fin de l'événement en cours (ou jusqu'à la fin du scénario suivant, s'il restait moins de 6 heures au scénario actuel). Finalement, le personnage est frappé par une malchance divine persistante. Cette malchance devient une responsabilité narrative pour le joueur concerné. Il doit lui-même choisir des moments appropriés pour la manifester, en privilégiant un jeu théâtral et cohérent. Exemples : trébucher lors d'un moment critique; perdre volontairement une partie de cartes; égarer ou gaspiller les ressources du groupe. Ces effets entraînent l'annulation complète de l'habileté Chanceux et l'impossibilité d'obtenir des résultats critiques positifs lors de l'exécution de tâches.

TALENT SECRET

Vous avez atteint un niveau d'accomplissement total. Ce talent n'en n'est pas vraiment un, en fait vous allez le découvrir quand vous serez rendu à ce niveau épique.

Ce pouvoir est différent en fonction de chaque destinée, ses effets vous seront dévoilés en secret au moment où vous allez l'atteindre.

