

Grandeur nature

L'Armateur



30 janv. 2026
Version 1.9

Guide des règles

Miguel Boulette et Audrey Cantin

Page 39 à 70



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	42
DIFFÉRENCE ENTRE LES 3 GUIDES	42
ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS	43
ARMES DE CORPS-À-CORPS	43
ARCS, ARBALÈTES ET AUTRES ARMES DE JETS	43
ARMES À FEU.....	43
ARMURES.....	43
BOUCLIERS	43
CONCEPTS DE JEU	44
LA SCÈNE	44
LES POUVOIRS JOURNALIERS	44
LES DONJONS	44
LES COMBATS.....	44
DÉGÂTS DES ARMES	44
L'ATTAKUE-SURPRISE	45
LES DÉFENSES	45
LES EFFETS ET LES CONDITIONS SPÉCIALES	46
COMBINER LES EFFETS	49
LES CATALYSEURS	49
LES RITUELS.....	49
LES POTIONS ET CONCOCTIONS	50
LES MALÉDICTIONS	50
LES GRENADES.....	51
L'UTILISATION DE LAMPE TORCHE	51
LES PIÈGES	51
UTILISATION DES SORTILÈGES.....	51
LES POINTS DE VIE, LES SOINS ET LA MORT	52
UN PERSONNAGE EN PLEINE SANTÉ	52
UN PERSONNAGE LÉGÈREMENT BLESSÉ	52
UN PERSONNAGE GRIÈVEMENT BLESSÉ	52
UN PERSONNAGE À L'AGONIE	52
AVANT DE MOURIR - LES SOINS	52
LA MORT D'UN PERSONNAGE	53
LES CAMPEMENTS / LA NUIT	53
VOS POSSESSIONS	53
CONSERVER SES RICHESSES	53
L'ALLUMAGE DE FEUX ET DE CHANDELLES	54
PORTER UN CORPS	54

CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE

LA PLATEFORME D'INSCRIPTION.....	54
CHOIX DES ORIGINES	54
CHOIX DU NAVIRE	54
CHOIX DE LA PROFESSION	55
APOTHICAIRE/FÉTICHEUR	55
ARTILLEUR/MOUCHER	56
★ AUMÔNIER / Missionnaire	56
CHARPENTIER/CALFAT	57
CUISINIER/TOUBIB	57
ESCRIMEUR/BRETTEUR.....	58
GABIER/Voilier	58
TIMONIER/ÉRUDIT.....	59
LES DESTINÉES	60
ARTISAN	60
ASSASSIN	61
★ CHAPELAIN	61
CHIRURGIEN	62
★ COMMANDER	62
HOMME DE MAIN	63
★ INGÉNIEUR MILITAIRE	63
★ INQUISITEUR	64
MAÎTRE D'ŒUVRE.....	64
★ MARIONNETTISTE	65
SORCIER	65
STRATÈGE	66
★ LA RELIGION POUR L'ARMATEUR.....	67
★ CHOISIR VOTRE RELIGION.....	67
L'ORDRE DE LA CONNAISSANCE SACRÉE	67
LA FOI SINGULIÈRE	67
LES ENFANTS DU DÉVOREUR.....	67
CHOIX DES TALENTS ET HABILETÉS	68
LISTE DES TALENTS ET HABILETÉS	68
L'HISTORIQUE DE PERSONNAGE	68
PROGRESSION DU PERSONNAGE	69
JE GAGNE QUOI À CHAQUE NIVEAU	69
CHANGEMENT DE PERSONNAGE	69
PROGRESSION EN RANG DANS LE NAVIRE.....	69
ERREURS DANS LES RÈGLES?	69



INTRODUCTION

Si vous consultez ce guide, c'est probablement que vous êtes un habitué des grandeurs nature, ou que vous êtes déjà convaincu, vous voulez avoir une idée des capacités de votre futur personnage. Si ce n'est pas le cas, on vous invite à consulter le [Guide du joueur](#) et le [Guide du monde](#) avant ce dernier.

Vous constaterez dans ces lignes que les pouvoirs qu'acquiert votre personnage peuvent vous sembler très limités par rapport à d'autres grandeurs nature, mais cela ne limite en rien vos actions. C'est un système minimalisté qui est là pour accompagner l'interprétation théâtrale, et non l'inverse. Demandez-vous toujours qu'est-ce que vous pouvez faire pour que la scène soit plus belle, plus réaliste, plus tripante... et non, comment faire pour que votre personnage soit plus puissant. Même si un pouvoir ne le requiert pas, n'hésitez pas à avoir recours à des accessoires, à prendre plus de temps que prescrit, ces comportements transforment les scènes et sont appréciés. Notre scénario prendra normalement une tournure du type «joueurs contre animateurs», donc, pas besoin d'être le plus fort, le plus rapide ou celui qui détient le meilleur combo, nos animateurs sont soucieux du détail et aiment la diversité, les meilleurs roleplays seront récompensés.

Finalement, ne vous inquiétez pas, **vous n'avez pas besoin de tout retenir**, les concepts principaux vous seront rappelés au début de chaque événement, et il y aura toujours des animateurs sur place pour vous rappeler une règle ou pour trancher en cas d'incertitude.

DIFFÉRENCE ENTRE LES 3 GUIDES

Nous vous suggérons aussi de consulter le [Guide du joueur](#) et le [Guide du monde](#). Tandis que le présent guide est une référence précise pour les «stats» et présente un point de vue accentué pour la création d'un personnage, les talents disponibles et les différents effets, les deux autres guides précisent le fonctionnement général d'un grandeur nature grandeur-nature et les concepts relatifs aux scénarios. Le [Guide du joueur](#) est un recueil essentiel pour les nouveaux joueurs et une référence pour tout le déroulement de nos activités. Le dernier ouvrage suggéré, le [Guide du monde](#), est différent, car il présente le monde fictif dans lequel votre personnage évoluera. Il est possible que certains concepts se répètent, ou soient réexpliqués d'un autre point de vue, mais vous ne serez que doublement averti.





ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS

Comme la plupart des grandeurs-natures, nos scénarios sont parsemés de batailles et d'escarmouches. Les confrontations se font normalement à l'aide d'armes factices. Nous regroupons les armes en trois catégories bien distinctes, les armes de mêlée (épée, dague, bâton, masse), les armes de jet (arbalète, arc et couteau de jet) et les armes à feu (pistolet, grenade). Vous trouverez dans le [Guide du joueur](#) des liens où vous en procurer, ou des tutoriels qui vous aideront à les fabriquer.

ARCS, ARBALÈTES ET AUTRES ARMES DE JETS

Comme pour les armes de corps-à-corps, les arcs et arbalètes peuvent être maniés par n'importe lequel des personnages et leur projectile fond également un point de dégât. Ces armes doivent générer une puissance maximale de 30 lb. Pour des raisons d'assurance, toutes les flèches et carreaux doivent être achetés auprès de compagnies reconnues. Bien sûr, les flèches doivent n'avoir subi aucune modification et être en parfait état.

Pour toutes autres armes de jet, celles-ci doivent être construites entièrement de mousse souple à faible densité et être recouvertes de matières souples comme du ruban adhésif style duct-tape, du latex, un enduit caoutchouc ou du tissu.



ARMES À FEU

Pour utiliser une arme à feu, votre personnage doit appartenir à une certaine catégorie, donc avant de dépenser pour cet article, assurez-vous que votre choix de personnage le permet.

Pour les pistolets, seuls deux types sont acceptés; les pistolets à pétard et les pistolets qui projettent des projectiles en mousse (style Nerf). Dans les deux cas, ils doivent respecter l'apparence et l'esprit du décorum de l'évènement. Notez qu'un dysfonctionnement tel qu'un enrayage ou un rechargement compliqué ne sont pas des raisons pour arrêter le jeu, cela fait partie du risque d'utiliser ces armes.

À moins d'avis contraire dans certaines règles, tous les pistolets font également un point de dégât. Dans le cas des pistolets à pétard, la blessure est automatique, la cible doit être visible à moins de 20 pieds (6 mètres), entendre une détonation (pas de «pow» avec la bouche) et pointée par le pistolet lors de la détonation. Pour le pistolet à projectile, la distance n'a pas d'importance, mais évidemment, le projectile doit toucher sa cible. Un expert pourrait avoir les deux types d'armes pour profiter des avantages selon la situation. La vitesse des coups qu'un personnage peut tirer dépend de ses talents ; référez-vous pour commencer au talent *Maniement des armes à feu*.

Les grenades explosives, quant à elles, peuvent faire des dégâts dans un rayon. Elles remplacent d'une certaine manière les sorts à catalyseurs de zone comme les «Boules de feu» de certains GN plus fantastiques. Pour utiliser des grenades, un personnage doit avoir le talent *Manipulation de grenade*.

ARMES DE CORPS-À-CORPS

On pense ici aux épées, couteaux et massues. Dans notre univers, nous ne faisons pas de différence entre les armes de mêlée, tous les types de personnages peuvent utiliser tous les formats d'armes et elles font toutes un point de dégât. Par contre, vous ne pouvez pas utiliser une arme dans chaque main, à moins d'avoir le talent *Ambidextre*. Donc, leur style ou leur taille n'a que peu d'importance, mais par souci d'uniformité et de sécurité, elles doivent quand même respecter quelques règles.

- ⌚ Elles doivent être sécuritaires et respecter l'esprit du décorum de l'évènement (âge d'or de la piraterie dans la mer des Caraïbes).
- ⌚ Les armes de 110 cm et plus doivent être maniées à 2 mains.
- ⌚ Les épées et haches à 2 mains ne peuvent pas dépasser les 150 cm au total.
- ⌚ Les bâtons, lances et armes d'hast ne doivent pas dépasser 180 cm au total.

ARMURES

Toutes les armures, qu'elles soient lourdes ou légères, ajoutent un point de vie et doivent être réparées pour être utilisées à nouveau. Vous ne pouvez pas ajouter plusieurs pièces d'armures ou superposer différentes armures dans l'espoir d'obtenir plus d'un point. Pour aider au décorum du jeu, pour qu'une armure compte, elle doit être visible et être dans un matériel réaliste pour l'époque comme du cuir ou du métal. Le respect du décorum de l'évènement est d'autant plus important pour les armures, et l'organisation se garde le droit de refuser toute pièce d'équipement qui ne concorde pas avec l'esprit de cette activité.

BOUCLIERS

Vous pouvez aussi vous munir d'un bouclier. Mais malheureusement pour vous, nous sommes extrêmement restrictifs sur la taille des boucliers. Seuls les petits boucliers (rondache, targe et buckler) qui entrent dans un carré de 50 x 50 cm (20 pouces) sont permis.

Les boucliers peuvent être achetés dans les boutiques spécialisées ou fabriqués en bois, mais dans le deuxième cas, ils doivent avoir les rebords rembourrés de mousse.

Ils doivent être utilisés strictement à des fins défensives, aucune bousculade, ni coup de bouclier. De plus, vous ne pouvez pas utiliser les boucliers pour parer des projectiles d'arme à feu à moins d'avoir l'habileté *Maîtrise du bouclier*.



CONCEPTS DE JEU

LA SCÈNE

À quelques reprises dans les règles, nous allons parler de scène, souvent reliée au temps qui s'écoule avant la réutilisation d'un talent spécifique. Dans les faits, ça ressemble un peu au cinéma. Au grand écran, on change de scène avec un changement de plan, quand les personnages changent à l'écran ou que l'action est dirigée ailleurs. En GN, chaque personne régit ses propres scènes, mais le concept est le même, votre scène change quand vous interagissez avec de nouvelles personnes, ou dans un nouveau lieu.

Par exemple, si vous êtes embusqué par un groupe de pirates malfamés, votre groupe se défend aussi longtemps qu'il le peut, cette scène continuera tant que le combat continu. Toutefois, si vous arrivez à fuir le combat, et que vous vous installez confortablement pour soigner vos blessés, alors c'est une nouvelle scène. Pour simplifier le concept, dites-vous qu'une scène ne peut pas être plus courte que 15 minutes, mais si vous soutenez la même action pendant plus de 15 minutes, alors la scène persiste.

LES POUVOIRS JOURNALIERS

Dans la description détaillée des habiletés et des talents, vous rencontrerez fréquemment des indications précisant que certaines capacités peuvent être utilisées une ou plusieurs fois par jour. Nos scénarios se déroulent généralement sur une période de 24 heures, du samedi au dimanche, ce qui signifie qu'il y a une journée complète le samedi, s'étendant jusqu'à minuit, et ensuite le dimanche, de minuit à 13h.

Cependant, nous comprenons que vos horaires de sommeil peuvent être décalés, et il est possible que vous ne retrouviez votre lit qu'au petit matin. Pour prendre en compte cette réalité, nous séparons l'événement en 2 jours. Nous avons défini que vous récupérez vos pouvoirs après avoir bénéficié d'au moins quatre heures de repos ininterrompu. Par conséquent, il ne vous est pas permis d'utiliser un pouvoir journalier à 23h45 le samedi et de recommencer à 01h15 prétendant que vous êtes dans une nouvelle journée. Toutefois, si vous utilisez un pouvoir pour la première fois à 01h15, vous pouvez le réutiliser à 9h le matin, si vous avez eu quatre heures de sommeil, même si en réalité vous êtes toujours dans la même journée.

Forcément, si une capacité spécifie qu'elle peut être utilisée plusieurs fois par jour, cette règle ne s'applique pas, à moins que vous n'ayez atteint son quota maximum d'utilisation pour cette journée. Donc, gardez le compte!

LES DONJONS

Au cœur de notre expérience immersive, les donjons se révèlent comme un élément complémentaire pour vous faire vivre de riches émotions. C'est un lieu où la créativité des organisateurs et des participants est mise de l'avant et permet de faire abstraction de nos moyens financiers. Pour mettre en scène des cryptes ténébreuses, des villes englouties ou des navires submergés, rien de mieux qu'un donjon. Pour trouver un accès à un donjon, vous devrez rechercher le guide adéquat, qui vous guidera vers des endroits cachés et mystérieux. Gardez l'esprit ouvert, car votre imagination sera mise à contribution pour explorer ces mondes fantastiques. De plus, certains donjons pourraient nécessiter l'utilisation d'habiletés spécifiques, ajoutant un élément de défi et d'exploration à votre aventure. Laissez-vous guider par la magie de la découverte et de l'inconnu, car dans ces recoins secrets, des expériences uniques vous attendent.

LES COMBATS

Vous pouvez souvent vous en sauver, mais à un moment donné, votre personnage sera impliqué dans une bataille. Alors, comment se passe réellement un combat, quelles sont les principales données à retenir pour que l'affrontement se déroule dans le plaisir?

Les deux éléments essentiels sont les points de vie et les dégâts de l'arme. Simplement, à chaque fois que vous êtes touché par l'arme de votre protagoniste, vous soustrayez ses dégâts de vos points de vie. Lorsque vous n'avez plus de points de vie, vous êtes inconscient, et hors de combat. Il existe aussi des effets particuliers et des défenses pour contrer ces effets, les points de vie et les blessures sont décrits davantage dans les sections suivantes.

DÉGÂTS DES ARMES

Dans la majeure partie des cas, les armes font un point de dégât, que ce soit une dague, une épée à deux mains, un pistolet ou le tentacule immonde d'un monstre. Donc si vous recevez un coup et que vous n'êtes pas certain, pas de casse-tête, vous soustrayez 1 de vos points de vie.

À l'occasion, certains talents permettent à un joueur de faire plus de dégâts. Des monstres aussi peuvent être beaucoup plus violents. Dans ce cas, si votre personnage a le talent qu'il faut, vous devez crier vos dégâts en même temps que vous frappez, les monstres feront la même chose. Par exemple, si un grand gorille portant un gourdin surdimensionné vous frappe en criant «trois», si le coup porté vous touche, alors vous devez soustraire trois de vos points de vie.

Les coups sur le bouclier ne font rien, mais le coup doit être franchement bloqué, un coup dévié par un bouclier qui finit quand même sur votre pied fera ses pleins dégâts. Les armes à feu (pistolet et grenade) ne peuvent pas être bloquées par les boucliers, sauf si vous avez une habileté spéciale qui le stipule.

L'ATTAQUE-SURPRISE

Surprendre son opposant donne souvent un avantage notable lors d'un combat, et tout le monde peut en profiter. Cependant, seuls certains initiés (personnages avec le talent *Attaque sournoise*) maîtrisent cet art et peuvent donc ajouter des dégâts à leur coup.

Un moment de frayeur spontanée engendrant une confusion temporaire, telles devraient être les émotions ressenties lorsqu'une personne est surprise. Les pratiquants possèdent une expertise et une connaissance de l'anatomie telles qu'ils sont en mesure d'attaquer, de façon précise, un point vital et d'infliger de plus grandes souffrances. Autrement dit, ils utilisent une attaque spéciale, appelée attaque sournoise. Pour réussir cette attaque, la cible doit être surprise, et le prédateur doit frapper une zone précise du corps avec une arme. Les zones qui comptent sont partout, sauf les bras et les jambes.

Comment déterminer si une personne est surprise? Ceci n'est guère sorcier. Si la personne ne bouge pas lorsque vous approchez et que vous êtes en mesure de la frapper dans le dos, et bien ceci est un bon exemple d'une attaque-surprise réussie. Il n'y a aucun argument à apporter sur ce point. Si la cible se sentait menacée ou qu'elle savait la proximité d'un danger imminent, elle aurait dû réagir. En demeurant en position, elle a démontré qu'elle n'était pas alerte à ce qui se passait autour d'elle. Une petite astuce pour les cibles : si vous savez qu'une personne approche par-derrière, démontrez-le, sinon, par défaut, vous êtes surpris.

Une attaque sournoise se fait en silence. Il est difficile pour un assassin de courir et d'effectuer une attaque. Celui-ci doit étudier sa proie pendant quelques secondes et par la suite, s'approcher silencieusement, afin qu'on l'oublie, et frapper sournoisement. Il est évident que certaines circonstances vont rendre la tâche plus facile à l'assassin. Par exemple, si la cible est paralysée, ligotée ou tenue en otage, l'attaque réussit automatiquement.

Trois personnes au maximum peuvent faire une attaque sournoise sur une même cible. L'attaque sournoise de chacun des participants doit respecter les conditions de base de pour que cela puisse fonctionner, et toutes ces attaques doivent être faites en simultanées (à l'unisson). Plus de 3 personnes peuvent se joindre à l'attaque, mais seuls les 3 premiers pourront faire une attaque sournoise, les participants subséquents feront une attaque normale. Par exemple, un officier est immobilisé et trois pirates s'apprêtent à lui enfoncer leur dague dans les points vitaux, ça demeure légal. Mais, si un quatrième décide de s'en mêler, son attaque ne pourra pas être une attaque sournoise.

LES DÉFENSES

Bien que les joueurs soient très limités en pouvoir magique, maintes créatures pourraient tenter d'influencer, restreindre ou attaquer votre personnage avec d'autres choses qu'une arme. Que l'effet soit technologique, spirituel ou magique, qu'elle attaque votre volonté ou votre réflexe, il y a généralement un moyen de se protéger. Pour ce faire, vous devez choisir des talents de défense. Il y a trois types de défense : la vigueur, le réflexe et la volonté. Vous commencez à zéro (0), et chaque fois que vous obtenez un talent de défense, la défense correspondante est augmentée de 1.

Les effets de chaque défense sont décrits dans les descriptions des effets spéciaux dans la section suivante, mais en règle générale, pour résister à un effet, il faut que votre niveau de défense correspondante soit égal ou supérieur au niveau de l'effet. Si ce n'est pas un effet simple classique décrit dans ce manuel, le niveau, ainsi que le type de défense requiert, doivent être déclarés par celui qui produit l'effet. Un niveau de défense est permanent, il n'a pas besoin de préparation et ne s'épuise pas, vous devez cependant amplifier votre réaction afin que votre agresseur comprenne que son action n'a pas fonctionné.

Les talents, où les pouvoirs de monstres, si ce n'est pas des attaques physiques normales, seront associé à une des 3 défenses dont voici un résumé de leurs utilités.



La vigueur est votre capacité à supporter le stress physique, le poison, la douleur intense, etc. Elle pourrait vous prémunir contre une torture ou une maladie.

Le réflexe mesure la façon dont vous réagissez aux dangers qui surviennent, soit en esquivant, soit en vous mettant à l'abri. Elle pourrait vous prémunir contre des pièges, des explosions ou des projectiles magiques.

La volonté est votre obstination à lutter contre les effets qui tentent d'affecter votre esprit ou distordre votre pouvoir décisionnel. Par exemple, des charmes, des illusions ou des effets de peur pourraient être contrés par cette défense.

LES EFFETS ET LES CONDITIONS SPÉCIALES

Lors des aventures, s'ils n'ont pas les défenses requises, vos personnages peuvent être confrontés à divers effets et des conditions spéciales susceptibles de compliquer leur mission. Il est important de garder ces informations en tête, bien qu'elles soient généralement rappelées au début de chaque scénario ou expliquées par les animateurs selon les besoins.

La liste d'effets qui suit n'est pas exhaustive, car d'autres pourraient s'ajouter en fonction des scénarios. Les effets incluent des conditions telles que l'empoisonnement, l'enchevêtrement, la confusion, la paralysie, et bien d'autres encore. Chacun de ces effets peut influencer les actions et les capacités des personnages d'une manière unique.

N'oubliez pas que les distances et les temps indiqués sont approximatifs, afin de ne pas alourdir le jeu, vous n'avez pas besoin de mesurer précisément avec une règle ou avec une montre, soyez bon joueur et essayez d'être juste. Parfois, lorsque la situation est particulière et que les règles ne s'appliquent pas parfaitement, il est essentiel de faire preuve de gros bon sens et prendre les décisions pour le plaisir de tous.

Dans la liste qui suit, la majorité des effets respectent la même convention, la règle du temps contre la défense. Pour simplifier la lecture, nous dirons simplement qu'elle respecte la règle du temps. Quelle est la règle du temps? Normalement, la personne ou la créature qui vous donne l'effet indiquera le temps que celui-ci sera actif en **minute**, vous devez donc supporter les conséquences pendant toute la durée stipulée, à moins d'avoir la défense requise. La défense requise est indiquée dans la description de l'effet, et chaque niveau retranche une minute du temps total. Par exemple, si votre personnage a une Vigueur niveau 1, et qu'il subit un aveuglement pendant 2 minutes, il n'aura qu'à attendre une seule minute avant que sa vision se replace. Ou alors, disons que votre personnage a une Volonté niveau 3, et qu'il subit un charme pendant 2 minutes, il n'aura aucune conséquence.

Aveuglement : Lorsque votre personnage subit un effet d'aveuglement, il perd complètement le sens de la vue pendant un certain temps. Vous devez fermer les yeux, et agir dans une noirceur totale, même si vous êtes en plein combat. On peut tolérer que vous entrebâiller les yeux un instant dans une situation critique qui pourrait devenir dangereuse; par exemple si vous traversez un pont, mais évitez les situations où une personne aveugle demanderait de l'aide. L'aveuglement respecte la règle du temps avec une défense en Vigueur. Si le maléfice est un problème plus persistant, certains Apothicaires pourraient vous faire une concoction pour vous soigner.

Charme : Lorsque votre personnage subit un effet de charme, il est amadoué par la source du charme pendant un certain temps. Vous devez faire semblant que l'instigateur du charme est votre grand ami. Vous lui faites confiance, et vous avez envie de passer du temps avec lui et d'écouter ce qu'il a à dire, vous pouvez même le trouver séduisant selon le cas.

Vous n'êtes pas charmé par les alliés de l'instigateur de l'effet, il est tout à fait légitime que vous soyez suspicieux à leur égard, mais ce sont les amis de votre "ami", donc vous pouvez diminuer d'un cran votre hostilité à leur égard, surtout s'ils se comportent correctement. Le charme respecte la règle du temps avec une défense en Volonté. Sinon, il n'existe pas d'antidote à ce genre d'attaque, si ce n'est qu'un nouveau charme remplacera toujours le précédent. De plus, si l'instigateur devient agressif contre vous, vous frappe ou met votre vie en danger, les effets du charme se dissipent automatiquement.

Chute : Un plancher glissant, un tremblement de terre, un piège ou un coup spécial dans les jambes pourrait être à l'origine d'un effet de chute. Lorsque votre personnage subit un effet de chute, vous devez vous laisser tomber sur les fesses, les genoux, ou même vous rouler sur le dos, à moins d'avoir un niveau de défense Réflexe supérieur ou égale à la spécification de l'instigateur. Cet effet est généralement instantané, vous pouvez vous relever aussitôt.

Désarmement : Lorsque votre personnage subit un désarmement, vous devez lancer votre arme, ou ce que vous avez en main, à 5 pieds (1,5 mètre) dans la direction pointée par votre antagoniste. Le désarmement n'a pas besoin d'être parfaitement exécuté, c'est un pouvoir comme les autres. Pour que le désarmement fonctionne, l'objet que vous avez entre les mains doit être plus grand que la main, si vous tenez fermement une grosse pierre précieuse dans la paume de la main ça ne fonctionne pas. Vous pouvez éviter un désarmement si votre défense Réflexe est égale ou supérieure au niveau de désarmement. Cet effet est généralement instantané, vous pouvez récupérer votre objet aussitôt.

Confusion : Si votre personnage est touché par une confusion, vous devez faire semblant d'être désorienté pour la durée prescrite par l'instigateur. Vous êtes confus, vous savez plus trop qui vous êtes, où vous êtes, qui sont les gentils et qui sont les méchants. À moins d'être attaqué personnellement, le combat, ou la tâche entreprise ne fait plus aucun sens pour vous. La Confusion respecte la règle du temps avec une défense en Volonté, mais sinon, seul le temps peut corriger ce genre de problème.



Douleur : Lorsque votre personnage subit une douleur, elle peut provenir d'une torture ou d'un venin par exemple, votre personnage ne perd pas de point de vie, mais il a extrêmement mal. C'est comme un coup de marteau sur le pouce, normalement, vous n'avez pas besoin de consulter un médecin pour ça, mais c'est difficile de ne pas crier de rage. Vous devez crier et vous tordre selon l'action.

Vous pouvez rester de marbre seulement si votre défense Volonté est égale ou supérieure au niveau de la douleur. Cet effet est généralement instantané, votre personnage peut se reprendre quelques secondes plus tard, à moins que ce qui cause la douleur persiste comme pour une torture.

Enchevêtrement : Cet effet pourrait provenir d'une plante, d'un filet, d'une bave collante ou d'une toile d'araignée, mais dans tous les cas, votre personnage ne peut plus se déplacer. Vous pouvez continuer à bavarder et vous défendre, mais vous devez rester les pieds bien fixés en place. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Réflexe, chaque niveau de Réflexe retranche une minute du temps total. Si l'enchevêtrement persiste plusieurs minutes et que la situation le permet, vous pouvez avec l'aide d'un ami consacrer 5 minutes pour couper les racines, brûler les toiles et dissoudre la colle pour vous échapper, sans l'apport d'un talent particulier.

Faiblesse : Lorsque votre personnage subit un effet de faiblesse, il est épuisé, mou et manque de vigueur. Vous devez faire semblant que les muscles vous lâchent. Vous ne pouvez plus courir, porter des charges, ni crier. Vous pouvez continuer à vous défendre, mais montrez l'effort de la tâche. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Vigueur. Par contre, si le problème persiste trop longtemps, certains féticheurs pourraient vous faire une concoction pour vous stimuler.

Maladie : Les effets de la maladie sur votre personnage peuvent varier grandement selon la source du mal. Cela peut émuler d'autres effets, ou jouer directement sur l'état de votre personnage, mais ces effets ont souvent une durée bien plus longue. Les effets vous seront alors décrits par la personne instigatrice. Dans la plupart des cas, vous pouvez faire semblant d'avoir une très grave grippe : maux de tête, fièvre, nausées, toux, confusion et faiblesse.

Normalement, la personne ou la créature qui vous donne cette affection indiquera le niveau de la maladie et le temps que cela dure en minutes, vous devez le supporter pendant toute la durée stipulée, à moins d'avoir une défense en Vigueur égale ou supérieure au niveau de la maladie. Mais cet effet ne respecte pas la règle du temps, vous attrapez ou vous n'attrapez pas la maladie.



Malédiction : Les effets d'une malédiction sont semblables aux maladies, ils peuvent varier grandement selon la source du maléfice. Cela peut émuler d'autres effets, ou jouer directement sur l'état mental de votre personnage, mais ces effets ne respectent pas la règle du temps, ils ont souvent une durée bien plus longue. Les effets vous seront alors décrits par la personne instigatrice. Dans la plupart des cas, vous pouvez faire semblant d'avoir des pertes de lucidité, des tremblements, de la confusion, etc.

Normalement, la personne ou la créature qui vous partage ce malheur indiquera le niveau de la malédiction et le temps que cela dure en minutes, vous devez le supporter pendant toute la durée stipulée, à moins d'avoir une défense en Volonté égale ou supérieure au niveau de la malédiction.

Mutisme : Lorsque votre personnage subit un effet de mutisme, il perd complètement sa capacité de parler ou de crier pendant un certain temps. Vous pouvez communiquer par geste, ou frapper des bâtons pour faire du bruit, mais c'est encore pire qu'une personne muette, aucun son ne doit sortir de votre bouche. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Vigueur. Mais si le problème persiste trop longtemps, certains Apothicaires pourraient vous faire une concoction pour vous soigner.

Paralysie : Contrairement à l'enchevêtrement, la paralysie ne vous tient pas seulement en place, mais c'est chacun de vos muscles qui refuse de bouger. Vous devez rester immobile le mieux que vous pouvez. Vous ne pouvez plus vous battre, vous ne pouvez pas vous déplacer, parer des coups et même parler. Cependant, vous êtes encore conscient de ce qui se passe autour de vous, et vous pouvez bouger les yeux difficilement. La Paralysie respecte la règle du temps avec une défense en Vigueur, chaque niveau de Vigueur retranche une minute du temps total. Le seul autre moyen de libérer une personne, c'est lorsqu'elle subit des dégâts. Si votre personnage reçoit un coup et perd des points de vie, il reprend le contrôle de ses muscles. Cette solution ne devrait pas être banale, infliger volontairement une blessure à un ami, c'est un peu barbare.

Peur : Lorsque votre personnage subit un effet de peur, il est effrayé, en panique. Ce n'est pas juste une petite crainte, c'est une terreur irrationnelle. Vous devez fuir l'instigateur de l'effet au péril de votre vie, si le lieu ne le permet pas, vous allez vous recroqueviller en boule et probablement crier et pleurer. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Volonté, donc si votre personnage a une Volonté niveau 1, et qu'il subit une peur pendant 1 minute, il n'aura aucune conséquence.

Il y a certains personnages qui peuvent annuler l'effet de peur avec par exemple un *Remontant* (*talent du Cuisinier/Toubib*), mais la façon la plus simple c'est de se tenir loin de la source qui provoque la peur, la garder hors de son champ de vision.

Poison : Il existe plusieurs types de poisons qui peuvent attaquer votre Volonté ou votre Vigueur. Ces poisons, décrits en détail dans l'[Annexe B](#), sont extrêmement dangereux et ne respectent pas la règle du temps. Les effets spécifiques d'un poison vous seront expliqués par l'animation ou par la personne qui vous l'a administré, selon le cas. La plupart des poisons doivent être ingérés, mais certains monstres peuvent les infliger par simple contact. De plus, certaines personnes possèdent des talents spéciaux leur permettant d'administrer des poisons de manière différente.

Les poisons hémolysants, parmi les plus courants, infligent des dégâts de type «poison», qui affectent directement vos points de vie maximum. Ces poisons vous obligent à simuler des nausées, de la fièvre, des vertiges et une grande faiblesse. Tant que leurs effets persistent, vous ne pouvez pas être soigné normalement. Le total de vos points de vie maximum est réduit en fonction de la puissance du poison, et cette réduction est permanente à moins d'utiliser des soins spécifiques. Chaque point de dégât de poison réduit vos points de vie maximum, sauf si vous disposez d'une défense en Vigueur. Chaque niveau de Vigueur réduit les dégâts de poison d'un point. Il est important de noter que l'armure ne protège pas contre ces dégâts, et le poison ne peut jamais réduire votre maximum de points de vie en dessous de 1. De plus, les poisons hémolysants ne se cumulent pas : le moins puissant est remplacé par le plus puissant.

Par exemple, si votre personnage a 4 points de vie et une Vigueur de niveau 1, un poison de puissance 2 réduira votre maximum de points de vie de 4 à 3. Si ce même personnage subit ensuite un poison de puissance 5, il tombera inconscient sous l'effet de [4 PV - (5 poison - 1 Vigueur) = 0]. Toutefois, son maximum de points de vie ne sera pas réduit en dessous de 1, ce qui signifie qu'il pourra être soigné pour revenir à 1 point de vie. Cependant, pour restaurer pleinement ses points de vie maximum, il devra bénéficier de soins spécifiques fournis par des toubibs ou des apothicaires compétents.

Projection : La projection est un peu comme la chute, lorsque votre personnage subit un effet de projection, vous devez vous diriger rapidement dans la direction pointée par votre antagoniste, et vous laisser tomber sur les fesses ou même rouler sur le dos comme si vous aviez été poussé.

Normalement, la personne ou la créature qui vous projette doit indiquer le nombre de mètres. Chaque niveau de **Réflexe** retranche un mètre à la distance totale. Donc si votre personnage a un **Réflexe** niveau 1, et qu'il subit une projection de 3 mètres, alors il se déplace de seulement 2 mètres. Si avec votre réflexe, vous réduisez la distance à 1 mètre ou moins, vous restez debout, plus besoin de chuter. Cet effet est généralement instantané, vous pouvez reprendre votre position aussitôt.

Rage : Lorsque votre personnage est touché par un effet de rage, il ne se contrôle plus, son agressivité est au plus haut et des instincts de tueur montent en lui. Vous devez dégainer votre arme ou la plus proche que vous trouvez, vous criez, bavez et foncez tête baissée. Vous devez attaquer sauvagement les personnes les plus proches de vous, aucune différence que ce soit un ami ou un ennemi. Vous ne réfléchissez plus, vous ne faites aucune stratégie, et vous devez utiliser vos attaques physiques les plus simples. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Volonté, chaque niveau de Volonté retranche une minute du temps total. Il n'existe pas de solution à ce genre d'attaque, si ce n'est la perte de conscience. Un personnage qui voit ses points de vie réduit à zéro se réveillera avec bien des douleurs, mais la rage se sera estompée.

Sommeil : Lorsque votre personnage subit un effet de sommeil, il est soudainement pris d'une fatigue extrême et d'un goût incontrôlable de dormir pendant un certain temps. Vous devez vous étendre lentement ou vous écrouler sur le sol et faire semblant que vous entrez dans un profond sommeil, peu importe la situation. Vous n'êtes plus conscient de ce qui vous entoure. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Volonté. À part la laisser se reposer, le seul autre moyen de libérer une personne, c'est lorsqu'elle subit des dégâts. Si votre personnage reçoit un coup et perd des points de vie, il est un peu confus mais il sort de son sommeil. Cette solution ne devrait pas être banale, infliger volontairement une blessure à un ami, c'est un peu barbare.

Soumission : La soumission est un charme de puissance supérieur, lorsque votre personnage subit cet effet, il est contrôlé par la source de la soumission pendant un certain temps. Vous pouvez encore réfléchir, mais vous êtes sous les ordres de l'envoûteur. Vous devez agir comme s'il était votre maître absolu.

Vous n'êtes pas charmé par les alliés de l'instigateur de l'effet, mais vous ne vous en souciez pas, l'important c'est de respecter les ordres de votre nouveau maître. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Volonté. Il n'existe pas d'antidote à ce genre d'attaque, si ce n'est qu'une nouvelle soumission ou un nouveau charme remplacera toujours le précédent. De plus, si l'instigateur devient agressif et vous frappe, l'effet se dissipe, mais cette fois, mettre votre vie en danger n'est pas une raison suffisante pour briser votre lien.

Surdité : Lorsque votre personnage subit un effet de surdité, il perd complètement le sens de l'ouïe pendant un certain temps. Vous devez faire abstraction de tous les sons, et agir comme si vous étiez dans le silence total. On peut comprendre que c'est difficile à jouer, mais si quelqu'un vous appelle et que vous ne l'avez pas devant les yeux, vous devez l'ignorer. Cet effet respecte la règle du temps avec une défense en Vigueur, mais si le problème persiste trop longtemps, certains Apothicaires pourraient vous faire une concoction pour vous soigner.

COMBINER LES EFFETS

Vous n'aurez besoin que de peu de malchance pour que votre personnage soit pris avec plusieurs maux combinés. Premièrement, vous devez savoir que les effets de même type ne se combinent pas. C'est généralement le plus fort qui l'emporte. Par exemple, si vous êtes déjà la cible d'un poison hémolysant niveau 1 et que vous recevez un nouveau poison hémolysant niveau 2, vous recevez les dégâts de 2, mais votre maximum de points de vie est seulement réduit de 2 (le plus fort) et non de 3.

Dans le cas des effets de même type à puissance égale et pour toutes les afflictions dont le temps est réduit par une défense, le premier est annulé et le deuxième prend effet immédiatement. Par exemple, si vous êtes pris par une peur pendant 3 minutes, il reste 2 minutes et vous êtes apeuré à nouveau pour 3 minutes par un autre monstre, la première crainte est dissipée et la nouvelle s'applique pour 3 minutes immédiatement.

Malheureusement, tous les effets différents peuvent affecter votre personnage en même temps. Ce n'est pas souhaitable, mais vous pouvez être aveugle, muet et faible, et les 3 états devront être soignés de façon indépendante. De plus, les effets semblables qui proviennent de condition différente peuvent se combiner, par exemple, si le cri d'un spectre vous provoque une surdité temporaire et vous rend sourd, mais que vous étiez déjà sourd à cause d'une maladie courante sur le navire, vous devrez soigner les deux maux avant de pouvoir entendre à nouveau.

LES CATALYSEURS

Nous utilisons le terme catalyseur pour identifier des petits objets en mousse que l'on peut lancer, qui à l'impact, ont des effets spéciaux sur la personne touchée ou les personnes alentour. Les petites grenades que peuvent utiliser les Artilleurs sont de bons exemples, mais divers personnages ou monstres de l'animation pourraient utiliser ses petits objets pour des effets magiques.

Ils sont généralement fabriqués à l'aide de balles de stress ou taillés dans la mousse et doivent assurément être sécuritaires. Lorsque vous êtes touché par un catalyseur, ou que celui-ci tombe près de vous, vous devez chercher d'un œil la provenance pour montrer à votre assaillant que vous êtes à l'écoute, et bien écouter et mimer les effets qui sont décrits.

Plusieurs effets explosent dans un rayon spécifique, tandis que d'autres doivent vous toucher directement. Un lancer de catalyseur réussi correspond à un impact sur n'importe quoi appartenant à la victime (cape, bouclier, épée, l'individu dans son entier). Donc à moins d'avoir un talent qui le contredit, un catalyseur est quand même efficace lorsqu'il est attrapé ou bloqué avec un bouclier.

LES RITUELS

Dans notre système, les rituels sont composés de deux types : les rituels scénarisés et les rituels d'habiletés. Les rituels scénarisés sont dirigés par un animateur et leurs détails: durée, participants requis, talents nécessaires, composants et effets, seront révélés en temps voulu selon le scénario. Pour les autres rituels, consultez l'[Annexe B](#) pour une description détaillée et suivez les règles énoncées ci-dessous.

Afin de réaliser un rituel avec succès, le maître de cérémonie doit posséder l'habileté *Ritualiste* ou le talent *Chamanisme*, comme indiqué dans leurs descriptions respectives. Les listes de rituels exécutables sont également spécifiées.

Pour que le rituel soit valide, une durée minimale de quinze (15) minutes est requise. De plus, au moins trois participants, incluant le ritualiste, doivent orchestrer le rituel, mais seul le maître de cérémonie doit posséder l'habileté ou le talent requis.

Les composants matériels sont essentiels. Des suggestions sont fournies dans les descriptions, mais vous pouvez également ajouter votre touche personnelle. Elles doivent être prévues et fournies par le ritualiste. Les étapes fournies sont aussi des suggestions : les mouvements, danses ou incantations sont à votre discrétion. N'hésitez pas à les améliorer, et à exécuter vos rituels de manière créative, en faisant ressortir votre personnage.

Bien que vous puissiez vous amuser et ajouter une touche d'humour, exécutez les rituels avec sérieux : l'aire d'interprétation doit être clairement définie, le ritualiste doit être actif en courant, dansant, chantant, incitant ou en exécutant des gesticulations.

Afin de bénéficier des avantages d'un rituel, un personnage doit participer activement à son déroulement. Vous avez le droit de répéter le même rituel plusieurs fois dans l'heure si vous le souhaitez, mais gardez à l'esprit que, comme pour les attaques de monstres ou les bonus des potions, les effets d'un même rituel ne se cumulent pas. Plongez-vous dans le rôle et faites briller vos rituels avec intensité et créativité.



LES POTIONS ET CONCOCTIONS

La création de potions est une véritable vocation, réservée aux herboristes et aux alchimistes. Si vous possédez les talents ou habiletés tels que *Concoctions*, Herboriste ou Alchimie, vous pourrez vous plonger dans l'art de la fabrication de potions et de poisons. Chaque compétence ouvre une liste déterminée de potions que vous pouvez concocter, les listes sont spécifiées dans les explications des talents et habiletés. Les descriptions et les effets de chaque potion sont décrits dans l'[Annexe B](#).

Pour créer des concoctions, potions et poisons, vous aurez besoin d'ingrédients spéciaux. Le nombre de potions que vous pouvez produire dépend du nombre d'ingrédients en votre possession. Chaque potion est définie par une recette, indiquant les types et le nombre d'ingrédients nécessaires, consultez la description de la potion pour plus de détails. Durant la préparation, respectez les conditions de la recette et simulez sa fabrication (touiller, écraser, bouillir, filtrer) pendant environ 10 minutes pour achever la potion. Cette étape cruciale ne doit pas être négligée, car elle incarne l'essence même de l'alchimie. Une fois la potion prête, remplissez un petit contenant avec un liquide coloré et comestible. Étiquetez-la correctement, en mentionnant au minimum le nom de la potion, et idéalement, ses effets. Enfin, restituez les ingrédients utilisés à un animateur.

Sachez que les potions sont éphémères, elles périssent entre les événements. Les ingrédients, quant à eux, sont durables et peuvent être conservés d'un événement à l'autre. Représentés par des jetons en bois ornés de motifs, les ingrédients sont accessibles de plusieurs manières. Vous pouvez les échanger avec d'autres joueurs et animateurs, les acheter auprès de l'intendant ou des marchands, ou encore les obtenir en début de scénario si vous possédez le talent *Herboriste*. Sinon, les personnages dotés de l'habileté *Botanique* ont aussi la capacité de récolter des plantes en forêt, lesquelles pourront être transformées en ingrédients.

La récolte en forêt nécessite l'habileté *Botanique*, sinon vous ne pouvez distinguer les plantes pertinentes des autres. Les plantes à récolter sont représentées par des cure-pipes ou des bâtonnets bleus, disséminés dans le décor. Le personnage doté de Botanique devra se présenter à l'intendant avec ces éléments pour déclencher un lancer de dés et transformer les plantes en ingrédients. Le rendement est aléatoire, mais la plupart du temps, une plante se transformera en 1 à 3 ingrédients, en fonction des disponibilités de la région. Les plantes ne sont pas durables, elles doivent être transformées en ingrédients, sans quoi ils seront perdus à la fin du scénario.

Concernant les fioles, elles peuvent être achetées entre les événements, cependant vous n'êtes pas obligé de les commander auprès de notre organisation. Vous pouvez utiliser ceux de votre choix, et vous équiper de la quantité qui vous semble suffisante. Privilégiez de petites fioles en plastique étanche pour éviter les incidents, et n'hésitez pas à les personnaliser. Les fioles ne doivent pas être coûteuses, car elles risquent d'être égarées au cours du jeu.

Lorsque vous consommez une potion, videz le contenu en buvant (ou en le versant au sol pour mimer que vous l'avez bu). Si possible, conservez la bouteille pour la restituer à son propriétaire. Interprétez les effets de la potion au meilleur de vos capacités; en vous référant à l'étiquette, en demandant l'avis de vos compagnons ou d'un animateur présent, ou encore en consultant le livre des règles. Vous pouvez aussi consommer plusieurs potions, dans ce cas, même si les effets sont positifs, ils respectent les mêmes règles expliquées dans la section précédente : les effets d'un même type de potion ne se combinent pas. Une nouvelle aventure d'alchimie vous attend, où la magie des potions vous transportera vers des horizons insoupçonnés.

LES MALÉDICTIONS

L'utilisation des malédictions dans notre univers est un art véritablement sombre et mystérieux, réservé à quelques initiés. Seuls les personnages qui ont acquis l'un des talents suivants peuvent manier ces forces maléfiques : *Maléfice*, *Malédiction* et *Expert en malédiction*.

Chacun de ces talents offre une liste de malédictions uniques à explorer. Les détails précis de chaque malédiction sont soigneusement répertoriés dans l'[Annexe B](#), pour que vous puissiez plonger profondément dans leur nature et leurs effets.

Pour que la malédiction prenne forme, l'ensorceleur doit consacrer 10 minutes à sa préparation. C'est une étape cruciale pour l'immersion de tous et pour donner une véritable profondeur à votre personnage.

L'incantateur peut proférer autant de malédictions qu'il le souhaite au cours d'un scénario, mais il ne peut préparer qu'une seule malédiction à la fois. Contrairement aux rituels, les malédictions se conçoivent en silence, dans la solitude, ou tout au plus avec un apprenti.

Préparer une malédiction exige du matériel macabre, comme des os de poulet, une poupée ou des œufs pourris. Bien que certaines suggestions soient offertes dans les descriptions des malédictions, le choix et la collection de votre arsenal restent de votre ressort.

Une fois une malédiction soigneusement préparée, il est temps de la lancer sur une cible. Cela met fin au processus de préparation, avant d'en initier un nouveau. Pour jeter une malédiction, psalmodiez des incantations (de votre propre création), touchez votre cible et dévoilez-y clairement mais discrètement les effets de la malédiction. Vous pouvez toucher de votre main ou en lançant un catalyseur. Pour découvrir la nature des catalyseurs, référez-vous à la section dédiée de ce guide. Selon le sortilège, d'autres méthodes de lancer peuvent être proposées dans l'[Annexe B](#), pour que vous puissiez choisir celle qui correspond le mieux à votre style et à l'aura sinistre de votre personnage.

LES GRENADES

Les talents *Manipulation de grenade* et *Explosifs* confèrent à votre personnage la compétence nécessaire pour manier ces armes spéciales.

Pour assurer la sécurité, les grenades sont habituellement conçues à partir de balles de stress ou de mousse. Vous pouvez les fabriquer, les acquérir via notre boutique en ligne ou auprès de marchands spécialisés. Toutefois, il vous incombe de vous en procurer, car l'improvisation en utilisant des objets aléatoires, tels qu'un morceau de bois ou un vêtement, n'est pas autorisée.



Vous êtes généralement limité à l'utilisation de 1 grenade par scène, à moins que vous ne possédiez des talents et habiletés qui stipulent le contraire. Pour chaque utilisation, prenez le temps nécessaire et mimez l'allumage de la grenade, un autre joueur ne peut pas allumer vos grenades. Les grenades peuvent être lancées à la portée de votre bras. Avec la compétence *Manipulation de grenade*, la grenade doit entrer en contact avec la cible, même si elle peut également atteindre un bras, une cape ou même un bouclier. En utilisant *Explosifs*, la grenade provoque une détonation, affectant toutes les cibles dans un rayon de 1,5 m (5 pieds) du point d'impact. Heureusement, la détonation peut être évitée à l'aide de la défense Réflexe.

Pour une immersion encore plus poussée, entre les affrontements, prenez part au jeu en entretenant vos grenades, simulant le remplissage de poudre ou le changement de mèche.

L'UTILISATION DE LAMPE TORCHE

Afin de garantir une immersion authentique pour tous les participants, nous vous prions de bien vouloir éviter l'utilisation des lampes de poche. Pour votre propre confort, vous pouvez les utiliser dans les zones privées comme votre tente ou votre cabane, mais évitez son usage à l'extérieur. Certaines compétences pourraient permettre une utilisation restreinte de cet outil, mais nous vous encourageons vivement à faire preuve de discernement afin de maintenir le respect de l'ambiance générale et surtout des autres participants. Il est primordial de noter que l'usage des lampes de poche ne doit en aucun cas causer d'éblouissement aux autres.

Nous apprécions l'opportunité qui nous est offerte d'imiter l'authenticité de l'époque en utilisant des accessoires qui correspondent à cette période. Nous vous suggérons de considérer l'utilisation de torches et de lanternes factices, créant ainsi une ambiance réaliste et tamisée qui ajoute à l'expérience immersive. Prenez le temps d'allumer ces sources de lumière avec la délicatesse et le soin que l'on accorde à une véritable flamme. Ces précautions contribueront à préserver l'intégrité historique tout en offrant à tous une expérience mémorable et fidèle à l'époque que nous recréons.

LES PIÈGES

La fabrication de pièges est une compétence précieuse dans notre monde. Si vous choisissez d'apprendre les talents *Fabrication de pièges* ou *Expert en pièges*, vous ouvrez la voie à une diversité de stratagèmes sournois pour surprendre vos ennemis.

Tout d'abord, il existe deux catégories de pièges. Le piège simple est accessible à ceux qui possèdent le talent *Fabrication de pièges*, tandis que les pièges complexes sont réservés à ceux qui ont atteint le statut d'*Expert en pièges*. Le piège simple est rudimentaire, néanmoins efficace. Lorsqu'ils se déclenchent, outre l'alarme qui retentit et alerte tous les alentours, la victime perd automatiquement 1 point de vie, et elle subit un effet d'enchevêtrement pour 3 minutes. En ce qui concerne les pièges complexes, ceux qui les posent doivent rester à proximité, prêts à annoncer les effets à quiconque a le malheur de les déclencher. Les effets sont variés et détaillés dans l'[Annexe B](#).

Le poseur de piège a le devoir de fournir un petit dispositif, généralement une alarme personnelle, qui retentit dès que la goupille est retirée. Vous pouvez trouver ces mécanismes chez divers marchands pour quelques dollars, ou vous pouvez les acquérir via notre plateforme pour plus de commodité. Cependant, le choix du dispositif vous revient, et vous devez en être responsable.

Le poseur de piège peut armer un maximum de 3 pièges en même temps, et pour chacun il doit prendre au minimum 5 minutes pour l'installer. Il est impératif qu'il camoufle son dispositif, car la victime ne subit les effets du piège que si celui-ci est déclenché. Dans ce cas, la cible subira inévitablement les conséquences du piège, à moins de posséder une défense en Réflexe de 3 ou plus ou de maîtriser l'habileté *Éclaireur*. Si vous n'identifiez pas le poseur du piège lorsque vous l'amorcez, supposez qu'il s'agit d'un piège simple.

Enfin, pour qu'un personnage doté de l'habileté *Éclaireur* puisse déjouer un piège, il doit être en position de recherche, prêt à affronter les subtilités et les dangers que recèle le piège.

UTILISATION DES SORTILÈGES

Dans l'univers de l'Armateur, les sortilèges sont des manifestations rares et redoutables, accessibles uniquement aux plus grands sorciers. Contrairement aux malédictions et maléfices, qui nécessitent une préparation rituelle ou des ingrédients spécifiques, les sortilèges ne requièrent aucune préparation. Le sorcier récite une incantation et annonce les effets. Toutefois, leur exécution exige une incantation forte et théâtrale. Un sort ne peut être lancé discrètement : le sorcier doit proclamer ses paroles avec puissance, entouré d'un décorum immersif. Les gestes, la posture et l'attitude doivent refléter l'ampleur de l'invocation, car la magie dans l'Armateur est avant tout une force brute qui ne doit pas passer inaperçue.

Les détails des sorts disponibles sont rassemblés dans l'[Annexe B](#), chacun possédant une incantation suggérée. Cependant, le sorcier peut tout à fait inventer ses propres formules, tant que celles-ci respectent certaines contraintes : les mots doivent être audibles, et l'incantation doit contenir au minimum douze syllabes. Une simple phrase murmurée ou une invocation précipitée n'auront aucun effet.

Lancer un sort demande une concentration absolue. L'incantateur doit se déplacer au minimum, et si l'incantation est interrompue - que ce soit par un coup, une distraction soudaine ou une perte de focus - le sort échoue immédiatement et doit être recommandé depuis le début. Un sorcier ne peut pas canaliser son pouvoir s'il hésite ou s'il est bousculé, ce qui rend l'usage des sortilèges risqué en pleine mêlée. L'incantation doit être récitée jusqu'à son terme, après quoi le lanceur de sort doit annoncer les effets clairement.

Chaque sortilège possède ses propres règles, détaillées dans l'[Annexe B](#). Le nombre d'utilisations, les résistances possibles, la durée des effets et les conditions spécifiques sont toutes consignées pour assurer un équilibre dans le jeu. Un sort est un pouvoir en soi, et son utilisation doit être mémorable.

LES POINTS DE VIE, LES SOINS ET LA MORT

À moins d'avis contraire, la majorité des attaques auront le même effet. En cas d'attaque spéciale, les effets vous seront expliqués au moment opportun, vous pouvez en avoir une bonne idée dans les sections précédentes. Sinon, celle-ci vous enlève un point de vie. Votre personnage possède normalement 4 points de vie à sa création. Vous penserez peut-être que notre système est cruel, mais il est très simple. Il existe cinq états de santé dans lesquels votre personnage peut se trouver : en pleine santé, légèrement blessé, grièvement blessé, à l'agonie et mort. Bien qu'il vous soit possible d'obtenir des points de vie additionnels grâce à une armure ou à un talent, votre personnage passe par ces mêmes états de santé.

UN PERSONNAGE EN PLEINE SANTÉ

Un personnage en pleine santé agit normalement et peut utiliser tous ses talents. Il ne requiert aucun soin particulier. Tous les personnages commencent l'activité dans cette condition. Lorsqu'un personnage en pleine santé subit une attaque, par exemple un coup de griffe, ou une balle de pistolet, le personnage perd 1 point de vie (à moins que l'attaque soit absorbée par son armure), donc il tombe automatiquement dans l'état légèrement blessé.

UN PERSONNAGE LÉGÈREMENT BLESSÉ

Avec 1 point de vie en moins, le personnage peut continuer à jouer les fringants et à tenter d'être héroïque. Cependant des douleurs persistantes lui rappellent qu'il a besoin de soins. À part cette douleur, il peut agir normalement jusqu'à ce qu'il reçoive d'autres points de dégât.

UN PERSONNAGE GRIÈVEMENT BLESSÉ

Si vous avez reçu plus d'un coup, vous avez probablement perdu la moitié de vos points de vie. Même si un personnage possède plus de points de vie que la normale, en perdre plus d'un suffit pour le considérer comme grièvement blessé. Il peut rester dans cet état jusqu'à la fin de l'activité, mais il doit jouer le rôle d'un personnage nécessitant des soins. Le personnage parvient à garder son sang-froid, mais reste conscient qu'une plaie infectée peut rapidement entraîner la mort. Selon sa personnalité, il est très difficile de feindre l'insensibilité : il devrait se plaindre de douleur et montrer des difficultés à progresser.

Il peut s'appuyer sur son adrénaline pour terminer un conflit en cours, mais sera fortement hésitant à s'engager dans de nouvelles hostilités. Il pourrait même prioriser la survie de son groupe avant la sienne. Enfin, même dans cet état, un personnage grièvement blessé peut encore transporter un camarade à l'agonie pour le ramener à l'auberge.

Cependant, un personnage demeure grièvement blessé tant qu'il n'a pas récupéré tous ses points de vie.

UN PERSONNAGE À L'AGONIE

Si un personnage grièvement blessé reçoit d'autres blessures qui plongent son nombre total de points de vie à 0 ou dans le négatif, c'est l'impasse. Le personnage tombe au sol. Il peut jouer l'inconscience ou l'agonie, mais dans tous les cas, il ne peut rien entreprendre de constructif. Il ne peut plus se déplacer, et s'il parle, il est totalement confus. Des soins d'urgence sont requis, mais il est incapable d'en solliciter lui-même. L'intervention d'un ami sera donc requise. À moins d'une indication contraire provenant d'un talent, le malheureux doit obtenir une aide médicale dans un délai de 15 minutes, après quoi le personnage est considéré comme mort.

AVANT DE MOURIR - LES SOINS

Pour guérir un personnage, une autre personne doit utiliser certains pouvoirs prévus à cet effet : par exemple, un toubib peut utiliser ses talents pour vous rendre un point de vie. Vous ne pouvez pas appliquer un soin sur vous-même. Pour quitter l'état de grièvement blessé ou l'état d'agonie, votre personnage doit recevoir des soins médicaux. Il n'est pas requis de passer par l'état grièvement blessé lorsque vous êtes soigné en état d'agonie ; les soins appliqués vous rendent vos points de vie et vous ramènent en pleine santé, dans la mesure où les soins vous permettent de récupérer tous vos points de vie.

Pour encourager la prise en charge des blessés, le personnage est considéré comme stabilisé dès qu'un autre personnage débute ses soins. Le délai 15 minutes en état d'agonie est donc en pause durant l'intervention médicale. Lorsque votre personnage est à l'agonie et se fait soigner, vous oubliez complètement la dernière scène, vous êtes traumatisé et les derniers moments avant votre perte de conscience sont flous... Pas de vendetta, vous devez faire semblant que vous avez oublié le déroulement qui a mené à votre malaise.

LA MORT D'UN PERSONNAGE

Pour le moment, nous n'encourageons pas les combats entre les membres de l'équipage, ce comportement pourrait être sévèrement puni en jeu, mais il est quand même possible de tuer un autre personnage volontairement. Comme dit antérieurement, un personnage est mort lorsqu'il est resté 15 minutes à l'agonie sans soins, si un monstre ou un autre personnage lui a spécifié clairement qu'il mettait fin à ses jours, ou s'il est impliqué dans une exécution publique par un membre de l'animation. Ne vous inquiétez pas, cette situation devrait être rare et n'est évidemment pas souhaitable.

Lorsqu'un personnage meurt, le joueur attend au sol la fin de la scène, pour s'assurer que l'action est dirigée ailleurs que sur son corps. Par exemple, si vos collègues décident de rapporter votre corps jusqu'à l'auberge, vous devez continuer d'incarner votre personnage mort jusqu'au retour. Si vous êtes mort seul après 15 minutes d'agonie, alors, vous pouvez vous lever et poursuivre.

Mettez le poing en l'air pour signifier que vous êtes hors-jeu et présentez-vous aux scénaristes ou à la personne responsable des morts. Normalement, l'animateur responsable vous posera quelques questions et vous serez retourné en jeu après une petite explication. Votre personnage revient à la vie, mais il pourrait avoir eu une vision, être pris avec des malaises, des phobies ou même des buts cachés. De plus, il est confus et il a complètement perdu la mémoire, oublié le cours des événements, particulièrement la scène de sa mort.

Attention, si cette situation se présente trop souvent, ou si la mort de votre personnage est due à des agissements stupides ou par un lynchage public, les scénaristes pourraient prendre la décision que votre personnage est définitivement mort. Selon son importance dans l'histoire, il pourrait y avoir des obsèques ou une petite cérémonie. Dans la plupart des cas, vous aurez la chance d'incarner un nouveau personnage et prendre un nouveau départ. Dans certains cas, selon le temps écoulé dans l'activité, l'équipe d'animation se réserve le droit de vous utiliser d'une autre façon.

LES CAMPEMENTS / LA NUIT

Il n'existe pas à proprement dit de pause dans nos scénarios de 24 heures. C'est une expérience en continu, et il pourrait y avoir de l'animation et des attaques toute la nuit. Donc, il est de votre responsabilité d'organiser des tours de garde dans vos campements. Mais dans la réalité, tout le monde a besoin de dormir un peu et il est commun qu'il y ait un trou dans l'animation entre 3 et 8h le matin. Attendez-vous à ce que certains personnages ne soient pas disponibles à ce moment-là.

Malgré l'accalmie, essayez de rester en jeu, même dans votre campement. Vous ne savez jamais quand un groupe de joueurs est stationné non loin de votre tente. Et soyez prêt, si votre campement est attaqué, vous avez 1 minute pour sortir, le temps d'enfiler un pantalon et une paire de bottes. Il est interdit d'entrer dans les tentes ou les cabanes des autres si vous n'y êtes pas invité, c'est pourquoi vous devez sortir, sinon, faites comme si vous aviez perdu le combat et donnez votre or et toutes vos possessions à vos assaillants.

VOS POSSESSIONS

Le concept de possessions englobe une gamme variée de trésors, monnaies, objets magiques, ingrédients, plantes et éléments de scénario, gracieusement fournis par l'organisation.

Lors de vos aventures, il est fort probable que vous acquérez divers objets. N'hésitez pas à négocier et échanger ces trouvailles avec vos compagnons, voire à les offrir dans le cadre d'une quête pour l'un d'entre eux. De l'autre côté, sollicitez vos camarades pour obtenir les ingrédients qui vous font défaut.

Le bon sens prévaut lorsque vient le moment de garder vos possessions à portée de main. Imaginez-vous en voyage, dans un territoire inconnu, pour une période incertaine. En ce cas, enfouir vos richesses dans la forêt serait-il la solution? À moins d'être en votre propre possession, il vous est interdit de cacher vos biens dans une cabane ou une tente. Pour respecter votre intimité et éviter toute intrusion, l'accès aux campements d'autrui est prohibé. En conséquence, vos possessions doivent demeurer à l'extérieur, dans le cadre du jeu.

Il va de soi que ces possessions demeurent propriété de l'organisation. Nous vous rappelons donc de faire preuve d'un minimum de précaution afin de ne pas les égarer ou les endommager. Ces objets peuvent impliquer des investissements financiers, ainsi que des efforts de conception et de création.

Afin de faciliter la gestion et la continuité du jeu, nous vous demandons de retourner toutes vos possessions à l'organisation à la fin de chaque événement. Cette pratique garantit que l'univers du jeu conserve son intégrité et que chacun puisse continuer à profiter pleinement de cette expérience unique.

CONSERVER SES RICHESSES

À la fin de chaque événement, vous devez remettre toutes les richesses que vous avez accumulées pendant le scénario. La plupart des objets de quêtes et des ressources vous seront restitués à votre prochaine présence. Cependant, tous les bijoux, pierres précieuses, monnaies indigènes et réaux seront rassemblés dans le butin de l'équipage. Ce capital ne vous appartient plus, il servira en premier pour la mission, une partie sera récupérée par l'Armateur pour combler son investissement, et les restes, s'il y en a, seront distribués équitablement aux retours.

Donc, n'hésitez pas à dépenser vos avoirs pour prendre du bon temps ou pour faire avancer la cause. Autrement, pour faire grandir votre influence, vous avez tout intérêt à investir dans les ressources, ou quand vous le pouvez, à transformer vos trouvailles en doublon, ces derniers vous seront redonnés au début du prochain événement.

De plus, nous prévoyons lancer dans les prochaines saisons un système de commerce et de réputation qui pourra se jouer entre les événements. Les ressources et les doublons que vous accumulez pourront être investis dans cette expérience parallèle.

L'ALLUMAGE DE FEUX ET DE CHANDELLES

L'utilisation des chandelles est tolérée sur le terrain, ce qui peut ajouter une touche magique à l'ambiance. Cependant, il est impératif que vous fassiez preuve de prudence et de responsabilité en tout temps. Assurez-vous de ne jamais laisser les chandelles allumées sans surveillance. De même, si vous choisissez d'allumer un feu, veuillez utiliser exclusivement les sites de feu désignés à cet effet. Cela garantit que le feu est maintenu dans un environnement approprié et sécurisé. Veillez toujours à ce que le feu reste sous contrôle, évitant ainsi tout risque pour vous-même, les autres participants et les installations environnantes. En suivant ces directives simples, vous contribuez à une expérience agréable et sûre pour tous.



CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE

LA PLATEFORME D'INSCRIPTION

La création de votre personnage est essentielle avant l'inscription à une activité. Mais par où commencer ! Prenez d'abord le temps de vous familiariser avec le monde et les règles en lisant nos guides. Une fois que vous avez votre idée, vous devez créer votre personnage à partir de la [plateforme d'inscription](#).

Le système vous guidera pas à pas, vous ne pouvez oublier rien d'essentiel. Néanmoins, prenez votre temps, vous ne pourrez pas revenir faire des changements par la suite.

Les étapes de création sont simples :

- ♪ Choix des origines;
- ♪ Choix du navire;
- ♪ Choix de la profession;
- ♪ Choix des talents et habiletés;
- ♪ Construction de l'historique de personnage.

Toutes ces étapes sont décrites dans les sections suivantes. Donc quand vous êtes prêt, rendez-vous sur la [plateforme d'inscription](#). Si vous avez besoin d'aide, n'hésitez pas à questionner notre communauté sur [Facebook](#).



CHOIX DU NAVIRE

Votre deuxième tâche consiste à sélectionner votre navire parmi les deux bâtiments proposés par l'Armateur. Votre personnage fera ses premières marques sur le pont de ce dernier au début de votre aventure. Les détails de chaque navire sont décrits dans le [Guide du monde](#), à savoir :

- ♪ Le Royal Phoenix (navire typiquement baragostois)
- ♪ La Destinée (navire typiquement famasien)

Encore une fois, ce choix n'affectera en rien les capacités de votre personnage, mais il déterminera les interactions que vous aurez avec les autres membres de l'équipage. Chaque navire est dirigé par ses propres officiers supérieurs, chacun ayant sa manière de travailler. Cette décision peut influencer les missions que vous devrez accomplir et les personnes qui vous soutiendront. En fin de compte, votre choix peut également influencer vos postes et promotions à bord, et le plaisir que vous en tirerez.

PORTER UN CORPS

Pour transporter l'un de vos amis inconscients, si vous pouvez le faire en réalité, alors vous pouvez le faire dans le jeu, seulement, soyez respectueux de la personne que vous transportez et de son costume. Se faire transporter peut être douloureux et même dangereux selon l'environnement. La victime est toujours la seule juge, et elle décide si vous pouvez, ou non, la déplacer. Si votre personnage a appris le talent *Force de bœuf*, une victime inconsciente peut marcher en s'appuyant sur votre épaule.

CHOIX DES ORIGINES

La première chose que vous pouvez faire pour créer votre personnage c'est de choisir ses origines. Dans le [Guide du monde](#), vous trouverez la description des quatre nations que vous pouvez représenter :

- ♪ L'Empire Baragost;
- ♪ Le Royaume de Famas;
- ♪ La République d'Esturie;
- ♪ L'archipel de Tangohia.

Le choix de votre nationalité n'influence pas vos talents ou la puissance de votre personnage, mais il pourrait grandement influencer son historique, l'interaction qu'il a avec les autres et son rang. Au tout début de l'aventure, l'Armateur a affrété deux navires pour sa mission, un bâtiment de l'Empire Baragost et un deuxième dirigé par le royaume de Famas. Il sera certainement plus simple de faire votre place si vous êtes natif de l'un de ces deux pays, cependant, bien des raisons pourraient expliquer le recrutement de membres des deux autres nationalités.

CHOIX DE LA PROFESSION

Le choix de votre profession est essentiel et déterminant, c'est probablement celui qui définit le plus la couleur de votre personnage. Vous devez choisir parmi les 7 professions qui vous sont offertes. C'est votre profession qui détermine les grandes lignes de vos occupations sur le navire et les talents auxquels vous avez accès à chaque fois que votre personnage progresse. Choisissez votre profession en fonction de vos goûts et vos aptitudes. Par exemple, ne devenez pas *Artilleur/Moucheur* si le port d'armes à feu (même factice) vous horripile.

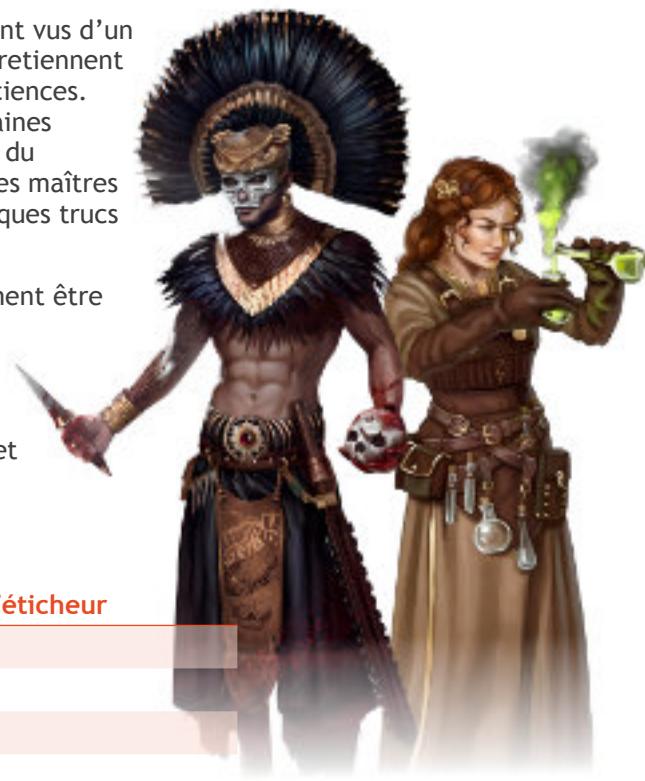
Au début, votre personnage doit se contenter d'une seule profession, par la suite, s'il atteint le niveau cinq, il pourra en choisir une seconde. Le choix de ses deux professions peut amener vers une destinée, il est donc profitable pour vous de les étudier, mais la destinée ne sera possible que dans plusieurs années, donc, il n'est pas essentiel de vous projeter aussi loin.

APOTHICAIRE / FÉTICHEUR

Sur un navire, les apothicaires et les féticheurs sont souvent vus d'un mauvais œil par les autres membres de l'équipage, ils entretiennent souvent les superstitions par leur accoutrement et leurs sciences.

Malgré cela, on ne veut pas se les mettre à dos. Les capitaines connaissent leur valeur; c'est sur eux que repose la survie du groupe quand l'épidémie frappe. Officiellement, ce sont les maîtres des potions et des baumes, mais ils connaissent aussi quelques trucs pour rendre leurs ennemis moins fringants.

Le personnage qui emprunte cette voie pourrait certainement être qualifié de guérisseur, pharmacien, alchimiste, druide ou chaman. Généralement, l'*Apothicaire/Féticheur* aspire à devenir Chirurgien ou Sorcier. Il possède des talents uniques pour guérir les maladies, et des connaissances approfondies dans les sciences occultes, les malédictions et les talismans.



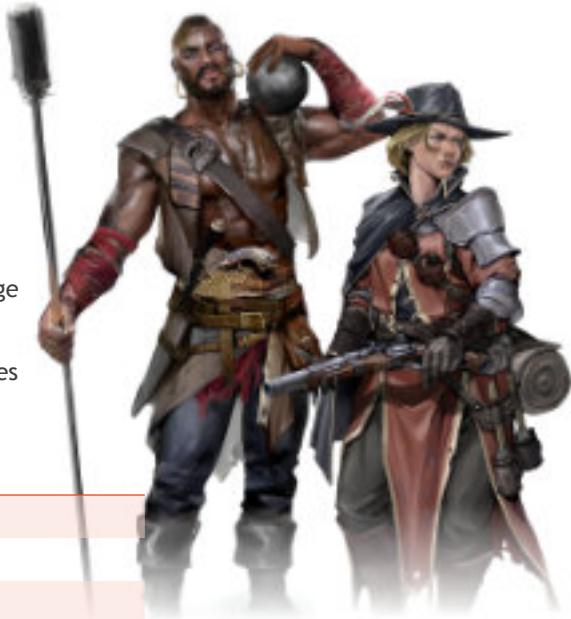
Niv	Table de progression de l'Apothicaire / Féticheur		
1	Concoction	OU	Occultisme
2	Esprit fort	OU	Maléfice
3	Antidote	OU	Médecine
4	Alchimie	OU	Réminiscence
5	Création de talisman	OU	Malédiction

Tous les talents sont décrit en détail dans l'[Annexe A](#).

ARTILLEUR / MOUCHEUR

Pour l'équipage, ce sont les experts de la poudre à canon et des armes à feu. Ils sont d'ordinaire les premiers sollicités pour des conflits maritimes, et on compte sur eux lors de la chasse. Friands du feu et des explosions, les artilleurs et les mouscheurs sont les responsables des canons dans l'embarcation, et ils bichonnent leurs pistolets pour les conflits rapprochés. Ce sont avant tout des soldats, cependant leurs connaissances peuvent servir dans d'autres domaines, par exemple, dans les mines.

On les appelle canonniers, grenadiers, fusiliers, tireurs, arquebusiers, tirailleurs et on les distingue facilement des autres membres de l'équipage à cause de leurs armes. Le plus souvent, l'Artilleur / Mouscheur souhaite devenir un Homme de main ou un Stratège. Il est considéré comme intimidant et il possède une certaine facilité avec le maniement des armes à feu et des grenades.



Niv Table de progression de l'Artilleur / Mouscheur

1	Maniement d'armes à feu	OU	Artificier
2	Robuste	OU	Vitalité de l'ourse
3	Manipulation de grenade	OU	Tenace
4	Ricochet	OU	Vigilant
5	Explosifs	OU	Tireur d'élite

AUMÔNIER / MISSIONNAIRE

Nouveau

Sur un navire, l'Aumônier ou Missionnaire n'est pas seulement une figure religieuse : il est un guide moral, un consolateur, et parfois un stratège spirituel. Il apporte soutien et réconfort à l'équipage lors des moments de doute, célèbre des rites pour les vivants comme pour les morts, et sert souvent de médiateur lors de conflits internes. Ses paroles peuvent apaiser les craintes face au surnaturel, inspirer la bravoure avant une bataille, ou convaincre des populations locales lors d'expéditions.

Selon sa confession ou son ordre, il peut être perçu comme un saint homme, un prêcheur obstiné ou un fervent zélate. Qu'il vienne avec de nobles intentions ou un but plus politique, il utilise sa présence et ses convictions pour influencer l'équipage. L'Aumônier / Missionnaire aspire souvent à devenir Chapelain ou Commandeur, mêlant son savoir à une influence subtile sur les esprits.

Il possède des talents uniques pour influencer, purifier, protéger contre les forces maléfiques, et parfois canaliser la ferveur religieuse en actes concrets.



Niv Table de progression du Aumônier / Missionnaire

1	Démonologie	OU	Anthropologie
2	Eucharistie	OU	Aumône
3	Esprit fort	OU	Bénédiction
4	Prédication	OU	Médiation
5	Exorciste	OU	Vadé-Retro

CHARPENTIER/CALFAT

Pour l'*Armateur*, les charpentiers et les calfats sont responsables de l'entretien et de l'étanchéité de la coque. S'il y a eu un combat, ils doivent réparer les dégâts et calfeutrer les trous. Ils sont aussi les architectes de toute la structure, y compris les mâts, le pont, le ponton et les barques. Ils peuvent être de forts et grands gaillards, comme des petits futés avec des connaissances en géométrie. Une fois à terre, on compte sur eux comme bûcherons, ou à l'occasion, pour la construction de nouvelles structures comme des ponts.

Les personnages avec cette profession peuvent être nommés menuisiers, ébénistes, bûcherons ou bâtisseurs. Habituellement, le *Charpentier/Calfat* aspire à devenir un Artisan ou un Maître d'œuvre. Il est souvent considéré comme brutal et il possède des talents uniques pour la fabrication, la réparation et le transport de lourdes charges.



Niv Table de progression du Charpentier / Calfat

1	Réparation	OU	Bûcherons/Charpentier
2	Coup brutal	OU	Vitalité de l'ourse
3	Fabrication de pièges	OU	Robuste
4	Forgeron	OU	Immuable
5	Intimidant	OU	Coup dévastateur

CUISINIER/TOUBIB

Lors d'une expédition aussi périlleuse, les cuisiniers et les toubibs sont un support très apprécié. Logiquement, tout le monde doit manger, et plusieurs auront besoin d'un médecin à un moment ou un autre, le personnage de cette profession assume ce rôle. Bien que les 2 facettes de cette fonction semblent bien différentes, à l'époque, ce n'était pas rare que la même personne endosse les deux responsabilités. Leurs connaissances en boucherie et la qualité de leurs lames pouvaient servir autant dans la cuisine que lors d'une chirurgie.

Gourmettes, chefs, cuistos, marmitons, médecins, ramancheurs, rapiéceurs... ce sont tous des surnoms ou des titres qui pourrait évoquer le personnage qui choisit cette voie. Généralement, le *Cuisinier/Toubib* aspire à devenir un Chirurgien ou un Maître d'œuvre. Il possède des dons uniques pour soigner les plaies, stimuler et revigoriser ses alliés.



Niv Table de progression du Cuisinier / Toubib

1	Premier soin	OU	Remontant
2	Vitalité de l'ourse	OU	Robuste
3	Médecine	OU	Toxicologie
4	Autopsie	OU	Stoïque
5	Chirurgie	OU	Banquet des héros

ESCRIMEUR/BRETTEUR

Sur le navire, les escrimeurs et bretteurs sont les experts en maniement des armes blanches. Ce sont eux qui investissent le bâtiment ennemi lors d'un abordage, du moins, ils sont en première ligne. Au sol, ils servent souvent d'escorte ou de fantassin. Ils sont normalement en bonne forme physique et ne craignent pas le sang. Les épéistes d'expérience ont tous leur petite cicatrice ou leur lésion, souvenir de leur combat passé.

Le personnage qui emprunte cette voie pourrait certainement être nommé fantassin, épéiste, duelliste, ferrailleur ou sabreur. Il peut être gentleman, ou brutal, mais ce sont tous des guerriers. Le plus souvent, *L'Escrimeur/Bretteur* souhaite devenir un Homme de main ou un Assassin. Ils sont constamment en alerte et développent des aptitudes pour les parades et les esquives.



Niv Table de progression de l'Escrimeur / Bretteur

1	Coup précis	OU	Ambidextre
2	Agilité du chat	OU	Désarmement
3	Robuste	OU	Parade
4	Second souffle	OU	Ambidextre expert
5	Enchaînement précis	OU	Utilisation de filet

GABIER/VOILIER

Les gabiers sont souvent les matelots les plus respectés tant leur rôle est important et dangereux. Ils bravent les hauteurs pour y faire les tâches que personne d'autre ne fait. Les voiliers aussi travaillent souvent en hauteur, puisqu'ils s'occupent de l'entretien des voiles, des cordages, mais aussi du pavillon. Ils ont le pied sur et les doigts fins, ce sont des maîtres de l'agilité. En combat, ils restent habituellement discrets, se cachent ou grimpent dans les cordages pour prendre leur cible par surprise, d'un seul coup, bien placé.

Les personnages avec cette profession portent souvent des surnoms ou des titres comme : gréleur, grimpeur, vigie, tisserand, araignée ou matois. Malgré son talent de bricoleur, le *Gabier/Voilier* peut être considéré comme fourbe. C'est plutôt commun qu'il aspire à devenir Artisan ou Assassin. Il possède des talents uniques pour la contrefaçon, les attaques sournoises et l'équilibre.



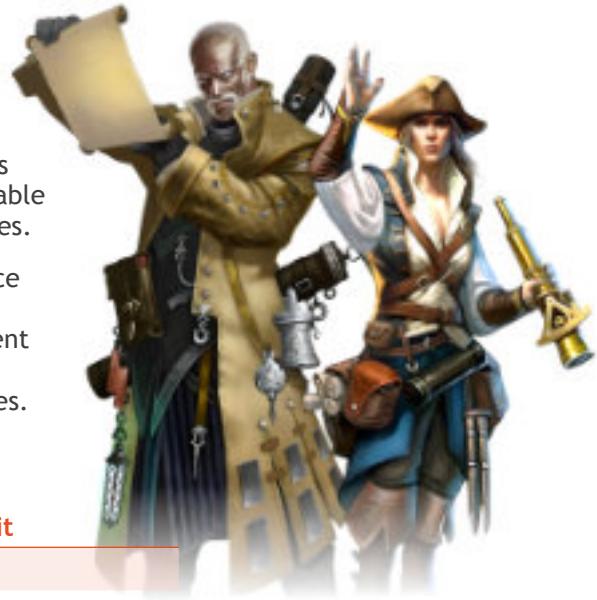
Niv Table de progression du Gabier / Voilier

1	Coup vicieux	OU	Acrobatique
2	Agilité du chat	OU	Suture
3	Venin	OU	Crochetage
4	Fumigène	OU	Esquive
5	Enchaînement vicieux	OU	Attaque sournoise

TIMONIER/ÉRUDIT

Les timoniers et érudits sont les plus instruits de l'équipage, ils ont un bagage en navigation, hydrographie, cartographie, géographie ou météorologie. Ils conseillent le capitaine pour la navigation. Bien qu'ils sachent se défendre, ce sont surtout des bureaucrates, des puits de science qui sont sollicités pour créer des plans, plus que pour les exécuter. Le timonier tient la barre à l'occasion, surtout lors des manœuvres difficiles. Son éducation fait qu'il est régulièrement reconnaissable par ses accoutrements, ses paroles et ses manières plus civilisées.

Navigateur, barreur, cartographe, pilote, savant et professeur, ce sont des noms qui lui collent à la peau. Étant en position de conseiller le capitaine, le *Timonier/Érudit* cherche régulièrement à devenir un Stratège ou un Sorcier. Il a beaucoup de connaissances et une capacité naturelle à comprendre les choses.



Niv Table de progression du Timonier / Érudit

1	Géographie	OU	Mythologie
2	Sagace	OU	Esprit fort
3	Cabine	OU	Trésorier
4	Lucide	OU	Pourparlers
5	Tacticien	OU	Doué



LES DESTINÉES

Le choix d'une destinée en début de partie n'est pas essentiel, mais elle peut situer votre personnage et lui donner un but à atteindre. Dans l'univers de l'Armateur, les destinées représentent des chemins spécialisés et élitistes pour les personnages qui ont atteint un certain niveau de maîtrise et d'expérience. Ces chemins offrent des compétences et des capacités uniques, permettant aux héros de se démarquer et de développer des talents exceptionnels.

Pour accéder à une destinée, votre personnage doit avoir participé à 10 événements, il doit avoir atteint le niveau 5 dans 2 professions. Et même à ce niveau, il doit avoir l'enseignement d'un maître. Ce sont des prolongations de vos professions, mais le roleplay y est essentiel, ce sont avant tout des compositions théâtrales qui serviront à alimenter l'histoire et le décorum.

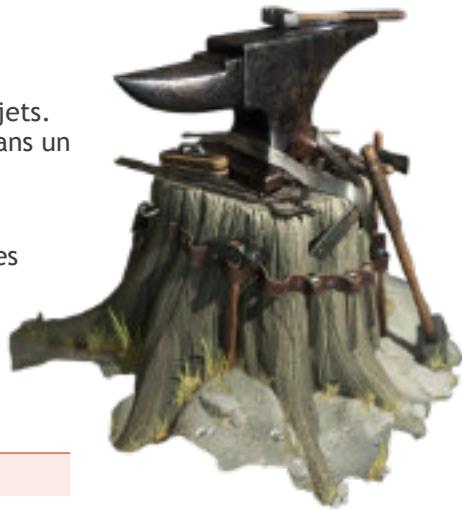
ARTISAN

Prérequis :

Charpentier/Calfat niveau 5 et Gabier/Voilier niveau 5

Les artisans sont passés maîtres dans la fabrication et la réparation d'objets. L'artisan peut prendre le titre de maître charpentier, ou se spécialiser dans un domaine comme la forge, la couture, la joaillerie ou la maroquinerie.

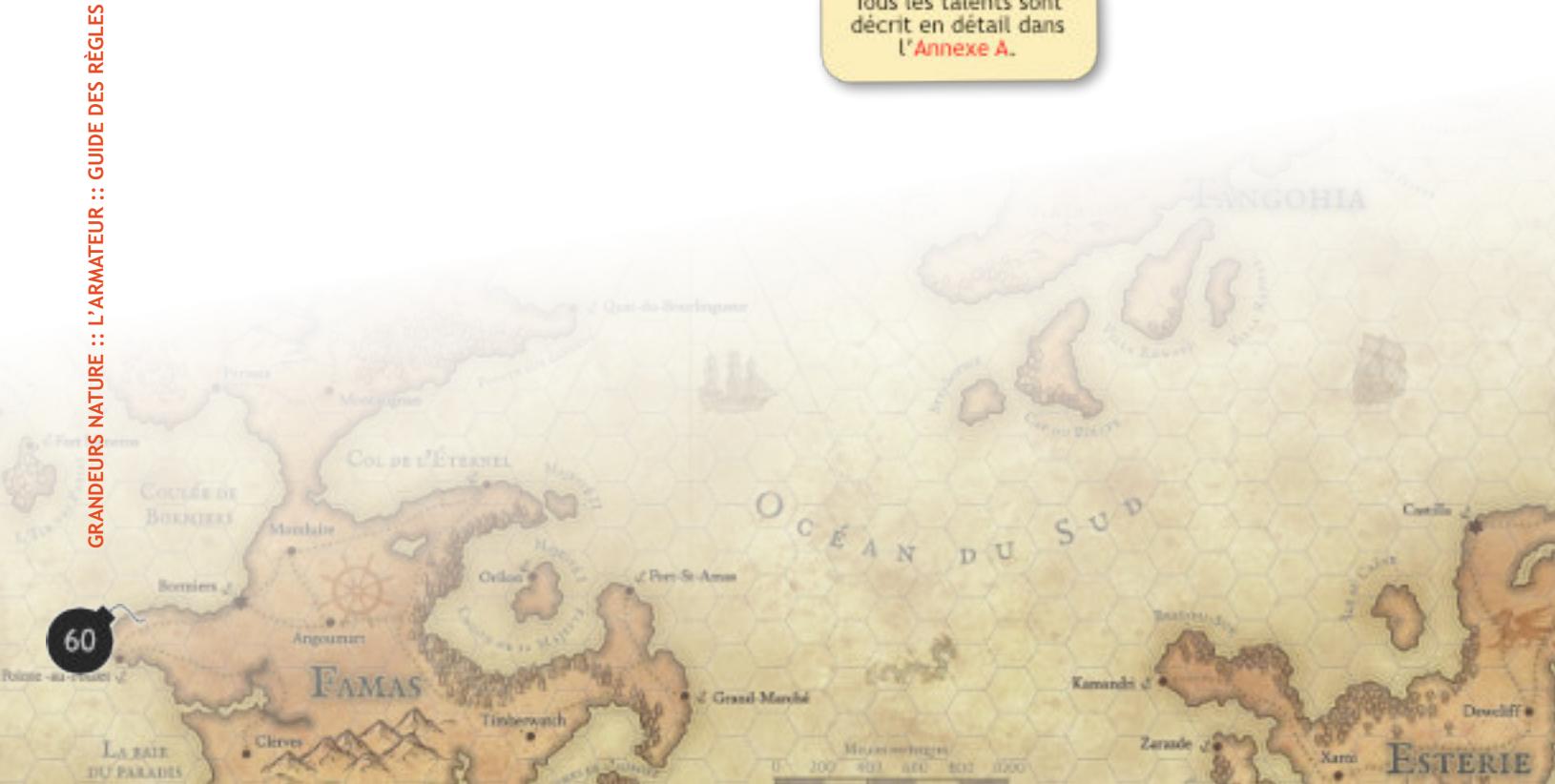
Les compétences d'un artisan incluent souvent la connaissance des différentes propriétés des matériaux, ainsi que la capacité à identifier les éléments rares. Finalement ils peuvent avoir accès à des plans de conception et d'autres ressources exclusives pour leur permettre de créer des objets exceptionnels.



Niv Table de progression de l'Artisan

1	Rattrapage (Charpentier/Calfat)	OU	Rattrapage (Gabier/Voilier)
2	Maître en constitution	OU	Ricochet
3	Expert en pièges	OU	Maniement des armes à feu
4	Régénération	OU	Lame de feu
5	Talent secret	OU	Talent secret

Tous les talents sont décrit en détail dans l'Annexe A.



ASSASSIN

Prérequis :

Escrimeur/Bretteur niveau 5 et Gabier/Voilier niveau 5

Les assassins sont passés maîtres dans l'art du meurtre. L'assassin est spécialisé dans l'élimination silencieuse et rapide de ses ennemis. Son rôle est souvent celui d'un combattant furtif, capable de se fondre dans l'ombre pour atteindre sa cible avant de disparaître. Il est généralement discret, mais il est considéré comme l'équipe d'élite, sollicité par le capitaine pour les tâches ingrates, comme l'élimination d'un capitaine adverse, ou même un membre important de son propre équipage.

En termes de compétences de combat, les assassins se spécialisent souvent dans les attaques-surprises, avec une préférence pour l'utilisation d'armes rapides et légères.



Niv Table de progression de l'Assassin

1	Rattrapage (Escrimeur/Bretteur)	OU	Rattrapage (Gabier/Voilier)
2	Maître en dextérité	OU	Vigilant
3	Expert de l'attaque sournoise	OU	Expert du venin
4	Passage des ombres	OU	Expert en arme blanche
5	Talent secret	OU	Talent secret

CHAPELAIN

Prérequis :

Aumônier/Missionnaire niveau 5 et Timonier/Érudit niveau 5

Le chapelain n'est pas seulement l'homme de prières d'un navire : il en est la mémoire, la conscience et la voix morale. Héritier des bibliothèques sacrées et des loges savantes, il porte sur ses épaules un fardeau de savoir et d'autorité. On le trouve souvent penché sur des cartes constellées de notes, sur des grimoires où les saints croisent les stratégies, sur des traités politiques qu'il cite avec une précision tranchante.

Dans les tempêtes, il calme les âmes ; dans les mutineries, il tranche par sa parole ; et dans les grandes manœuvres, il conseille le capitaine avec une prudence éclairée. Tacticien discret, diplomate habile et arbitre moral, il fait de la foi un outil de commandement. Là où les autres se battent avec des lames et des canons, le chapelain combat avec l'influence, la conviction et les vérités gravées dans l'esprit des hommes. Sur la mer comme à terre, il est l'écho des puissances spirituelles qui veillent au destin du monde.



Niv Table de progression du Chapelain

1	Rattrapage (Aumônier/Missionnaire)	OU	Rattrapage (Timonier/Érudit)
2	Maître en sagesse	OU	Sacrement
3	Savoir anciens	OU	Confession
4	Inspiration	OU	Barrière divine
5	Talent secret	OU	Talent secret

Nouveau

CHIRURGIEN

Prérequis :

Cuisinier/Toubib niveau 5 et Apothicaire/féticheur niveau 5

Les chirurgiens ont une connaissance approfondie de l'anatomie humaine et des techniques médicales utilisées pour traiter les blessures. Ce sont les maîtres en la matière et arrivent à faire des miracles là où l'espoir était perdu.

Ils sont en mesure de diagnostiquer rapidement les blessures, d'évaluer les options de traitement et de choisir la procédure la plus appropriée pour traiter chaque cas. Ils peuvent administrer les médicaments et pratiquer la chirurgie. Ainsi, ils connaissent aussi les points faibles des gens et des bêtes et savent reconnaître les plantes et les ingrédients dangereux.



Niv

Table de progression du Chirurgien

1	Rattrapage (Cuisinier/Toubib)	OU	Rattrapage (Apothicaire/féticheur)
2	Maître en dextérité	OU	Sagace
3	Médecin Émérite	OU	Expert en alchimie
4	Imposition des mains	OU	Expert en chirurgie
5	Talent secret	OU	Talent secret

COMMANDER

Prérequis :

Aumônier/Missionnaire niveau 5 et Escrimeur/Bretteur niveau 5

Le Commandeur est une colonne de fer et de foi, une figure martiale dont le simple regard suffit à inspirer le courage ou la crainte. Héritier des ordres religieux-militaires, il ne combat pas seulement pour son équipage, mais pour une cause qui le dépasse. Chef de guerre saint, champion d'un idéal, flamme vivante d'un serment sacré, il conduit ses hommes comme un général, les bénissant avant l'abordage et marchant en tête quand vient l'heure de croiser l'acier.

Ses liens avec une organisation plus vaste lui confèrent prestige et ressources : il parle au nom d'une fraternité invisible, d'un ordre ancien qui observe et commande. À bord, il est la discipline incarnée : le fer dans la main et la foi dans la voix. Quand le Commandeur brandit son épée marquée d'un symbole sacré, c'est comme si une armée entière se tenait derrière lui. Pour ses hommes, il est plus qu'un chef : il est le capitaine de leurs âmes, et l'étendard vivant de la justice divine.



Niv

Table de progression du Commander

1	Rattrapage (Aumônier/Missionnaire)	OU	Rattrapage (Escrimeur/Bretteur)
2	Maître en dextérité	OU	Lame sainte
3	Miraculeux	OU	Contact ecclésiastique
4	Barrière divine	OU	Anathema
5	Talent secret	OU	Talent secret

Nouveau

HOMME DE MAIN

Prérequis :

Artilleur/Moucheur niveau 5 et Escrimeur/Bretteur niveau 5

L'homme de main est l'évolution naturelle des meilleurs guerriers. Lorsque leur physique ne répond plus de façon aussi fluide, mais que leur expérience suffit à deviner et prévoir toutes les attaques imminentes... Ils sont normalement connus du capitaine et ce dernier choisit de les garder près de lui. Ce sont des hommes de confiance, des gardes du corps et des bourreaux.

Ils sont généralement de solides gaillards, capables de prendre les coups et de répliquer avec de puissantes attaques. Ils connaissent le maniement de toutes les armes et maîtrisent les différentes techniques de combat. Pour finir, ils peuvent diriger des interrogatoires, et possèdent un sixième sens pour reconnaître les sources de danger.



Niv Table de progression de l'Homme de main

1	Rattrapage (Artilleur/Moucheur)	OU	Rattrapage (Escrimeur/Bretteur)
2	Maître en endurance	OU	Esquive
3	Expert en arme à feu	OU	Expert en arme blanche
4	Provocation	OU	Martyr
5	Talent secret	OU	Talent secret

INGÉNIEUR MILITAIRE

Prérequis :

Artilleur/Moucheur niveau 5 et Charpentier/Calfat niveau 5

L'ingénieur militaire est celui qui transforme le chaos en avantage. Là où d'autres voient un terrain hostile ou un navire endommagé, il voit des lignes de défense, des angles de tir et des solutions. Il connaît les armes, la poudre, les structures et leurs faiblesses, et sait les combiner pour préparer un assaut ou tenir une position.

Plus proche du terrain que les stratégies, il planifie en marchant, mesure en observant et corrige en agissant. Sur un navire, il renforce les points critiques, improvise des protections et adapte l'armement aux conditions réelles du combat. À terre, il érige des barricades, détourne des accès et transforme un lieu ordinaire en fortification temporaire.

Inventeur par nécessité, l'ingénieur militaire excelle dans l'art de l'improvisation. Il est capable de concevoir des armes, des dispositifs défensifs ou des pièges à partir de matériaux rudimentaires : bois, ferraille, cordages, poudre ou débris. Rien n'est inutile entre ses mains, et chaque objet peut devenir une arme ou un outil de guerre. On lui doit les plus grandes avancées en matière de navire et de canon. On le connaît sous divers noms : inventeur, maître de siège ou architecte de combat. Dans l'équipage, sa valeur ne se mesure pas à ses discours, mais à ce qui tient encore debout lorsque la fumée se dissipe.



Niv Table de progression de l'Ingénieur militaire

1	Rattrapage (Artilleur/Moucheur)	OU	Rattrapage (Charpentier/Calfat)
2	Génie militaire	OU	Fabrication de munition
3	Expert en pièges	OU	Expert en arme à feu
4	Science de l'armement	OU	Fortification de fortune
5	Talent secret	OU	Talent secret

Nouveau

INQUISITEUR

Prérequis :

Aumônier/Missionnaire niveau 5 et Cuisinier/Toubib niveau 5

L'Inquisiteur marche là où nul autre n'ose s'aventurer : à la frontière du monde des vivants et des morts. Médecin des chairs et exorciste des esprits, il soigne d'une main et condamne de l'autre. Sur le champ de bataille, il est celui qui administre les derniers sacrements, qui referme les yeux des mourants... mais aussi celui qui lève le crucifix et le fer sacré pour débusquer les abominations et chasser les ombres.

Là où la peste, la sorcellerie ou les revenants s'abattent, on appelle l'Inquisiteur. Ses prières claquent comme des sentences, ses fioles fument de l'odeur des herbes sacrées, et son regard perce les mensonges des possédés. Chasseur de démons, purificateur des âmes, bourreau des ténèbres, il traque ce qui ronge le monde et le brûle jusqu'à la cendre. Dans ses pas, les spectres hurlent et les damnés fuient, car l'Inquisiteur n'offre ni répit ni pardon. Sa mission est absolue : fermer les portes de l'enfer et condamner à jamais ceux qui tentent de les forcer.

Nouveau



Niv

Table de progression de l'Inquisiteur

1	Rattrapage (Aumônier/Missionnaire)	OU	Rattrapage (Cuisinier/Toubib)
2	Extrême-onction	OU	Maître en constitution
3	Serment	OU	Sacrifice
4	Expert en exorciste	OU	Imposition des mains
5	Talent secret	OU	Talent secret

MAÎTRE D'ŒUVRE

Prérequis :

Cuisinier/Toubib niveau 5 et Charpentier/Calfat niveau 5

La plupart des marins qui ont la trempe pour devenir un maître d'œuvre le font rarement, ils quittent généralement leur vie d'aventurier avant, pour quelque chose de plus stable. En fait, c'est qu'ils savent mettre à profit leurs talents. Ce sont de bons orateurs, des commerçants et promoteurs qui savent aussi s'entourer des bonnes personnes.

Dans un équipage, le maître d'œuvre exerce souvent de lourdes responsabilités, il prend des rôles comme second ou quartier-maître. Ils sont des experts en commandement et savent influencer les plus faibles d'esprit. De plus, ils établissent un réseau d'influence et même commerciale, ce qui leur permet de trouver les ressources pour leurs projets.



Niv

Table de progression du Maître d'œuvre

1	Rattrapage (Cuisinier/Toubib)	OU	Rattrapage (Charpentier/Calfat)
2	Maître en constitution	OU	Cabine
3	Expert en réseautage	OU	Expert en approvisionnement
4	Miraculeux	OU	Promotion
5	Talent secret	OU	Talent secret

MARIONNETTISTE

Prérequis :

Apothicaire/Féticheur niveau 5 et Gabier/Voilier niveau 5

Le Marionnettiste est celui que l'on ne voit jamais au centre de la scène, mais dont la présence se devine dans chaque conséquence. Là où d'autres frappent, il prépare. Là où certains parlent, il écoute. Il n'avance jamais à découvert et préfère que les autres agissent à sa place, convaincus d'avoir choisi eux-mêmes leur chemin.

Héritier des savoirs de l'Apothicaire/Féticheur, il maîtrise les breuvages et les substances altérant l'esprit. Issu du Gabier/Voilier, il connaît les cordages, les recoins et les ombres. Mais sa véritable arme n'est ni la fiole ni la lame : c'est l'information. Le Marionnettiste collectionne les secrets, les dettes et les peurs, et les exploite avec une précision implacable. Pour lui, le monde est un réseau de fils invisibles : alliances fragiles, mensonges entretenus, promesses tordues.

Expert des duperies, des charmes et des illusions, le Marionnettiste brouille la frontière entre vérité et mensonge. Il fait croire, détourne l'attention et façonne les perceptions jusqu'à ce que la réalité elle-même devienne incertaine. Ceux qui l'affrontent directement ont déjà perdu ; ceux qui l'ignorent servent souvent ses desseins. Quand un plan machiavélique se déroule sans heurt, quand les événements semblent s'enchaîner trop parfaitement, il est probable qu'une main invisible ait déjà tiré les ficelles.

Nouveau



Niv

Table de progression du Marionnettiste

1	Rattrapage (Gabier/Voilier)	OU	Rattrapage (Apothicaire/féticheur)
2	Maître faussaire	OU	Expert en réseautage
3	Déguisement	OU	Expert des poisons
4	Hypnose	OU	Prestidigitation
5	Talent secret	OU	Talent secret

SORCIER

Prérequis :

Timonier/Érudit niveau 5 et Apothicaire/féticheur niveau 5

Le sorcier est un intellectuel qui a poussé ses recherches et ses observations à l'obsession. Il peut se spécialiser dans les amulettes, les rituels et la nécromancie. Bien qu'il puisse avoir des buts légitimes, le sorcier a certainement été séduit, à un moment ou un autre, par les arts occultes et la magie noire.

Sur le navire, malgré leurs apparences obscures et marginales, leurs conseils sont sollicités par le capitaine. Car, au moment où le surnaturel pointe le bout de son nez, que les explications rationnelles ne tiennent plus la route, et que les marins s'enlisent dans leurs superstitions, les sorciers sont souvent les seuls à apporter une piste d'explication et de solution.



Niv

Table de progression du Sorcier

1	Rattrapage (Timonier/Érudit)	OU	Rattrapage (Apothicaire/féticheur)
2	Maître en sagesse	OU	Toxicologie
3	Expert en malédiction	OU	Chamanisme
4	Nécromancie	OU	Pyromancie
5	Talent secret	OU	Talent secret

STRATÈGE

Prérequis :

Timonier/Érudit niveau 5 et Artilleur/Moucheur niveau 5

Souvent des vétérans avec de bonnes connaissances académiques, les stratégies sont des tacticiens astucieux qui excellent dans l'art de la planification. Ils sont capables d'analyser rapidement les situations complexes et de développer des stratégies ingénieuses pour surmonter les défis. De plus, ce sont des meneurs, ils ont appris à donner des ordres et ils savent se faire écouter.

En mission, le stratège est souvent sollicité par le capitaine pour élaborer des plans d'attaque ou de défense, il est parfois choisi pour contrôler une petite équipe. Outre ses compétences en stratégie militaire, il peut être excellent négociateur et diplomate, capable de nouer des alliances et d'utiliser la parole pour persuader et influencer les autres. Leur présence est inestimable lors des conseils de guerre et des décisions cruciales, car ils apportent une vision globale et une approche réfléchie pour garantir le succès.



Niv

Table de progression du Stratège

1	Rattrapage (Timonier/Érudit)	OU	Rattrapage (Artilleur/Moucheur)
2	Maître en sagesse	OU	Plan de secours
3	Expert en tactique	OU	Sacrifice
4	Inspiration	OU	Commandement
5	Talent secret	OU	Talent secret



LA RELIGION POUR L'ARMATEUR

Dans notre GN, la religion occupe volontairement un rôle secondaire. Aucun événement majeur n'est dicté directement par une divinité, et aucun personnage ne reçoit de pouvoirs, de miracles ou de magie infusés par une entité divine. Les dieux demeurent lointains, abstraits et silencieux. Ils ne répondent pas aux prières de manière tangible et n'interviennent jamais directement dans le cours du monde.

Cette absence d'intervention divine ne signifie toutefois pas l'absence de religion. Bien au contraire. Fidèle à l'esprit de l'époque coloniale, l'Armateur présente une religion profondément ancrée dans les structures sociales, politiques et culturelles. La foi y sert d'outil de cohésion, de justification morale, de contrôle social et d'influence. Elle façonne les discours, les légendes, les institutions et les conflits idéologiques, sans jamais se manifester sous la forme de miracles visibles.

À cette époque, la religion n'est plus celle des grandes mythologies antiques. Les dieux multiples, incarnés et capricieux appartiennent aux peuples anciens et aux âges révolus. Le monde colonial est dominé par l'idée d'un dieu unique, omniprésent et abstrait, dont l'existence est rarement remise en question, mais dont l'interprétation divise profondément. Les courants religieux ne se disputent pas l'existence du divin, mais le sens de ses enseignements, la manière de le servir et le rôle qu'il doit jouer dans l'organisation du monde.

La religion devient ainsi un instrument impérial. La conversion des peuples autochtones est souvent perçue comme une justification morale de la colonisation, tandis que le clergé agit comme agent de pacification, d'encadrement communautaire et de transmission des normes. Elle structure le quotidien par le calendrier, les rites de passage, l'éducation rudimentaire, les soins et l'autorité morale. Elle rassure autant qu'elle oppresse, unit autant qu'elle divise.

CHOISIR VOTRE RELIGION

Dans ce contexte, associer votre personnage à un mouvement religieux n'est pas essentiel, mais peut être souhaitable, en particulier pour les joueurs ayant choisi la profession d'Aumônier/Missionnaire. Les joueurs disposent d'une grande liberté pour choisir une religion ou un culte ; il leur revient d'en inventer les croyances, les rites, l'organisation et la hiérarchie, tant que celles-ci respectent le cadre d'un monde post-mythologique, sérieux et cohérent.

Nous ne souhaitons pas de cultes fantaisistes ou anachroniques (par exemple des divinités absurdes ou caricaturales). La religion est un terrain de jeu idéologique, social et narratif, où l'influence se gagne par la parole, la persuasion et l'action, non par le surnaturel. À l'heure actuelle, trois grands mouvements religieux exercent une influence notable dans l'Enclave.

L'ORDRE DE LA CONNAISSANCE SACRÉE

L'Ordre incarne une foi structurée et institutionnelle. Il enseigne que la connaissance et la foi sont indissociables, et que l'étude des textes anciens ainsi que l'interprétation rigoureuse des dogmes permettent de mieux comprendre le divin. L'Ordre forme prêtres, érudits et conseillers, et voit dans le savoir un outil de stabilité, d'autorité et de lumière. Pour ses membres, Dieu se révèle autant par la prière que par les livres.



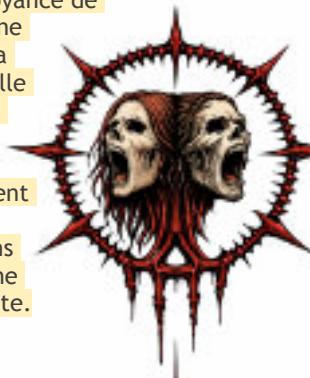
LA FOI SINGULIÈRE

À l'inverse de l'Ordre de la Connaissance, la Foi Singulière rejette toute structure hiérarchique et toute entreprise missionnaire. Peu visible et rarement organisée, elle prône une relation intime et personnelle au divin. Selon ses adeptes, la foi ne s'enseigne pas et ne se transmet pas : elle se révèle d'elle-même, lorsque l'individu est prêt. Tolérée mais souvent jugée suspecte par les institutions religieuses, la Foi Singulière agit en marge, unissant ses croyants par l'expérience intérieure plutôt que par la doctrine.



LES ENFANTS DU DÉVOREUR

Enfin, les Enfants du Dévoreur constituent un culte clandestin et officiellement condamné. Issus de rites funéraires anciens des peuples marins de l'Estuaire de Taarak, ils ont déformé une croyance de passage et de renaissance en une doctrine extrême centrée sur la douleur, la consommation rituelle et la dualité. Pour eux, le divin s'exprime par la souffrance et l'appropriation de l'autre, et seule la chair consommée devient vérité. Honni et craint, ce mouvement demeure néanmoins actif dans l'ombre, exerçant une influence souterraine inquiétante.



Ces courants ne sont ni exclusifs ni figés. Les joueurs sont encouragés à interagir avec eux, à les questionner, à les servir ou à s'y opposer, voire à faire émerger de nouveaux mouvements au fil des événements. Dans l'Armateur, la religion n'est pas une réponse divine aux actions des hommes, mais un miroir de leurs ambitions, de leurs peurs et de leur besoin de sens. Si vous êtes intéressé, n'hésitez pas à demander à l'organisation plus de détails sur l'une ou l'autre de ces influences.

CHOIX DES TALENTS ET HABILETÉS

Les talents et les habiletés jouent un rôle essentiel dans le développement de votre personnage. Ce sont des compétences innées ou acquises qui permettent aux héros d'accomplir des actions spécifiques avec une expertise particulière. Le choix judicieux des talents et des habiletés est crucial, car il détermine les forces et les faiblesses du personnage, influençant directement ses capacités en combat, son interaction avec l'environnement et les autres personnages. Cependant, votre choix ne doit pas être dicté par leur simple force, mais par le plaisir que vous aurez à les exécuter.

La description de ces pouvoirs est volontairement floue, car nous voulons laisser toute la place à votre imagination. Les résultats de ces capacités sont décrits pour observer un certain équilibre au jeu, mais l'exécution est très ouverte, à vous de nous impressionner par vos idées et votre sens théâtral; les animateurs pourraient changer les effets de vos capacités s'ils le jugent opportun.

À chaque niveau, votre personnage obtient un nouveau talent et une nouvelle habileté. Le talent doit être choisi entre les deux définis par le niveau de votre profession, plus les talents restants du niveau précédent. Pour l'habileté, vous avez accès à toute la liste. Aucun talent ou habileté ne peut être choisi deux fois, toutefois, certaines, comme les défenses peuvent avoir des descriptions semblables et même des effets identiques, dans ce cas on peut additionner leurs effets. Vous n'avez pas à retenir toute la liste, seulement ceux que vous allez choisir. Certains devront être clairs dans votre mémoire, pour pouvoir les utiliser dans des moments critiques, mais la plupart peuvent être consultés au besoin, prévoyez un journal pour les consigner. On vous suggère quand même une lecture globale, cela peut vous donner une petite idée de ce que vous pouvez ou ne pouvez pas faire.

LISTE DES TALENTS ET HABILETÉS

La liste des talents et des habiletés est répertoriée dans l'[Annexe A](#), organisée en ordre alphabétique et regroupée par nature pour une consultation plus facile. L'[Annexe A](#) contient la description complète de chaque talent ou habileté.

L'HISTORIQUE DE PERSONNAGE

C'est une étape emballante lors du processus de création de votre personnage. Le *background* n'est autre que l'histoire de votre personnage de sa naissance jusqu'à l'événement qui a mené à son aventure. Celui-ci comprend diverses informations sur votre personnage, comme son éducation, sa famille, les relations avec les autres et le monde, et tous les éléments qui ont fait de lui ce qu'il est aujourd'hui. Il inclut les qualités et défauts de votre personnage, tout comme ses motivations et buts.

On peut tout à fait commencer une nouvelle aventure sans élément de *background*, complétant son historique au fur et à mesure des interactions, même si la détermination de certains éléments peut être utile pour la suite. Cependant, la première étape, qui consiste en la création du personnage, vous fera déjà franchir les premières étapes de création de votre *background*. Le simple fait de choisir la profession de celui-ci ou de lui attribuer des talents oriente déjà votre personnage dans une certaine direction. Cette direction détermine ensuite certains éléments de votre histoire.

On vous suggère d'écrire une à deux pages, rien de compliqué, intégré quelques éléments de votre passé qui définissent la personnalité de votre personnage, et qui pourrait à un moment donné, revenir au-devant de la scène, ensuite, téléchargé le dans la plateforme d'inscription.

Pour vous inspirer et pour que votre historique soit fidèle au monde qui l'entoure, vous trouverez dans le [Guide du monde](#) une description sommaire de l'environnement, des différentes factions qui régissent l'univers qui accueillera le personnage. Dans la plupart des cas, vous serez des soldats de l'empire, des corsaires, des prisonniers ou des esclaves affranchis en échange de votre contribution dans la mission.



PROGRESSION DU PERSONNAGE

Lors de sa création, votre personnage est niveau 0. Chaque fois qu'il est inscrit à un scénario, il gagne 1 niveau, et il obtient le nouveau talent et la nouvelle habileté qui vient avec. Donc à chaque inscription, vous devrez choisir dans les différents nouveaux talents et habiletés qui s'appliquent à votre niveau.

Notez que vous n'avez pas besoin d'avoir vécu le scénario, dès l'inscription, votre personnage passe son niveau. Vous pouvez inscrire plus d'un personnage, donc gérer le personnage d'un de vos amis, ou simplement faire progresser d'avance votre futur personnage. En début de saison, dès que les dates des événements seront établies, vous aurez la possibilité de vous inscrire d'avance à plusieurs des scénarios de la saison, en somme, votre personnage peut profiter de tous ces niveaux dès le début de la saison.

JE GAGNE QUOI À CHAQUE NIVEAU

À chaque fois que votre personnage passe un niveau, il obtient un talent et une habileté. Le talent doit être choisi entre les deux choix (relatifs à votre niveau) qui sont présentés dans la table de progression de votre profession, plus le talent restant du niveau précédent, ils sont décrits dans la section [Liste des talents](#) de l'[Annexe A](#). L'habileté doit être choisie dans la [Liste des habiletés](#) de l'[Annexe A](#).

Après le niveau 5, le joueur doit choisir une seconde profession et la progression continue normalement avec cette nouvelle profession.

Après le niveau 10, le joueur peut choisir une destinée et continuer sa progression comme avec les professions. Si les deux professions maîtrisées ne répondent à aucun des prérequis des destinées, le personnage pourra continuer à progresser en choisissant seulement une habileté par niveau, aucun talent.

Après le niveau 15, après plus de 5 ans de jeu, le personnage a atteint le statut de grand maître. Il ne peut malheureusement plus progresser, il est peut-être le temps de le retirer pour faire de la place à un nouveau concept, un tout nouveau personnage.

CHANGEMENT DE PERSONNAGE

À moins d'avis contraire, il n'est pas possible de modifier votre personnage. Une fois qu'il a appris quelque chose, c'est fixé à jamais. Toutefois, vous avez la possibilité de créer un nouveau personnage.

Ne prenez pas cette option à la légère, car elle mettra certainement un peu de confusion dans les relations avec les autres joueurs; si vous optez pour ce changement, assurez-vous de faire des modifications significatives sur votre costume afin que les autres comprennent que vous êtes un nouveau matelot.

Malheureusement, si vous changez de personnage, vous perdez ses trésors accumulés, abolissez les ententes prises avec les autres joueurs et animateurs, et vous perdez la progression que ce dernier a accumulée, le nouveau personnage recommence niveau 0. De plus, vous devez être fair-play, et ne pas utiliser des informations que vous savez, mais que votre nouveau personnage ne devrait pas connaître. Nous n'encourageons pas ce changement, car cela influence les relations à long terme et les quêtes qui pourraient déjà être prévues pour vous. En revanche, si cela entache directement le plaisir que vous en retirez, nous nous adapterons.

PROGRESSION EN RANG DANS LE NAVIRE

Ne vous méprenez pas, votre profession n'est pas directement reliée à votre fonction. La différence entre la profession et le poste réside dans leur nature et leur contexte. Une profession représente le domaine global de compétence d'une personne, son champ d'expertise. Un poste, en revanche, désigne une position ou un rôle spécifique que le personnage acquiert dans l'équipage. Même s'ils peuvent se ressembler, le premier est choisi par vous (lire la section Choix de votre profession de ce guide), tandis que le second doit être acquis, mérité en jeu, par l'interaction avec les animateurs et les autres joueurs.

Le choix vous appartient, vous pouvez décider de rester dans l'auberge à manger et à festoyer, cela fait partie du jeu. Mais certains d'entre vous essayeront de se dépasser en déchiffrant des énigmes en réalisant des quêtes et en exécutant les demandes des animateurs. Peu importe votre âge, votre expérience et vos compétences, vous pouvez attirer l'attention d'un animateur et vous mériter un poste sur le navire. En montant en rang, vous pourrez diriger d'autres membres de l'équipage, avoir accès à des secrets ou des ressources particulières, obtenir une solde plus importante et jouir de certains passe-droits. Voyez par vous-même, si vous avez l'ambition qu'il faut, et si le bénéfice encouru est à la hauteur des responsabilités.

ERREURS DANS LES RÈGLES?

Nous vous remercions d'avoir pris le temps de parcourir notre document. Votre opinion est précieuse pour nous, et nous souhaitons nous assurer de la qualité de notre contenu. Si vous avez des questions, ou si vous identifiez des erreurs ou des incohérences flagrantes, nous vous encourageons vivement à nous en informer. Vous pouvez le faire en nous contactant directement via notre page [Facebook](#) ou en nous envoyant un courriel à info@armateur.org.

Vos commentaires constructifs nous permettront d'améliorer notre travail et de garantir une expérience optimale lors de nos événements. Merci pour votre contribution et votre intérêt pour notre projet.

