

Précis général



Table des matières

Introduction.....	2
La capitainerie et le comptoir commercial.....	3
Des règles simples.....	3
La mort dans ce GN.....	3
Les batailles rangées.....	4
Utilisation des ressources.....	4
L'équipement au début du jeu.....	5
Progression dans le jeu.....	6
Un peu de politique, un brin de stratégie.....	6

Introduction

La lecture de ce livret vous permettra de mieux appréhender le GN, de comprendre son organisation ainsi que les choix effectués par les organisateurs. Rien n'est figé : votre expérience de joueur, tout comme ce que vous vivrez durant l'aventure, nourrira notre réflexion et contribuera à faire évoluer le jeu grâce à vos retours.

Faites preuve de bienveillance envers les autres joueurs, les organisateurs... et envers vous-même. Ce GN est avant tout un jeu, que nous espérons source de plaisir pour chacun. L'expérience ne pourra être pleinement réussie que si elle repose sur une bienveillance partagée par tous.

N'oubliez pas qu'il s'agit d'un GN familial et convivial. Bien que notre expérience reste modeste, nous avons constaté que la présence d'enfants n'est nullement un frein à la qualité d'un GN. Nous nous efforçons d'organiser les espaces et les temps de jeu afin de vous permettre de vivre des scènes intenses. N'oublions pas que les enfants font partie de l'aventure, et il est de notre responsabilité collective de leur montrer l'exemple, de les accompagner et de leur transmettre les valeurs du jeu. Leur évolution au fil des années est, vous le verrez, impressionnante.

Enfin, permettez-moi un mot sur l'équipe organisatrice, que je considère — sans fausse modestie — comme la plus belle des équipes. Avec des moyens financiers limités, mais portés par le bénévolat, la passion et l'ingéniosité de chacun, nous mettons tout en œuvre pour vous offrir une aventure aussi riche que possible. Prenez ce que le jeu vous offre, et surtout : faites-vous plaisir. Osez, proposez, innovez. Nous posons un cadre, nous proposons une trame, mais c'est à vous qu'appartient l'histoire de la Baie du Maître des Abysses. Plus vous vous impliquez, plus nous pourrons vous offrir en retour. Ceux qui nous connaissent déjà le savent bien.

La capitainerie et le comptoir commercial

Il s'agit de lieux incontournables de la Baie du Maître des Abysses. Vous y trouverez en permanence des membres de l'équipe d'organisation, disponibles pour répondre à vos questions, valider vos actions de jeu, déclencher les instances que vous aurez sollicitées, initier vos actions liées au jeu politique et stratégique, ou encore vous orienter vers les bonnes personnes le cas échéant.

Une zone hors-jeu clairement délimitée sera présente dans cet espace. **Elle est formellement interdite aux joueurs**, sauf sur invitation expresse d'un organisateur.

La capitainerie et le comptoir commercial sont des lieux pleinement intégrés au jeu. Si vous avez des requêtes ou doléances, merci de vous adresser à votre interlocuteur — PNJ ou organisateur — en roleplay. C'est à lui de décider si la discussion peut se poursuivre dans le cadre du jeu. Si ce n'est pas le cas, il vous invitera à vous écarter discrètement, afin de préserver l'immersion des personnes présentes aux alentours.

En résumé, ce lieu constitue le centre névralgique du jeu.

Des règles simples

Prenez le temps de lire les règles générales. Nous avons fait le choix de proposer un système allégé : peu de règles, peu d'annonces à retenir, et un système de cartes qui a déjà fait ses preuves lors de notre GN victorien, favorisant ainsi l'interprétation et l'immersion.

Le thème de ce GN est épique et axé sur l'ambiance. Profitez de ce cadre pour vous plonger pleinement dans la peau de votre personnage et vivre une véritable déconnexion du quotidien.

Si vous incarnez un personnage doté de compétences spécifiques, vous recevrez des livrets complémentaires qui vous permettront de mieux appréhender un jeu légèrement plus technique. Dans le cas contraire, il vous suffira de connaître les règles de base et de vous laisser guider par les écrits sur les cartes que vous remettront les autres joueurs. Lisez-les, puis interprétez-les avec conviction, comme vous savez le faire.

Nous sommes tous ici pour partager de belles scènes et vivre ensemble une aventure marquante. Faites-vous plaisir.

La mort dans ce GN

La mort d'un personnage joueur est toujours un moment délicat à vivre dans un GN. Dans certains événements, les PJ sont tout simplement immortels. Ce n'est pas le choix que nous avons retenu. Pour ce GN, en particulier dans le cadre d'un univers pirate, l'équipe d'organisation a délibérément choisi de maintenir le risque de mort. Supprimer cette possibilité enlèverait une dimension essentielle du jeu, notamment la tension et le réalisme lors des combats ou des assassinats.

Si votre personnage venait à mourir, il est essentiel que vous jouiez cette scène avec tout l'engagement qu'elle mérite — pour vous-même, mais aussi pour les joueurs autour de vous. Ne trichez pas, ne pratiquez pas de méta-jeu. Par exemple, si vous êtes assassiné dans le dos, ne vous retournez pas, fermez les yeux, et ne cherchez pas à voir qui vous a frappé. Quel en serait l'intérêt ? Et surtout, même si vous avez vu, ne partagez pas cette information avec vos compagnons : cela nuirait gravement au jeu que cette situation peut faire naître.

Afin de rendre cette expérience plus riche, nous avons mis en place un dispositif spécifique pour accompagner la mort de votre personnage. Celui-ci débouche sur la création d'un nouveau personnage. Vous ne perdrez pas votre progression : si votre personnage défunt possédait cinq compétences, votre nouveau personnage en disposera également de cinq. Ainsi, la mort devient un moment de transition, non une fin. Quand vous arriverez de nouveau en jeu, libre à vous de vous faire recruter par votre ancien équipage ou par un nouvel équipage. Le nombre de personnes max dans un équipage est limité à 10.

Enfin, nous avons toujours tenu à une règle claire : les enfants ne meurent pas dans nos GN. Il est déjà difficile pour les adultes de gérer cette émotion ; cela nous semble inadapté, voire préjudiciable, pour un enfant. Cependant, lorsqu'un enfant tombe en agonie et n'est pas soigné à temps, il vivra également une expérience d'accompagnement, avec une issue différente de celle des adultes.

Les batailles rangées

Nous avons pour ambition de mettre en place de belles batailles de masse, et surtout que les combats soient beaux, presque théâtraux. Ces affrontements ont lieu une fois par jour, à des horaires précis, qui seront communiqués en amont du GN. Cela en facilite grandement l'organisation et la mise en place.

De plus, nous avons décidé que votre personnage ne pourrait pas mourir durant les batailles rangées. Quand vous tombez en agonie et que vous n'êtes pas soigné, vous ne pourrez plus revenir dans le combat.

Pourquoi ce choix ? C'est très simple : nous pensons, et nous avons bon espoir, qu'avec l'absence du stress de perdre son personnage, les combats seront d'autant plus épiques et théâtraux. A l'issue de la bataille vous retournez dans votre camp avec autant de Blessure qu'à la fin de bataille. Si vous étiez en Agonie à ce moment-là, vous pouvez vous relever avec le maximum de Blessure.

Utilisation des ressources

Nous souhaitons mettre en place une économie dynamique, vivante. Vous aurez l'occasion d'utiliser et de dépenser vos ressources pour générer du jeu.

Il ne sert à rien de thésauriser : les ressources non investies, non placées ou inutilisées seront perdues à la fin du GN. Alors placez, dépensez, investissez, faites circuler vos ressources et votre argent !

N'oubliez pas que le fait de garder des objets de jeu dans un coffre non volable ou dans une tente hors jeu ne fait qu'enlever le jeu des autres.

Nous ne détaillons pas ici les mécaniques précises : vous les découvrirez en jeu. N'oubliez pas que vous incarnez des rescapés arrivant dans un territoire inconnu.

L'équipement au début du jeu

Vous le savez, vous êtes des rescapés. Et on compte bien jouer cette situation ! Comme tout bon naufragé fraîchement débarqué dans la Baie des Abysses, vous n'aurez pas trois épées, deux pistolets, trois couteaux et une trousse de secours dernier cri sur vous...

Alors, comment allons-nous gérer votre équipement ?

Avant le GN, vous devrez transmettre à votre organisateur référent une liste des équipements que vous comptez emmener. Parmi cette liste, vous ne pourrez choisir **qu'un seul objet** à garder sur vous au début du jeu. Le reste devra rester sagement dans votre tente, considérée comme **hors jeu**.

Mais alors, comment faire entrer votre équipement en jeu ?

Votre liste sera disponible au **comptoir commercial**. Grâce aux ressources que vous gagnerez durant le GN, vous pourrez y acheter votre propre équipement et ainsi **le faire entrer officiellement en jeu**.

Et si j'ai pas de monnaie ?

Eh bien... Imaginez qu'un pirate un peu trop sûr de lui trébuche et s'assomme sur une pierre devant vous. En bon pirate pragmatique (et opportuniste), plutôt que de le réveiller, vous "empruntez" poliment son arme. Il n'en a pas besoin tout de suite, de toute façon, il est inconscient.

Ensuite, vous apportez l'objet du larcin au **comptoir commercial**, où il sera déposé dans la zone des **objets volés**. Cela vous permettra d'**officialiser l'entrée en jeu de votre propre objet similaire** (celui de votre fameuse liste !).

De son côté, la victime du vol pourra récupérer son bien et le replacer dans sa tente, **hors jeu**.

Précision sur les quantité de certains équipements si choisi en début de jeu:

- Un arc vient avec 3 flèches
- Les couteaux de lancer vont par 3
- Un pistolet possède 2 amorces
- Un médecin ayant conservé son matériel possède 2 Bandages propres

***Petite précision sur les bandages :** ils représentent bien plus qu'une simple bande de tissu. Lorsqu'un soigneur les utilise pour sortir quelqu'un de l'agonie, ils symbolisent tout le nécessaire médical d'urgence — antiseptiques, calmants, outils de suture, etc. C'est pourquoi il sera possible de les faire "nettoyer" à la capitainerie, moyennant quelques ressources : cela simule une recharge complète de votre matériel.. Alors si vous sauvez des vies, n'oubliez pas de faire payer vos services — c'est aussi ça, la survie en terre pirate.*

Enfin quand on parle d'équipement, on pense à des équipements qui ont un impact sur le jeu, les règles. Un curé pourra sans problème avoir son chapelet avec lui, en plus de son équipement choisi. Mais il sera impossible de transporter une croix du Christ de 2 mètres de haut. Vous comprenez bien!

Vos demandes seront faites à votre quartier maître référent qui validera ou pas.

Progression dans le jeu

Suite aux échanges récents sur Discord, un petit éclaircissement s'impose sur la question de la progression en jeu.

Non, vous ne pourrez pas acquérir de nouvelles compétences secondaires pendant le GN. Comme précisé dans les règles, ces évolutions auront lieu **entre les OPUS**, et non pendant le jeu lui-même.

En revanche, comme vous le savez, chaque équipage **n'a pas accès à tous les archétypes dès le début**. Il vous sera possible d'en débloquent un en trouvant **un maître en jeu** prêt à partager son savoir (à condition qu'il veuille bien passer du temps avec vous... et qu'il vous juge dignes de l'apprendre !).

Une fois cela fait, l'archétype sera **débloqué pour l'ensemble de l'équipage**. Cela permettra :

- Soit d'acquérir une **compétence secondaire** liée à cet archétype au prochain OPUS.
- Soit, si vous créez un nouveau personnage (ce qui peut arriver...), de **choisir cet archétype** pour votre nouvelle fiche.

Bref, tout se mérite, et le savoir se gagne à la sueur de votre jeu.

Un peu de politique, un brin de stratégie.

Oui, il y aura bel et bien un **jeu politique et stratégique** pendant le GN. Ce n'est pas le cœur de l'expérience, mais plutôt un **volet supplémentaire**, destiné à enrichir le roleplay pour celles et ceux que ce type d'interactions attirent.

Vous croiserez sans doute des personnages en pleine **négociation**, plongés dans de longues discussions pour tenter de conclure des **accords plus ou moins solides** (ou foireux, qui sait ?).

Mais pas d'inquiétude : ce pan du jeu **n'est absolument pas obligatoire** pour profiter pleinement du GN. Comme toujours, l'idée est que **chacun puisse y trouver son compte**.

On ne vous en dira pas davantage ici... Vous aurez tout le loisir d'en découvrir les rouages en jeu. Et franchement, quoi de plus agréable ?

Si vous avez des questions.

Suivant votre questions vous pouvez taguer sur le Discord :

- Règles : Thomas R ou Xavier J
- PNJ : Alex G ou Nicolas F
- Enfant : Mathieu D ou Sophie B
- Organisation Générale : Pascal R ou Xavier R