



Ouest 6216

Carte Noire

SURVIE

Aventure



Livre des Règles

- CYCLE 2 -

V.6.12.0

(Dernière mise à jour 08-03-2026)



N

O

S



ZONES MARITIMES



RÉCIFS



DÉCOUVERTE



E

ÎLE VOISINE



EXPÉDITION



???

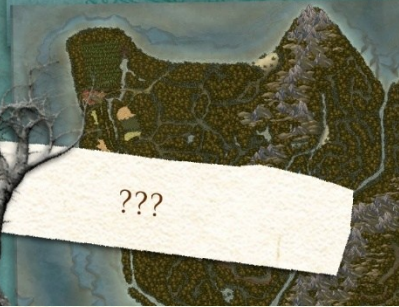


Table des matières

À PROPOS.....	1	TROUBLES MENTAUX.....	12
PRÉAMBULE.....	1	OBJETS DE JEU.....	14
TYPE DE JEU.....	1	RESSOURCES.....	15
RÈGLEMENTS ET ÉTHIQUE.....	3	CRÉATIONS.....	16
Découverte DÉMARRAGE RAPIDE.....	4	ATOUTS DE COMPAGNIE.....	17
RÈGLES.....	4	COMPÉTENCES.....	18
PERSONNAGE.....	4	MÉTIERS 	20
Aventure CRÉER SON PERSONNAGE.....	5	ALCHIMISTE.....	20
CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART.....	5	ARTISAN.....	21
POINTS D'EXPÉRIENCE.....	5	CHEF D'EXPÉDITION.....	23
FICHE PARTICIPANT.....	6	CONTREMAÎTRE.....	25
CHOISIR SON HISTOIRE.....	7	EXPÉRIMENTATEUR.....	26
RÈGLES DE JEU.....	8	HERBORISTE.....	27
LA VIE.....	8	INVESTIGATEUR.....	28
LA MORT.....	9	MÉDECIN.....	29
COMBATS.....	10	PSYCHOLOGUE.....	30
PAIE ET RÉCOLTE 	11	ONDUOLOGIE 	Immersion
TÂCHE DE TRAVAIL.....	11	CARTENOIRE.CA/LIVRE-ONDUOLOGIE	
SIGNAUX IMPORTANTS.....	11		

À Propos

~ Preamble ~



La Cité-État, bastion de la civilisation depuis plus de 440 ans. Sur cette île, cinq grandes compagnies sont unies dans le but d'assurer une vie harmonieuse et un âge d'or à sa population. Cependant, la récente découverte d'une île voisine apporte un vent de renouveau. Une nouvelle route maritime s'ouvre vers le nord, et il est proposé de mener une grande expédition vers l'inconnu. Un groupe de courageux explorateurs ouvrira la voie du changement. Le capitaine chargé de cette expédition reviendra au bout de quelques mois avec un message insolite pour les compagnies: la découverte d'un nouveau monde!

Un navire se prépare à prendre le large, prêt à rejoindre les premiers explorateurs. La Cité-État envoie ses talents pour étendre les horizons du monde connu. Osez-vous embarquer pour cette nouvelle aventure?

~ Type de jeu ~



Arte Noire, ce sont des événements de jeu de rôle immersifs et participatifs d'une durée approximative de 28h. Vos personnages devront survivre dans un univers glauque et macabre. Le système de jeu favorise une immersion totale du participant dans des missions ardues, de même que la prise de décisions et de risques pouvant mener à la mort du personnage. **L'expérience de jeu est attribuée au participant, et non à son personnage.**

Seule la race humaine peut être jouée. L'époque cernée est semblable à celle des années 1760-1830, mais au sein d'une société isolée n'ayant jamais connu la guerre et commençant à peine son ère d'exploration. Il s'agit d'un événement de type "Dark Fantasy", où le surnaturel est un obstacle plus qu'un atout, et où seule la science de l'*onduologie* ♦ semble influencer la réalité telle que nous la connaissons.



ors de la saison estivale, **Carte Noire** offre des activités du vendredi soir au dimanche matin, à raison d'environ 3 fois par été. Consultez cartenoire.ca pour connaître les lieux et dates de nos événements.

◆ **Vendredi**

Mise en scène contextuelle, les participants se familiarisent avec le jeu de rôle et découvrent les personnages. Aucun personnage ne peut mourir.

- ◇ **19h** - Accueil des participants.
- ◇ **21h** - Rassemblement et début de l'événement immersif.
- ◇ **24h** - Pause de l'animation scénarisée, les participants restent en jeu.

◆ **Samedi**

- ◇ **10h à 12h** - Accueil pour les participants retardataires.
- ◇ **13h** - Retour de l'animation scénarisée et mort de personnage possible.
- ◇ **18h à 19h** - Pause de l'animation scénarisée.
- ◇ **24h** - Fin de l'animation scénarisée.

◆ **Dimanche**

- ◇ **1h** - Fin des jeux pour tous.
- ◇ **9h au départ de tous** - Remise à neuf du terrain.

Il est de coutume de se rassembler et de prendre un moment pour partager les moments forts de la fin de semaine entre nous. Sans négliger les activités de rangement, il est aussi possible de se regrouper pour un arrêt dans un restaurant de la région, et décompresser avec d'autres membres de la communauté et de l'organisation avant le retour à la réalité!



Règlements et éthique

ÂGE MINIMUM

Carte Noire vise un public mature et propose des scénarios intenses pouvant ne pas convenir à un jeune public. L'âge minimum de participation est de **15 ans**.

DROGUES & ALCOOL

Aucune consommation de drogues ni d'alcool n'est permise sur le terrain.

ALLUSIONS À LA SEXUALITÉ

Aucune allusion à la sexualité. **Carte Noire** croit que les allusions et les blagues à contenu sexuel n'ajoutent rien au jeu de rôle. Ces allusions causent souvent des malaises et des malentendus. C'est pourquoi nous demandons aux participants de faire attention.

Les êtres humains étant égaux, il est interdit de les ridiculiser par leur sexe. Il est interdit de faire des avances ou des gestes allusifs et les participants avec des comportements déplacés seront exclus. De plus, **Carte Noire** se veut inclusif à la communauté LGBTQIA+ tant hors jeu qu'en jeu.

ENTRÉE SUR LE TERRAIN

Avant votre arrivée à l'événement, votre **inscription en ligne doit être complétée**. Nous procéderons à vérifier vos armes en mousse et nous vous donnerons les ressources de votre personnage.

RÉSPÉCT

Vous êtes responsable de votre comportement et de vos impacts sur les autres participants. Vous êtes responsable de chacun de vos coups, de vos mots et de vos actions. Veuillez faire preuve d'intégrité et respecter le consentement.

ACCIDENTS

La mention « **S.O.S.** » est utilisée pour des situations de détresse réelle. En cas d'accident impliquant des blessures corporelles, **Carte Noire** s'engage à intervenir au meilleur de ses capacités. Une trousse de premiers soins est disponible à l'animation en tout temps.

ARMES & ÉQUIPEMENT

Carte Noire se veut un événement immersif. **Votre décorum est important** et tous vos éléments de costumes et accessoires doivent être teintés de l'univers de **Carte Noire**. Vos armes de mousse doivent être en bon état et approuvées. Les arcs et arbalètes ne peuvent dépasser 25 livres de pression.

JEU PHYSIQUE

Il n'est **pas permis d'avoir de contact** corps à corps avec un autre participant sans avoir préalablement son consentement. **Aucun coup à la tête n'est permis.**

ENVIRONNEMENT

L'état de propreté du terrain est une responsabilité collective. Nous prôtons un événement sans traces. C'est-à-dire que, **lors de votre départ, les lieux que vous avez utilisés devront être dans un état identique ou supérieur** à celui dans lequel vous avez trouvé le terrain à votre arrivée.

Démarrage rapide

Votre ami vous a invité à **Carte Noire** à la dernière minute et vous souhaitez entrer en jeu sans créer de Fiche participant ? Cette page est pour vous!

Les caractéristiques du mode « Découverte » marquées d'un (*) sont ajustées afin de permettre une entrée rapide en jeu, sans compétence. Elles ne peuvent pas être conservées pour la création d'un personnage personnalisé des modes « Aventure » et « Immersion ».

~ Règles ~

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

- ◆ 4 Points de vie (PV) **maximum***
- ◆ 0 point de troubles mentaux (TM)

COMBAT

- ◆ Vous recevez un coup : - 1 PV
- ◆ Un participant vous informe d'un effet en jeu, vous l'acceptez et vous jouez l'effet conséquemment.

VOUS MOURREZ SI

- ◆ PV = 0 -> Agonie -> Voir organisation
- ◆ TM = 10 -> Folie -> Voir organisation

RÉCUPÉRATION

- ◆ + 1 PV / heure*
- ◆ + 2 PV / potion de soin consommée

MALUS

- ◆ 2 potions consommées = + 1 TM

ASSASSINAT

Quelqu'un vous prend l'épaule et vous menace d'une arme. Inutile de vous débattre, votre seule chance de vous en sortir est de négocier en jeu avec l'assassin! Autrement, vous tomberez à 0 PV automatiquement. Vous pouvez faire un assassinat vous aussi 😊.

URGENCE RÉELLE

Dites « SOS », tous s'arrêteront pour vous porter main forte.

~ Personnage ~

VOTRE HISTOIRE

C'est simple, vous avez perdu la mémoire et cherchez à la retrouver!

Les autres participants comprendront que vous êtes nouveaux à **Carte Noire** ou dans vos premières expériences d'événement immersif. Ils prendront soin de vous accompagner, lorsque nécessaire!

VOTRE COSTUME

Choisissez un des différents styles :

- ◆ Industriel
- ◆ Bohème
- ◆ Victorien
- ◆ Corsaire
- ◆ Steampunk
- ◆ Postapocalyptique (sans technologie)



Inspirez-vous ici : cartenoire.ca/inspiration

NOS VALEURS

- ◆ Bienveillance
- ◆ Intégrité
- ◆ Immersion

« BON JEU! »

- L'équipe **Carte Noire** -



Créer son personnage

~ Caractéristiques de départ ~



otre personnage débute avec tous ses points de vie (PV) et les caractéristiques suivantes :

- ◆ 20 points d'expérience (XP)
- ◆ 5 min de compte à rebours (CàR)
- ◆ 3 points de vie maximum (PVM)
- ◆ 1 tâche de travail
- ◆ 0 point de troubles mentaux (TM)
- ◆ 1 atout de compagnie
- ◆ 0 point d'onde maximum (POM)

~ Points d'expérience ~



attribuez vos points d'expérience dans les *compétences* de votre choix pour obtenir leur effet. Lors de la mort d'un personnage, le participant peut créer un nouveau personnage en conservant tous les points d'expérience reliés à sa participation aux événements.

- ◆ **Participation:** + 1 XP / événement
- ◆ **Participation Cycle 1 :** + 1 XP pour chaque 3 événements du *Cycle 1* auxquels vous avez pris part, consécutifs ou non, jusqu'à un maximum de 5 XP supplémentaires.
- ◆ **Bonus :** Un participant peut obtenir des points d'expérience bonus dans les *atouts de compagnie* ou en jeu selon ses actions. Ces points sont attribués à la discrétion de l'organisation et seront perdus à la mort du personnage.

Fiche participant ~

INFORMATIONS DU PERSONNAGE

Nom complet _____

Compagnie _____

Atout de compagnie _____


PV  /  PVM CàR 

TM  1^{er} trouble _____ 2^e trouble _____

PO  /  POM Tâches de travail _____








Participations Cycle 1 _____ Bonus _____

NOTES

RÉCOLTES  _____

AUTRES _____

COMPÉTENCES

	XP	NIVEAU	COUT
Achat et vente	<input type="checkbox"/>	/5	3xp
Alchimiste 	<input type="checkbox"/>		3xp
Artisan 	<input type="checkbox"/>	/3	5xp
Brise armure	<input type="checkbox"/>	/2	3xp
Charognard	<input type="checkbox"/>	/1	6xp
Chasseur cueilleur 	<input type="checkbox"/>	/3	3xp
Chef d'expédition 	<input type="checkbox"/>	/1	6xp
Contrefaçon	<input type="checkbox"/>	/5	3xp
Contremaître 	<input type="checkbox"/>	/1	5xp
Coup critique	<input type="checkbox"/>	/1	5xp
Dissimulation d'objet	<input type="checkbox"/>	/3	3xp
Estomac de plomb	<input type="checkbox"/>	/1	6xp
Expérimentateur 	<input type="checkbox"/>	/1	5xp
Forestier 	<input type="checkbox"/>	/3	3xp
Herboriste 	<input type="checkbox"/>		3xp
Intimidation	<input type="checkbox"/>	/5	2xp
Investigateur 	<input type="checkbox"/>	/5	3xp
Main d'oeuvre	<input type="checkbox"/>	/1	6xp
Médecin 	<input type="checkbox"/>	/5	3xp
Mineur 	<input type="checkbox"/>	/3	3xp
Mule	<input type="checkbox"/>	/5	2xp
Onduologie _____	<input type="checkbox"/>		3xp
Onduologie _____ 	<input type="checkbox"/>		3xp
Onduologie _____ 	<input type="checkbox"/>		3xp
Persistance 	<input type="checkbox"/>	/5	3xp
Psychologue 	<input type="checkbox"/>	/5	3xp
Récolte spécialisée	<input type="checkbox"/>	/3	3xp
Récupération	<input type="checkbox"/>	/3	3xp
Richesse	<input type="checkbox"/>		2xp
Saccage	<input type="checkbox"/>	/3	4xp

MÉTIERS

CRÉATIONS

SPECIALISATIONS

ONDUOLOGIE

RÉACTIONS



~ Choisir son histoire



VEUILLEZ VOUS INSPIRER DES TEXTES DISPONIBLES AU [CARTENOIRE.CA/UNIVERS](http://cartenoire.ca/univers) POUR CRÉER L'*HISTOIRE* DE VOTRE PERSONNAGE, DE SA NAISSANCE À AUJOURD'HUI.

Celle-ci teintera vos ambitions et désirs alors que vous évoluerez dans l'univers sombre de **Carte Noire**.

Il est fortement recommandé d'envoyer l'*histoire* de votre personnage via les formulaires disponibles au cartenoire.ca/personnage, afin de nous aider à personnaliser le scénario avec et pour vous!



Règles de jeu

~ La vie ~

POINTS DE VIE



Vous êtes dans un état *stable* par défaut. Vous ne pouvez pas récupérer plus de *points de vie* (PV) que votre nombre de *points de vie maximum* (PVM). Il est possible d'obtenir des PVM supplémentaires, mais il est impossible de les cumuler. Les PV sont entièrement récupérés entre 2 événements.

Il est possible d'obtenir des *points de vie temporaires* (PVT), mais il est impossible de les cumuler, ni de les récupérer. Les PVT peuvent vous permettre d'aller au-delà de vos PVM, mais sont les premiers à être perdus suivant un coup ou un effet.

OBJETS DE PROTECTION



Les *objets de protection* ont des points de durabilité (DR). Les DR ne sont pas des points cumulables à vos PV, ils concernent l'objet seulement. Votre personnage obtient les caractéristiques des armures et boucliers suivant le décorum que vous portez sur vous.

ARMURES

Offre +1 PVT par scène de combat tant qu'elle est entretenue, pour 1 min de travail, entre chaque scène. Les armures possèdent 1 DR.

Lorsqu'elle atteint 0 DR, elle doit être réparée par un artisan.

BOUCLIERS

Permet de bloquer les coups dirigés vers les PV du personnage. Les boucliers possèdent 2 DR.

Lorsqu'il tombe à 0 DR, il doit être réparé par un artisan.

PORTES

Permet de bloquer le passage des ennemis. Les portes possèdent 3 DR.

Lorsqu'elle atteint 0 DR, elle doit rester ouverte et être réparée par un artisan.

~ La mort ~

AGONIE



orsque vous tombez à 0 PV, démarrez votre compte à rebours (CàR). Votre personnage est dans un état d'*agonie* : vous pouvez ramper, gémir, appeler à l'aide et consommer des potions. Cependant, vous perdez l'accès à vos compétences (sauf *Persistance* ☠, s'il y a lieu) et ne pouvez pas vous *stabiliser* avant la fin du CàR, votre personnage est déclaré **vraiment-très-mort!**

VRAIMENT-TRÈS-MORT



euillez mettre vos bras en croix de façon visible à tous et aller voir, en silence, un membre de l'organisation hors-jeu, à l'accueil ou à la cabane d'animation au centre du village. Le signalement de votre mort de personnage peut avoir des impacts scénaristiques!

Prenez un moment de deuil et, lorsque vous êtes prêt, retournez en jeu avec un nouveau personnage.

ASSASSINAT

Tout le monde peut commettre un *assassinat*. Hors d'une *scène de combat*, déposez une main sur l'épaule d'un participant et touchez son corps avec une arme courte. Dès que le participant tente de se débattre, son personnage tombe à 0 PV.

Il est possible de tenter un *assassinat* sur une créature et/ou un ennemi mortel, mais le résultat est à vos risques et périls!

STABILISER

Tous peuvent *stabiliser* un personnage.

En jeu de rôle et en respectant le consentement physique, prodiguez des soins pendant **1 minute** pour *stabiliser* un personnage.

Un personnage *stabilisé* est en état *stable* et son compte à rebours est arrêté et mis à neuf. Ne redonne aucun PV au personnage.

ACHÈVEMENT

Les *achèvements* sont réservés à l'organisation.

Aucun participant n'a le droit de vie ou de mort sur le personnage d'un autre participant, sans lui avoir accordé son compte à rebours complet ou avoir obtenu son accord préalablement.

Combats

SCÈNE DE COMBAT



ès qu'un combat se déroule à proximité, vous êtes considéré dans une *scène de combat*. Il doit s'écouler au moins **5 minutes** sans combat à distance de vue et d'ouïe, pour vous considérer *hors combat*.

Après chaque scène où votre arme est employée, celle-ci devient inutilisable jusqu'à ce qu'un *artisan* puisse la *reforger*. Une *forge industrielle* doit être construite en jeu pour annuler cette consigne.

LES COUPS & LEURS TYPES

Tous les coups infligent - 1 PV.

Mentionnez le *type de dégât* aux participants concernés seulement.

TYPES DE DÉGÂT	EFFETS
CRITIQUE	- 1 PV Le membre (main, bras, pied ou jambe) touché du participant n'est plus utilisable et requiert des soins particuliers en jeu.
BRISE ARMURE	- 1 DR
PERMANENT	- 1 PVM
PROPULSÉ	- 1 PV Le participant recule de 2 mètres. <i>Lorsqu'un bouclier est touché, le participant recule, mais ne perd aucun PV</i>
[TYPE] ONDUOLOGIQUE	- 1 PV Aucun effet sur les participants. Il est possible que des créatures ou ennemis mortels de l'organisation réagissent lorsqu'ils sont confrontés à un type d' <i>onduologie</i> particulier. À vous d'en faire la découverte!



~ Paie et récolte ~



u début de chaque événement, lors de l'accueil, les participants reçoivent une paie de 2 écus et peuvent récolter leurs ressources selon les compétences *récoltes* acquises de leur personnage.

Dans le cas d'une arrivée tardive à l'événement, il vous suffit de vous présenter à la *cabane marchande* en jeu pour obtenir vos ressources.

~ Tâche de travail ~



ntre deux événements, un personnage qui possède les compétences correspondantes peut investir des *tâches de travail* pour réaliser des projets **différents** :

- ◆ Effectuer une *expérimentation*.
- ◆ Préparer une *expédition*.
- ◆ Organiser une *amélioration* sur un bâtiment.

Sans compétence requise, il est aussi possible d'investir ses *tâches de travail* au soutien de projets entamés par d'autres personnages.

~ Signaux importants ~

BRAS EN CROIX AU-DESSUS DE LA TÊTE

Personne hors-jeu et non visible à votre personnage.
(Ex: un personnage *vraiment-très-mort!*)

POING LEVÉ AU-DESSUS DE LA TÊTE

Personne en jeu, mais non visible à votre personnage.
(Ex: compétence *Disparition dimensionnelle*)

BRAS EN BULLE AU-DEVANT DE SOI

Geste poli signalant ton besoin d'espace vital.
Doit être respecté immédiatement.

MENTION « S.O.S. »

Situation de détresse réelle.
Arrêt du jeu afin d'assurer la sécurité immédiate.

MENTION « VRAIMENT-VRAIMENT »

L'on vous sollicite pour une situation hors-jeu.
Fournissez un support réel tout en conservant l'immersion en jeu au possible.



Troubles mentaux



LES TROUBLES MENTAUX SE DÉFINISSENT PAR DES CHANGEMENTS QUI AFFECTENT LA PENSÉE, L'HUMEUR OU LE COMPORTEMENT D'UNE PERSONNE, DE FAÇON À PERTURBER SON FONCTIONNEMENT AU QUOTIDIEN ET À LUI OCCASIONNER DE LA DÉTRESSE.

À tout moment, vos points de *troubles mentaux* (TM) peuvent augmenter ou diminuer, par le biais d'une directive de l'organisation ou d'un effet en jeu. Selon votre bon jugement, suivant une scène intense, une interaction troublante, avoir frôlé la mort ou tout autre élément impactant pour votre personnage, vous pouvez les augmenter à votre guise, mais vous ne pouvez pas les réduire! Plus vos TM sont élevés, plus votre jeu de rôle doit le refléter en intensité et en fréquence.

Un participant ne peut avoir plus que 2 *troubles* différents à la fois. À moins qu'un *trouble* soit clairement défini par un effet, le participant peut choisir ceux-ci selon son contexte de jeu et son *histoire* de personnage.

ESCALADE

PONTS DE TM	EFFETS
0 & 1	Pas de signe apparent.
2 & 3	Obtention d'un 1^{er} trouble de <u>niveau 1</u> au choix, s'il n'est pas déjà défini. Il prend effet.
4 & 5	Obtention d'un 2^e trouble de <u>niveau 1</u> au choix, s'il n'est pas déjà défini. Il prend effet.
6 & 7	1^{er} trouble escalade au <u>niveau 2</u> .
8 & 9	2^e trouble escalade au <u>niveau 2</u> . Vous êtes dans un état de <i>folie</i> .
10	Vous sombrez dans un état de <i>folie</i> , sans espoir de retour à la normale. Le participant doit consulter l'organisation pour scénariser la mort du personnage selon la nature de ses <i>troubles</i> .

TROUBLES

TROUBLES	NIVEAU	EFFETS
ANXIÉTÉ	NIVEAU 1	Stress et nervosité. + 25% de chance d'échouer vos <i>expérimentations</i> .
	NIVEAU 2	Inquiétude généralisée, perte de sommeil et évitement social. + 50% de chance d'échouer vos <i>expérimentations</i> et <i>expéditions</i> .
CONFUSIONNEL	NIVEAU 1	Difficulté à s'exprimer et à compléter ses tâches. x2 au temps nécessaire pour vos <i>compétences</i> , <u>excluant</u> l' <i>onduologie</i> ✦.
	NIVEAU 2	Ne reconnaît plus des amis ou qui il est, et se perd fréquemment. x2 au temps nécessaire pour vos <i>compétences</i> , <u>incluant</u> l' <i>onduologie</i> ✦.
DÉPENDANCE À [X]	NIVEAU 1	Besoin irrationnel d'une substance [X] à définir. + 1 TM, si [X] n'a pas été consommé 1x pendant l'événement.
	NIVEAU 2	Ne ressent plus les effets de [x] et est agressif s'il ne la consomme pas. + 1 TM, si [X] n'a pas été consommé 3x pendant l'événement.
DÉPRESSION	NIVEAU 1	Baisse de motivation et moral bas. - 50% de <i>ressources</i> à votre récolte en début d'événement.
	NIVEAU 2	Tristesse, négativité, perte de faim et irritabilité prononcée. Ne récolte plus de <i>ressources</i> et n'a plus de <i>tâche de travail</i> .
HALLUCINATION	NIVEAU 1	Idées conspirationnistes, de grandeurs et délirantes, et les croit. + 1 TM / événement
	NIVEAU 2	Entend des voix, percevoir des choses qui n'existent pas. + 1 TM / événement
OBSESSIONNEL COMPULSIF	NIVEAU 1	Manies, petites habitudes répétées et incontrôlables. - 1 PO / réaction
	NIVEAU 2	Obsessions, comportements répétitifs et rituels mentaux incontrôlables. - 1 PO / réaction x2 au temps nécessaire pour vos réactions.
PHOBIE [X]	NIVEAU 1	Peur d'un élément [X] à définir. Vous évitez tout contact avec [X]. + 25% de chance d'échouer vos <i>expéditions</i> .
	NIVEAU 2	Terreur irrationnelle d'un élément [X] à définir. Vous figez devant [X]. <u>Incapacité</u> de faire des <i>expéditions</i> .
STRESS POST-TRAUMATIQUE FACE À [X]	NIVEAU 1	Déni et évitement d'une situation [X] à définir. - 1 <i>compétence</i> au choix, vous pouvez récupérer celle-ci en participant à une <i>séance pendant</i> l'événement.
	NIVEAU 2	Revit involontairement des moments passés, oublie et cauchemar. - 1 <i>compétence</i> au choix, les <i>séances</i> sont inefficaces.

Objets de jeu



UN OBJET DE JEU EST UN ÉLÉMENT QUI N'APPARTIEN PAS À UN PARTICIPANT. ILS PEUVENT DONC ÊTRE VOLÉS ET UTILISÉS PAR VOTRE PERSONNAGE. UN OBJET DE JEU PEUT AVOIR DIFFÉRENTES VOCATIONS, À VOUS D'EN DÉCOUVRIR LES SUBTILITÉS.

- ◆ Les *ressources* sont considérées comme des *objets de jeu*.
- ◆ L'ensemble de vos *écus* sont considérés comme *1 ressource*, donc *1 objet de jeu*.

IDENTIFICATIONS

COLLANT VERT



Objet de l'organisation pouvant être volé en jeu. Il doit être retourné à la fin de l'événement.

« CET OBJET SEMBLE AVOIR DES PROPRIÉTÉS PARTICULIÈRES... À MOI DE LES DÉCOUVRIR! »
- UN AVARE -

COLLANT ROUGE



Objet de l'organisation ne pouvant pas être déplacé. Il est soit réellement dangereux de le faire ou il ne bouge tout simplement pas en jeu.


« CET OBJET N'EST PAS ICI POUR RIEN... PRÉFÉRABLE DE NE PAS Y TOUCHER! »
- UN PEUREUX -



~ Ressources ~



LES RESSOURCES EN JEU SE RETROUVENT SOUS FORME DE CARTES ILLUSTRÉES.

- ◆ Un personnage ne peut transporter plus de 5 ressources lourdes  sur lui.
- ◆ Les ressources peuvent être troquées, vendues en jeu.
- ◆ Les ressources utilisées doivent être défaussées à l'accueil ou à la cabane marchande du village.
- ◆ À la fin d'un événement, vous conservez les cartes de ressources en votre possession.

VALEURS ET POIDS

DE BASE - 1 ÉCU

- ◆  Bois 
- ◆  Cuir 
- ◆  Fer 
- ◆  Fruit 
- ◆ Herbe 
- ◆ Herbe toxique 
- ◆  Légume 
- ◆  Pierre 
- ◆  Sable 
- ◆  Viande 

SUPÉRIEURE - 5 ÉCUS

- ◆  Argent 
- ◆ Baie de belladone 
- ◆ Herbe rare 
- ◆ Quartz 

PRÉCIEUSE - 10 ÉCUS

- ◆  Pierre d'espace 
- ◆  Pierre de gravité 
- ◆  Pierre de rêve 
- ◆  Pierre de temps 


RARE - 50 ÉCUS

- ◆ Diamant 
- ◆ Émeraude 
- ◆  Or 
- ◆ Rubis 
- ◆ Saphir 

MYSTÉRIEUSE - ???

Créations






VOUS POUVEZ UTILISER DES *RESSOURCES* POUR FAIRE DES *CRÉATIONS* AVEC LES COMPÉTENCES *MÉTIER*  ADÉQUATES. CE MATÉRIEL APPARTIENT AU PARTICIPANT ET NE PEUT DONC PAS ÊTRE VOLÉ EN JEU. NOUS ENCOURAGEONS LA SIMULATION DU PROCESSUS DE CRÉATION EN JEU DE RÔLE ET L'IMPLICATION D'AUTRES PARTICIPANTS.

- ◆ Le temps de création est laissé à votre bon jugement.
- ◆ **Exception**
Un *coffre* peut être volé par d'autres participants en jeu, il est donc recommandé qu'il ait peu de valeur réelle et qu'il soit identifié au propriétaire. Un *coffre* volé doit absolument être retourné au propriétaire à la fin de l'événement, à moins d'un avis contraire de celui-ci.
Il est de votre responsabilité de tenir vos *créations* hors d'un *coffre* pour en éviter leur vol.


POTIONS & POISONS

Voir *Alchimiste* page 20-21 pour la liste.

Les  font subir un stress à votre corps et votre esprit causant un *effet secondaire* et les  font subir un effet négatif par défaut.


Votre personnage peut consommer 2  par événement sans subir d'effets secondaires.

Effet secondaire

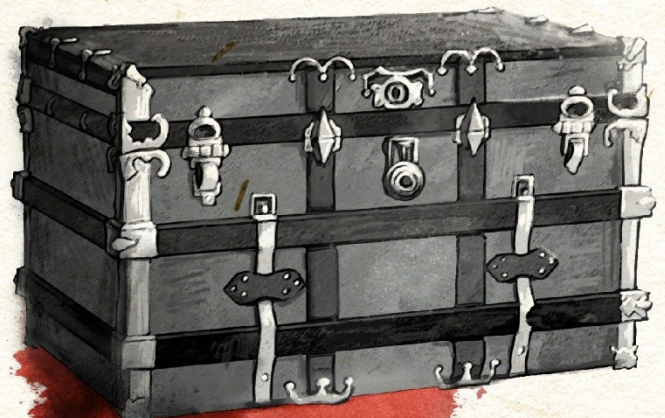
+ 1 TM pour chaque 2  consommées*.

*Deux potions sans effet, puis des effets sur la 3-5-7-9...

COFFRE

Un coffre doit mesurer au minimum 30 x 30 x 30 cm et peut contenir jusqu'à 50 *ressources* .

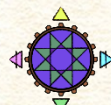
Un coffre doit toujours être transporté par 2 participants.



Atouts de compagnie



Chaque personnage possède 1 atout de compagnie à choisir selon son appartenance.



CABALE

NOMS	EFFETS
CHERCHEUR PHILOSOPHAL	+ 6 XP bonus dans la compétence <i>Alchimiste</i> .
GRAND BUVEUR	+ 6 XP bonus dans la compétence <i>Estomac de plomb</i> .
DÉBROUILLARD	Réduit les malus des expérimentations échouées de 50% et permet de récupérer certaines ressources. Permet d'obtenir un indice supplémentaire dans le résultat de vos expérimentations.



CONSULAT

NOMS	EFFETS
ONDUOLOGUE D'ESPACE	+ 1 ressource <i>Pierre d'espace</i> à la création du personnage. + 3 XP bonus dans la compétence <i>Onduologie d'espace</i> .
MARCHAND	+ 3 XP bonus dans la compétence <i>Richesse</i> . + 3 XP bonus dans la compétence <i>Achat & vente</i> .
NOTAIRE	Permet de noter un contrat légal entre 2 participants consentants. Si le contrat est rompu, cela entraînera une conséquence légale grave. <i>Voir avec l'organisation pour appliquer les conséquences en jeu.</i>



LOTUS

NOMS	EFFETS
ONDUOLOGUE DE RÊVE	+ 1 ressource <i>Pierre de rêve</i> à la création du personnage. + 3 XP bonus dans la compétence <i>Onduologie de rêve</i> .
TALENT MANUEL	+ 6 XP bonus dans la compétence <i>Artisan</i> .
LIBRE ESPRIT	- 1 TM / événement



LYS BLEU

NOMS	EFFETS
ONDUOLOGUE DE GRAVITÉ	+ 1 ressource <i>Pierre de gravité</i> à la création du personnage. + 3 XP bonus dans la compétence <i>Onduologie de gravité</i> .
NATURE CURIEUSE	+ 6 XP bonus dans la compétence <i>Investigateur</i> .
FORTITUDE	+ 1 PVM



RUCHE

NOMS	EFFETS
ONDUOLOGUE DE TEMPS	+ 1 ressource <i>Pierre de temps</i> à la création du personnage. + 3 XP bonus dans la compétence <i>Onduologie de temps</i> .
VAILLANT	+ 6 XP bonus dans la compétence <i>Main d'œuvre</i> .
DUR LABEUR	Permet de récolter 2x une compétence <i>récolte</i> en début d'événement.

Compétences

ACHAT ET VENTE

Vous pouvez effectuer une transaction d'achat et de vente jusqu'à un maximum de 10 écus en début d'événement.

Maximum : 5x
Cout : 3 XP

ALCHIMISTE

+ 1 création d'alchimiste.
Voir Métiers page 20-21.

Maximum : ∞
Cout : 3 XP

ARTISAN

+ 1 spécialisation d'Artisan.
Voir Métiers page 22.

Maximum : 3x
Cout : 5 XP

BRISE ARMURE

+ 1 coup brise armure par scène de combat. (-1 DR)

Maximum : 2x
Cout : 3 XP

CHAROGNARD

Vous pouvez demander aux participants, dont le personnage est en état d'agonie, de vous remettre l'ensemble des objets de jeu qu'ils possèdent. Ils doivent vous les remettre.

Maximum : 1x
Cout : 6 XP

CHASSEUR CUEILLEUR

+ 1 ressource cuir, viande, fruit ou légume en récolte en début d'événement.

Maximum : 3x
Cout : 3 XP

CHEF D'EXPÉDITION

Permet d'utiliser 1 tâche de travail pour préparer une expédition qui aura lieu entre les événements.
Voir Métiers page 23.

Maximum : 1x
Cout : 6 XP

CONTREFAÇON

Vous pouvez créer un faux document ou imiter une signature 1 fois par événement

Maximum : 5x
Cout : 3 XP

CONTREMAÎTRE

Permet d'utiliser 1 tâches de travail pour organiser une amélioration de bâtiment.
Voir Métiers page 24.

Maximum : 1x
Cout : 5 XP

COUP CRITIQUE

+ 1 coup critique par scène de combat

Maximum : 1x
Cout : 5 XP

DISSIMULATION D'OBJET

Vous pouvez cacher 1 objet de taille réduite. Cet objet ne peut pas être trouvé lors d'une intimidation ou du passage d'un charognard.

Maximum : 3x
Cout : 3 XP

ESTOMAC DE PLOMB

Permet de consommer 2 de plus avant de subir des points de troubles mentaux. *

*Effets secondaires sur la 5-7-9-11...

Maximum : 1x
Cout : 6 XP

EXPÉRIMENTATEUR

Permet d'utiliser 1 tâche de travail pour faire une expérience entre les événements.

Voir Métiers page 25.

Maximum : 1x
Cout : 5 XP



FORESTIER 🌿

+ 1 ressource de bois, herbe ou herbe toxique en récolte en début d'événement.

Maximum : 3x
Cout : 3 XP

MÉDECIN ⚕️

+ 1 spécialisation de Médecin.
Voir Métiers page 28.

Maximum : 5x
Cout : 3 XP

PSYCHOLOGUE 🧠

+ 1 compétence de psychologue.
Voir Métiers page 29.

Maximum : 5x
Cout : 3 XP

HERBORISTE 🌿

+ 1 création d'herboriste.
Voir Métiers page 26.

Maximum : ∞
Cout : 3 XP

MINEUR 🪨

+ 1 ressource de pierre, sable ou fer en récolte en début d'événement.

Maximum : 3x
Cout : 3 XP

RÉCOLTE SPÉCIALISÉE

Permet d'échanger 3 ressources de base récoltées en début d'événement contre 1 ressource supérieure.

Maximum : 3x
Cout : 3 XP

INTIMIDATION

+ 1 Intimidation / événement *
Hors d'une scène de combat, déposez une main sur l'épaule d'un personnage en état **stable** et demandez-lui de vous donner 1 objet en sa possession. Il doit en choisir un et vous le remettre.
*Si un combat s'en suit, l'objet doit tout de même être remis.

Maximum : 5x
Cout : 2 XP

MULE

Vous pouvez transporter
+ 2 ressources 🏠.

Maximum : 5x
Cout : 2 XP

RÉCUPÉRATION

+1 PV / heure*
*Si acheté plus d'une fois, les PV se récupèrent graduellement dans l'heure.
Niv. 1 : 1h | Niv. 2 : 30m | Niv. 3 : 20m

Maximum : 3x
Cout : 3 XP

INVESTIGATEUR 🕵️

+ 1 spécialisation d'Investigateur.
Voir Métiers page 27.

Maximum : 5x
Cout : 3 XP

ONDUOLOGIE [TYPE] 🌿

+ 1 réaction onduologique de votre pierre.
+ 3 POM.

Voir Livre d'Onduologie :
cartenoire.ca/livre-onduologie

Maximum : ∞
Cout : 3 XP

RICHESSSE

+ 1 écu en début d'événement

Maximum : ∞
Cout : 2 XP

MAIN D'ŒUVRE

+ 1 tâche de travail entre les événements.

Maximum : 1x
Cout : 6 XP

PERSISTANCE 💀

+ 5 minutes à la caractéristique CàR.

Maximum : 5x
Cout : 3 XP

SACCAGE

1 fois par événement, vous pouvez saccager une amélioration de bâtiment en 2min de travail.

Maximum : 3x
Cout : 4 XP






~ Alchimiste ~



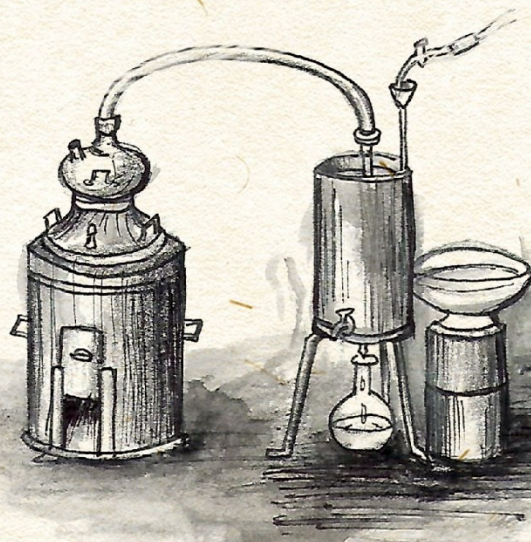
EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *ALCHIMISTE*, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES *CRÉATIONS* LISTÉES CI-DESSOUS. IL EST IMPOSSIBLE DE VENDRE CES *CRÉATIONS* À UN MARCHAND ANIMATEUR OU EN DÉBUT D'ÉVÈNEMENT.

Lors d'une *création*, vous devez avoir réellement l'objet physique en votre possession. Ces objets ne peuvent pas être volés en jeu par d'autres participants. Toutes les *créations* d'*alchimiste* périssent à la fin des événements.

CHOIX DE CRÉATIONS

NOMS	COUT EN RESSOURCES	EFFETS
ACIDE	1 herbe toxique	- 3 DR lorsqu'il est versé sur une protection.
 ANTIDOTE	1 herbe rare	Annule l'effet des <i>poisons</i>  .
 ARGENT COLLOÏDAL	1 argent	Ignore les effets de la prochaine création d' <i>alchimiste</i> consommée. Durée : 1h
GOUTTES POUR LES YEUX À LA BELLADONE	1 baie de belladone	<i>« Vos pupilles deviennent noires et dilatées. Vous voyez, comme si c'était la réalité. Tout est sombre, en noir et blanc, il n'y a pas de couleurs, le ciel est couvert. Il n'y a pas d'arbre, ni de végétation. Vous êtes le seul humain. Partout autour de vous fourmillent des ombres noires. »</i> Durée : 10min
 POISON	2 herbes toxiques 1 herbe rare	- 3 PV lorsque consommé.
 POISON ADDICTIF	1 herbe toxique	+ 1 TM Si vous ne possédez pas déjà 2 troubles, le trouble de <i>dépendance</i> vous est défini. ♦ Le type de <i>dépendance</i> est à définir par le participant du personnage affecté.

 POISON D'EUPHORIE	1 quartz 1 herbe rare	Le personnage ne peut pas mentir et doit sourire. Durée : 10min
 POISON D'OUBLI	3 herbes toxiques 1 sable	Le personnage oublie les dernières 10min. Il est déboussolé. Durée : 10min
 POISON GASTRIQUE	1 viande 1 herbe toxique	Il peut être ajouté à toutes les consommations. Donne des maux de ventre et des vomissements. Durée : 10min
 POISON LENT	5 herbes toxiques	- 3 PV après 10min
 POISON PARALYSANT	3 herbes toxiques 2 sables	Paralyse des 4 membres. Durée : 10min
 POTION DE SOIN	1 herbe	+ 2 PV
 POTION D'ÉVEIL	2 sables	+ 2 PO
 POTION DE VISION	1 herbe 1 herbe toxique	Vous voyez l'invisible et des hallucinations. Vous avez de la difficulté à distinguer le vrai du faux. Durée : 10min
SOMNIFÈRE	2 herbes toxiques 1 herbe	Le personnage tombe endormi. Durée : 5min
	?	Création à découvrir en jeu...
	?	Création à découvrir en jeu...



~ Artisan ~



EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *ARTISAN*, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES *SPÉCIALISATIONS* LISTÉES CI-DESSOUS. IL EST IMPOSSIBLE DE VENDRE LES *CRÉATIONS* À UN MARCHAND ANIMATEUR OU EN DÉBUT DE PARTIE.

Lors d'une création, vous devez avoir réellement l'objet physique en votre possession. Ces objets ne peuvent pas être volés en jeu par d'autres participants.

CHOIX DE SPÉCIALISATIONS


FORGERON / MAROQUINIER

NOMS	COÛT EN RESSOURCES	EFFETS
CRÉATION DE SACS	2 cuirs	Vous pouvez créer un sac qui permet de transporter + 2 ressources 🧰.
FORGER ET REFORGER	1 fer 1 cuir	Vous pouvez forger 1 arme <u>ou</u> armure pour 5min de travail.
	?	Création à découvrir en jeu...

ÉBÉNISTE / CHARPENTIER

CRÉATION DE COFFRE	4 bois <u>ou</u> 4 fers	Vous pouvez créer un coffre de 30 x 30 x 30 cm au minimum. Il peut contenir 50 ressources lourdes 🧰 maximum et il doit être déplacé par 2 participants. ♦ Peut être volé par un personnage.
RÉPARATION	1 bois 1 fer	Vous réparez en travaillant sur : ♦ Une porte pendant 5min. ♦ Une porte renforcée pendant 10min. ♦ Une amélioration de bâtiment pendant 15min.
	?	Création à découvrir en jeu...

CUISINIER / BRASSEUR

BRASSERIE	1 fruit <u>ou</u> 1 légume	Permet la création d'une <i>ressource Alcool</i> .
		Alcool
		♦ -1 TM pour 1h
		♦ Cumulable 3x
		♦ <i>Trouble de Dépendance</i> après 3 <i>alcools</i> sous 1h.
		Vous cuisinez une ressource qui pourra être consommée pour +1 PV. Le repas ou le breuvage est considéré comme une <i>ressource</i> 🍷.
	?	Création à découvrir en jeu...

JOAILLIER / VERRIER

CRÉATION DE FIOLES	1 sable	Une fiole permet de conserver une préparation alchimique ou d'herboristerie jusqu'à son utilisation. Elles sont à usage unique et ne sont pas requise pour la création des concoctions.
CRÉATION DE LOUPE	1 sable 1 fer ou bois	Permet aux <i>archivistes</i> de confirmer l'authenticité d'un document.
JOAILLERIE	1 ressource précieuse <u>ou</u> rare 1 fer, argent <u>ou</u> or	Permet la création d'un bijou. Utile pour avoir une <i>Pierre d'ondulogie</i> 🍀 à portée de main ou pour créer des objets de convoitise.



Chef d'expédition ~



SEUL UN PERSONNAGE AVEC LA COMPÉTENCE *CHEF D'EXPÉDITION* PEUT UTILISER UNE TÂCHE DE TRAVAIL ENTRE LES ÉVÉNEMENTS POUR ORGANISER UNE *EXPÉDITION*.

Vous devez remplir le formulaire au cartenoire.ca/personnage et y inscrire un maximum d'informations; la durée, les personnages participants, leurs compétences et les ressources que vous désirez investir dans votre expédition.

Les personnages participant à votre expédition doivent consentir, utiliser **1 tâche de travail** et peuvent investir des ressources avec vous. La composition de votre expédition influencera la présence de bonus, ou malus, sur vos résultats. De plus, certaines expéditions peuvent être orientées par des scènes en jeu afin d'augmenter vos chances de succès.

TYPES D'EXPÉDITION

I- PARTIR EN ÉCLAIREUR

Objectif :

Découvrir un nouveau lieu.

L'organisation déterminera :

- ◆ Les dangers sur votre chemin.
- ◆ La découverte d'objets, ou autres.
- ◆ S'il y a découverte d'un bâtiment ou d'une structure.

II- INVESTIGUER

Objectif :

Explorer un lieu connu.

L'organisation déterminera :

- ◆ Les dangers sur votre chemin.
- ◆ La découverte d'objets, ou autres.
- ◆ S'il y a découverte d'histoires, ou de personnages.

Le résultat sera scénarisé en conséquence de votre chance et de la composition de votre *expédition*. En cas d'échec, il est possible que les participants subissent des conséquences pouvant impacter votre jeu.



Contremaître



SEUL UN PERSONNAGE AVEC LA COMPÉTENCE *CONTREMAÎTRE* PEUT ORGANISER DES *AMÉLIORATIONS* DE BÂTIMENTS.

Il peut coordonner avec d'autres personnages l'investissement de leurs *tâches de travail* et *ressources* pour le bon succès du projet. Les *améliorations* perdurent entre les événements et peuvent être saccagées. Certains bâtiments nécessitent également un entretien en ressources (à fournir au marchand) à chaque événement pour rester fonctionnels. Veuillez vous référer aux feuilles affichées sur les bâtiments (en jeu).

CHOIX D'AMÉLIORATIONS

NOMS	COUT EN TÂCHES DE TRAVAIL	COUT EN RESSOURCES	EFFETS
FORGE INDUSTRIELLE	3	30 pierres 20 fers	Toutes les armes en jeu sont réutilisables après leur emploi en scènes de combat. Entretien : nécessite 3 pierres et 5 fers par événement.
GRENIER FROID	2	15 herbes 25 bois	Permet de conserver 10 ressources périssables entre les événements. <i>Création d'alchimiste, herboriste, etc.</i>
HÔPITAL	3	15 herbes 10 bois 5 cuirs	Un médecin dans un <i>hôpital</i> , peut utiliser les compétences métiers <i>Réanimation d'urgence, Premiers soins et Saignée</i> en 30s de travail au lieu de 1min. <i>Ramancheur</i> en 1min au lieu de 5min. Entretien : nécessite 3 bois et 5 herbes par événement.
LABORATOIRE DE DISTILLATION	5	25 sables 10 fers 1 pierre de gravité	Améliore les résultats des <i>expérimentations</i> d'alchimiste de haut niveau. <i>Doit être mentionné lors de vos expérimentations.</i>
LIEU DE REPOS	5	15 herbes 25 bois 15 cuirs	Aménagement d'un bâtiment propice au repos. + 1 PV / 30 minutes de repos.
PORTE RENFORCÉE	1	20 fers	Une porte renforcée possède 10 DR .
STRUCTURE RÉSISTANTE AU FEU	3	30 pierres 20 fers	La structure ne peut pas brûler.

~ Expérimentateur ~

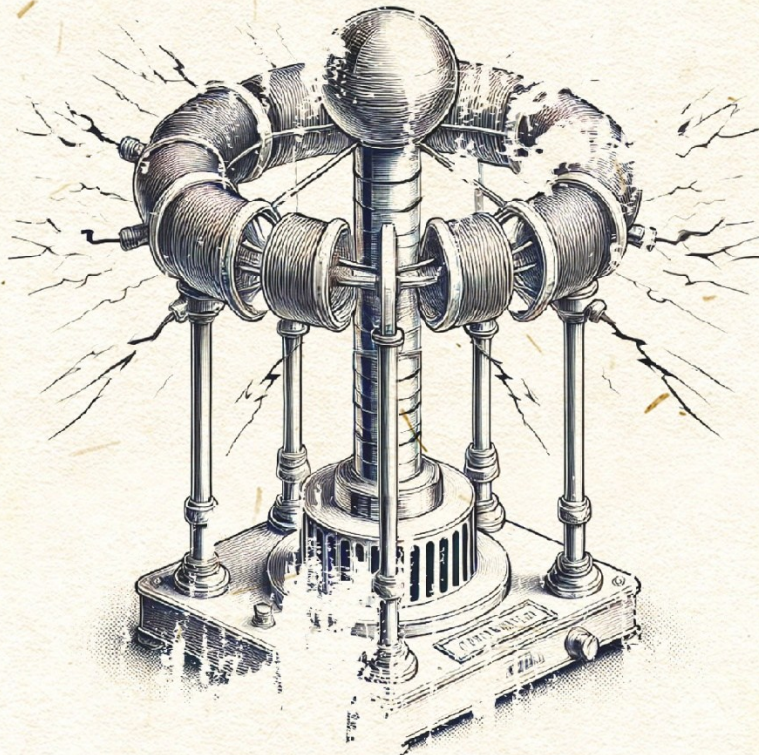


UN PERSONNAGE AVEC LA COMPÉTENCE *EXPÉRIMENTATEUR* PEUT UTILISER UNE TÂCHE DE TRAVAIL ENTRE LES ÉVÉNEMENTS POUR EFFECTUER DES RECHERCHES OU EXPÉRIENCES SUR UN SUJET OU UN OBJET PARTICULIER.

Vous devez remplir le formulaire au cartenoire.ca/personnage et y inscrire un maximum d'informations et les ressources que vous désirez utiliser durant votre expérimentation.

Certaines expérimentations peuvent être orientées par des scènes en jeu afin d'augmenter vos chances de succès. Le résultat sera scénarisé en conséquence de votre chance et de la composition de vos *objets*. En cas d'échec, il est possible que les participants subissent des conséquences pouvant impacter votre jeu.

Remettez les *ressources* utilisées à l'accueil du prochain événement en échange du résultat de votre *expérimentation*. Les expérimentations sont une façon idéale de lever le voile sur des mystères de l'univers de **Carte Noire**, mais aussi de développer cet univers et découvrir de nouvelles possibilités!



~ Herboriste ~



EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *HERBORISTE*, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES CRÉATIONS LISTÉES CI-DESSOUS.

Lors d'une création, vous devez avoir réellement l'objet physique en votre possession. Toutes les créations d'*herboriste* périment à la fin des événements.

CHOIX DE CRÉATIONS

NOMS	COUT EN RESSOURCES	EFFETS
BANDAGE DE SOIN	1 herbe	+ 2 PV après 5min de repos
ÉPINE EMPOISONNÉE	1 herbe toxique	Cause des étourdissements et des vomissements au personnage piqué. Durée : 5min
POUDRE IRRITANTE	1 sable	Lorsque respirée, elle cause une irritation à la gorge et empêche la cible de parler pour les prochaines 5min.
ONGUENT POUR BLESSURE CRITIQUE	1 fruit 1 herbe	Soigne 1 coup critique en 10min.
POUDRE HALLUCINOGENE	2 herbes toxiques	En lançant cette poudre dans un feu, cela crée une fumée hallucinogène temporaire. Durée : 10min Fumée hallucinogène ◆ Après 5min en contact avec la fumée, les personnes commencent à halluciner. ◆ Durée : 10min
ONGUENT DE PROTECTION	1 bois 1 pierre	+ 1 PVT
ONGUENT MIRACULEUX	1 quartz 1 herbe rare	Après 1min ◆ + 100% PV ◆ Soigne jusqu'à 4 coups critiques. ◆ Annule l'effet des poisons ▲.
🔒	?	Création à découvrir en jeu...
🔒	?	Création à découvrir en jeu...

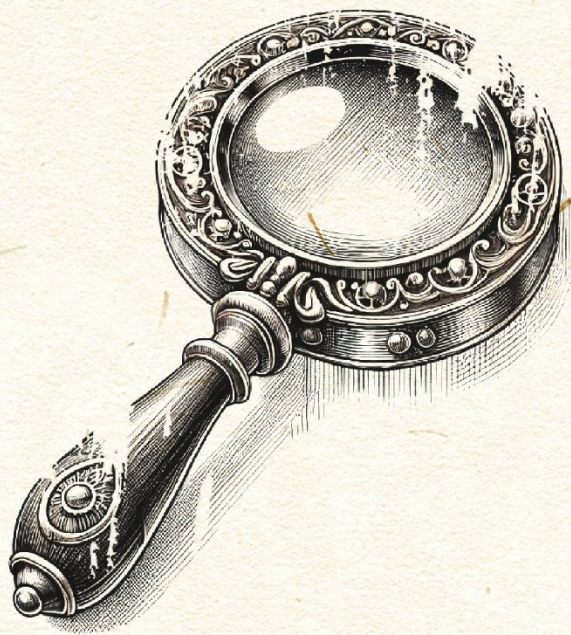
~ Investigateur ~



EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *INVESTIGATEUR*, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES SPÉCIALISATIONS LISTÉES CI-DESSOUS.

CHOIX DE SPÉCIALISATIONS

NOMS	EFFETS
AGENT DE SÉCURITÉ	Les objets récupérés lors d'une <i>intimidation</i> sont déterminés par vous et non plus par le personnage adverse. Il doit mentionner tous ses objets. Avec la spécialisation <i>détective</i> , vous avez accès aux objets dissimulés par la compétence adverse <i>Dissimulation d'objet</i> .
ARCHÉOLOGUE	Pendant une <i>expédition</i> , + 50% de chance de trouver un objet ancien permettant d'approfondir votre connaissance de l'univers. Pendant un événement, peut parfois être utilisé pour approfondir vos connaissances d'un objet. Demandez à l'organisation.
ARCHIVISTE	Permet de confirmer l'authenticité d'un document en 10min. Nécessite une <i>loupe</i> créée par un <i>Artisan</i> .
DÉTECTIVE	Vous pouvez demander à un personnage ce qu'il a en sa possession. Annule sa compétence <i>Dissimulation d'objet</i> . Il doit mentionner tous les objets.
SENTINELLE	Permet de prévenir les pièges et dangers durant une expédition.
6	<i>Spécialisation à découvrir en jeu...</i>




~ Médecin ~



EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *MÉDECIN*, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES SPÉCIALISATIONS LISTÉES CI-DESSOUS.

CHOIX DE SPÉCIALISATIONS

NOMS	EFFETS
AUTOPSIE	<p>Permet d'examiner un corps afin de déterminer la cause du décès ou d'analyser une blessure pour en comprendre l'origine.</p> <p>Permet d'extraire des échantillons pour des <i>expérimentations</i>.</p> <p>- 1 PV sur la cible si celle-ci est vivante.</p>
PREMIERS SOINS	<p>Vous pouvez soigner des personnages <i>stables</i> en 1min de travail.</p> <p>+ 1 PV / min.</p>
RAMANCHEUR	<p>Vous pouvez soigner 1 <i>coup critique</i> en 5min.</p> <p>- 1 <i>ressource bois</i>. (Nécessaire)</p>
RÉANIMATION D'URGENCE	<p>Vous pouvez intervenir d'urgence pour <i>stabiliser</i> un personnage en état d'<i>agonie</i> pour 1min de travail.</p> <p>+ 1 PV</p> <p>- 1 TM</p> <p>♦ 1 <i>réanimation d'urgence</i> maximum par personnage, par événement.</p>
SAIGNÉE	<p>Vous pouvez extraire un <i>poison</i> ▲ d'une cible en 1min de travail.</p> <p>Arrête l'effet du <i>poison</i> ▲.</p> <p>- 1 PV sur la cible.</p> <p>Votre cible devra attendre 5min avant de retourner au combat.</p>
	Spécialisation à découvrir en jeu...




~ Psychologue ~



EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *PSYCHOLOGUE*, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES SPÉCIALISATIONS LISTÉES CI-DESSOUS.

CHOIX DE SPÉCIALISATIONS

NOMS	EFFETS
AIDE CLINIQUE	Diagnostic <ul style="list-style-type: none">◆ Vous pouvez connaître les <i>troubles</i> et TM d'un personnage en discutant avec lui pendant 5 min.◆ Le participant n'a pas besoin de savoir qu'il est la cible d'un <i>diagnostic</i>.
COACH DE VIE	Vous pouvez faire une <i>fausse séance</i> avec un personnage consentant à la fois. Lui seul obtient les effets. Fausse séance <ul style="list-style-type: none">◆ + 1 TM, après 15min de <i>Fausse séance</i>.◆ 1 <i>Fausse séance</i> maximum par personnage, par événement.
CONSEILLER EN DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL	À la suite d'un <i>diagnostic</i> , vous pouvez faire une <i>séance bien-être</i> avec différents personnages consentants. Eux seuls obtiennent les effets. Séance bien-être <ul style="list-style-type: none">◆ + 5 PO, après 15min de <i>séance bien-être</i>. Ces PO sont perdus à la fin de l'événement.◆ 1 <i>séance bien-être</i> maximum par personnage, par événement.
THÉRAPEUTE DE GROUPE	Vous pouvez réunir et animer des <i>séances de groupe</i> entre plusieurs personnages (minimum 3), qui sont définis par le même <i>trouble</i> . Eux seuls obtiennent les effets. Séance de groupe <ul style="list-style-type: none">◆ - 1 TM, après 30min de <i>séance de groupe</i>.◆ 1 <i>séance de groupe</i> maximum par personnage, par événement.
THÉRAPIE	À la suite d'un <i>diagnostic</i> , vous pouvez faire une <i>séance</i> avec un personnage consentant à la fois. Eux seuls obtiennent les effets. Séance de thérapie <ul style="list-style-type: none">◆ - 1 TM, après 15min de <i>séance</i>.◆ 1 <i>séance de thérapie</i> maximum par personnage, par événement.
	Spécialisation à découvrir en jeu...



18 juillet 6225, Histoire de Blavais, deuxième Expédition

Il a fait maintenant 5 semaines que nous navigons les flots
de l'océan de la mer pour sejourner de la Cité-Etat. sans avoir
affronté de terribles vents menaçant à tout moment de percer la
coque de notre malheureux navire. Nous voyons cependant
à l'horizon l'espoir d'un nouveau continent chargé de verdure
et de terres vierges à découvrir. Cela fera certainement un très
grand bien à tous, membres de l'équipage et voyageurs compris
d'enfin souter le sol après autant de temps à l'anguer avec
la danse des vagues. Pour ne pas j'ai hâte d'enfin pouvoir
manger autre chose que cette viande saumuree et ces
bisuits secs. Je rêve d'un feu aux flammes vives afin de
rechauffer mes os transis de froid par l'humidité de la mer
à chacun de ces soirs où nous navigons dans la brume d'une
nuit de juin. Et le capitaine c'est de voir que nous devrions
mettre le pied à terre afin de nous rendre au Campement
que les pionniers du premier voyage ont mis en place.
Je ne m'attends pas au luxe de la Cité-Etat, mais cela
viendra certainement avec le temps.

C'est donc de voir, 18 juillet 6225 que nous écrivons une
nouvelle page d'histoire.

