

CRÉATION DE PERSONNAGE



Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction.....	4
La création de personnage.....	5
1. Les valeurs de bases.....	5
2. Le choix de l'archétype.....	5
3. Le choix des compétences supplémentaires.....	5
Les Archétypes.....	6
1. ✂ Combattant ambidextre.....	6
Principale: Ambidextre.....	6
Secondaire: Armes de combat.....	6
2. ✂ Combattant avec armes de guerre.....	6
Principale: Armes de guerre.....	6
Secondaire: Robustesse I.....	6
3. ✂ Combattant en armure.....	6
Principale: Armure métallique.....	6
Secondaire: Tête dur.....	6
4. ✂ Combattant à distance.....	6
Principale: Armes à distance.....	6
Secondaire: Dissimulation.....	7
5. ✂ Combattant à la poudre.....	7
Principale: Tireur d'élite.....	7
Secondaire: Armes à poudre.....	7
6. ✂ Combattant au bouclier.....	7
Principale: Bouclier.....	7
Secondaire: Robustesse II.....	7
7. 🏰 Meneur charismatique.....	7
Principale: Motivation.....	7
Secondaire: Détection de mensonge.....	7
8. 🧑 Tueur.....	8
Principale: Poche secrète.....	8
Secondaire: Assassinat.....	8
9. 🧑 Roublard.....	8
Principale: Rumeur et Calomnie.....	8
Secondaire: Crochetage.....	8
10. 🧑 Bagarreur.....	8
Principale: Torture.....	8
Secondaire: Bagarre.....	8

11.	👤 Misérable.....	9
	Principale: Faire pitié.....	9
	Secondaire: Mithridatisation.....	9
12.	👤 Sournois.....	9
	Principale: Menace.....	9
	Secondaire: Armes de jet.....	9
13.	📖 Alchimie.....	9
	Principale: Transmutation.....	9
	Secondaire: Conception.....	9
14.	📖 Mystique.....	10
	Principale: Appel au divin.....	10
	Secondaire: Pouvoir mystique.....	10
15.	📖 Soigneur.....	10
	Principale: Chirurgie.....	10
	Secondaire: Premier soin.....	10
16.	📖 Savant.....	11
	Principale: Astrologie.....	11
	Secondaire: Alphabétisation.....	11

Introduction

Ce livret de règle aborde la création d'un nouveau personnage au sein d'un équipage. Cette création se veut simple et rapide, sans se mettre en contradiction avec vos envies. L'histoire de votre personnage doit être prioritaire sur le jeu, plus que ne le sont les compétences.

Nous avons choisi de parler d'Archétypes, et non de Métier, de Poste ou de Classe. Ce choix est volontaire. L'Archétype et les compétences que vous choisirez représentent les savoirs faire de votre personnage et non pas ce qu'il représente. On peut imaginer, et on vous encourage à faire, toute sorte d'association d'histoire et de compétence.

N'hésitez pas à créer un Prêtre qui possède un Archétype d'Alchimiste, un Capitaine avec un Archétype de Savant, un Assassin ayant un Archétype de Combattant ambidextre ou tout autre association qui vous sied pour représenter au mieux votre personnage et la manière dont vous souhaitez le jouer.

En fonction de votre Équipage et de son histoire, certains Archétypes et compétences associées ne seront pas accessibles à la création. Cette liste de limitation vous sera communiquée par votre référent. Ces limitations sont vouées à évoluer d'un opus à l'autre en fonction de vos actions RP.

La création de personnage

1. Les valeurs de bases

Tout personnage commence avec des scores de base et des capacités de base qui peuvent être modifiées par la suite.

Un nouveau personnage commence avec :

- **3 Point de Vie,**
- Le maniement des **Armes improvisé, Armes utilitaires** et **Bocles,**
- La capacité d'**Assommer**: En posant un objet contondant dans le dos d'une personne prise par surprise, vous pouvez utiliser l'annonce "**Assommer**". Il n'est pas possible d'enchaîner rapidement cette compétence lors d'une scène, veuillez attendre au moins 5 secondes entre chaque annonce.
- La possibilité de récolter n'importe quelle ressource (1 minute de RP par ressource ramassé)

2. Le choix de l'archétype

En respectant les limitations de votre équipage et en accord avec votre référent, vous devez choisir un **Archétype** parmi la liste écrite plus loin.

En choisissant un **Archétype**, vous obtenez sa compétence **Principale** et sa compétence **Secondaire**.

Le choix de cet **Archétype** est important, c'est le seul moyen d'obtenir une compétence **Principale**.

3. Le choix des compétences supplémentaires

Vous devez choisir un certains nombres de compétences **Secondaire** supplémentaire appartenant à d'autres **Archétypes**. Ce nombre de compétences secondaires supplémentaires que vous pouvez posséder est défini par le numéro d'opus du GN. 1 compétence **Secondaire** supplémentaire au 1er opus, 2 au 2ème opus, 3 au 3ème... Au 4ème opus, tous les personnages posséderont 4 compétences **Secondaire** en plus des compétences, **Principale** et **Secondaire**, de leur **Archétype**.

La limitation d'**Archétype** de votre équipage s'applique toujours lors de la sélection des compétences **Secondaire**. Vous ne pouvez pas prendre la compétence **Secondaire** d'un **Archétype** non accessible à votre équipage.

Les Archétypes

1. ✂ Combattant ambidextre

exemple: Duelliste, Escrimeur, Maître d'armes...

Principale: Ambidextre

Permet l'utilisation d'une **Arme utilitaire** dans la main non directrice en même temps qu'une **Arme de combat**.

Secondaire: Armes de combat

Permet l'utilisation des **Armes de combat**.

2. ✂ Combattant avec armes de guerre

exemple: Hallebardier, Lancier, Piquier...

Principale: Armes de guerre

Permet l'utilisation des **Armes de guerre**.

Secondaire: Robustesse I

Possède 1 **Point de Vie** supplémentaire.

3. ✂ Combattant en armure

exemple: Officier, Cuirassier, Chevalier...

Principale: Armure métallique

Permet l'utilisation d'une **Armure en métal**.

Secondaire: Tête dur

Résiste à l'annonce "**Assommer**".

4. ✂ Combattant à distance

exemple: Chasseur, Arbalétrier, Archer...

Principale: Armes à distance

Permet l'utilisation des **Armes à distance**.

Secondaire: Dissimulation

Permet d'être invisible avec les bras croisés devant soi. Vous devez simuler d'être caché pour que cela fonctionne (ne soyez pas debout au milieu de la plaine). Vous n'avez pas le droit de marcher durant la dissimulation. Les bruits que vous faites s'entendent toujours.

5. ✂ Combattant à la poudre

exemple: Moucheur, Canonnier, Mousquetaire...

Principale: Tireur d'élite

1 fois par bataille/scène, vous pouvez utiliser l'annonce "2" tout en tirant avec une arme à poudre (Cela consomme une munition).

Secondaire: Armes à poudre

Permet l'utilisation des **Armes à poudre**.

6. ✂ Combattant au bouclier

exemple: Porteur de bouclier, Rodelero, Hoplite...

Principale: Bouclier

Permet l'utilisation des **Boucliers**.

Secondaire: Robustesse II

Possède 1 **Point de Vie** supplémentaire.

7. 👑 Meneur charismatique

exemple: Capitaine, Noble, Héraut...

Principale: Motivation

Avant un combat, si vous faites un discours motivant à d'autres personnages (5 minutes de RP minimum), vous leur offrez 1 **Point de Vie** pour la bataille à venir. Plusieurs bonus de **Motivation** ne peuvent pas se cumuler.

Secondaire: Détection de mensonge

Lors d'une discussion avec un autre personnage, vous pouvez lui tendre la carte de cette compétence. Elle devra vous indiquer, par oui ou par non, si elle vient de mentir. Cette compétence est utilisable 1 fois par demi-journée.

8. Tueur

exemple: Assassin, Homme de main, Criminel...

Principale: Poche secrète

Quand on vous fouille, vous pouvez décider qu'un objet unique, de la taille de votre main au maximum, n'est pas trouvable (une petite bourse, un petit couteau ou une fiole par exemple).

Secondaire: Assassinat

Permet l'utilisation de l'annonce "**Mort**" en posant une arme utilitaire sur le dos de quelqu'un de surpris. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence en combat. Il n'est pas possible d'enchaîner rapidement cette compétence lors d'une scène, veuillez attendre au moins 5 secondes entre chaque annonce.

9. Roublard

exemple: Forban, Voleur, Espion...

Principale: Rumeur et Calomnie

Vous pouvez écrire la rumeur de votre choix une fois par demi-journée et la fournir à la Capitainerie. A partir de ce moment, et jusqu'à la fin du GN, les PNJ colportent ouvertement votre rumeur à la taverne et en ville.

Secondaire: Crochetage

Vous permet de crocheter les serrures (voir **Crochetage** dans les **Règles de bases**).

10. Bagarreur

exemple: Brute, Boxeur, Combattant des rues...

Principale: Torture.

Après un RP de torture d'au moins **10 minutes** non interrompu. Le personnage victime de la torture doit répondre par oui ou non à une question unique avant de tomber en **Agonie / Assommer** (au choix de celui qui torture).

Secondaire: Bagarre

Votre score de **Pugilat** est toujours augmenté de **2 points**.

11. 🧛 Misérable

exemple: Courtisane, Mendiant, Sous-fifre...

Principale: Faire pitié

Le personnage est capable de ravalier sa fierté et de se mettre plus bas que terre pour susciter une sorte de compassion, de pitié, envers sa personne pour ne pas mourir. Tant que l'on fait un RP adéquat (supplier pour sa vie, se recroqueviller dans un coin en pleurant, lécher les bottes...), le personnage ne peut pas tomber en Agonie. Il faut cependant tout de même jouer les Blessures, on ne se relève pas si facilement d'un passage à tabac. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence après être tombé en Agonie pour vous en protéger, cela doit se faire en amont.

Secondaire: Mithridatisation

Le personnage est immunisé aux effets des cartes **Poison** même si cela reste très désagréable.

12. 🧛 Sournois

exemple: Écumeur de ruelles, Boucher, Rufian...

Principale: Menace

Tant que vous menacez votre cible avec une arme utilitaire en contact avec lui (couteau posé sur la gorge par exemple), cette dernière ne peut ni fuir, ni se défendre. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence en combat.

Secondaire: Armes de jet

Permet l'utilisation des **Armes de jet**.

13. 📖 Alchimie

exemple: Apothicaire, Cuisinier, Druide...

Principale: Transmutation

Vous pouvez, avec 10 minutes de RP, transformer 2 essences de n'importe quelle couleur en une autre essence de la couleur de votre choix.

Secondaire: Conception

Permet de fabriquer des objets d'Alchimie à partir de recettes. Les recettes connues par votre personnage vous seront fournies après la création. La fabrication de poudre pour les munitions se trouve ici, mais tout le monde ne connaît pas le secret de sa conception.

14. 📖 Mystique

exemple: Vaudou, Prêtre, Volva...

Principale: Appel au divin

Vous pouvez faire un rituel pour en appeler aux énergies supérieures de ce monde. Ce rituel doit être en accord avec vos croyances. Suite à votre RP (15 minutes minimum), vous pouvez déposer une requête écrite à la Capitainerie en indiquant ce que vous souhaitez, votre nom et votre équipage. Si vous décidez de faire ce rituel avec d'autres personnages, veuillez indiquer également leurs noms et équipages. Si vous décidez de sacrifier des ressources ou essences, veuillez les rapporter à la Capitainerie en même temps que vous déposez votre souhait.

Dès que possible, un organisateur essaiera de mettre en application un résultat à votre souhait (une vision, un rêve, une chance inouïe ou tout ce qui lui semblera adéquat à votre souhait)

Secondaire: Pouvoir mystique

Permet de créer des pouvoirs et des objets mystiques. Les pouvoirs et objets mystiques connus par votre personnage vous seront fournis après la création.

15. 📖 Soigneur

exemple: Médecin, Barbier, Apothicaire...

Principale: Chirurgie

Permet de soigner l'état **Agonie** sur un autre personnage après 10 minutes de RP. En se relevant de l'**Agonie**, le personnage n'est qu'à une **Blessure** de retomber en **Agonie**. Nécessite d'avoir des Bandages propres (service de nettoyage disponible au Comptoir Commercial moyennant paiement).

Secondaire: Premier soin

Permet de soigner les **Blessures** subie sur quelqu'un (5 min de RP minimum par point de Blessure).

16. 📖 Savant

exemple: Érudit, Cartographe, Chroniqueur...

Principale: Astrologie

Vous êtes capable d'utiliser le **matériel d'astrologie** à la Capitainerie qui vous permettra d'observer les mystères de la **Brume** et ce qu'elle vous réserve pour l'avenir.

Secondaire: Alphabétisation

Votre personnage sait bien lire et écrire. Sans cette compétence, un personnage sait seulement lire des phrases simples et ne sait pas écrire.