



Amaranthe

Manuel des joueuses

Amaranthe

Conception

Akoitesermonom

Relecture et conseils

Fred, Olivier Hascoët, Jean Dindon, Pascal Meunier

Illustrations et cartes

Akoitesermonom et Freepik (IA exclue)

Merci à toutes les joueuses qui ont raconté le destin du Capitaine Achab et de son équipage lors des nombreuses sessions tests.

Merci à Pascal Meunier pour la mise à disposition du système PeP.

Merci à tous les soutiens financiers qui rendent possible ce travail.

pepinside.com

V.1.0

TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION DU JEU.....	4
CONTEXTE – AVANT LE NAUFRAGE.....	4
AMARANTHE – PROPOSITION DE JEU	5
RÈGLES DU JEU	6
ORGANISATION.....	6
RÈGLES DE BASE.....	8
LE COMBAT	10
DÉGÂTS ET MORT	12
ÉTATS DE HANDICAP.....	13
TALENTS D'ARMES.....	14
CRÉER UN PERSONNAGE	15
ÉQUIPEMENT	16

PRÉSENTATION DU JEU

Le contexte et la proposition de jeu sont les deux seules lectures imposées aux joueuses.

La création d'un personnage, accompagnée par la MJ, devrait prendre quelques minutes.

Chaque joueuse peut participer à une séance sans avoir lu les rapports des expéditions précédentes.

CONTEXTE – AVANT LE NAUFRAGE

Le monde connu est un archipel dont la plus grande île abrite **Pirmal**, la capitale du royaume.

Il y a cent ans, la conquête du monde par les **Pirmaliens** a été stoppée par l'apparition de monstres marins redoutables : **les Vives**.

Le roi Pirmal, fondateur de la dynastie, a rassemblé une flotte conséquente, regroupant les clans et les baleiniers indépendants pour chasser les Vives. Malheureusement, après quelques années, la flotte entière a disparu en mer. Les **Pirmaliens** ont alors mis fin à leurs rêves d'exploration pour se rabattre sur l'archipel connu.

Les expéditions du **roi Pirmal** ont néanmoins permis de chasser de nombreuses Vives. Il est donc rare d'en croiser dans les eaux de **la mer centrale**, proche des côtes. De plus, le **Sang-Vif**, ainsi qu'on nomme le sang de ces créatures, s'est avéré une ressource précieuse et combustible, qui a permis un remarquable progrès technologique, avec la création de la poudre noire et même l'alimentation des premières machines. Son utilisation est réglementée par le royaume qui a droit de préemption sur tout le stock.

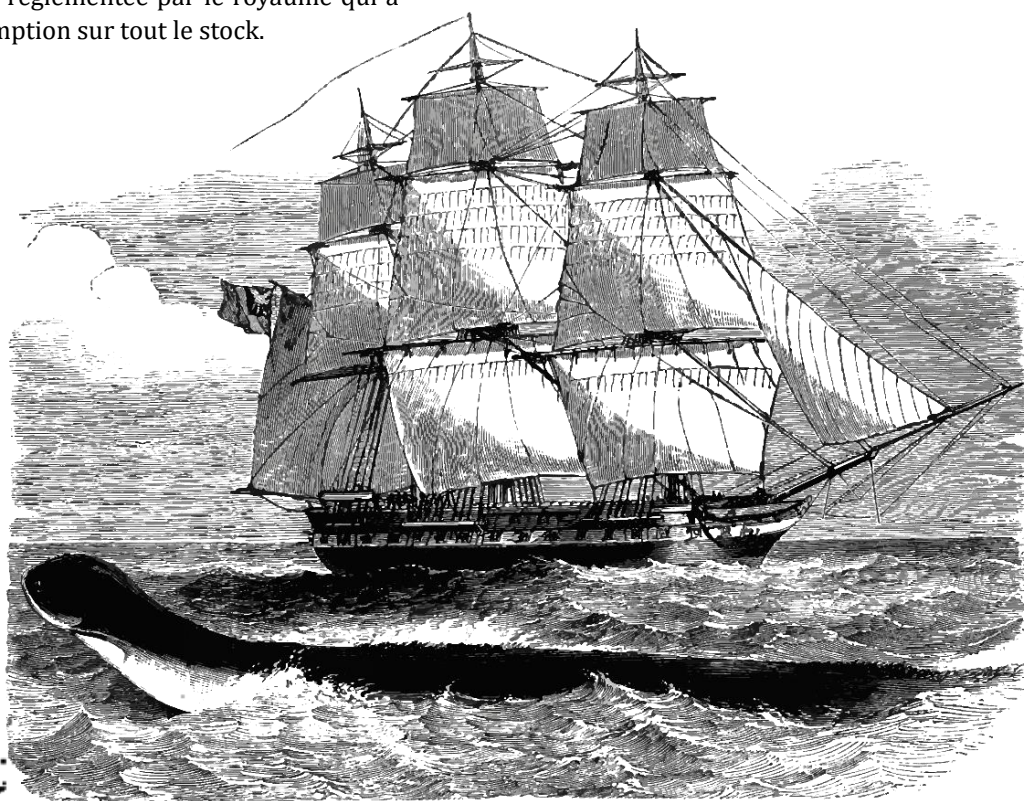
On raconte que le **Sang-Vif** serait également consommé sur des îles extérieures, par des **boueurs de sang**, pour s'approprier son pouvoir.

Seuls quelques rares **baleiniers** cherchent encore activement à traquer et chasser les Vives et les noms de leurs capitaines sont chantés dans les tavernes de l'archipel.

Cent ans après les expéditions du roi Pirmal, **la reine Sodade** a émis un édit, contraignant tous ses baleiniers à rejoindre sa flotte, en vue d'une nouvelle expédition massive vers la mer extérieure.

Le légendaire **Capitaine Achab** n'a toujours pas répondu à son appel. On dit qu'il ne laissera rien se dresser entre lui et **la Géante Blanche** qui lui a volé sa jambe.

Il s'apprête à appareiller avec **l'Amaranthe**, ses 63 tonneaux et ses 46 membres d'équipage. Ce jeu raconte l'histoire de leur naufrage sur une île inconnue et mystérieuse.



AMARANTHE – PROPOSITION DE JEU

Une séance = un scénario

Chacune peut s'inscrire quand elle veut/peut. Chaque session est un scénario, en grande partie décorrélé des autres. Un journal de bord permettra à celles qui le souhaitent de suivre les découvertes de l'équipage et de choisir le but de leur prochaine expédition.

L'histoire collective avant l'individu

Les personnages sont tout petits face aux dangers de l'île. Leur courage les portera aussi loin que possible, mais, au bout du compte, c'est la légende de l'*Amarante* qui leur survivra.

Embrassez l'aléatoire

L'aléatoire va régir le succès de vos actions, mais aussi les décisions de la MJ. Acceptez ce que les dés vous dictent, pour une narration intense et vibrante.

Rencontres déséquilibrées

Certains obstacles sont simplement impossibles à surmonter. La ruse et la fuite sont les armes des survivants. Un simple jet de dés pourra parfois vous condamner.

Prenez des risques

Vos personnages ne se sont pas embarqués dans l'aventure la plus dangereuse du monde connu par hasard. La récompense implique toujours une prise de risque.

Jouez ensemble

L'objectif est de proposer une table ouverte. Rencontrer de nouvelles joueuses peut être enrichissant, surtout si chacune cherche à se montrer sous son meilleur jour. Ne sous-estimez pas l'écoute ! Jouez pour vous, mais aussi pour les autres ! Accueillez les propositions des autres et avancez les vôtres avec tact.



RÈGLES DU JEU

ORGANISATION

Les dés Fate

Le cœur du système tourne autour d'un dé à six faces spécial, doté de deux faces + « les succès », de deux faces - (les tactiques) et de deux faces vides (neutres).

Si vous ne disposez d'aucun dé Fate, il suffit d'utiliser un dé à six faces standard. Les faces 1 et 2 sont des résultats neutres. Les faces 3 et 4 correspondent à des moins. Les faces 5 et 6 sont des succès. Les magasins de jeux vendent souvent des dés vierges en bois colorés : un marqueur et le tour est joué.

Les autres dés

Le dé à vingt faces (D20) servira à déterminer l'initiative.

Munissez-vous d'un set de dés complet (D4 à D20). Ils serviront à des tirages dans des tables aléatoires et à vérifier l'épuisement des ressources.

Cartes, illustrations et jetons

De nombreuses cartes et illustrations vous seront fournies. Toutefois, vous pouvez considérer que le théâtre de l'esprit est le premier outil d'Amaranthe. Décrivez avant de montrer une illustration. Gardez les jetons ou les cartes pour faciliter la compréhension d'un combat ou d'une exploration.

Carte de l'île

Découpez ou dessinez la carte de l'île pour la dévoiler au fur et à mesure des expéditions. Libre aux joueuses de nommer chaque case, de même que la faune et la flore découvertes.

Table ouverte

Les joueuses s'inscrivent pour une séance, qui sera donc une expédition. La séance suivante pourra accueillir d'autres joueuses qui auront lu ou non le rapport des expéditions précédentes.

Chacune peut jouer à la fréquence qui lui convient et avec l'investissement de son choix.

Rapports

Une joueuse sera volontaire pour écrire un rapport sommaire de l'expédition, et ce, dès le lendemain de la séance. Une liste des découvertes marquantes est suffisante et conseillée. Un peu de littérature est toujours bienvenue, mais ne devrait pas noyer les informations clefs.

Les règles d'Amaranthe sont un hack de la version de base de PeP.

PeP est un système puissant qui a l'avantage d'être facilement modulable.

Vous pouvez utiliser les règles PeP d'origine et y ajouter des modules de votre choix.

Vous pouvez les télécharger gratuitement sur

Pepinside.com



RÈGLES DE BASE

Caractéristiques

Chaque personnage dispose de 4 caractéristiques.

Un humain moyen dispose d'un score de 2.

Vigueur : force physique. Enfoncer une porte, courir jusqu'au matin.

Agilité : coordination, réflexes. Se rattraper à une branche, se cacher dans un buisson.

Sensibilité : perception, dextérité. Tirer avec un arc, repérer un bruit de clefs dans une poche.

Esprit : intelligence, volonté. Négocier un troc, résister à une séance de torture.

Compétences

Sous chaque caractéristique, on trouve plusieurs compétences.

Athlétisme : course, natation, etc.

Combat : combat à l'arme lourde avec Vigueur, combat à l'arme légère avec Agilité.

Endurance : apnée, résister à la faim, etc.

Équilibre : marcher sur un fil, se rattraper à une branche, etc.

Esquive : éviter toutes les attaques durant un round.

Furtivité : se déplacer en silence, effacer ses traces, etc.

Tir : tirer avec les armes à distance.

Fouille : déceler un piège, chercher un passage secret, etc.

Scouting : se repérer, survivre dans la nature, etc.

Érudition : bricoler un mécanisme, apprendre une langue, etc.

Médecine : premiers secours, chirurgie, herboristerie, etc.

Persuasion : convaincre, menacer, mentir, etc.

Caractéristiques secondaires

Vitalité (PV) : Vigueur + Endurance.

Armure (A) : score fourni par l'armure portée ou l'armure naturelle de certaines créatures.

Mobilité (M) : Agilité + Équilibre - Armure.

Point de héros : 1 point renouvelé à chaque expédition.

Cœur : Esprit + Érudition

Le Cœur

Le Cœur représente le sang-froid d'un personnage face à une situation nouvelle et effrayante.

Il fonctionne comme une compétence. En tant que MJ, vous devriez demander un jet lorsque les personnages feront face à un événement nouveau. Au fur et à mesure, les héros devraient s'habituer à beaucoup de dangers présents sur l'île.

En cas d'échec lors d'un jet de Cœur, le personnage est paralysé et ne peut pas agir durant 1 round.

La MJ n'a pas besoin de décrire les émotions et la réaction du personnage à la place de la joueuse.

Point de héros

Une fois par séance, une joueuse peut dépenser son point de héros pour obtenir un des effets suivants :

- Relancer tout ou partie d'un jet de dés.
- Éviter une Blessure et perdre un seul point de Vitalité à la place.

Action triviale

Quand une action semble dans les cordes d'un personnage, la MJ pourra favoriser la fiction et la table se passera d'un jet : l'action réussit. Cependant, à Amaranthe, les circonstances des explorations et la pression du temps qui s'écoule peuvent facilement justifier un jet.

Faire un jet

Lorsque l'issue d'une action est incertaine, la joueuse effectuera un jet en lançant un nombre de dés égal à :

Caractéristique + compétence (plus ou moins les facilités ou difficultés imposées par la MJ)

Un succès = réussite de l'objectif principal.

Facilité/Difficulté	
Très facile	+ 2D
Facile	+ 1D
Difficile	- 1D
Très difficile	- 2D



Dynamique des dés de risques

- ☞ *« Je prends le pont de cordes pour échapper à mes poursuivants. »*
- ☞ **Je n'ai aucun succès.**
- ☞ *« Je tranche une corde pour déséquilibrer le pont. »*
- ☞ **Le dé de risque fait un crâne.**
- ☞ *« Je coupe toutes les cordes derrière moi. »*
- ☞ **Le dé de risque fait un succès.**
- ☞ **La MJ détermine que je reste accroché tant bien que mal, mais que mes rations chutent dans le ravin.**
- ☞ *Reste à savoir comment remonter.*

Succès excédentaires

Une joueuse peut utiliser tout succès excédentaire pour accomplir un objectif complémentaire du premier.

Souvent, il épargnera d'autres jets potentiels.

- ☞ Je crochète la porte (objectif principal), et je le fais plutôt rapidement (succès excédentaire) et sans bruit (autre succès excédentaire).
- ☞ Ce piège que j'ai repéré, puis-je savoir comment il se désamorce grâce à mon succès excédentaire ?
- ☞ Je m'approche du camp sans me faire voir, et je m'assure un moyen de revenir discrètement (succès excédentaire).

Échouer

Un échec est l'opportunité d'ajouter une complication. Malgré les efforts du personnage, la situation s'avère pire que prévue. L'échec est donc un moyen de rendre l'aventure plus palpitante et les héros plus méritants.

De plus, un échec oblige à considérer une autre stratégie pour parvenir à ses fins. Retenter la même stratégie sera automatiquement un échec. Cela encourage donc la créativité des joueuses.

Prendre des risques

Face au constat que la situation lui échappe, un personnage pourra presque toujours prendre des risques. décrira les actions plus audacieuses tentées par son personnage et lancera un dé supplémentaire. Cette action peut être reproduite 3 fois maximum.

En cas de succès, l'action est une réussite.

En revanche, une face neutre sur un dé, appelée "crâne", autorisera la MJ à ajouter une complication supplémentaire.

Attention ! Deux crânes sur un même jet signifient un danger potentiellement mortel. Trois crânes seront bien souvent synonymes d'une complication pouvant conduire le personnage à une fin tragique.

LE COMBAT

Utiliser une grille

En cas d'utilisation de plans et de jetons ou figurines, les distances en combat sont mesurées à l'aide d'une unité de mesure appelée « case », qui correspond à deux mètres.

Le round

Lors d'une scène de combat, le temps est mesuré sous forme de rounds. Ceux-ci ont une durée de cinq secondes et représentent une série de mouvements, d'échanges de coups et d'esquives.

L'initiative

Lors d'un round de combat, on commence par déterminer l'initiative. Chaque protagoniste tire un D20 et agit dans l'ordre, du plus grand au plus petit.

La phase de mobilité

Ensuite vient la phase de mobilité : les personnages peuvent se déplacer d'un nombre de cases inférieur ou égal à leur Mobilité.

Les déplacements ne se déroulent pas réellement les uns après les autres. L'initiative n'est là que pour déterminer dans quel ordre les joueuses s'expriment.

Le désengagement

Un personnage qui se situe dans une case adjacente d'un adversaire est dit « engagé ». Ainsi, se désengager d'un combat consiste tout simplement à s'éloigner de son adversaire. Le désengagement se fait pendant la phase de mobilité. L'adversaire peut vous suivre et vous rattraper s'il a assez de Mobilité.

Cette notion a quelques conséquences mécaniques. La principale concerne la Mobilité : un personnage perd un point de Mobilité par adversaire qui l'engage.

Permissivité

Le système PeP est permissif.

Laissez les joueuses déclarer leurs actions et utiliser leurs succès le plus librement possible lors de la phase d'engagement.

La phase d'engagement

Ensuite a lieu la phase d'engagement : chaque personnage peut effectuer son action de combat dans l'ordre de l'initiative. Un personnage attaqué joue immédiatement sans attendre son initiative.

Actions de combat

Le personnage engagé en combat entreprend ses actions selon les règles suivantes :

UNE SEULE ACTION PRINCIPALE

Il ne peut y avoir qu'une seule action de combat dans un round, donnant lieu à un seul jet de dés :

- ☞ Une attaque au contact, réalisée à mains nues ou avec une arme en utilisant la compétence Combat.
- ☞ Une attaque à distance, réalisée avec une arme en utilisant la compétence Tir.
- ☞ Une esquive, avec la compétence Esquive. Chaque adversaire devra surclasser le jet du personnage pour espérer lui infliger des dégâts. Un combattant qui esquive ne peut pas occasionner de dégâts.

Chaque protagoniste fait son jet, comptabilise les succès obtenus et retranche les succès opposés par l'adversaire. Si l'un des deux parvient à obtenir plus de succès que son adversaire, il le surclasse : ses succès excédentaires sont convertis en dégâts.

PLUSIEURS ACTIONS SECONDAIRES

Le personnage peut aussi effectuer des actions secondaires, telles que dégainer une arme, boire une potion, ouvrir une porte. À la différence de l'action principale, le nombre d'actions secondaires n'est pas limité.

En fonction de la difficulté de l'action secondaire voulue, la MJ décidera si l'action est réalisable et lui attribuera un coût qui devra être payé sur le jet d'action principale. Ce sont les résultats « - » (tactiques) qui serviront aux actions secondaires.

La MJ peut parfois décider que des actions telles que communiquer avec ses alliés, observer la situation, remarquer un détail, sont des actions secondaires qui nécessitent l'utilisation d'un résultat « - » (tactique) du jet d'action principale.



Un contre plusieurs

Lorsqu'un combattant est seul face à plusieurs, la méthode de résolution est simple : tous les protagonistes font leur jet (en transparence) et le combattant solitaire répartit ses succès sur ses adversaires à sa convenance.

Plusieurs contre plusieurs

Comme dans un combat à un contre plusieurs, les protagonistes doivent tous faire leur jet d'action de combat dès le début de la phase d'engagement. Ils agissent ensuite à tour de rôle, dans l'ordre de l'initiative.

Chacun à leur tour, les protagonistes décident de l'utilisation qu'ils font de leurs succès et de la répartition éventuelle sur plusieurs cibles.

Chaque cible attaquée à la possibilité de consommer ses propres succès pour se défendre. S'il lui en reste après cela, elle pourra les utiliser quand son tour de jouer viendra.

Armes

Armes de bases

Dans les règles de base, les armes se comportent toutes de la même manière : un succès = un point de dégât.

Mains nues

Le combat à mains nues présente un malus de deux dés contre n'importe quelle arme.

Armes à distance

Les armes de tir et de jet permettent d'attaquer à distance mais sont soumises à des modificateurs liées aux circonstances. Ces difficultés sont cumulables. On appliquera une difficulté cumulative dans les cas suivants :

- ☞ Cible à plus de 10 mètres.
- ☞ Cible engagée en combat (ou mobile).
- ☞ Cible derrière un abri.
- ☞ Cible de taille réduite.

Armes à feu

Une arme à feu impose une difficulté supplémentaire à l'usage mais ignore un point d'armure.

Armure

Une armure pirmalienne offre 1 point de protection contre toute attaque (sauf celles qui négligent l'armure).

En revanche, elle impose une difficulté à tous les jets concernant des actions physiques.

De plus, elle diminue la mobilité de 1.



DÉGÂTS ET MORT

Amaranthe est un jeu avec une forte létalité.

Nous conseillons de faire dès le départ deux personnages pour pouvoir remplacer le premier rapidement en cas de mort ou de Blessure. De plus, cela avertira les joueuses peu habituées à ce type de jeux.

Zéro point de Vitalité

Lorsqu'il tombe à zéro point de Vitalité ou moins, un personnage peut continuer d'agir. Il doit pour cela réussir un test d'Esprit (sans difficulté) au début de chaque tentative d'action de sa part (en combat, au début de chaque round). Quand il rate son jet ou cesse de résister, il est à l'agonie.

Agonie

Un personnage à l'agonie ne peut plus agir.

S'il a reçu un état Blessé, impliquant une « Hémorragie », il doit faire un test d'endurance au début de chaque tour (sans oublier les difficultés, liées à d'éventuelles Blessures par exemple.)

En cas d'échec, il perd un point de Vitalité supplémentaire.

Vitalité négative

Quand un personnage atteint un score négatif égal à son score de Vigueur, il meurt.

Perdre de la Vitalité

Tout dégât reçu fait perdre un point de Vitalité.

Lorsqu'un personnage reçoit deux dégâts ou plus, d'une même source, il reçoit en plus un état « Blessé ».

Blessure

Un état Blessé signifie deux choses :

Difficulté : le personnage a une difficulté permanente à toutes ses actions, jusqu'à la guérison.

Hémorragie : s'il tombe à zéro point de Vitalité, le personnage va continuer de perdre des points de Vitalité, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.

Soins

Chaque succès sur un jet de médecine peut rendre un point de Vitalité.

Un succès peut également être utilisé pour stopper une « Hémorragie ».

En cas de **Blessure**, la difficulté perdurera jusqu'à la guérison naturelle ou un soin particulier (herbes, magie, etc.)

Guérison naturelle

Une nuit de sommeil dans de bonnes conditions et en utilisant une ration supplémentaire permet de récupérer 1 PV.

La guérison naturelle des Blessures pourra empêcher un personnage de participer à quelques expéditions selon l'arbitrage de la MJ.

ÉTATS DE HANDICAP

Les états de handicap sont des conditions qui peuvent s'appliquer à une créature. Le Handicap prend effet immédiatement et le personnage le subit jusqu'à sa prochaine action principale, incluse.

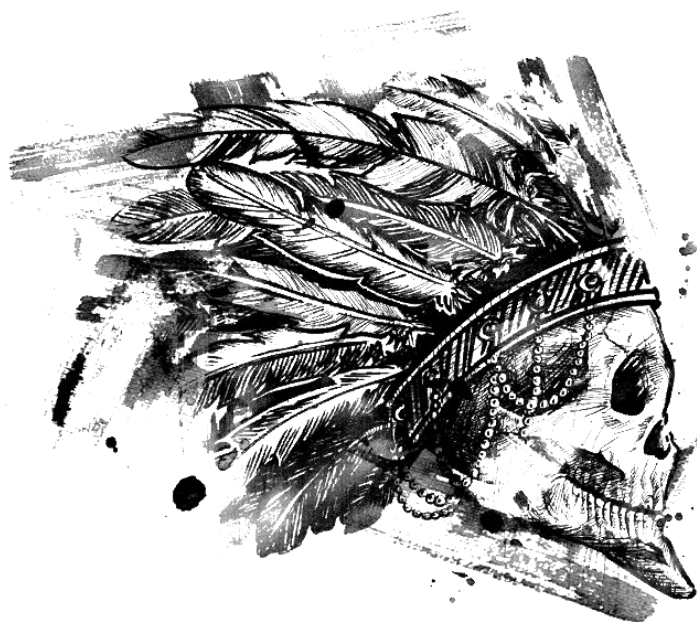
États de Handicap	
Affaibli	1 difficulté au jet d'attaque.
Aveuglé	Impossible d'agir à distance.
Blessé	Règle spéciale : voir Blessure. Chaque Blessure impose un malus.
Confus	Ne peut pas infliger de dégâts.
Désarmé	Ne peut pas utiliser de talents d'armes ou de capacité spéciale.
Déséquilibré	Reçoit un malus de mobilité de 2.
Épuisé	1 difficulté générique jusqu'au prochain repos.
Exposé	Perd toute protection d'armure.
Immobilisé	Impossible de se déplacer ou d'esquiver.
Vulnérable	Reçoit des dégâts majorés de 1 point.

Crânes en Combat

En cas de prise de risques et de **crânes** en combat, il est possible pour la MJ d'interpréter la situation, ou de choisir de tirer un effet dans la table suivante.

D20	Crânes en combat
1	1 PV perdu
2-4	Aveuglé
5-6	Confus
7-9	Désarmé
10-12	Déséquilibré
13-15	Exposé
16-18	Immobilisé
19-20	Vulnérable

L'utilisation des crânes en combat vous fera gagner en rythme et en souplesse, mais gardez en tête que vous pouvez toujours prévenir vos joueuses que vous pourriez reprendre la main sur les conséquences dans certaines situations.



TALENTS D'ARMES

Ce module propose des règles concernant les armes que vous pouvez introduire après quelques séances.

Fonctionnement des armes

Lorsqu'un personnage utilise une arme, il peut utiliser les **tactiques** « - » de son jet d'ACTION PRINCIPALE.

Il peut alors stocker les **tactiques** sur ses armes à l'aide de marqueurs ou de dés.

Lorsque les **tactiques** égalisent le coût d'activation de l'arme, ils ne peuvent plus être stockés jusqu'à activation. Ils peuvent alors être dépensés pour activer le talent de l'arme, une fois par round seulement.

Arme	Talent	Coût
Arc	Occasionne une attaque supplémentaire à 1+ sur un adversaire.	3
Arbalète	Néglige 1 point d'Armure de l'adversaire surclassé.	3
Arme à deux mains *	+ 1 dégât sur un adversaire surclassé. S'ajoute au talent de l'arme à une main correspondante (l'arme ne se manie qu'à deux mains).	+1
Bâton (m)	Gagne deux dés bonus sur un jet d'Esquive.	3
Bouclier *	Transforme une Blessure occasionnée par 2 dégâts en une simple perte de 2 PV. Peut casser le bouclier pour annuler la perte de PV.	1
Épée courte (l)	Annule 1 succès d'une attaque qui le surclasse.	4
Épée longue (m)	Annule l'usage d'un talent ou une capacité d'un adversaire qui vous cible.	3
Dague (l)	Endurer 1 PV pour faire un bonus d'un dégât sur un adversaire surclassé.	1
Fusil	Un adversaire ne peut faire de dégâts, sinon il reçoit une attaque à 2+.	4
Hache (m)	L'adversaire relance 1 succès de son attaque.	2
Harpon *	+3 dégâts sur un adversaire surclassé.	8
Lance (m)	Ignore l'adversaire qui a le moins de succès pour ce tour.	4
Masse *	Supprime 1 point d'Armure définitivement à un adversaire surclassé.	5
Pistolet	Donne un jeton tactique à un allié engagé avec l'adversaire.	1
Rapière (l)	Néglige 1 point d'Armure de l'adversaire surclassé.	3
Sabre (m)	Occasionne une attaque d'opportunité à 2+ sur un adversaire.	5

*Arme lourde

(l)Arme légère

(m)Arme mixte pouvant être maniée sous Vigueur ET sous Agilité

CRÉER UN PERSONNAGE

Caractéristiques

Lancer 1D12 pour chaque caractéristique, dans l'ordre.

D12	Caractéristique
1	1
2-7	2
8-11	3
12	4

Si le total des caractéristiques est inférieur à 8 ou si deux scores sont à 1, vous pouvez relancer.

Compétences

Répartissez 5 points d'expérience dans les compétences +1 point pour chaque point d'expérience gagné par l'équipage. Tous les personnages ont en permanence le même nombre de points.

Le coût d'un niveau est égal au niveau que l'on souhaite obtenir (monter médecine de +1 à +2 coûte donc 2).

Le niveau +3 coûte donc au total 6 points (1 + 2 + 3).

Caractéristiques secondaires

Calculez ses caractéristiques secondaires.

Vitalité (PV) : Vigueur + Endurance

Mobilité (M) : Agilité + Équilibre - Armure

Cœur : Esprit + Érudition

Expérience

La distribution d'expérience est envisagée au rythme d'un point par expédition. L'expérience est collective. Elle représente tout autant l'endurcissement des personnages que le fruit du travail de l'équipage pour mieux s'organiser face aux dangers.

Au début de chaque séance, les joueuses peuvent investir leurs points selon le barème suivant.

Coûts en points d'expérience	
Monter une caractéristique de 1 point	Score à atteindre × 2
Monter une compétence de 1 point	Score à atteindre × 1

Décrivez votre personnage

Voici quelques questions qui peuvent vous aider à le décrire, mais ce sont ses actions durant la partie qui étofferont son caractère.

- ☞ Est-ce sa première expédition en mer ?
- ☞ Est-il originaire d'une île extérieure ou plus proche de la capitale Pirmal ?
- ☞ Pourquoi avoir rejoint Achab et depuis combien de temps ?
- ☞ À quoi ressemble-t-il ?

Rôle d'équipage

Choisissez son métier à bord (dans la limite des stocks disponibles).

- ☞ Second – 1
- ☞ Quartier-maître – 2
- ☞ Navigateur (ou timonier) – 1
- ☞ Barbier-Chirurgien – 1
- ☞ Charpentier – 1
- ☞ Voilier – 1 (s'occupe des voiles)
- ☞ Intendant – 1
- ☞ Maître Coq – 1
- ☞ Commis – 1
- ☞ Fourrageur – 2 (chassent une fois à terre)
- ☞ Maître artilleur – 1
- ☞ Artilleur – 3
- ☞ Vigie – 3
- ☞ Harponneur – 2
- ☞ Gabier – 4 (montent dans la mature)
- ☞ Baleinier – 6 (rament dans les baleinières)
- ☞ Matelot – 4
- ☞ Mousse – 3
- ☞ Prêtre – 1
- ☞ Passager – 1 (verrouillé)
- ☞ Passager clandestin – 1

Tenez à jour la liste des membres connus de l'équipage, des décès et des disparus et partagez là à vos joueuses.

ÉQUIPEMENT

La fiche de suivi du matériel disponible à bord se trouve sur la page de l'*Amaranthe* (case 17).

Encombrement

Chaque personnage dispose d'un nombre d'emplacements disponibles. Il ne peut pas porter plus d'objets qu'il n'a d'emplacements.

Nombre d'emplacements = Vigueur + 5

Kit de départ

Les personnages peuvent choisir ce qu'ils prennent dans ces objets de base :

- ☞ Couteau de marin
- ☞ 1 arme ou 2 au choix selon disponibilités
- ☞ Armure pormalienne
- ☞ Briquet + Torche (D4)
- ☞ Ration (D6)
- ☞ Équipement de bivouac (pour le groupe)

Dé d'usage

Amaranthe utilise les dés d'usage pour savoir si une ressource s'amenuise ou si un équipement s'abîme.

Lors de l'utilisation de certains objets, la joueuse devra lancer le dé d'usage associé.

Sur un score de 1 à 3, le dé d'usage passera au dé de rang inférieur. Lorsqu'un D4 fait de même, la ressource est épuisée.

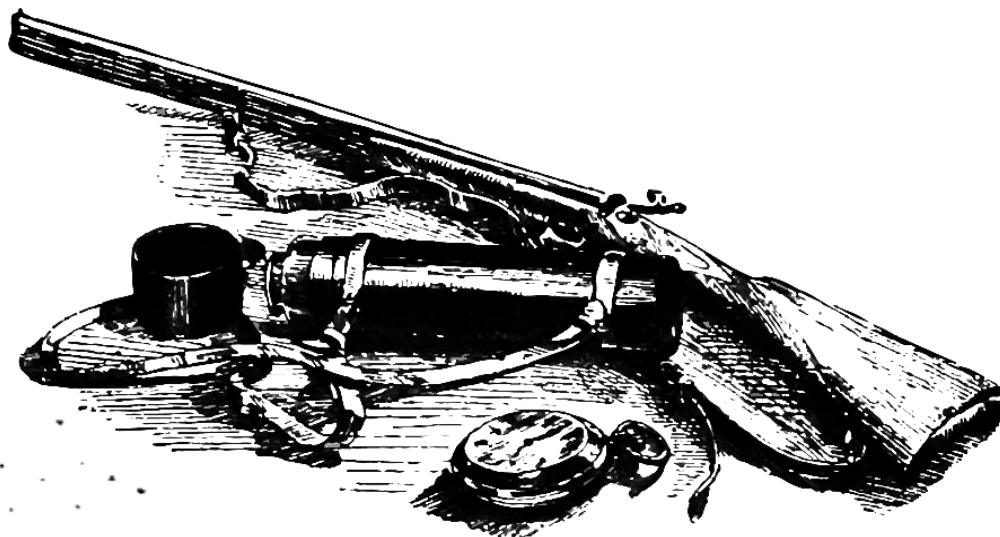
D20 > D12 > D10 > D8 > D6 > D4 > Inutilisable ou épuisé

Équipement supplémentaire

Au fur et à mesure des expéditions et des découvertes, le butin récupéré viendra élargir cette liste.

Il est possible de choisir ou de tirer au hasard (Conseillé pour les premières expéditions).

Équipement	
1	Grand crochet en métal
2	Bougies de graisse de narval (D4)
3	Manteau de pluie long et ciré
4	Outils de crochetage (D4)
5	Sac de craies (D6)
6	Flasque d'alcool de l'archipel (D4)
7	Champignons psychoactifs
8	Colle de calfatage (D6)
9	Chausse-trappe (D6)
10	Herbes médicinales (D4)
11	Flasque d'huile de cachalot (D4)
12	Corde (D6)
13	Miroir de poche porte-bonheur
14	Piège à rat et son rat crevé
15	Torche (D6)
16	Sifflet taillé dans un os de requin
17	Pitons d'escalade (D8)
18	Plume, encre et papier (D6)
19	Instrument ou symbole religieux
20	Singe domestique (1 seul en tout)



Nom :

Rôle à bord :

Surnom :

- Vigueur, le personnage est décédé



Vitalité :



L'armure réduit les dégâts

Blessures :

Vigueur



Agilité



Sensibilité



Esprit



Combat

Équilibre

Tir

Érudition

Athlétisme

Esquive

Fouille

Médecine

Endurance

Furtivité

Scouting

Persuasion

Vitalité



Vigueur + Endurance

Mobilité



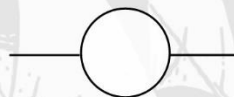
Agilité + Équilibre - Protection

Points de héros



Un par expédition

Coeur



Esprit + Érudition

Équipement : Emplacements = Vigueur +5

-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Utilisez un dé pour compter vos jetons tactiques

Talents d'armes :

	Compteur Jetons Tactique
	Compteur Jetons Tactique

Difficultés :

+2

Très facile

+1

Facile

-1

Difficile

-2

Très difficile

Expérience



Amaranthe

Nom : _____

Rôle à bord : _____

Surnom : _____

- Vigueur, le personnage est décédé

Vitalité : 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5



L'armure réduit les dégâts

Blessures : _____

Vigueur



Combat _____

Athlétisme _____

Endurance _____

Agilité



Équilibre _____

Esquive _____

Furtivité _____

Sensibilité



Tir _____

Fouille _____

Scouting _____

Esprit

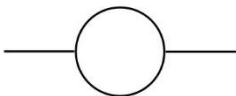


Érudition _____

Médecine _____

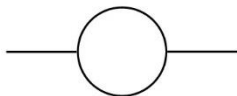
Persuasion _____

Vitalité



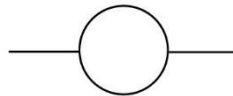
Vigueur + Endurance

Mobilité



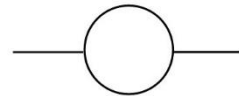
Agilité + Équilibre -
Protection

Points de héros



Un par expédition

Coeur



Esprit + Érudition

Équipement : Emplacements = Vigueur +5

-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Utilisez un dé pour compter vos jetons tactiques

Talents d'armes :

	Compteur Jetons Tactique
	Compteur Jetons Tactique

Difficultés :

+2 Très facile **+1** Facile **-1** Difficile **-2** Très difficile

Expérience



Le vent commençait à hurler, les vagues entrechoquaient leurs boucliers ; le grain rugissait, sautait, craquait autour de nous comme un feu blanc sur la prairie, un feu dans lequel nous brûlions sans être consumés, immortels dans la gueule même de la mort !

Herman Melville - Moby Dick



Amaranthe
pepinside.com