

BL
Brumelance
JEU DE RÔLE IMMERSIF

ça va bien aller!

V 1.12



Créé par:

Sébastien Thomas-Roy - Jennifer Corbeil

Avec l'aide de:

Alex Nellis - Mikaël Poirier - Julien Drainville - Nathalie Drouin - Marine Guion - Marilyse Allard

Photographie:

Justine B. Couture - Ear to sea studios - Dany St-Georges - Marc-André Nadeau - Bruno Ethier

Table des matières

CRÉATION DE PERSONNAGE5

Matériel.....	5
ÉQUIPEMENT DE DÉPART	5
Militaire.....	5
Brigand.....	5
Mystique	5
Artisan.....	5
Médecin	5
Croyant.....	5
NIVEAU SUPÉRIEUR	6
Niveau supérieur à 1....	6
MATÉRIEL TRANSPORTÉ.....	6
Surchargé.....	6
Très surchargé.....	6

HISTOIRE.....6

JOUER SON PERSONNAGE.....	7
NIVEAU DE DÉPART	7
1 ^{ère} Méthode.....	7
2 ^e Méthode.....	7
3 ^e Méthode.....	7
PRÉREQUIS DES CLASSES	8
Achat selon les Tiers	8
Achat croissant	8
Achat multiple	8
MAÎTRE DANS UNE CLASSE	8
SCÈNES ET UTILISATIONS	8
TEMPS DE REPOS	8

MILITAIRE9

Coup puissant.....	9
Spécialisation de l'armure	9
Expertise de siège.....	9
Téméraire.....	9
Coup destructeur.....	9
Dur à cuir	9
Spécialisation aux boucliers	9
Perfection à l'arme	9

BRIGAND.....9

Engourdissement.....	9
Assommer	9
Torture.....	9
Parade.....	9
Coup critique.....	9
Coup sournois	9
Sabotage	9
Égorgement.....	9

MYSTIQUE 10

Mysticisme 1.....	10
Mysticisme 2.....	10
Connaissance mystique	10
Point d'énergie	10
École avancée 1	10
École avancée 2	10
Catalyste de combat..	10
Spécialisation Mystique	10

ARTISAN..... 10

Réparation sommaire	10
Commerce	10
Aiguisage	10
Réparation.....	10
Talents.....	10
Ingénieur	10
Renfort	10
Entretien	10

MÉDECIN 11

Alchimie 1.....	11
Alchimie 2.....	11
Chimie.....	11
Soins complexes.....	11
Alchimie 3.....	11
Alchimie 4.....	11
Apothicaire	11
Chirurgien.....	11

CROYANT 11

Prêtrise 1	11
Prêtrise 2	11
Communion.....	11
Théologie.....	11
Prêtrise 3	11
Prêtrise 4	11
Messes supplémentaire	11
Champion	11

HABILETÉ ET SPÉCIALISATION 12

Artisanat.....	12
Expert en falsification	12
Mécanisme	12
Métier	12
Dédication	12
Minutieux.....	12
Réparation rapide	12
Connaissance du marché	12
Pièges.....	12
Expertise d'un métier	12
Athlétisme.....	13
Athlète incontesté	13

Costaud.....	13
Engagement.....	13
Grimpeur	13
Lanceur surdoué.....	13
Résistant	13

Charisme 13

Affinité animale.....	13
Affinité sociale.....	13
Artiste	13
Bénéfice du doute	13
Feinte.....	13
Provocation.....	13
Corruption	13
Déguisement.....	13
Figure inspirante	13

Finesse 14

Camouflage.....	14
Dégagement.....	14
Rapidité	14
Larcin rapide	14
Poches secrètes.....	14
Science du désarmement.....	14

Intellect 14

Aide pertinente	14
Détective	14
Guérisseur.....	14
Réaction rapide	14
Adaptation.....	14
Rituel	14
Contrôle de soi	14
Maximisation d'effort	14
Mémoire spectaculaire	14

Perception 15

Fouille	15
Lire sur les lèvres	15
Ouïe fine	15
Pistage	15
Vigilance	15
Vision parfaite	15
Aisance dans le noir...	15
Précision avancée.....	15
Sens du danger.....	15

NIVEAU DE DIFFICULTÉ 15

ÉVOLUTION.....16

COMA16

MORT16

CONVALESCENCE16

ARMES.....17

ARMURES ET BOUCLERS18

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER 19

COMBAT21	<i>Paralysé25</i>	ALCHIMIE.....31
<i>Round 21</i>	<i>Peur25</i>	ALCHIMIE 1..... 31
<i>Tour..... 21</i>	<i>Rage25</i>	Baume de guérison.... 31
<i>Premier round..... 21</i>	<i>Surchargé.....25</i>	Poison d'infection*.... 31
<i>Mouvement..... 21</i>	<i>Surpris.....25</i>	Poudre fortifiante..... 31
<i>Action..... 21</i>	<i>Traumatisme.....25</i>	Tube éblouissant 31
<i>Attaquer..... 21</i>	<i>Très surchargé..... 25</i>	Poudre corrosive 31
<i>Attendre 21</i>	AIDE AU MAÎTRE DE JEU..... 26	ALCHIMIE 2..... 31
<i>Attaquer avec son</i>	<i>Réussite totale26</i>	Sirop curatif 31
<i>bouclier 22</i>	<i>Réussite partielle.....26</i>	Onguent amorphe* ... 31
<i>Parler/crier..... 22</i>	<i>Échec total26</i>	Chloroforme..... 31
<i>Lâcher un objet..... 22</i>	<i>Succès critique.....26</i>	Pâte métallique..... 31
<i>Position défensive..... 22</i>	<i>Conséquences26</i>	Potion de charme 31
<i>Avantage ou</i>	<i>Résistance.....26</i>	ALCHIMIE 3..... 32
<i>désavantage..... 22</i>	<i>Éterniser les effets</i>	Huile de paralysie* 32
<i>Surprise 22</i>	<i>négatifs.....26</i>	Baume curatif supérieur
<i>Point de vie (PV)..... 22</i>	<i>Narration des joueurs.26</i> 32
<i>Jet de groupe 23</i>	<i>Repos des aventuriers.27</i>	Pâte d'acier 32
<i>Aide et nuisance..... 23</i>	<i>Jouer sur un échiquier.27</i>	Élixir revigorant..... 32
<i>Enchantement 23</i>	<i>Météo27</i>	Feu grégeois..... 32
EFFETS DE JEU24	<i>Expérimentation.....27</i>	ALCHIMIE 4..... 32
<i>Apaisement 24</i>	<i>Objet magique27</i>	Poudre explosive..... 32
<i>Au sol 24</i>	LA BRUME..... 28	Sirop curatif tonifié.... 32
<i>Aveuglé 24</i>	LES ENGEANCES28	Venin d'abandon* 32
<i>Brise arme 24</i>	LES MARQUES28	Infusion des preux..... 32
<i>Brise bouclier..... 24</i>	BLESSER LES ENGEANCES28	Élixir de chance 32
<i>Colère..... 24</i>	MÉTIERS..... 29	PRÊTRISE.....33
<i>Confus..... 24</i>	<i>Métiers de récolte29</i>	PRÊTRISE 1 33
<i>Contrôle mental..... 24</i>	Mineur 29	Frappe Céleste 33
<i>Désarmement..... 24</i>	Bûcheron 29	Miracle..... 33
<i>Effroi 24</i>	Chasseur..... 29	Radiance 33
<i>Empoisonné..... 24</i>	Éleveur de bétail 29	Confession 33
<i>Engagé 24</i>	Fermier 29	Frappe raisonnable ... 33
<i>Engourdissement..... 24</i>	<i>Métiers de</i>	PRÊTRISE 2 33
<i>Étourdi..... 25</i>	<i>transformation.....29</i>	Souffle de guérison.... 33
<i>Faiblesse..... 25</i>	Forgeron..... 29	Écu spirituel 33
<i>Hémorragie 25</i>	Tisseur 29	Bravoure divine 33
<i>Héroïque..... 25</i>	Menuisier 29	Ancrage divin 33
<i>Inconscient 25</i>	Brasseur 29	Alerte divine..... 33
<i>Immobilisé..... 25</i>	Cuisinier 29	PRÊTRISE 3 34
<i>Impulsion..... 25</i>	PIÈGE..... 30	Fendoir céleste..... 34
<i>Lenteur..... 25</i>	Alarme de passage 30	Impact céleste..... 34
<i>Magique..... 25</i>	Alarme de périmètre. 30	Parade céleste..... 34
<i>Malade..... 25</i>	Trappe à filet 30	Vigueur spirituelle 34
<i>Membre brisé 25</i>	Pièges à petit gibier... 30	Arme sainte..... 34
<i>Panique..... 25</i>	Trou..... 30	PRÊTRISE 4 34
	Arbalète cachée 30	Chante-lame..... 34
	Pique de sol 30	Rempart spirituel..... 34
		Exorcisme..... 34
		Protection spirituelle. 34
		Protection céleste 34

BONUS DE CHAMPION.....	34
Stoïcisme de Werden.....	34
Voies de Forsvar.....	34
Dogmatisme de Vinëren	34
Cycle des Quatre.....	34
Église Bradorienne.....	34
MYSTICISME	35
MYSTICISME 1	35
Détection de la magie*	35
Lueur.....	35
Armure magique mineure	35
Arme brûlante.....	35
Courage.....	35
Régénération mineure.....	35
MYSTICISME 2	35
Frappe glaciale*.....	35
Voile d'oubli mineur*	35
Frappe kinétique*.....	35
Faiblesse*.....	35
Écu de pierre.....	35
Sommeil*	35
ÉCOLE AVANCÉE 1.....	36

<i>Abjuration</i>	36
Armure astrale.....	36
Purification astrale mineure.....	36
Sceau astral	36
<i>Évocation</i>	36
Identification de la magie*.....	36
Armure magique majeure.....	36
Étouffement*.....	36
<i>Songe</i>	36
Phobie mineure*.....	36
Torture de l'esprit*	36
Motivation incontestable.....	36
<i>Écarlate</i>	36
Étoffe de sang.....	36
Blessure sanglante*	36
Poison pourpre*	36
<i>Runisme</i>	36
Protection runique.....	36
Rune de réparation*	36
Alliage majeur.....	36
ÉCOLE AVANCÉE 2	37

<i>Abjuration</i>	37
Coquille astrale	37
Dissipation des protections*.....	37
Marquage astral	37
<i>Évocation</i>	37
Arme enflammée.....	37
Enchevêtrement*.....	37
Poigne glaciale*.....	37
<i>Songe</i>	37
Protecteur désigné*	37
Lucidité.....	37
Vision cauchemardesque*	37
<i>Écarlate</i>	37
Drain de vie majeur*	37
Soin écarlate*	37
Rage de sang	37
<i>Runisme</i>	37
Rune de protection.....	37
Arme acérée.....	37
Écu de fer.....	37
FEUILLE DE PERSONNAGE	38



Création de personnage

Si vous ignorez les renseignements de base concernant Brumelance, veuillez-vous référer au site web : <https://brumelance.com/>

Matériel : Pour jouer à JDR-BL, vous aurez besoin de deux dés à huit faces et deux dés à six faces en plus de la **feuille de personnage** qui figure à la dernière page de ce document.

Pour débiter, vous devrez choisir une **RACE** parmi les suivantes : Humain, Alfar, Douaris/Malendrin et Orc. Normalement, seuls les personnages Orc bénéficient d'un point de vie supplémentaire lors du Grandeur Nature. Pour ce jeu de table, malheureusement, ils ne bénéficieront pas de ce bonus.

Choisissez ensuite une religion, car la foi est essentielle dans l'univers de Brumelance. Il vous sera donc impossible de seulement dire – « Moué j'suis athé ».

Les **RELIGIONS** sont : Le Stoïcisme de Werden, Les Voies de Forsvar, Le Dogmatisme de Vinëren, Le Cycle des Quatre et L'Église Bradorienne.

Puis, choisissez une **PROVENANCE** entre les suivantes : La Marche Exilée, Les Piliers de Langegarde, Les Cités de Cyriande, Le Royaume de Stahl, Les collines de Varn, Drasilem, La Montagne d'Argent et Le Vigmark.

Choisissez par la suite une **CLASSE DE DÉPART** (décrite plus bas dans ce document) entre : *le Militaire, le Brigand, le Mystique, le Croyant, le Médecin et l'Artisan*.

En dernier lieu, choisissez le **NOM** de votre personnage, ainsi qu'un vice et une vertu qui guideront son comportement durant votre aventure.

Le Maître de Jeu a l'option de faire débiter ses joueurs au niveau désiré. Si vous choisissez le premier niveau, vous commencez avec 2 compétences de Tiers 1 de votre choix dans la même classe, 2 points d'habiletés de niveau 1 et une spécialisation. Tous les personnages commencent également avec **6 points de vie**.

Équipement de départ

Un personnage débute son aventure avec un **équipement d'aventurier, 3 armes et/ou boucliers au choix** ainsi que de l'argent et des objets supplémentaires selon la classe dans laquelle il choisit ses 2 compétences de Tiers 1 au 1^{er} niveau.



Militaire : 160 Cors d'Étain de matériel au choix du personnage et un maximum de 12 points d'armure gratuits.

Brigand : 160 Cors d'Étain de matériel au choix du personnage, du **matériel de crochetage** et un maximum de 8 points d'armure gratuits.

Mystique : 180 Cors d'Étain de matériel au choix du personnage, un **catalyste** de son choix et un maximum de 8 points d'armure gratuits.

Artisan : 180 Cors d'Étain de matériel au choix du personnage, du **matériel de bricoleur** OU du **matériel de forgeron** et un maximum de 8 points d'armure gratuits.

Médecin : 160 Cors d'Étain de matériel au choix du personnage, du **matériel d'alchimie** et un maximum de 8 points d'armure gratuits.

Croyant : 170 Cors d'Étain de matériel au choix du personnage, un **symbole sacré** de son choix et un maximum de 10 points d'armure gratuits.

Niveau supérieur (création)

Un personnage commençant sa carrière **au-dessus du niveau 1** peut s'ajouter 20 Cors d'Étain par niveau supplémentaire sauf si le Maître de Jeu décide d'en donner plus.

Niveau supérieur à 1

Chaque niveau supplémentaire vous donne droit à une **compétence** de classe de votre choix (vous pouvez prendre des compétences dans plusieurs classes différentes), un fragment d'**habileté** (selon le niveau auquel votre habileté est rendue) ou une **spécialisation**.

Matériel transporté

Un personnage n'a pas de réelle limite d'objets qu'il peut transporter durant son aventure. Cependant, il vous est demandé de rester sensé. Un personnage portant 16 points d'armure physique, un bélier portable, deux échelles de 3 mètres en plus de ses armes et de son bouclier devra forcément admettre que son personnage est **très surchargé**. La discrétion de cet état va au Maître de Jeu ou à un joueur qui se déclare lui-même encombré par tout le matériel qu'il porte (l'encombrement peut aussi dépendre de sa condition physique : habileté **athlétisme** du personnage). Voici les malus donnés à un personnage **surchargé** et **très surchargé**:

Surchargé : Réduction de la vitesse de déplacement de 1,5 mètre par mouvement (1 case).

Très surchargé : Réduction de la vitesse de déplacement de 1,5 mètre par mouvement (1 case) et un désavantage à toutes ses actions. Ces malus peuvent s'ajouter à ceux de **surchargé**.

Histoire

Il est conseillé de créer une histoire pour son personnage et de lui donner une personnalité, lui créant ainsi un caractère unique avec son vice et sa vertu. Cette histoire pourrait également vous donner quelques connaissances supplémentaires sur certains endroits, personnes ou légendes. Dans tous les cas, une histoire personnelle doit être validée par le Maître de Jeu.



Jouer son personnage (optionnel)

Bien que cela n'ait aucun réel impact sur le déroulement terrain du jeu de Brumelance, des joueurs pourraient bien vouloir jouer la version JDR de leur propre personnage. Voici trois façons de faire votre fiche de **personnage terrain** de Brumelance.

Niveau de départ

1^{ère} Méthode – Le Maître de Jeu décide tout ! Le Maître de Jeu impose un niveau à ses aventuriers. Simple et efficace, tout le monde commence sur le même pied d'égalité. Vous tentez du mieux que vous pouvez de faire votre **personnage terrain** de Brumelance.

2^e Méthode – Mon expérience fait mon niveau ! Calculez votre nombre de points d'expérience total (ou du moins, une approximation). Divisez le résultat par 30 et arrondissez le total au nombre supérieur. Ceci est le niveau de votre personnage. Faites votre possible pour répartir l'achat des compétences, des spécialisations et des habiletés selon les facultés de votre personnage.

3^e Méthode – Mes habiletés définissent mon niveau ! Parcourez toutes les compétences et écrivez celles que votre personnage possède en jeu. Choisissez ensuite le degré de maîtrise des habiletés et des spécialisations de votre personnage.

- 0 = Ordinaire
- 1 = Bon
- 2 = Excellent
- 3 = Extraordinaire

Normalement, il devrait être très rare de voir des personnages avec des facultés extraordinaires. Notez qu'ici, on ne parle pas de vous mais bien de votre personnage. Après avoir comptabilisé les compétences et les habiletés, identifiez le niveau de votre personnage. Inscrivez ensuite le chiffre obtenu à l'endroit approprié. Il est certain que si vous êtes très compétent dans l'univers du GN, votre personnage aura un niveau démesuré. Si c'est le cas, essayez plutôt la méthode numéro 1 ou 2 et donnez quelques coups de pouce aux endroits qui vous tiennent le plus à cœur. Prenez en considération qu'un personnage ayant été à Brumelance depuis le début des temps ne devrait pas excéder le niveau 15.



Prérequis des classes

Achat selon les Tiers — De manière générale, tous les personnages peuvent sélectionner des compétences de Tiers 1 de chaque classe même si ce n'est pas leur classe de départ.

Une compétence de Tiers 1 est requise pour acheter une compétence de Tiers 2 de cette même classe.

Trois compétences au total de Tiers 1 et 2 sont requises pour l'achat d'une compétence de Tiers 3 de cette même classe.

Achat croissant — Les compétences de niveau nécessitent également l'obtention de leur niveau inférieur. Ainsi, un personnage ne peut pas acheter la compétence **prêtrise 3** sans avoir préalablement acheté **prêtrise 2**. Les rares exceptions figurent dans la description de la compétence.

Achat multiple — Aucune compétence ne peut être achetée plusieurs fois sauf si la description de cette compétence en fait mention.

Maître dans une classe

Un personnage qui cumule 8 compétences ou plus dans une classe obtient le statut de **maître**. Un personnage maître peut choisir une compétence dans la classe où il est maître afin d'augmenter de 1 le nombre d'utilisations qu'il peut en faire. Cette utilisation spéciale peut viser une compétence différente à chaque début de nouvelle scène.

Scènes et utilisations

Plusieurs compétences et spécialisations permettront à des personnages des **utilisations** par **scène**. Une seule utilisation/effet peut être fait durant une attaque sauf mention contraire. Une scène peut durer un laps de temps très court ou au contraire un laps de temps qui semble interminable. On calcule qu'une scène est généralement terminée quand votre personnage est en totale sécurité et qu'il bénéficie d'un **repos complet** de 8 heures. Le Maître de Jeu peut – à tout moment – signaler qu'une nouvelle scène commence même si elle ne remplit pas les critères mentionnés plus haut ou il peut dire aux aventuriers que malgré le **repos complet**, la scène n'est pas terminée.

Une fois une scène achevée, tous les effets qui enchantaient les personnages prennent fin : chaque potion qui n'a pas été achetée chez des marchands devient périmée et n'a plus aucun effet. Attention : certaines potions achetées chez des marchands peuvent avoir une date de péremption plus longue qu'une scène, et il est conseillé au Maître de Jeu de leur fixer une durée limitée dans leur utilisation afin d'éviter une accumulation par les joueurs. Toute utilisation par scène se renouvelle et chaque personnage retrouve 2 points de vie.

Temps de repos

Le **temps de repos** permet aux personnages de passer 30 minutes dans un endroit sans danger. Durant ce temps, ils peuvent faire des actions qui ne demandent aucun effort physique intense comme : se nourrir, réparer leurs armures, faire une sieste, étudier leur livre de magie, effectuer une prière à leur dieu, étudier les plantes dans l'environnement où ils se trouvent, exécuter une ou des messes, ramasser du bois pour le feu, préparer un campement ou tout autre action légère que le Maître de Jeu autorisera. Il est conseillé de laisser un maximum de **temps de repos** en fonction de la longueur de la scène. Le Maître de Jeu peut également décider de redonner des utilisations partielles selon la longueur de la scène.



Militaire



Tiers	Compétences	Effets
1	Coup puissant	Permet au personnage d'augmenter les dommages d'une attaque qui touche un adversaire d'un point de dégât (4 utilisations par scène).
	Spécialisation de l'armure	Donne 1 point d'armure bonus par tranche de 4 points d'armure physique portés par le personnage. Ces points sont récupérés après la scène.
	Expertise de siège	Permet au personnage de faire des dégâts aux structures sur un jet d' <i>athlétisme</i> réussi, de défoncer plus rapidement des portes et de manœuvrer une arme de siège.
	Téméraire	Permet au personnage de résister une fois par scène à un effet <i>peur</i> , <i>effroi</i> ou <i>panique</i> . Cette compétence peut être achetée deux fois, le 2 ^e niveau immunise complètement le personnage à ces mêmes trois effets.
2	Coup destructeur	Permet au personnage de faire, avec une arme tenue à deux mains, un <i>brise bouclier</i> , une <i>impulsion</i> ou un <i>brise arme</i> sur une attaque qui touche un adversaire (2 utilisations par scène). Cette attaque n'inflige aucun dégât. Cette compétence peut être achetée deux fois, le 2 ^e niveau ne donne aucune utilisation supplémentaire mais permet de faire ces manœuvres avec une arme longue (même si elles viennent d'un enchantement).
	Dur à cuir	Augmente de 2 les points de vie du personnage.
	Spécialisation aux boucliers	Permet au personnage de résister à un <i>brise bouclier</i> (1 utilisation par scène).
3	Perfection à l'arme	Augmente de 1 les dégâts du personnage avec un type d'arme choisi (courte, longue, à deux mains, arme à distance ou arme d'hast). Cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour des types d'armes différentes.

Brigand

Tiers	Compétences	Effets
1	Engourdissement	Permet au personnage de faire un <i>engourdissement</i> sur une attaque de corps à corps qui touche un adversaire en plus des dégâts normaux. Le personnage devra mentionner le membre affecté par l' <i>engourdissement</i> qui sera inutilisable durant 12 secondes (2 rounds et 2 utilisations par scène).
	Assommer	Frapper un adversaire à la tête hors du combat avec une arme contondante (l'adversaire pris par <i>surprise</i>) vous permet de le mettre inconscient durant 1 minute (10 rounds).
	Torture	Permet au personnage de torturer une cible afin de lui faire avouer des informations. La <i>torture</i> devra durer 10 minutes avant que la cible doive répondre en toute honnêteté aux questions de son tortionnaire.
	Parade	Donne 3 points d'armure de <i>parade</i> au personnage sans armure ou en armure légère. Le <i>brigand</i> récupère 3 points d'armure de <i>parade</i> chaque fois qu'il bénéficie d'un <i>temps de repos</i> (30 minutes) et la totalité à la fin de la scène. Cette compétence peut être achetée deux fois, le 2 ^e niveau permet d'augmenter l'armure donnée par cette compétence à 6 points d'armure au lieu de 3.
2	Coup critique	Permet au personnage de faire un <i>désarmement</i> sur une attaque qui touche un adversaire (1 utilisation par scène) et également de faire une attaque qui touche directement (réussite totale) sans avoir à lancer les dés. Cette attaque précise peut être combinée avec un autre effet/utilisation (1 utilisation par scène pour chaque point dans l'habileté <i> finesse</i> , minimum 1 fois).
	Coup sournois	Permet au personnage d'augmenter les dommages d'une attaque qui touche un adversaire de 2 points de dégâts (2 utilisations par scène). Cette attaque doit être réalisée avec une arme ayant la propriété <i>sournoise</i> et peut faire jusqu'à 6 points de dégâts maximum. Cette compétence peut être achetée deux fois, le 2 ^e niveau donne 2 utilisations supplémentaires.
	Sabotage	Permet d'endommager/crocheter/détruire des objets rapidement sur un jet de <i> finesse</i> réussi : arme, armure, pentures visibles de porte ou de coffre, serrure de cadenas ou de portes, pièges etc. Le « temps » ou le « nombre de réussites » sont à voir selon l'objet, demandez au Maître de Jeu.
3	Égorgement	Permet au personnage de passer une dague sous la gorge d'un adversaire qui est hors combat et pris par <i>surprise</i> . L'égorgeement fait passer cet adversaire directement en état de <i>coma</i> à 0 point de vie.



Mystique

Tiers	Compétences	Effets
1	Mysticisme 1	Permet au personnage d'apprendre 2 sorts de niveau 1 de son choix (2 utilisations par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des sorts de mysticisme 1 .
	Mysticisme 2	Permet au personnage d'apprendre 2 sorts de niveau 2 aléatoirement (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des sorts de mysticisme 2 .
	Connaissance mystique	Permet au personnage d'apprendre 2 sorts de son choix dans les niveaux qu'il possède. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois.
	Point d'énergie	Permet d'utiliser un sort supplémentaire de mysticisme 1 ou 2 (1 utilisation par scène). Cette compétence peut être achetée un nombre de fois maximum selon l'habileté intellect du personnage (minimum 1 fois).
2	École avancée 1	Permet au personnage d'apprendre un sort d'une école avancée niveau 1 aléatoirement (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des sorts d'école avancée 1 . Cette compétence nécessite l'achat de la compétence mysticisme 2 . Cette compétence peut être achetée plusieurs fois. À chaque achat, le personnage devra choisir une école parmi les suivantes : Abjuration, Évocation, Songe, Écarlate ou Runisme. L'achat multiple de cette compétence ne procure aucune utilisation supplémentaire mais donne un sort aléatoire de l'école avancée niveau 1 choisi à chaque achat.
	École avancée 2	Permet au personnage d'apprendre un sort d'une école avancée niveau 2 aléatoirement (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des sorts d'école avancée 2 . Cette compétence peut être achetée plusieurs fois. À chaque achat, le personnage devra choisir une école parmi celles dont il possède École avancée 1 . L'achat multiple de cette compétence ne procure aucune utilisation supplémentaire mais donne un sort aléatoire de l'école avancée niveau 2 choisi à chaque achat.
	Catalyste de combat	Permet de garder un sort offensif dans son catalyste de combat pendant 2 minutes (20 rounds) au lieu de 12 secondes (2 rounds). Il reste tout de même un enchantement. Le personnage peut également utiliser son intellect plutôt que son athlétisme/finesse lorsqu'il effectue une attaque avec un catalyseur ou sa main chargée d'un sort.
3	Spécialisation Mystique	Permet d'utiliser un sort supplémentaire d'une école avancée 1 ou 2 (1 utilisation par scène).

Artisan

Tiers	Compétences	Effets
1	Réparation sommaire	Permet au personnage de réparer une arme, un bouclier ou un nombre de point d'armure égal au niveau de l'habileté artisanat +3 en 12 secondes (2 rounds et 2 utilisations par scène).
	Commerce	Après une évaluation de 6 secondes, le personnage apprend la valeur approximative d'un objet dont il connaît toutes les propriétés. Le personnage sait également marchander avec les différents commerçants, il aura donc l'avantage chaque fois qu'il tente de négocier un prix.
	Aiguillage	Permet au personnage d' aiguiser une arme en 12 secondes (2 rounds) afin qu'elle puisse faire un dégât supplémentaire sur ces prochaines attaques touchant un adversaire. Le nombre d'attaques qui bénéficiera de ce dégât supplémentaire sera égal au niveau de l'habileté artisanat +1 de l' artisan (2 utilisations par scène). Cet enchantement dure jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de la scène.
	Réparation	Permet, sans avoir à lancer les dés, de réparer un nombre de points d'armure égal au niveau de l'habileté artisanat +1 par 5 minutes et de réparer des armes et des boucliers en 10 minutes (cette compétence requiert du matériel de forgeron pour être utilisée).
2	Talents	Donne 1 spécialisation au choix du personnage ainsi qu'une spécialisation dans l'habileté artisanat . Le personnage doit quand même respecter les prérequis.
	Ingénieur	Permet au personnage de connaître la conception des bâtiments, leurs forces et leurs faiblesses. Permet aussi de diriger une équipe dans le but de construire ou altérer un bâtiment s'il possède les ressources nécessaires.
	Renfort	Permet au personnage de renforcer une arme, un bouclier ou une armure en 12 secondes (2 rounds) afin qu'elle résiste à un brise arme , à un brise bouclier ou bénéficie de 3 points d'armure supplémentaires (2 utilisations par scène). Cet enchantement dure jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de la scène.
3	Entretien	Permet d'avoir des utilisations supplémentaires de réparation sommaire , aiguillage , et/ou de renfort au choix du personnage (3 utilisations par scène).

Médecin



Tiers	Compétences	Effets
1	Alchimie 1	Permet au personnage d'apprendre deux potions de niveau 1 de son choix (2 utilisations par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des potions <i>d'alchimie 1</i> .
	Alchimie 2	Permet au personnage d'apprendre deux potions de niveau 2 de son choix (2 utilisations par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des potions <i>d'alchimie de niveau 1 ou 2</i> .
	Chimie	Permet au personnage d'apprendre deux potions de son choix dans les niveaux qu'il possède. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois.
	Soins complexes	Permet au personnage d'avoir de l'information sur les plantes et sur les animaux (jet de connaissance nécessaire ou non à la discrétion du Maître de Jeu selon l'information voulue). Permet, avec un succès sur un jet d' <i>intellect</i> , de sortir une cible du <i>coma</i> et de la ramener à 1 point de vie et de trouver les plantes nécessaires pour soigner un personnage <i>empoisonné</i> ou <i>malade</i> . Permet en tout temps, d'établir un diagnostic sur l'état de santé d'un personnage ; déplacer un corps sans aggraver sa situation ; soigner durant 5 minutes un personnage afin de le guérir d'un nombre de points de vie égal à : 1 + l'habileté <i>intellect</i> du personnage (un personnage ne peut recevoir qu'une seule fois par scène des <i>soins</i> en point de vie par la compétence <i>soins complexes</i> , inutilisable sur sa propre personne).
2	Alchimie 3	Permet au personnage d'apprendre une potion de niveau 3 de son choix (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des potions <i>d'alchimie 1, 2 ou 3</i> .
	Alchimie 4	Permet au personnage d'apprendre une potion de niveau 4 de son choix (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des potions <i>d'alchimie 1, 2, 3 ou 4</i> .
	Apothicaire	Permet au personnage de choisir une potion connue de niveau 1, 2, 3 ou 4 et d'en faire sa spécialité. Le personnage commencera chaque scène avec une dose gratuite de cette potion (1 utilisation par scène). Cette compétence peut être achetée un nombre de fois maximum selon l'habileté <i>intellect</i> du personnage (minimum 1 fois).
3	Chirurgien	Permet, avec un succès sur un jet d' <i>intellect</i> , de ramener un personnage à la vie lorsqu'il est <i>mort</i> depuis moins d'une heure (la chirurgie laisse sur le corps une cicatrice lui empêchant de recevoir une nouvelle chirurgie dans le but d'être ramené à la vie) ; de fermer des plaies qui causent une <i>hémorragie</i> ; de guérir un <i>membre brisé</i> ; d'extraire un <i>parasite</i> ou des <i>détritus d'un corps</i> (d'autres autorisations peuvent être données par le Maître de Jeu grâce à cette connaissance avancée de la médecine).

Croyant

Tiers	Compétences	Effets
1	Prêtrise 1	Permet au personnage d'apprendre deux messes de niveau 1 de son choix (2 utilisations par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des messes de <i>prêtrise 1</i> . Permet d'exécuter des utilisations de messe sous forme de prière. Une prière ne prend qu'une action à faire, affecte une seule cible et fait le même effet que la messe choisie.
	Prêtrise 2	Permet au personnage d'apprendre deux messes de niveau 2 de son choix (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des messes de <i>prêtrise 2</i> .
	Communion	Permet au personnage qui exécute une messe d'affecter une cible supplémentaire sans dépasser le maximum de 3 cibles (même avec des <i>croyants</i> qui aident la messe).
	Théologie	Permet au personnage d'apprendre 2 messes de son choix dans les niveaux qu'il possède. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois.
2	Prêtrise 3	Permet au personnage d'apprendre une messe de niveau 3 de son choix (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des messes de <i>prêtrise 3</i> .
	Prêtrise 4	Permet au personnage d'apprendre une messe de niveau 4 de son choix (1 utilisation par scène). Ces utilisations sont valables uniquement pour des messes de <i>prêtrise 4</i> .
	Messes supplémentaire	Permet d'utiliser une messe supplémentaire de niveau 1, 2, 3 ou 4 (1 utilisation par scène).
3	Champion	Permet d'obtenir un bonus selon la religion <i>du personnage</i> . La section « bonus de <i>champion</i> » figure après la section messes de ce livre.



Habileté et spécialisation

Le premier point d'habileté coûte 1 niveau, le second coûte 2 niveaux et le troisième coûte 4 niveaux. Un personnage ne peut jamais avoir plus de 3 points d'habileté dans la même habileté. En temps normal, un personnage sans aucun point d'habileté dans un domaine est jugé **ordinaire**. Lorsqu'un personnage obtient 1 point, il est alors considéré comme **bon**. Lorsqu'il obtient 2 points, le personnage devient **excellent**. Finalement, lorsqu'il obtient 3 points, le personnage est réputé **extraordinaire** dans ce domaine.

Une spécialisation coûte toujours un niveau et possède un prérequis en points selon la catégorie à laquelle elle appartient. Aucune spécialisation ne peut être achetée deux fois.

Artisanat

Permet de créer, modifier, détruire, réparer ou d'affaiblir un objet sur une longue période de temps. Un personnage peut réparer un nombre de points d'armure égal à son niveau d'**artisanat** chaque 10 minutes sur une réussite partielle ou totale. La réparation d'équipement ne nécessite aucun matériau. Cette habileté permet également de fabriquer de faux documents avec une réussite totale et une connaissance des documents à falsifier.

Spécialisation	Effets
Prérequis : 1 point dans l'habileté Artisanat	
Expert en falsification	Permet de faire une représentation physique parfaite d'une œuvre d'art, d'un équipement ou d'un document si le personnage est en mesure de l'avoir en sa possession. Bien sûr, le personnage pourra y apporter des modifications s'il le désire. Cette spécialisation ne requiert aucun lancer de dés pour créer une réplique parfaite de l'objet visé.
Mécanisme	Le personnage a reçu une formation de base au sujet des mécanismes . Il comprend complètement ou partiellement leur fonctionnement selon leur complexité sans avoir à lancer de dés.
Métier	Permet de choisir un métier dans la liste, voir la section des métiers . Cette spécialisation peut être achetée plusieurs fois.
Dédication	Permet au personnage de relancer un jet de dés pour changer le résultat de son action. Le personnage devra prendre le nouveau résultat même si celui-ci est encore pire que le précédent (1 utilisation par scène). Un jet ne peut pas être relancé deux fois.
Minutieux	Permet au personnage de crocheter des serrures et des cadenas avec avantage. Il pourra également tenter de désactiver des pièges (cette spécialisation requiert des outils de crochetage pour être utilisée). Grâce à cette spécialisation, le personnage peut également utiliser son artisanat au lieu de sa finesse pour ces deux actions.
Réparation rapide	Permet au personnage de réparer le double des points d'armure durant 30 minutes (2 utilisations par scène).
Prérequis : 2 points dans l'habileté Artisanat	
Connaissance du marché	Le personnage sait comment commercer, non pas avec ses facultés sociales mais avec sa connaissance du matériel, ses facultés d' artisan et de sa connaissance <i>valeur/temps</i> de création. Il peut donc appliquer son bonus d' artisanat plutôt que celui du charisme quand il marchandise dans le but de vendre ou d'acheter des articles.
Pièges	Permet au personnage de créer plusieurs pièges de base grâce à un matériel et un temps d'installation précis (ne requiert aucun jet d' artisanat). Un personnage peut également apprendre, lors d'un scénario, un piège particulier grâce à un plan et une liste de matériel. Cette spécialisation requiert du matériel de bricoleur pour être utilisée.
Expertise d'un métier	Cette spécialisation permet au personnage de devenir expert dans un métier . Il doit posséder une spécialisation métier pour pouvoir faire son achat. Les métiers de récolte rapportent le double de cette ressource alors que les métiers de transformation prennent 2 fois moins de temps pour transformer leurs ressources.

Athlétisme

Permet d'accomplir des actions physiques intenses, courir longtemps, nager dans un courant difficile, escalader une montagne etc. Cette habileté est également utilisée comme modificateur supplémentaire pour les jets d'attaque avec certaines armes.

Nom	Effets
Prérequis : 1 point dans l'habileté <i>Athlétisme</i>	
Athlète incontesté	Permet de courir 1,5 fois plus vite quand le personnage court depuis au moins 1 round complet sans faire d'autres actions. Il saute également plus haut et plus loin que les gens normaux.
Costaud	Permet au personnage, qui est plus fort que la moyenne, de porter des charges extrêmement lourdes sans nuire à son déplacement. Ainsi, la réduction de vitesse causée par le fait d'être <i>surchargé</i> ou <i>très surchargé</i> ne lui impose plus aucun malus de mouvement.
Engagement	Le personnage peut prendre une action pour <i>engager</i> une cible. S'il réussit son jet d' <i>athlétisme</i> , la cible (qui doit se trouver à 1,5 mètre de lui ou sur une case adjacente) est <i>engagée</i> durant son prochain tour. Le personnage peut utiliser cette manœuvre sur une créature qui fait, au maximum, le double de son poids.
Grimpeur	Le personnage grimpe si rapidement qu'il semble se déplacer à son plein potentiel sur une surface facile à escalader et peut réussir à monter les surfaces qui sembleraient trop lisses. Le personnage bénéficie également d'une réduction de la moitié des dégâts lorsqu'il fait une chute de grande altitude.
Lanceur surdoué	Permet au personnage de lancer des objets au double de leur distance normale. Permet de lancer une arme de mêlée à une main avec son <i>athlétisme</i> à une distance de (9 mètres/6 cases) pour les mêmes dégâts que ceux de l'arme (sans effet ajouté). L'arme a 25% de chance d'être brisée après cette manœuvre.
Résistant	Permet de dépenser 1 point de vie pour guérir d'un poison qui l'affecte. De plus, le personnage sera immunisé à la <i>torture</i> .

Charisme

Permet d'avoir une bonne affinité sociale. Tout jet de diplomatie, de bluff, de dressage, d'équitation ou d'action dans le but d'effectuer une représentation artistique ou verbale sera déterminé par un jet de *charisme*.

Nom	Effets
Prérequis : 1 point dans l'habileté <i>Charisme</i>	
Affinité animale	Le personnage obtient l'avantage sur ses jets de <i>charisme</i> visant les animaux. Il est également en mesure de communiquer de façon primitive avec des animaux qui ne sont pas agressifs selon la limite de leur intelligence.
Affinité sociale	Grâce à cette spécialisation, le personnage peut répandre une rumeur rapidement au sein d'un groupe, d'un village ou encore d'une ville. Il peut également adapter rapidement son comportement, son accent et ses vêtements afin de faire croire qu'il est résident de l'endroit où il se trouve. Finalement, il a le don d'apaiser ses interlocuteurs lorsqu'ils sont énervés ou en colère.
Artiste	Permet au personnage d'avoir un domaine de prédilection artistique dans lequel il est particulièrement doué. Chant, acrobatie, instrument de musique, cracheur de feu, dessin, etc. Les domaines choisis par cette spécialisation doivent être des représentations sociales.
Bénéfice du doute	Le personnage est particulièrement convainquant pour paraître innocent aux yeux d'autrui quand vient le temps de parler ou de démentir une accusation qui porte sur lui ou ses alliés. Il obtient l'avantage dans ces conditions (dans le cas d'un jet opposé, le personnage bénéficie d'une <i>aide</i> personnelle lui donnant +1 à son résultat plutôt qu'un avantage).
Feinte	Permet au personnage d'ignorer la réduction de dégât d'une attaque qui touche un adversaire grâce à un mouvement qui trompe l'adversaire (3 utilisations par scène).
Provocation	Sur une réussite d'un jet de <i>charisme</i> , le personnage redirige l'agressivité d'un adversaire sur lui-même s'il est à sa portée. Pour ce faire, il se montre menaçant ou particulièrement désagréable lors de sa provocation durant une action.
Prérequis : 2 points dans l'habileté <i>Charisme</i>	
Corruption	Permet d'avoir l'avantage sur les jets de <i>charisme</i> lorsque le personnage accompagne sa demande d'une somme d'argent ou d'un troc qui justifie un changement d'opinion de la cible (dans le cas d'un jet opposé le personnage bénéficie d'une <i>aide</i> personnelle lui donnant +1 à son résultat plutôt qu'un avantage).
Déguisement	Le personnage est doué pour ressembler, sans <i>aucun</i> doute, à une autre personne ou pour se fondre dans le décor et agir de manière totalement différente. Un déguisement est requis pour utiliser cette spécialisation et dépendra de l'effet voulu. Vous déguiser en roi plutôt qu'en paysan nécessitera une qualité supérieure de vêtements et de bijoux. Le coût sera à la discrétion du Maître de Jeu.
Figure inspirante	Le personnage semble montrer une prestance qui pousse les gens à avoir envie de le suivre en les mettant en confiance. Il obtient l'avantage sur les jets de <i>charisme</i> quand il se montre diplomate et poli envers son interlocuteur sans attendre que ce dernier lui vende ou lui cède quelque chose (dans le cas d'un jet opposé, le personnage bénéficie d'une <i>aide</i> personnelle lui donnant +1 à son résultat plutôt qu'un avantage).

Finesse

Permet, de façon agile, d'effectuer une action qui demande une certaine **finesse** : marcher sans faire de bruit, se fondre dans la noirceur, crocheter une serrure, faire un vol à la tire, etc. Elle est souvent confrontée à un jet opposé à la **perception** (voir **niveau de difficulté**). Cette habileté est également utilisée comme modificateur supplémentaire pour les jets d'attaque avec certaines armes.

Nom	Effets
Prérequis : 1 point dans l'habileté Finesse	
Camouflage	Permet d'avoir l'avantage quand le personnage se cache dans son environnement (dans le cas d'un jet opposé, le personnage bénéficie d'une aide personnelle lui donnant +1 à son résultat plutôt qu'un avantage). À l'achat de cette spécialisation, le personnage doit choisir son environnement : végétation abondante ou ville .
Dégagement	Rien ne peut empêcher le personnage de bouger s'il est en mesure d'agir. Le personnage devient donc immunisé à l'effet immobilisation .
Rapidité	Le personnage peut se montrer très rapide si nécessaire. Il peut, une fois par round, faire gratuitement une action qui devrait normalement lui coûter un demi-déplacement (2 utilisations par scène).
Larcin rapide	Le personnage est particulièrement agile quand il tente de dérober un objet à un autre personnage. Il peut exécuter cette action durant un mouvement dans un temps record en effleurant la cible de sa main.
Poches secrètes	Permet de cacher dans une partie de son équipement jusqu'à deux petites choses (potions, pièce, clé, couteau, lettre etc.). Même si le personnage est fouillé, les cachettes ne seront pas découvertes à moins de savoir exactement où elles se trouvent.
Science du désarmement	Permet au personnage d'attraper l'arme de son adversaire plutôt que de la projeter au sol lorsque le personnage effectue un désarmement .

Intellect

Permet au personnage d'avoir des connaissances ou de faire des déductions logiques. Ainsi, un personnage avec un **intellect** d'au moins 1 pourra poser des questions de **base** sur les religions, l'histoire, la géographie ou sur les différentes nations/provenances. Les informations dépendront de la difficulté et des réussites demandées par le Maître de Jeu. Même sans aucun point d'**intellect**, les personnages ont des connaissances basiques attribuées selon leur classe de base. Ainsi, un **croquant** avec aucun point d'**intellect** possède quand même une connaissance de base de toutes les religions officielles. Plus le personnage investira de points dans l'**intellect**, plus ses notions de base se transformeront en connaissances avancées.

Nom	Effets
Prérequis : 1 point dans l'habileté Intellect	
Aide pertinente	Le personnage est toujours en mesure d'aider ses compagnons même s'il ne possède aucun point dans l'habileté qu'il tente d'utiliser. Il doit justifier de manière intelligente comment il apporte son aide .
Détective	Le personnage peut, en examinant quelque chose, relever des indices particulièrement infimes que d'autres gens n'auraient normalement pas remarqués. Cela lui permet de lancer 2 jets d' intellect ou de perception quand il les utilise sans être pressé par le temps et de garder le meilleur résultat.
Guérisseur	Le personnage a l'avantage chaque fois qu'il utilise les compétences soins complexes et chirurgien . La compétence soins complexes guérit également 1 point de vie supplémentaire lorsqu'elle est utilisée.
Réaction rapide	Lorsque le combat commence, le personnage peut décider d'être le premier joueur à jouer son tour de jeu (1 utilisation par scène). Deux joueurs ne peuvent pas décider d'utiliser cette spécialisation durant le même combat.
Adaptation	Lorsque le personnage échoue une action, il obtient un bonus d' aide personnelle (+1 au jet de dés) s'il tente de nouveau cette même action le tour suivant. Cette action peut être un jet d'attaque , un jet d'habileté , l' utilisation d'une compétence ou l' utilisation d'une spécialisation (2 utilisations par scène).
Rituel	Permet au personnage d'exécuter des rituels s'il possède les composantes et la procédure requise sur un jet d' intellect . Les rituels apparaissent parfois dans les scénarios quand le personnage a la possibilité d'en exécuter un. Il peut également demander au Maître de Jeu d'en faire un lorsqu'il pense que la situation lui permet.
Prérequis : 2 points dans l'habileté Intellect	
Contrôle de soi	Chaque tour où le personnage est affecté par un effet qui peut être annulé par une résistance mentale , il peut gratuitement au début de son tour lancer un contrôle de soi . Sur une réussite totale d'un jet d' intellect , le personnage met fin à cet effet. Le personnage peut tenter de mettre un terme à un seul effet par tour.
Maximisation d'effort	Le personnage sait comment tirer le maximum de ses compétences. Il peut retrouver, une fois par scène, une utilisation d'une compétence de Tiers 1 ou 2.
Mémoire spectaculaire	Permet de se souvenir, sans avoir besoin d'effectuer un jet, de détails précis des scènes qu'il a vécu. Ainsi, le personnage pourra se souvenir des noms, de la couleur des vêtements, de détails particuliers au sujet d'un personnage, d'un objet ou d'un lieu qu'il a clairement vu.







Perception

La **perception** représente principalement les sens de la vue ou de l'ouïe ; tout ce qui est basé sur la détection ou sur la recherche de quelque chose ; voir de très loin ; sentir la vibration d'une énorme créature ; entendre un assassin se déplacer furtivement ou chercher une porte secrète dans une salle.

Nom	Effets
Prérequis : 1 point dans l'habileté Perception	
Fouille	Permet de fouiller un personnage ou un endroit avec un avantage.
Lire sur les lèvres	Permet au personnage qui réussit un jet de perception de comprendre les grosses lignes d'une discussion en fixant les interlocuteurs même s'il n'entend pas leurs voix.
Ouïe fine	Permet d'obtenir l'avantage sur les jets de perception lorsque le personnage porte une attention particulière à son environnement (dans le cas d'un jet opposé, le personnage bénéficie d'une aide personnelle lui donnant +1 à son résultat plutôt qu'un avantage).
Pistage	Facilite les actions de pistage du personnage en relevant plusieurs indices que le commun des mortels n'aurait pas détectés. Le personnage a un avantage lorsqu'il tente de suivre le passage d'une créature.
Vigilance	Le personnage garde en tout temps ses pleines capacités de perception lorsqu'il est endormi. Quand il est surpris , il peut lancer un jet de perception et ignorer les effets de la surprise sur une réussite totale.
Vision parfaite	Le personnage a une vision qui sort du commun. Il peut facilement apercevoir des détails de très loin, c'est-à-dire du double de la distance de la majorité des gens.
Prérequis : 2 points dans l'habileté Perception	
Aisance dans le noir	Même quand le personnage est plongé dans la noirceur totale ou ferme les yeux, sa capacité à se déplacer et à se battre est pratiquement similaire. Le personnage ne subit aucun désavantage et ne donne aucun avantage lorsqu'il est aveuglé .
Précision avancée	Permet au personnage de faire une attaque qui touche directement (réussite totale) sans avoir à lancer les dés. Cette attaque précise peut être combinée avec un autre effet/utilisation (2 utilisations par scène).
Sens du danger	Le personnage arrive à prévoir les différentes possibilités lorsque la situation est dangereuse. Il peut, lorsqu'il est en désavantage, ignorer cette condition durant un tour complet (2 utilisations par scène).

Niveau de difficulté

Pour réussir une action difficile, le Maître de Jeu peut demander plusieurs réussites successives ou imposer un malus au jet de dés selon l'intensité de la difficulté. Il est possible que les personnages doivent effectuer un jet opposé à un autre. Dans ce cas, les deux personnages lancent les dés et le résultat (dés + **habileté**) le plus haut l'emporte. Il est également possible d'augmenter le niveau de difficulté de la mission en changeant les 2D8. Une **difficulté avancée** peut se jouer grâce à 1D8 et 1D6 alors qu'une **difficulté Cauchemardesque** est atteignable en lançant 2D6 (la même charte de réussite/échec s'applique).

	Système Normal 2D8	
	8 et moins = Échec total	
	9-10 = Réussite partielle	
	11 et plus = Réussite totale	
	Système Difficile 1D8+1D6	
	Même charte qu'en mode normal	
	Système Cauchemar 2D6	
	Même charte qu'en mode normal	

Évolution



Les personnages gagnent à chaque niveau, au choix :

- Une **compétence**
- Une **spécialisation**
- Un fragment de point d'**habileté** (selon le niveau)

L'évolution officielle est laissée à la discrétion du Maître de Jeu. Pour ceux qui aimeraient davantage avoir une ligne directrice, en voici une : les personnages ne sont pas obligés de commencer leur aventure au niveau 1 (surtout si leur histoire découle déjà d'une certaine expérience). Un personnage peut gagner 1 niveau par séance de jeu d'environ 5-10 heures. Passé le niveau 6, il est conseillé de ralentir la progression des joueurs à environ 10-15 heures de jeu par niveau. Ce jeu n'a pas été conçu pour des personnages de très haut niveau, prenez donc cet aspect en compte quand votre équipe commencera à devenir beaucoup trop épique.

Un personnage de niveau 6 et moins est un personnage **novice**.

Un personnage de niveau 7 à 12 est un personnage **avancé**.

Un personnage de niveau 13 et plus est un personnage **héroïque**.

Un personnage ayant 8 compétences ou plus dans une classe devient **maître**, voir section « **maître dans une classe** ».

Coma

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou qui présente trop de traumatismes tombe en état de **coma**. Dans cet état, le personnage ne peut plus bouger ni rien entreprendre. Lorsque le personnage regagne des points de vie, il sort de l'état de **coma** pour entrer en **convalescence**. Le personnage doit, à chacun de ses tours de jeu qu'il passe dans le **coma**, lancer 2D8. Dans le cas d'un échec, il fait une croix dans l'une des cases « mort » sur sa fiche de personnage. Dans le cas d'une réussite partielle, le personnage n'inscrit aucune croix. Dans le cas d'une réussite totale le personnage retire une croix. Si le personnage inscrit trois croix, son personnage tombe en état de **mort**. Si le personnage doit retirer une croix alors qu'il n'en a aucune d'inscrite, il reste en **coma** durant 1D6-heure (exemple : si le joueur obtient 4 sur son D6, il restera dans le coma encore 4 heures). Il retrouvera par lui-même 1 point de vie (si un **médecin** ne s'est pas déjà occupé de son cas). *Aucune habileté n'aide à résister à la mort.*

Mort

Votre personnage n'a pas eu de chance dans cette aventure et c'est bien dommage. Inutile de vous apitoyer sur votre sort ! Brumelance encourage les mourants à partir *un plan B* afin de vivre d'autres magnifiques aventures dans cet univers. Le Maître de Jeu peut vous faire débiter votre prochain concept au niveau de son choix. Demandez-lui votre niveau de personnage avant de faire votre fiche... bon plan B !



Convalescence

Un personnage qui est tombé en **convalescence** vient d'échapper à la **mort**, d'être **empoisonné** ou vient de subir un **traumatisme**. Dans tous les cas, sortir de la **convalescence** prend 30 minutes (sauf indication contraire). Durant cette demi-heure, le personnage endure les mêmes effets que **lenteur**. Il voit donc ses choix de combat réduits aux suivants : une action, un mouvement ou attendre.

Armes

Les armes représentent le principal moyen de blesser les ennemis pour beaucoup d'aventuriers. Chaque fois qu'un personnage touche un ennemi avec une arme, il occasionne un nombre de blessures selon les dégâts de base de son arme et différents facteurs qui peuvent augmenter ce nombre. Un personnage ne peut, à aucun moment, dépasser les dégâts inscrits dans la colonne « **dégâts MAX.** » sauf indication contraire (les armes ayant 1 point de résistance de base).

Catégorie	Dégâts de base	Dégâts Max.	Prix Normal	Prix Bon	Prix Mauvais	Main	Propriétés
Arme de corps à corps							
Mains nues **	1	1	---	---	---	1	Malléable et Superficielle
Dague	1	2	10 CE	8 CE	12 CE	1	Malléable et Soutoise
Bâton	1	2	10 CE	8 CE	12 CE	2	Malléable, Catalyste et Allonge
Sceptre	1	2	15 CE	12 CE	18 CE	1-2	Malléable et Catalyste
Arme à une main courte	2	3	15 CE	12 CE	18 CE	1-2	Malléable et Soutoise
Arme à une main longue	2	4	20 CE	15 CE	25 CE	1-2	Athlétisme
Arme deux mains lourdes	3	5	25 CE	19 CE	31 CE	2	Athlétisme et Solide
Arme d'hast	2	4	25 CE	19 CE	31 CE	2	Athlétisme et Allonge
Fouet	1	2	20 CE	15 CE	25 CE	1	Finesse et Allonge
Arme à distance							
Arme de jet légère	1	1	5 CE	4 CE	6 CE	1	Malléable et Portée (9 mètres/6 cases)
Javelot	2	2	15 CE	12 CE	18 CE	1	Malléable et Portée (9 mètres/6 cases)
Arc	3	4	30 CE	23 CE	37 CE	2	Finesse et Portée (45 mètres/30 cases)
Arbalète légère	2	2	30 CE	23 CE	37 CE	1	Finesse et Portée (15 mètres/10 cases)
Arbalète lourde	3	4	50 CE	38 CE	62 CE	2	Finesse et Portée (45 mètres/30 cases)

*Les prix en CE sont des Cors d'Étain

**Une attaque à mains nues peut être faite même si le personnage tient une arme. Il décide seulement de frapper son adversaire directement avec le poing qui tient l'arme. Cette attaque ne peut faire aucune attaque spéciale autre que des sorts.

Allonge — L'arme peut toucher une cible à 3 mètres (2 cases) de son emplacement. Il peut attaquer même si un allié ou un ennemi est entre lui et la cible visée. Si la case entre lui et sa cible est occupée par un ennemi, le personnage aura un désavantage à tous ses jets d'attaque. Si un personnage attaque avec une arme à **allonge** une cible trop près de lui ou sur une case adjacente (si le jeu est joué sur l'échiquier), il devra également lancer les dés avec un désavantage.

Athlétisme — Une arme avec la mention **athlétisme** gagne un bonus au jet d'attaque en se basant sur l'habileté **athlétisme**.

Catalyste — Cet objet peut être vendu ou avoir l'option **catalyste**, dans ce cas, il canalise mieux l'énergie mystique mais vaut en moyenne 10 CE supplémentaires.

Finesse — Une arme avec la mention **finesse** gagne un bonus au jet d'attaque en se basant sur l'habileté **finesse**.

Malléable — Une arme avec la propriété **malléable** gagne un bonus au jet d'attaque en se basant sur l'habileté **athlétisme** ou **finesse** au choix de l'utilisateur.

Portée — Une arme avec la mention **portée** vient avec une précision de la distance que l'arme ou le projectile peut parcourir avant d'atteindre sa cible. Les attaques d'une arme de portée ont un désavantage contre un adversaire au **corps à corps** sauf si elles sont **malléables**. Dans ce cas, elles peuvent être utilisées au corps à corps normalement et **à distance** avec le bonus **athlétisme** ou **finesse** au choix de l'utilisateur mais leurs **dégâts** et **dégâts MAX.** restent identiques à leur catégorie. Les attaques à distance ne peuvent pas bénéficier d'effets supplémentaires autres que **l'augmentation de dégât** et **l'attaque précise**. 50% des projectiles sont détruits après leur utilisation.

Solide — Une arme avec la mention **solide** peut résister une fois par scène à un effet **brise arme**.

Soutois — Une arme avec la mention **soutois** est une arme qui peut dépasser les dégâts maximum normalement autorisés grâce à l'utilisation de la compétence **coup soutois**.

Superficielle — Les dégâts causés par une arme **superficielle** disparaissent après 30 minutes sans recevoir de dégâts.

Armures et boucliers

Dans le JDR-BL, tout comme dans le Grandeur Nature Brumelance, tous les personnages sont en mesure de porter chaque type d'armures et de boucliers. Ce n'est cependant pas tous les personnages qui prennent plaisir à se battre en armure complète.

Les personnages sont libres de porter le nombre de points d'armure qu'ils désirent mais certaines armures s'accompagnent d'un malus. Vous trouverez ci-dessous les différents types d'armure que les personnages peuvent porter.

Armure légère : Composée de 1 à 5 points d'armure au choix du personnage. Ce type d'armure ne provoque aucun malus.

Armure intermédiaire : Composée de 6 à 12 points d'armure au choix du personnage. Ce type d'armure ralentit de 1,5 mètre (1 case) le personnage qui la porte sans avoir 1 point d'**athlétisme**.

Armure lourde : Composée de 13 à 16 points d'armure au choix du personnage. Ce type d'armure ralentit de 3 mètres (2 cases) un personnage qui la porte sans avoir 2 points d'**athlétisme**. De plus, les armures lourdes nuisent en permanence au déplacement silencieux du personnage. Cela lui donne un désavantage sur ses jets de **finesse** quand il l'utilise pour être discret.

Le prix normal des armures est de 10 Cors d'Étain par point. Ainsi, une armure de 12 points coûtera au personnage 120 Cors d'Étain. Le prix peut varier selon le vendeur (8 CE par point pour un bon prix, 12 CE par point pour un mauvais prix).

Les **armures endommagées** doivent être réparées par l'habileté **artisanat** ou la compétence **réparation** mais aucune ressource n'est requise pour la réparation de l'équipement.

Un bouclier — 30 Cors d'Étain — Le bouclier occupe une main et réduit tous les dégâts reçus de 1 point (avec un minimum de 1 point de dégât reçu). Les dégâts ne peuvent donc pas être réduits à 0. Deux boucliers ne peuvent pas être cumulés (que ce soit des boucliers physiques et/ou boucliers magiques). Les boucliers possèdent 1 point de résistance (PR) de base. Si le bouclier tombe à 0 point de résistance (PR) (car il encaisse des coups destructeurs tel qu'un **brise bouclier**), le bouclier est alors détruit. Cela libère une main au personnage et lui retire la réduction de dégâts dont il bénéficiait avec ce bouclier. Certains enchantements/compétences permettent d'augmenter la résistance des boucliers ou d'annuler un coup visant à le détruire.

Un casque — 30 Cors d'Étain — Immunise le personnage à la compétence **assommer**.



Équipement d'aventurier

Objet	Prix Normal	Prix Bon	Prix Mauvais	Objet	Prix Normal	Prix Bon	Prix Mauvais
Balance de marchand	100 CE	75 CE	125 CE	Lampe	25 CE	19 CE	31 CE
Bélier portatif	80 CE	60 CE	100 CE	Livre (prix/50 pages)	15 CE	12 CE	18 CE
Boîte d'allume-feu	5 CE	4 CE	6 CE	Menottes	35 CE	27 CE	43 CE
Bougie	2 CE	1 CE	3 CE	Miroir en acier	50 CE	38 CE	62 CE
Bouteille en verre	8 CE	6 CE	10 CE	Munition (arc et arbalète)	1 CE	1 CE	1 CE
Cadenas	100 CE	75 CE	125 CE	Panier	5 CE	4 CE	6 CE
Carquois/Étui à carreaux	10 CE	8 CE	12 CE	Parchemin	5 CE	4 CE	6 CE
Chaîne (3 m)	75 CE	57 CE	93 CE	Parfum (fiole)	30 CE	23 CE	37 CE
Chevalière	65 CE	49 CE	81 CE	Pelle	20 CE	15 CE	25 CE
Cire à cacheter	8 CE	6 CE	10 CE	Pied-de-biche	15 CE	12 CE	18 CE
Cloche	10 CE	8 CE	12 CE	Pioche de mineur	18 CE	14 CE	22 CE
Coffre	70 CE	53 CE	87 CE	Plume d'écriture	2 CE	1 CE	3 CE
Corde (10 m)	15 CE	12 CE	18 CE	Sablier	75 CE	57 CE	93 CE
Couverture	10 CE	8 CE	12 CE	Sac	2 CE	1 CE	3 CE
Craie (un morceau)	2 CE	1 CE	3 CE	Sac à dos	15 CE	12 CE	18 CE
Cruche ou pichet	3 CE	2 CE	4 CE	Sac de couchage	10 CE	8 CE	12 CE
Échelle (3 m)	20 CE	15 CE	25 CE	Sacoche	5 CE	4 CE	6 CE
Encre (bouteille de 30 ml)	15 CE	12 CE	18 CE	Savon	3 CE	2 CE	4 CE
Épices	5 CE	4 CE	6 CE	Seau	5 CE	4 CE	6 CE
Équipement d'aventurier	45 CE	34 CE	56 CE	Sifflet	3 CE	2 CE	4 CE
Équipement d'escalade	100 CE	75 CE	125 CE	Tente	40 CE	30 CE	50 CE
Étui à cartes ou parchemins	15 CE	12 CE	18 CE	Tonneau	20 CE	15 CE	25 CE
Filet	20 CE	15 CE	25 CE	Torche	3 CE	2 CE	4 CE
Fiole (10 cl)	2 CE	1 CE	3 CE	Vêtements, cérémonie	35 CE	27 CE	43 CE
Flasque ou chope (50 cl)	8 CE	6 CE	10 CE	Vêtements, communs	10 CE	8 CE	12 CE
Gamelle et ustensiles	4 CE	3 CE	5 CE	Vêtements, raffinés	25 CE	19 CE	31 CE
Gourde d'eau	4 CE	3 CE	5 CE	Vêtements, nobles	50 CE	38 CE	62 CE
Grappin	25 CE	19 CE	31 CE	Vêtements, voyage	20 CE	15 CE	25 CE
Huile (flasque)	5 CE	4 CE	6 CE				

Bélier portatif — Ce petit bélier très encombrant à porter permet de défoncer des portes rapidement et donne un avantage aux jets d'*athlétisme* pour détruire ou endommager des structures (compétence *expertise de siège*).

Équipement d'aventurier — Cet ensemble de départ pour les aventuriers comprend une gamelle, des ustensiles, une gourde d'eau, un sac à dos, un sac de couchage, 5 repas médiocres et des vêtements communs.

Équipement d'escalade — Cet équipement contient 2 piques d'escalade, des chaussures à pointes et des pitons pour escalader une surface difficile. Il donne un avantage à l'*athlétisme* lorsque le personnage escalade une surface difficile et lui permet d'escalader une surface qui sera normalement impossible sans ce matériel.

Grappin — Le grappin a des un gros crochet d'acier à plusieurs piques qui doit être utilisé avec une corde afin de pouvoir l'utiliser pour grimper. Le grappin est fait de sorte à facilement accrocher tout obstacle (ou s'enrouler autour d'un obstacle et s'accrocher à la corde) dans sa trajectoire de retour.

Lampe — Une lampe est un équipement qui crée une lumière aussi lumineuse qu'une torche. La lampe consomme une flasque d'huile par 4 heures. Elle n'est pas vendue avec une dose d'huile et la lampe est de solidité plutôt fragile. Elle handicape une main à celui qui la porte.

Tente — Cette tente est un abri temporaire léger parfait pour les aventuriers. Elle ne peut abriter que deux personnes. Le double du prix peut être investi afin d'avoir une tente capable de contenir 4 personnages mais le bagage qu'elle représente est très encombrant.

Monture	Prix Normal	Prix Bon	Prix Mauvais	Outil	Prix Normal	Prix Bon	Prix Mauvais
Âne ou mule (12m/8 cases)	80 CE	60 CE	100 CE	Marteau	10 CE	8 CE	12 CE
Cheval de guerre (18m /12 cases)	500 CE	375 CE	625 CE	Marteau de forgeron	20 CE	15 CE	25 CE
Cheval de selle (18m /12 cases)	300 CE	225 CE	375 CE	Matériel d'alchimie	50 CE	38 CE	62 CE
Cheval de trait (12m/8 cases)	200 CE	150 CE	250 CE	Matériel de soin	50 CE	38 CE	62 CE
				Matériel de rituel	35 CE	27 CE	43 CE
Hébergement/jour <i>Inclut 3 repas</i>				Outils de forgeron	50 CE	38 CE	62 CE
Médiocre	5 CE	4 CE	7 CE	Outils de crochetage	30 CE	23 CE	37 CE
Convenable	10 CE	8 CE	14 CE	Instrument de musique	25 CE	19 CE	31 CE
Luxeux	25 CE	19 CE	37 CE	Matériel de bricoleur	25 CE	19 CE	31 CE
				Outils de navigateur	100 CE	75 CE	125 CE
Nourriture				Symbole sacré			
Repas – Médiocre	1 CE	1 CE	2 CE	<i>Amulette</i>	10 CE	8 CE	12 CE
Repas – Convenable	2 CE	1 CE	3 CE	<i>Emblème</i>	12 CE	10 CE	14 CE
Repas – Luxueux	4 CE	3 CE	5 CE	<i>Fanion</i>	8 CE	6 CE	10 CE
Chope de bière	1 CE	1 CE	2 CE	<i>Étendard (1-2 mains)</i>	50 CE	38 CE	62 CE
Bouteille de vin	5 CE	4 CE	6 CE				
Bouteille d'alcool fort	20 CE	15 CE	25 CE				
Matériel d'alchimie — Cette trousse d'outils contenant un mortier, un pilon, un brûleur, un petit chaudron, une pipette et quelques flacons est utile aux <i>médecins</i> pour mixer des potions et exécuter des procédés d'alchimie plus complexes (cet équipement peut être nécessaire pour des <i>expérimentations</i> si la campagne comporte cette règle optionnelle).							
Matériel de bricoleur — Cette trousse d'outils comporte 3 pinces de différents types, un marteau conventionnel, de la broche, quelques clous, un petit couteau, un peu de ficelle résistante, une scie et un ciseau à bois. Un bricoleur expérimenté pourra utiliser ce matériel pour créer ou modifier des objets.							
Matériel de soins — Cette trousse, composée de plusieurs types de bandages et d'onguents, possède 5 utilisations. Utiliser une charge prend 12 secondes (2 rounds) et elle peut être utilisée pour ramener une cible dans le <i>coma</i> à 1 point de vie en état de <i>convalescence</i> ou être utilisée durant un <i>temps de repos</i> pour guérir la cible de 2 points de vie en 5 minutes.							
Matériel de rituel — Cette trousse d'outils contenant des bougies, de la peinture, des pinces, de grands pans de tissus est idéale pour un personnage utilisant les rituels.							
Outil de crochetage — Cette trousse d'outils contenant plusieurs modèles de clés, de crochets, une barre d'acier plate très fine, un petit miroir sur le bout d'une tige ainsi qu'un stéthoscope artisanal permet aux mains les plus délicates de tenter d'ouvrir des serrures sans avoir la clé adéquate.							
Outil de forgeron — Cette trousse d'outils contenant un marteau de forgeron, une petite enclume, des fils de cuir, des rivets, des petites plaques d'acier, des ceintures de remplacement et plusieurs pinces dont certaines plus massives est un incontournable pour tous les forgerons qui désirent créer du matériel (cette trousse d'outils n'est pas seulement nécessaire pour effectuer des réparations mais il est quand même préférable d'en avoir une sous la main).							
Outil de navigateur — Cette trousse d'outils contenant des cartes de navigation de base, des compas et une boussole est nécessaire aux personnages qui prévoient de se lancer dans une aventure en mer. Ils ne sont pas nécessaires si on utilise des points de repères adéquats.							
Symbole sacré — Cet objet, sous plusieurs formes, est nécessaire à tout <i>croquant</i> voulant commencer une messe ou une prière. Il représente essentiellement le dieu qu'il prie.							

Combat

Round — Un round est une représentation de 6 secondes durant lesquelles chaque participant pourra effectuer un tour s'il en est capable.

Tour — Un tour est un moment dans un round où un personnage peut effectuer au choix :

- Une **action** et un **mouvement**
- Un **mouvement** et une **action**
- **2 actions**
- **2 mouvements**
- **Attendre**

Premier round — Dans JDR-BL, le Maître de Jeu a toujours priorité pour dire qui agit en premier. Dans le doute, lancez 2D8 et établissez l'ordre de façon décroissante.

Mouvement — Au cours de chaque phase de mouvement, le personnage peut :

- Se déplacer (sauter, traverser un obstacle)
- Se relever ou se coucher au sol
- Ramper (1/2 déplacement)*
- Quitter une case adjacente à des ennemis (1/2 déplacement)*
- Dégainer / rengainer / boire / encocher une flèche / donner un à joueur adjacent / sortir un objet, potion, arme ou bouclier (1/2 déplacement)*

Le Maître de Jeu dictera la distance qui reste entre le personnage et sa cible en nombre de mouvements (si la précision est demandée). Le mouvement peut être séparé en 2 demi-déplacements. Si des obstacles sont présents entre le personnage et son objectif, le Maître de Jeu précisera que le temps est plus long en indiquant quels sont les obstacles que le personnage doit traverser.

Quitter un endroit/case adjacente de 1,5 mètre ou moins d'un adversaire coûte la moitié du déplacement (arrondi à l'unité supérieure).





*Un personnage qui fait 2 options coûtant la moitié de son déplacement ne peut pas se déplacer durant ce mouvement. L'armure influence également le déplacement des personnages, pour plus d'information, voir la section des armures. Un personnage peut se déplacer de 9 mètres (6 cases) si aucune armure ni aucune charge ne nuisent à son déplacement.

Action — Au cours de chaque action, le personnage peut :

- Attaquer avec son/ses armes*
- Encocher une flèche
- Lancer un sort ou une prière
- Attaquer avec son bouclier
- Se mettre en **position défensive**

*Un personnage effectuant 2 actions et possédant 2 armes peut frapper une seule fois avec une arme dans sa main secondaire sur l'attaque de son choix. Une attaque occasionnée avec 2 armes ne peut pas viser 2 cibles différentes mais 2 actions d'attaque le peuvent. Un personnage maniant 2 armes peut effectuer 1 utilisation/effet sur chaque arme durant l'attaque de sa frappe bonus (2^e arme).

Attaquer — Quand un personnage attaque, il effectue un *jet d'attaque* et lance 2D8 + **Modificateurs** (généralement le modificateur choisi dépendra de l'arme). Le total devra être mentionné au Maître de Jeu et la charte suivante est conseillée pour voir si le personnage a réussi ou échoué son attaque.

	Système Normal 2D8	
	8 et moins = Échec total	
	9-10 = Réussite partielle	
	11 et plus = Réussite totale	

Si une attaque touche, le personnage inflige un nombre de points de dégâts selon les dégâts de son arme augmentée des différents bonus/enchantement/utilisation qu'il possède.

Attendre — Un personnage qui décide de prendre l'option **attendre** est retiré de la liste chronologique des tours. Il sera réintégré quand son personnage décidera d'agir après le round d'un autre personnage/créature. Il gardera son nouvel emplacement dans la chronologie du tour.

Attaquer avec son bouclier — L'attaque avec un bouclier peut se faire comme si c'était une seconde arme. Cependant, frapper avec son bouclier enlève le bonus de réduction de dégât qu'il confère et si le bouclier touche, il n'inflige qu'un seul point de dégât.

Parler/crier — Dire quelque chose ne prend aucune action mais attention, l'ennemi pourrait vous entendre !

Lâcher un objet — Lâcher un objet, une potion, une arme, un bouclier ou toute autre chose ne demande aucune action.

Position défensive — Un personnage qui choisit l'action **position défensive** engage énormément d'énergie à réduire les blessures qu'il reçoit en effectuant des **esquives** ou en bloquant à l'aide d'une arme ou d'un bouclier. La **position défensive** réduit tous les dégâts reçus d'un point de dégât (avec un minimum d'un point de dégât reçu). Les dégâts ne peuvent donc ne pas être réduits à 0. Ce bonus peut être cumulé avec un bouclier (physique ou magique) afin de gagner une réduction de 2 points de dégâts pour un minimum d'un dégât. Cette position persiste jusqu'au début de son prochain tour de jeu.

Avantage ou désavantage — Un Maître de Jeu qui juge un joueur ou un personnage *non joueur* en **avantage** sur son adversaire lance les dés normalement mais la réussite partielle devient une réussite totale alors que l'échec total aura des **conséquences** moins dramatiques. Un personnage qui est en **désavantage** verra cette réussite totale devenir une réussite partielle alors que l'échec total sera encore plus dramatique. Le Maître de Jeu n'est pas obligé de vous mentionner si vous êtes ou non en avantage ou en désavantage.

Surprise — Un personnage **surpris** ne s'attend pas à recevoir une attaque. La première attaque du round effectuée contre un personnage **surpris** sera automatiquement une réussite totale. La **surprise** peut être nuancée : « un **brigand** sort son arme après une altercation avec un garde et le frappe... le garde n'était pas **surpris**, il ne s'attendait peut être pas à être attaqué mais la situation agressive le tenait en alerte »/« Un marchand parle avec un paysan et en voulant lui montrer un joyau, celui-ci reçoit une dague, cachée dans la manche du paysan, directement dans le ventre ». Le personnage **surpris** ne présente aucune résistance et donc l'assassin déguisé réussit automatiquement son attaque sur une réussite totale. Dans le doute, le Maître de Jeu décidera si la cible est **surprise** ou non.

Point de vie (PV) – (Blessure, soins et régénération) — Tous les personnages commencent au niveau 1 avec 6 points de vie. Il est possible d'augmenter ce nombre par de rares **compétences, messes, potions** ou **sorts**. Chaque fois qu'un personnage est touché par une attaque, il recevra un nombre de dégâts qu'il pourra déduire de son nombre de point d'armure et ensuite perdre des points de vie. Tant que le personnage a au moins 1 point de vie, il peut se battre, se défendre, utiliser des capacités et faire ses tours normalement (à l'exception de certaines conditions). Même si son dernier point de vie ne lui garantit pas une vigueur des plus flamboyantes, le personnage peut continuer le combat. Quand le nombre de points de vie d'un personnage tombe à 0, il tombe en état de **coma**. Un personnage peut recevoir des **soins** de plusieurs façons. Quand votre personnage est soigné ou se régénère, augmentez votre nombre de points de vie du chiffre mentionné sans excéder votre nombre de points de vie maximum.



Jet de groupe — Quand une troupe d'aventuriers se trouve ensemble et réalise une action commune. Exemple : « Les aventuriers passent dans un bois où se trouve un assassin caché mais les joueurs ne prennent pas le temps de s'arrêter et d'écouter tous ensemble. Seul le personnage avec la plus grande **perception** aura une chance d'entendre les feuilles bouger sous les pieds de l'assassin alors qu'en temps normal ils devraient tous avoir le droit à un jet de **perception** ». Si deux personnages possèdent le même niveau dans une habileté, ils doivent lancer chacun leur tour pour les situations différentes. Le Maître de Jeu peut décider à tout moment de faire lancer des jets individuels plutôt qu'un jet de groupe.

Aide et nuisance — Un personnage voulant faire une action et recevant de l'**aide** d'un ou de plusieurs autres individus augmente à +1 le résultat de ses dés. Ces personnages doivent également avoir au minimum 1 point dans l'habileté utilisée pour pouvoir lui venir en **aide**. Exemple d'**aide** : « Un personnage cherche une porte secrète dans une salle. Un autre membre de son groupe d'aventuriers qui possède 1 point de **perception** l'**aide** à chercher cette dite porte et lui donnera un bonus de +1 à son jet de **perception** ». Exemple de **nuisance** : « Une troupe d'aventuriers tentant un déplacement silencieux sera défavorisée par la présence de guerriers en armure lourde dans leur groupe. Leur assassin lancera donc une **finesse** de -1 pour savoir si son groupe est entendu ».

Enchantement — Un **enchantement** est un bonus temporaire qui sera perdu par votre personnage quand il sera utilisé, quand il décidera d'y mettre un terme ou à la fin de la scène. Il peut être donné au personnage après l'utilisation d'une **compétence**, **sort**, **messe**, **prière** ou **potion**. Un personnage ne peut pas avoir 2 fois un enchantement qui cible le même bonus. Exemple : « Un personnage reçoit un bonus de 4 points d'armure temporaires contre les engeances liées à une messe et un **médecin** lui donne une **pâte d'acier** lui conférant aussi 5 points d'armure temporaires. Le personnage devra choisir lequel des 2 bonus il conservera car ces 2 effets ciblent les points d'armure du personnage ».

Chaque personnage est également limité à 3 enchantements au total qui le visent lui ou ses équipements. Exemple :

Un personnage possède :

1. Une **messe** qui donne 1 point de résistance à son bouclier
2. Un **renfort** de l'**artisan** qui lui donne 3 points d'armure supplémentaires
3. Un **sort** de sommeil encore actif sur sa main pour les 30 prochaines secondes (5 rounds)

Le personnage est ciblé par une prière lui donnant la possibilité d'effectuer un **brise bouclier**. Malheureusement, possédant déjà 3 enchantements, il devra mettre fin à l'un de ceux-ci s'il veut pouvoir bénéficier de ce nouveau bonus. Dans tous les cas, sur la fiche de votre personnage, il y a 3 endroits désignés pour les enchantements. Inscrivez tous les bonus dont votre personnage bénéficie qui ne sont que temporaires.

Effets de jeu

Apaisement

Annule l'effet **colère** et **peur**. La cible devient calme et ne cherchera pas à initier un conflit sauf si provoquée verbalement ou physiquement pour la durée de l'effet. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Au sol

Un personnage **au sol** à l'avantage contre les *attaques à distance*. En revanche, il donne un avantage à l'ennemi qui l'attaque *au corps à corps*. De plus, il subit un désavantage lorsqu'il initie une attaque *de corps à corps* ou *à distance*.

Aveuglé

Un personnage **aveuglé** a un désavantage sur toutes ses actions et donne un avantage à toutes les actions de ses adversaires. Il a également de la difficulté à se déplacer réduisant de moitié le nombre de cases qu'il peut parcourir durant une option de mouvement.

Brise arme

Un coup **brise arme** réduit l'arme de l'adversaire d'un *point de résistance*. Si l'arme tombe à 0 point de résistance, elle est brisée (inutilisable). Cette attaque ne fait pas de dégât et doit être effectuée avec une arme de corps à corps.

Brise bouclier

Un coup **brise bouclier** réduit le bouclier de l'adversaire d'un *point de résistance*. Si le bouclier tombe à 0 point de résistance, il est brisé (inutilisable). Cette attaque ne fait pas de dégât et doit être effectuée avec une arme de corps à corps.

Colère

L'individu fait preuve de violence (verbale ou physique) facilement devant les individus qui l'interpelleront pour la durée de l'effet. Toutefois, il ne cherchera pas à attaquer les individus s'il n'est pas provoqué. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Confus

Un personnage **confus** lance les dés de l'habileté **intellect** à chaque début de tour. Sur une réussite totale, il peut bouger normalement. Dans le cas d'une réussite partielle, il agit comme un personnage sur l'effet **lenteur** alors que sur un échec, il agit comme un personnage **étourdi**. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Contrôle mental

Un personnage qui est sous l'effet d'un **contrôle mental** fait tout ce que le personnage lui dira de faire. Si ce **contrôle** est fait grâce à un sort, il est possible que ce sort impose des limitations au lanceur de sort. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Désarmement

Un personnage qui effectue un **désarmement** frappe directement les mains de l'ennemi lui faisant perdre son arme. L'arme tombe à 1,5 mètre de l'adversaire ou sur une case adjacente. Cette attaque ne peut pas être réalisée sur une *arme à deux mains* et ne fait pas de dégât. Elle doit être faite avec une *arme de corps à corps*.

Effroi

Le personnage **paralysé** par la **peur** ne peut pas agir jusqu'à ce qu'il soit blessé. Suivant cette blessure, le personnage gardera un effet de **peur** sur la cible lui ayant causé cet **effroi**. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Empoisonné

L'effet **empoisonné** peut avoir plusieurs **conséquences** selon le poison. Quand un personnage ou un ennemi est frappé par un poison, le personnage ou le Maître de Jeu devra le signaler ainsi que ses effets. Il est également possible d'ingérer les poisons pour des effets généralement beaucoup plus longs ou drastiques. Un personnage **empoisonné** peut être guéri grâce à la compétence **soins complexe** si le **médecin** est en mesure de trouver les plantes nécessaires.

Engagé

Un personnage **engagé** ne peut pas se déplacer pour la durée de l'effet. Il ne peut pas non plus être poussé, tiré ou subir un déplacement forcé par un autre effet. Le personnage **engagé** peut tenter, pour une action, de se désengager. Un allié peut essayer de le libérer. Ces deux actions demandent une réussite totale pour libérer la cible. Un personnage peut également, avec 1 point ou plus en **athlétisme**, venir en **aide** au personnage **engagé** afin de lui donner un bonus de +1 à son prochain jet qui vise à le désengager.

Engourdissement

Un effet d'**engourdissement** touche toujours un membre choisi par l'attaquant à moins que celui-ci, dans une réussite partielle, décide de donner le choix à l'adversaire. Le membre touché sera inutilisable durant 12 secondes (2 rounds). Si une jambe est ciblée de cette façon, la cible peut se déplacer à la moitié de sa vitesse de déplacement (arrondie à l'unité supérieure du nombre de mètres ou de cases). Dans le cas où un bras est ciblé, le personnage ne peut pas utiliser ce qui se trouve dans la main de ce bras et perd les bonus qu'un objet tenu dans cette main pourraient lui donner (il n'est pas obligé de lâcher ce qu'il tient). Un personnage peut avoir plusieurs membres engourdis. Deux jambes touchées l'empêcheront de se déplacer et deux bras visés l'empêcheront d'utiliser ses deux mains ainsi que ce qu'il tient.

Étourdi

Un personnage **étourdi** reste debout et peut se défendre mais, durant son tour, il ne peut faire aucune action ni mouvement.

Faiblesse

Un personnage en état de **faiblesse** fait 1 dégât de moins sur chaque attaque. Si l'attaque du personnage aurait normalement dû causer 1 seul point de dégât, il n'en cause aucun. Le personnage touche quand même son adversaire si son jet d'attaque est réussi.

Hémorragie

Tant que le personnage ne fera pas guérir cette blessure hémorragique, celui-ci ne pourra plus avoir recours à aucun **soin** qui vise à guérir ses points de vie. De plus, le personnage perdra 1 point de vie par heure jusqu'à sa mort (ou jusqu'à guérison de l'**hémorragie**).

Héroïque

Un coup **héroïque** fait, au choix du personnage : 5 points de dégâts + l'effet **impulsion**, **brise bouclier** ou **brise arme**.

Inconscient

Un personnage **inconscient/endormi** ne peut pas agir. Il est couché sur le sol ou dans une position amorphe jusqu'à ce qu'un personnage le réveille intentionnellement ou lui fasse des dégâts.

Immobilisé

Un personnage **immobilisé** ne peut pas se déplacer pour la durée de l'effet. Il ne peut pas non plus être poussé, tiré ou subir un déplacement forcé par un autre effet.

Impulsion

L'impulsion repousse la cible de 3 mètres (2 cases) et le fait tomber au sol. Sauf si mentionné, cette attaque ne fait pas de dégât et doit être effectuée avec une **arme de corps** à corps.

Lenteur

Un personnage **lent** agit beaucoup moins rapidement qu'à son habitude. Il voit ses choix de combat réduits aux suivants :

- 1 Action
- 1 Mouvement
- Attendre

Magique

Les dégâts **magiques** font des blessures plus graves sur les **engeances**.

Malade

Un personnage **malade** reçoit différents effets selon la maladie qui l'affecte. Le Maître de Jeu vous guidera dans les différents effets de cette maladie. Un personnage **malade** peut être guéri grâce à la compétence **soins complexes** si le **médecin** est en mesure de trouver les plantes nécessaires.

Membre brisé

Un personnage avec un **membre brisé** ne peut pas se servir de celui-ci jusqu'à ce qu'il ait été guéri par une personne compétente. La compétence **chirurgien** permet de guérir le membre brisé avec un **succès**.

Panique

Un personnage sous l'effet de **panique** se sauve le plus loin que possible de la source de celle-ci. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Paralysé

Un personnage **paralysé** ne peut pas bouger. Il reste dans la position du moment de la paralysie jusqu'à ce que l'effet se termine ou qu'il reçoive un point de dégât.

Peur

Un personnage sous l'effet de **peur** ne peut pas attaquer l'individu lui ayant lancé cet effet. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Rage

La victime ne fait plus de différence entre ses alliés et ses ennemis. Elle se retrouve enivrée par la **rage** et attaque toutes les personnes autour d'elle pour la durée de l'effet. La personne en état de **rage** ne peut pas être raisonnée. L'effet de **rage** ne peut être dissipé sous aucun prétexte. Pour qu'une personne perde cet effet, celle-ci devra être amenée dans le **coma**. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Surchargé

Un personnage **surchargé** subit une réduction de sa vitesse de déplacement de 1,5 mètre par mouvement (1 case)*. Un personnage peut être **surchargé** en plus d'avoir une réduction de déplacement due à son armure.

Surpris

Un personnage **surpris** ne s'attend pas à recevoir une attaque. La première attaque du round faite contre un personnage **surpris** sera automatiquement une réussite totale.

Traumatisme

Un **traumatisme** peut être causé de bien des façons. Un coup trop fort à la tête, une chute de trop haut, un passage traumatisant que le personnage vient de vivre, le **contrôle mental** d'une engeance, une malédiction etc. Dans tous les cas, un **traumatisme** est un problème **mental** qui ne résulte pas d'un acte magique. Il n'est que le résultat d'un événement triste ou brutal. Cet effet peut être contrecarré avec une **résistance mentale**.

Très surchargé

Un personnage **très surchargé** subit une réduction de sa vitesse de déplacement de 1,5 mètre par mouvement (1 case) et a un désavantage à toutes ses actions. Un personnage peut être **très surchargé** en plus d'avoir une réduction de déplacement due à son armure. Ces malus peuvent s'ajouter à ceux de **surchargé**.

Aide au Maître de Jeu

Réussite totale — Le personnage réussit l'action demandée.

Réussite partielle — Le personnage réussit totalement l'action demandée avec une **conséquence** mineure OU bien il réussit partiellement l'action demandée sans conséquence.

Échec total — Le personnage échoue l'action demandée avec une **conséquence** majeure OU le personnage échoue l'action demandée sans autre **conséquence**.

Succès critique (optionnel) — Le personnage obtient un **succès critique** lorsqu'il lance ses dés et en obtient le résultat maximum (Exemple : obtient 8 sur chacun de ses dés à huit faces). Cela rendra son action encore plus efficace, le résultat sera déterminé par le Maître de Jeu.

Conséquences — La gravité de la **conséquence** est déterminée par la réussite partielle ou l'échec total obtenu. Ainsi, une **conséquence** obtenue par une réussite partielle n'aura certainement pas le même impact qu'une conséquence obtenue par un échec total en désavantage. Le taux de réussite présent dans JDR-BL est très élevé pour donner une avancée dynamique dans l'univers du jeu. Cependant, les réussites partielles et l'échec viennent ajouter une difficulté supplémentaire.

Exemples de conséquences : une contre-attaque sur un adversaire, l'activation d'un bonus chez un adversaire, coincer son arme, une légère faute de prononciation, se blesser durant l'attaque, échapper un objet, tomber, se coincer, pénaliser son prochain déplacement ou sa prochaine action, perdre la vue ou l'ouïe durant un tour, se rappeler d'une mauvaise information ou ne pas la connaître, paraître grossier, augmenter le prix d'une mauvaise négociation... la limite dépend de votre imagination.

Résistance — Dans ce jeu, il est important qu'un personnage ait la chance de ne pas toujours être affecté par un effet. Hors, les **mystiques** utilisent un jet d'attaque pour pouvoir appliquer leurs effets sur leurs ennemis. Une créature visant directement les joueurs peut leur accorder un jet de **résistance**. L'**athlétisme** est généralement utilisé pour les jets physiques représentant la constitution du personnage. La **finesse** est généralement utilisée pour représenter les réflexes et la capacité à esquiver rapidement une attaque. L'**intelligence** est utilisée pour résister à des effets qui visent le mental du personnage. Le **charisme** peut être utilisé pour résister à des effets de charme et autres malus affectant la volonté du personnage.

Éterniser les effets négatifs (optionnel) — Les effets négatifs en trop grande quantité dans un combat peuvent radicalement nuire au plaisir des joueurs. Il est conseillé, quand vous utilisez un effet négatif qui rend inutile le tour d'un joueur, de lui attribuer une courte durée et d'éviter d'y avoir recours à plusieurs reprises durant un combat. Certaines engeances le feront mais... le plaisir principal du jeu reste de s'amuser.

Narration des joueurs (optionnels) — Une partie peut se jouer de deux façons. La méthode conventionnelle dit que le Maître de Jeu décrit tout ce qui se passe autour des joueurs : comment bougent les ennemis et quelles sont les **conséquences** de leur échec ou de leur réussite partielle. Il existe cependant une version plus scénaristique qui demande aux joueurs de raconter eux-mêmes les détails non-décrits par le Maître de Jeu tels que : les **conséquences** de leur échec, la tournure de leurs réussites partielles et des petits objets sans trop d'importance qui traînent à gauche et à droite. Dans les deux cas, il est important que le Maître de Jeu et les joueurs aient conscience de quelle méthode sera utilisée durant la séance de jeu. Bien entendu, rien ne vous empêche de changer de mode en cours de partie.

Repos des aventuriers — Lors d’une aventure, il peut y avoir plusieurs moments calmes et d’autres beaucoup plus mouvementés. Une campagne laissant beaucoup de **temps de repos** laissera l’opportunité aux aventuriers de réparer leurs armes, armures et de se guérir.

Jouer sur un échiquier (optionnel) — Ce jeu de rôle a été conçu dans l’optique où il ne serait pas joué sur un échiquier. Par mesure de précaution, nous avons ajouté le nombre de cases qu’un personnage peut effectuer dans la section **combat** – mouvement. Le nombre de cases a également été rajouté à chaque mention de distance afin de faciliter la transition. Il n’est cependant pas obligatoire de jouer sur une planche quadrillée si vous ne le désirez pas. Vous devrez garder en mémoire la position des ennemis ou la demander au Maître de Jeu qui pourra vous rafraîchir la mémoire.

Le nombre de cases qu’un personnage peut parcourir dépend de son **armure**, de son **athlétisme** et sa **charge**. Un personnage **surchargé**, **très surchargé** ou **très armuré** se déplacera moins rapidement mais une bonne forme physique (**athlétisme**) permet de porter d’avantage d’armure et de matériel sans pénalité.

Météo (optionnel) — Un Maître de Jeu voulant jouer avec une Météo aléatoire peut en tout temps lancer 2D8 et interpréter le résultat à sa guise ou selon la charte suivante :

Résultat	Météo	Résultat	Météo
2-3	Une tempête, vent, pluie et orage atroce	9-10-11	Température modérée, ensoleillée et agréable
4-5	Pluie forte avec vent léger et orage intermittent	12-13-14	Température chaude et sèche
6-7-8	Température froide et humide	15-16	Canicule humide très désagréable

Les aventuriers qui ne prennent pas garde aux orages prennent un très grand risque. Si la foudre venait à frapper un joueur, il est conseillé de lancer 2D8 pour savoir si elle touche le personnage ou frappe très près de lui. Sur une réussite, le personnage encaisse 1D6+2 points de dégâts sans armure et peut enflammer des objets qu’il porte (au choix du Maître de Jeu).

Expérimentation (optionnel) — Un Maître de Jeu voulant jouer avec des expérimentations de **mysticisme**, de **prêtrise** et d’**alchimie** peut utiliser l’option suivante : un personnage qui souhaite créer un nouveau **sort/potion/messe** peut étudier durant 2 jours complets ou durant 5 jours à temps partiel pour un effet voulu. Après cette durée et après avoir réuni 25 Cors d’Étain de composantes diverses par niveau du **sort, potion ou messe**, le personnage peut investir un niveau et soumettre sa demande au Maître de Jeu. Dans le cas d’un échec, le personnage pourra choisir UN sort, UNE potion ou UNE messe de son choix pour le remplacer.

Un Maître de Jeu peut également décider de mettre dans sa partie un **sort/potion/messe/compétence/spécialisation** inexistante dans ce livre de règles. Il est quand même conseillé de bien évaluer l’impact de cette nouvelle possibilité sur votre partie.

Objet magique (optionnel) — Les aventuriers peuvent trouver sur leur route des **objets magiques** divers. Il n’y a pas de liste pour guider le Maître de Jeu dans la création de ces objets (puisque la création est excessivement difficile et coûteuse). Pour limiter les joueurs, des objets contenant des charges magiques peuvent être donnés en tant qu’**objets magiques** mineurs. Par exemple, un objet contenant 2 charges du sort **lumière** représente un objet très faible. Si l’objet contient un nombre de charges maximum (avant de s’autodétruire), il sera facile à gérer. Si l’objet contient des charges par jour, il devra être pris en considération à chaque instant tant qu’il sera en possession du personnage. Un objet plus puissant et qui influence radicalement le facteur de puissance de vos aventuriers doit être bien équilibré avant sa mise en jeu pour éviter de déstabiliser complètement l’équipe. Les **objets magiques** acquis par vos aventuriers restent à votre discrétion. Rappelez-vous seulement que le nombre d’**objets magiques** dans l’univers de Brumelance est limité.

LA BRUME

La Brume est toujours présente dans l'univers de Brumelance. Elle se matérialise de manière visible à plusieurs moments servant de passage entre notre monde et le monde de la Brume. Plusieurs légendes et suppositions sont basées sur ce qui se trouve de l'autre côté de ce dense brouillard. La présence de la Brume relève déjà de tellement de dangers que les rares personnes ayant été capables de la traverser n'en sont jamais revenues... ou du moins, pas totalement. L'apparition de vents de Brume est souvent associée à des phénomènes cosmiques, aux saisons ou liée aux effets secondaires du mysticisme; stigmatisant les utilisateurs de cet art dans plusieurs parties du monde. Les créatures de la Brume peuvent être blessées dans notre monde mais jamais réellement vaincues. Quand elles reçoivent des blessures trop graves, elles se dissipent dans un faible brouillard et leur essence retourne dans leur monde où elles se régénèrent dans le but de venir tuer ou asservir le reste des mortels. Il est important de connaître la vision de votre religion face à la Brume. Certaines religions la considèrent comme nécessaire au bon fonctionnement du monde. D'autres la méprisent et aimeraient y mettre fin alors que certaines essaient de l'apaiser pour qu'elle se présente moins souvent dans leur territoire et soit moins dangereuse.

Les engeances

Engence est le nom ayant été donné aux créatures vivants dans la Brume. Il existe énormément de types d'engeances différentes. Certains manuscrits et livres parlent de certaines d'entre elles mais aucun document officiel n'a jamais été rédigé afin de servir d'encyclopédie des créatures de la Brume. Les meilleures informations pouvant être trouvées à leur sujet découlent de rumeurs et de légendes multiples. Les plus puissantes engeances sont appelées « Habitants » et possèdent des facultés et une intelligence beaucoup plus grande que les engeances normales.

Les marques

Les marques sont des attachements d'essence entre une engeance et une créature vivant à l'extérieur de la Brume. Elles agissent en quelque sorte comme une bénédiction de l'engeance en question. Cette bénédiction est cependant vue par les vivants comme une puissante malédiction très coûteuse à retirer. Certaines religions vont même jusqu'à tuer à vue les marqués... Le seul problème étant que très rares sont les personnes à pouvoir détecter les marques chez les marqués.

Blessier les engeances

Les engeances ne sont vraiment pas faciles à blesser réellement. Leur matérialisation peut être endommagée mais à coup sûr, elles disparaîtront dans la Brume pour revenir plus tard. Les blessures magiques sont une façon légère de leur faire plus de dégâts mais leurs impacts sur les engeances restent plutôt limités. Avec le temps, les gens utilisaient des pierres de brume qui, raffinées grâce à du Ferargent, permettent de créer un alliage nommé le Brumeacier. Les armes faites de cet alliage légendaire sont les seules réelles défenses des gens d'Élode contre les créatures de la Brume. La rareté de ces matériaux, le secret entourant leur utilisation et leurs effets légendaires en font des trésors inestimés et sont extrêmement difficiles à se procurer.

Métiers

Il existe dix métiers regroupés en deux catégories :

- Les métiers qui **récoltent** les ressources
- Les métiers qui **transforment** les ressources

Métiers de récolte

*Tous les personnages qui exécutent une tâche dans un endroit approprié peuvent récolter 1 Cors d'Étain d'une ressource choisie pour chaque tranche de 2 heures.

Mineur : Un mineur peut partir récolter dans une mine et ramasser 2 Cors d'Étain de composantes minérales par heure.

Bûcheron : Un bûcheron peut partir en forêt et ramasser 2 Cors d'Étain de composantes végétales par heure.

Chasseur : Un chasseur peut partir en nature et ramasser 2 Cors d'Étain de composantes animales par heure.

Éleveur de bétail : Un éleveur de bétail connaît les animaux et les différentes façons de les utiliser. Il peut, grâce à son troupeau, ramasser 2 Cors d'Étain de composantes animales par heure.

Fermier : Un fermier sait comment cultiver la terre, comment et quand planter ses graines et la façon de les récolter. Il peut, grâce à un champ, ramasser 2 Cors d'Étain de composantes végétales par heure.

Métiers de transformation

Création

Prix – Le personnage devra diviser par 2 le **prix normal** de l'équipement voulu pour obtenir le montant à déboursier en matériel pour le créer.

Temps – Le **prix total** divisé par 4 représente le temps en heures que le personnage doit passer à créer l'objet.

Exemple : *Un coffre de 70 Cors d'Étain requiert 35 Cors d'Étain de matériel, majoritairement de bois (composantes végétales), alors que 70 Cors d'Étain divisé par 4 représentent 17,5 heures de travail pour transformer les composantes végétales afin d'en faire un coffre.*

Forgeron : Un forgeron peut créer des équipements majoritairement faits d'acier ou de vitre grâce à des composantes minérales. Il peut également créer des équipements majoritairement faits de cuir grâce à des composantes animales.

Tisseur : Un tisseur peut créer des équipements majoritairement faits de coton ou de lin grâce à des composantes végétales. Il peut également créer des équipements majoritairement faits de parchemin grâce à des composantes végétales.

Menuisier : Un menuisier peut créer des équipements majoritairement faits de bois grâce à des composantes végétales.

Brasseur : Un brasseur peut transformer 2 Cors d'Étain de composantes végétales pour en faire 4 Cors d'Étain d'alcool. Boire 5 Cors d'Étain d'alcool régénère le personnage de 1 point de vie par heure jusqu'à ce qu'il soit de nouveau blessé ou pour un maximum de 3 heures.

Cuisinier : Un cuisinier peut transformer 2 Cors d'Étain de composantes végétales ou animales en 4 Cors d'Étain de repas. La qualité du repas dépend du matériel et du temps utilisé, il peut donc être succulent mais en trop petite quantité et être considéré comme un repas médiocre. Un personnage qui ingère un repas luxueux durant un **temps de repos** fait depuis moins de 30 minutes regagne 2 points de vie.

Piège

Pour détecter un piège, le personnage doit marcher en portant une attention particulière à son environnement et obtenir une réussite totale. Une fois localisé, le personnage peut tenter de le contourner mais rares sont les personnages qui auront la capacité de les désactiver sans les déclencher (Spécialisation : Minutieux).

Alarme de passage — Grâce à une cloche et une corde, permet au personnage de faire un piège de base qui fera du bruit lorsque la porte ou la fenêtre piégée sera ouverte. Le piège prend 15 minutes à installer.

Alarme de périmètre — Grâce à quatre cloches et à quatre cordes, permet au personnage de faire un piège autour d'un petit campement afin qu'un personnage qui y entre actionne par mégarde une série de cloches faisant du bruit, révélant la direction de l'intrusion. Le piège prend 30 minutes à installer et à dissimuler.

Trappe à filet — Grâce à deux cordes et un filet, le personnage est en mesure de faire ce piège en forêt. Lorsqu'une créature se tient à l'endroit où se trouve le filet, le piège se déclenche et emprisonne la créature dans les airs. Selon l'environnement et la solidité du filet, le piège peut soulever jusqu'à deux créatures de taille moyenne. Le piège prend 1 heure à installer et à dissimuler.

Pièges à petit gibier — Grâce à plusieurs composantes de base trouvées dans la forêt et un appât, le personnage est en mesure de faire des pièges à gibier (collet, trappe basique, trou de capture) et plusieurs petit pièges qui visent à capturer un très petit animal. Le piège prend 30 minutes à installer et à dissimuler.

Trou — Grâce à une pelle et une patience exemplaire, le personnage est en mesure de faire un trou dans un sol de terre et de le dissimuler pour capturer une créature. La profondeur et la largeur du trou affectera le nombre ou la grosseur des créatures pouvant y tomber. Le piège prend 2 heures à installer et à dissimuler pour chaque créature de taille moyenne et 4 heures pour une créature de grande taille. Le personnage peut rajouter des piques de bois s'il augmente de 50% le temps de création de ce piège pour infliger 6 points de dégâts à une créature qui y tombe.

Arbalète cachée — Grâce à deux cordes, une arbalète et une munition pour celle-ci, le personnage est en mesure de fabriquer un piège qui, une fois déclenché, tire le carreau directement où l'arbalète est pointée. La touche est automatique et fait un nombre de points de dégâts équivalent au double des dégâts de l'arbalète choisie. Le piège prend 1 heure à installer et à dissimuler.

Pique de sol — Grâce à dix têtes de flèches/carreaux, le personnage est en mesure de fabriquer un piège qui blessera les pieds des gens qui traverseront cette zone de 1,5 mètre de diamètre (1 case). Les gens blessés subiront 1 point de dégât et verront leur déplacement diminuer de 1,5 mètre (1 case) par mouvement. Le piège prend 5 minutes à installer et à dissimuler pour chaque espace recouvert.



Alchimie

Potion — Les **potions** créées par les **médecins** ont plusieurs effets différents. Elles sont renouvelées par l'alchimiste à chaque scène mais toutes celles qui n'ont pas été utilisées, consommées ou qui n'ont pas pris fin se périment et deviennent inutilisables. Les **potions** qui n'ont aucune durée spécifique restent actives jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de la scène.

Poison — Les **poisons** sont identifiés d'un astérisque* dans leur titre et peuvent être appliqués sur une lame qui n'a pas la propriété **allonge**. Ils ont un effet sur le prochain coup qu'il touche ou rate. Si le coup ne touche pas, on en déduira qu'il a été bloqué avec un bouclier ou une arme, que l'arme a frappé une armure de métal ou un endroit qui a rendu le **poison** inefficace. Appliquer un **poison** durant un tour prend une action.

Durée — Les bonus donnés par les **potions** durent jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de la scène, sauf si mentionné dans la description. N'oubliez pas que tous les personnages ont une limite de 3 enchantements **actifs** sur eux.

Utilisation — L'utilisation de l'alchimie se fait entre deux scènes ou durant un **temps de repos**. Le personnage doit choisir combien de doses il fera de chaque potion qu'il connaît en respectant la limite (selon son nombre d'utilisation par scène). Il peut ensuite les partager à sa guise.

Alchimie 1	
Baume de guérison	Crée 2 bandages qui soignent de 2 points de vie en 12 secondes (2 rounds). Les deux personnages ne doivent pas entreprendre d'autres actions ou mouvements pour que ce bandage soit appliqué.
Poison d'infection*	À appliquer sur une lame – la prochaine attaque, si elle touche, fera +1 dégât. S'il est ingéré, le personnage tombera en état d' empoisonnement et d' hémorragie jusqu'à guérison de ce poison .
Poudre fortifiante	Donne au personnage qui respire cette potion un point de vie temporaire.
Tube éblouissant	Une fois activé, le tube crée une lumière qui éclaire autant qu'une torche durant 4 heures.
Poudre corrosive	Poudre pouvant blesser si elle est lancée sur un adversaire ou aide à endommager des structures. Si la poudre corrosive touche un adversaire, elle inflige 3 points de dégâts. Si elle rate, la dose est perdue. La potion peut être lancée sur une distance de 12 mètres (8 cases). Ce jet d'attaque s'exécute avec la finesse ou l' athlétisme du personnage.
Alchimie 2	
Sirop curatif	Guérit le personnage qui la consomme de 3 points de vie.
Onguent amorphe*	À appliquer sur une lame – la prochaine attaque, si elle touche, causera l'effet empoisonnement et engourdissement sur le membre au choix de l'attaquant durant 12 secondes (2 rounds) en plus des dégâts normaux. S'il est ingéré, le personnage tombera en état empoisonnement et inconscient durant 10 minutes.
Chloroforme	Un personnage qui utilise du chloroforme doit prendre son adversaire par surprise et dans le dos. La cible tombe inconsciente durant 10 minutes. N'importe quelle blessure réveille le personnage.
Pâte métallique	Lorsqu'elle est appliquée sur une armure durant 12 secondes (2 rounds), permet de réparer l'armure de 5 points.
Potion de charme	Le personnage gagne un point de l'habileté charisme (un personnage ne peut pas, grâce à cette potion , dépasser la limite de 3 points d'habileté maximum).

Alchimie 3	
Huile de paralysie*	À appliquer sur une lame – la prochaine attaque, si elle touche, causera l'effet empoisonnement et paralysé sur la cible durant 5 minutes (50 rounds) ou jusqu'à ce que la cible reçoive des dégâts. Cette attaque n'inflige aucun dégât. Si elle est ingérée, les effets dureront 10 minutes.
Baume curatif supérieur	Crée 2 bandages qui soignent de 4 points de vie en 12 secondes (2 rounds). Les deux personnages ne doivent pas entreprendre d'autres actions ou mouvements pour que ce bandage soit appliqué.
Pâte d'acier	Donne au personnage qui l'étend sur lui-même, en dehors du combat, 5 points d'armure temporaires.
Élixir revigorant	Permet au personnage qui ingère cette potion de retrouver l'utilisation d'une compétence Tiers 1 ou Tiers 2. Un seul élixir revigorant peut être consommé à chaque scène.
Feu grégeois	Poudre pouvant blesser si elle est lancée sur un adversaire, et aide à endommager des structures ou à partir un feu. Si le feu grégeois touche un adversaire, il inflige au choix : 4 points de dégâts OU un brise bouclier . S'il rate, la dose est perdue. La potion peut être lancée sur une distance de 12 mètres (8 cases). Ce jet d'attaque s'exécute avec la finesse ou l' athlétisme du personnage.
Alchimie 4	
Poudre explosive	À appliquer sur une lame – le prochain coup qui touche occasionnera au choix : brise bouclier , brise arme ou +2 points de dégâts jusqu'à utilisation.
Sirop curatif tonifié	Guérit le personnage qui la consomme de 6 points de vie, si le personnage était ou devait tomber en convalescence suite à la consommation de cette potion, elle met fin à sa convalescence . Un personnage peut consommer cette potion une seule fois par scène.
Venin d'abandon*	À appliquer sur une lame – la prochaine attaque, si elle touche, causera l'effet empoisonnement et lenteur sur la cible durant 30 secondes (5 rounds) en plus des dégâts normaux. S'il est ingéré, le personnage tombera dans le coma réduisant ses points de vie à 0.
Infusion des preux	Permet au personnage de résister à un effet mental .
Élixir de chance	Permet au personnage qui l'ingère de relancer deux jets de dés d' attaque OU un jet de dés d' habileté de son choix dont le résultat ne lui convient pas. Le personnage devra obligatoirement prendre le nouveau jet même s'il est pire que le précédent. Un jet ne peut pas être relancé deux fois. Un seul élixir de chance peut être consommé à chaque scène.



Prêtrise

Messe — Les **croymants** ont une force spécifique quand vient le temps de faire appel à leur foi. Quand un personnage exécute une **messe** et fait une utilisation, un ou deux autres **croymants** de même religion que le **croymant principal** possédant un niveau de **prêtrise** équivalent à la messe exécutée, peuvent venir aider. Le **croymant principal**, celui qui exécute la dite messe, peut choisir un nombre de cibles supplémentaires égal au nombre de **croymants** qui viennent aider (3 cibles totales maximum). Les **croymants** qui apportent leur **aide** n'ont pas besoin de connaître la messe. Les messes de niveau 1 et 2 prennent 5 minutes à réaliser alors que les messes de niveau 3 et 4 en prennent 10. La compétence **communion** permet au personnage qui exécute une messe d'affecter une cible supplémentaire sans dépasser le maximum de 3 cibles (même avec des **croymants** qui aident la messe).

Religion identique — Toutes les cibles et les participants à la messe/prière doivent être de la même religion que le **croymant** qui exécute la messe/prière.

Prière — La compétence **prêtrise 1** permet de faire des **prières**. Une prière est une messe rapide réalisable en une action mais n'affecte qu'une seule cible (le lanceur ou une cible de même religion touchée par le personnage). La prière nécessite quand même la dépense d'une utilisation et fait le même effet que la messe connue du même niveau.

Durée — Les bonus donnés par les messes et prières durent jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de la scène, sauf si mentionné dans la description. N'oubliez pas que tous les personnages ont une limite de 3 enchantements **actifs** sur eux.

Prêtrise 1	
Frappe Céleste	La/Les cibles feront un point de dégât supplémentaire et l'effet magique sur une attaque de leur choix touchant un adversaire.
Miracle	La/Les cibles sortent de l'état de coma à 1 point de vie et deviennent en état de convalescence .
Radiance	La/Les cibles voient un objet de leur choix émettre une lumière qui éclair autant qu'une torche durant 4 heures.
Confession	La/Les cibles doivent répondre honnêtement à la prochaine question qui leur est posée par le croymant exécutant cette messe.
Frappe raisonnante	La/Les cibles ignoreront la prochaine réduction de dégât sur une attaque de leur choix touchant un adversaire.
Prêtrise 2	
Souffle de guérison	La/Les cibles guérissent de 3 points de vie.
Écu spirituel	La/Les cibles bénéficient de 2 points d'armure temporaires OU 4 points d'armure temporaires contre les engeances (l'option doit être choisie lors de la réalisation de la messe/prière).
Bravoure divine	La/Les cibles bénéficient d'une protection contre le prochain effet de peur , d' effroi ou de panique fait sur le personnage.
Ancrage divin	La/Les cibles bénéficient d'une protection contre le prochain effet de son choix qui le déplace ou qui le fait tomber au sol.
Alerte divine	La/Les cibles gagnent un point de l'habileté perception (un personnage ne peut pas, grâce à cette messe/prière, dépasser la limite de 3 points d'habileté maximum).

Prêtrise 3	
Fendoir céleste	La/Les cibles feront un brise bouclier sur une attaque de leur choix avec une <i>arme tenue à deux mains</i> touchant un adversaire. Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Impact céleste	La/Les cibles feront une impulsion sur une attaque de leur choix avec une <i>arme tenue à deux mains</i> touchant un adversaire. Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Parade céleste	La/Les cibles peuvent résister à un effet brise bouclier .
Vigueur spirituelle	La/Les cibles bénéficient de 2 points de vie temporaires et gagnent une résistance au prochain poison qu'ils reçoivent.
Arme sainte	La/Les cibles feront un point de dégât supplémentaire et l'effet magique sur trois attaques de leur choix touchant un adversaire.
Prêtrise 4	
Chante-lame	La/Les cibles feront un brise arme sur une attaque de leur choix avec une <i>arme tenue à deux mains</i> touchant un adversaire. Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Rempart spirituel	La/Les cibles bénéficient de 4 points d'armure temporaires OU 6 points d'armure temporaires contre les engeances (l'option doit être choisie lors de la réalisation de la messe/prière).
Exorcisme	La/Les cibles visées par le croyant se voient dissiper toutes les protections, les enchantements, tous les effets magiques positifs et négatifs. Cette messe/prière ne retire pas les marques .
Protection spirituelle	La/Les cibles peuvent résister à un effet mental .
Protection céleste	La/Les cibles peuvent résister au premier effet physique néfaste qui les ciblent. L'effet et les dégâts sont annulés (à l'exception de l'effet héroïque).

Bonus de champion

Stoïcisme de Werden : Immunise à tous les effets mentaux et augmente de 1 son nombre de points de vie.

Voies de Forsvar : Augmente de 2 points les messes et prières donnant des points d'armure temporaires (quand le personnage réalise une messe en tant que **croyant principal**).

Dogmatisme de Vinëren : Les utilisations des messes/prières peuvent être sélectionnées pour lancer une messe d'un niveau supérieur ou d'un niveau inférieur.

Cycle des Quatre : Permet d'affecter 1 cible supplémentaire avec deux messes/prières chaque scène. Si ce bonus est appliqué sur une messe, la personne doit en être le **croyant principal** et il permet de dépasser le nombre de *cibles maximum* de 1.

Église Bradorienne : Chaque scène, le personnage peut choisir un coup spécial parmi la liste suivante :

- Un coup à 5 points de dégâts sur un coup qui touche un adversaire
- Un coup précis qui touche directement un adversaire en réussite totale
- Un coup **brise bouclier** (effectué avec une *arme tenue à deux mains*) sur un coup qui touche un adversaire.





Mysticisme

Le **Mysticisme** est, en quelque sorte, l'art d'utiliser la Brume ou les mystères qui l'entourent grâce à des runes et des mots de pouvoir afin qu'ils provoquent un effet voulu. Cet art est difficile et demande une étude vigoureuse. Rares sont les personnages qui connaissent énormément de secrets à ce sujet et les expériences faites grâce au **mysticisme** sont souvent très dangereuses.

Sort aléatoire — L'univers de Brumelance accorde généralement aux **mystiques** des **sorts** de façon aléatoire. Cette technique permet de suivre bien efficacement la méthode normalement utilisée sur le terrain. **Mysticisme niveau 1 et 2** possède 6 sorts par niveau. Les sorts de niveau 1 peuvent être choisis par le personnage, pour les sorts de niveau 2, lancez 1D6 et prenez le sort correspondant dans la liste. Pour **école avancée 1 et 2**, il y a 3 sorts par niveau. Vous pouvez tirer 1D6 et prendre le premier sort sur un jet de 1 et 2, le second sort sur un jet de 3 et 4 et le troisième **sort** sur un jet de 5 et 6. Dans tous les cas, lancez ce dé pour chaque obtention de sort par les compétences **mysticisme 1,2 et école avancée 1 et 2**. La compétence **connaissance mystique** permet en tout temps de sélectionner 2 sorts au choix du personnage dans les niveaux et écoles débloqués.

Sort de catalyste/main — Les **sorts** mentionnés suivis d'un astérisque* sont des sorts qui vont normalement sur une main ou sur le **catalyste** du lanceur de sort. Ils restent actifs sur la main ou sur le catalyste du personnage durant 12 secondes (2 rounds). S'il n'a pas été utilisé, cet enchantement prend fin après cette durée. La compétence catalyste de combat, permet de maintenir l'un de ces effets dans le catalyste du personnage durant 2 minutes (20 rounds) ou jusqu'à utilisation. Un seul enchantement peut se trouver dans le catalyste du personnage.

Durée — Les bonus donnés par les sorts durent jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de la scène, sauf si mentionné dans la description. N'oubliez pas que tous les personnages ont une limite de 3 enchantements **actifs** sur eux.

Mysticisme 1	
Détection de la magie*	Détecte s'il y a une présence de magie sur la cible.
Lueur	Crée une lumière qui éclaire autant qu'une torche durant 4 heures.
Armure magique mineure	Le lanceur de sort gagne un nombre de points d'armure temporaires égal à 2+ son nombre de points dans l'habileté intellect du lanceur. Ce sort ne peut pas enchanter le lanceur de sort s'il est en armure intermédiaire ou lourde.
Arme brûlante	L'arme touchée par le lanceur de sort fera un point de dégât supplémentaire sur la prochaine attaque qui touchera un adversaire.
Courage	La cible touchée par le lanceur de sort peut résister à un effet de peur ou d' effroi .
Régénération mineure	La cible touchée par le lanceur de sort regagne 1 point de vie par heure durant les 3 prochaines heures.
Mysticisme 2	
Frappe glaciale*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire fera 4 points de dégâts magique et l'effet engourdissement durant 12 secondes (2 rounds).
Voile d'oubli mineur*	La cible touchée par le lanceur de sort oublie les 15 dernières minutes qu'elle vient de vivre.
Frappe kinétique*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire fera reculer cet ennemi de 3 mètres (2 cases) en plus d'infliger le nombre de dégâts de l'arme plus un nombre de points de dégâts égal à son niveau de l'habileté d' intellect .
Faiblesse*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire le mettra en état de faiblesse pour la prochaine minute (10 rounds). Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Écu de pierre	Transforme le bras du lanceur de sort en bouclier (réduit de 1 tous les dégâts). Le personnage ne peut pas tenir d'autre arme/bouclier dans cette main. Ce bras possède 2 points de résistance et s'il venait à être brisé, le bras du personnage serait lui aussi brisé jusqu'à la guérison de celui-ci (voir l'habileté chirurgien du médecin). Le personnage peut également utiliser l'action attaquer avec un bouclier .
Sommeil*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire hors combat le fera tomber dans l' inconscience pour une durée de 30 secondes (5 rounds). Cette attaque n'inflige aucun dégât. L'effet prend fin si la cible reçoit des dégâts.

École avancée 1

Abjuration	
Armure astrale	Le lanceur de sort gagne 8 points d'armure temporaires contre les engeances.
Purification astrale mineure	Permet au lanceur de dissiper les <i>effets négatifs</i> venant de la prêtrise ou du mysticisme sur une cible touchée. Ce sort ne retire pas les marques de la cible.
Sceau astral	Le lanceur de sort gagne la protection aux 2 prochaines attaques qui le touche ou/et sorts qui le cible. L'attaque ou le sort doit venir d'une engeance pour pouvoir bloquer l'offensive.
Évocation	
Identification de la magie*	Identifie la magie présente sur la cible.
Armure magique majeure	La cible gagne un nombre de points d'armure temporaires égal à 5+ son nombre de points dans l'habileté intellect . Ce sort ne peut pas enchanter une cible en armure intermédiaire ou lourde.
Étouffement*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire l'empêchera de respirer normalement. Le personnage donnera un avantage à chaque adversaire et il aura désavantage contre chacun de ses ennemis pour 18 secondes (3 rounds) en plus, d'infliger le nombre de dégâts de l'arme.
Songe	
Phobie mineure*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire causera chez la cible la peur du lanceur de sort ainsi qu'une autre peur de son choix pour 30 secondes (5 rounds) en plus, d'infliger le nombre de dégâts de l'arme.
Torture de l'esprit*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire causera chez la cible une atroce douleur le projetant au sol, incapable d'agir autrement que de crier de douleur. L'effet prend fin si la cible reçoit des dégâts. La cible peut rester dans cet état de douleur durant 5 minutes (50 rounds), incapable d'agir. Si la cible passe 5 minutes sous l'emprise de ce sort, il sort de la douleur en état de convalescence à 1 point de vie et répondra de son mieux avec véracité durant la minute qui suit la fin de la torture complète .
Motivation incontestable	La cible touchée par le lanceur de sort gagne un point de l'habileté athlétisme durant la prochaine heure (600 rounds) (un personnage ne peut pas, grâce à ce sort, dépasser la limite de 3 points d'habileté maximum). Durant cette motivation incontestable , le personnage doit rester actif sous peine de devenir en colère et désagréable.
Écarlate	
Étoffe de sang	Le lanceur de sort doit drainer 1 ou 2 points de vie à un personnage consentant. L' étoffe de sang confère au lanceur de sort une armure équivalente à 6 + le double du nombre de points de vie drainés. Ce sort ne peut pas enchanter le lanceur de sort s'il est en armure intermédiaire ou lourde. L' étoffe de sang est une armure visuellement sanglante.
Blessure sanglante*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire causera chez la cible une blessure profonde causant une hémorragie . Tant que le personnage ne fera pas guérir cette blessure hémorragique, celle-ci ne pourra plus avoir recours à aucun soin qui vise à guérir les points de vie. De plus, le personnage perdra 1 point de vie par heure jusqu'à sa mort (ou jusqu'à la guérison de l' hémorragie). Cette attaque inflige également 3 points de dégâts.
Poison pourpre*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste cause l'effet empoisonnement . De plus, il subit une perte d'un point de vie par round jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie dans le coma et inflige les dégâts de l'arme. Si une attaque avec cette main/catalyste échoue, l'enchantement prend fin.
Runisme	
Protection runique	La cible bénéficie de 5 points d'armure temporaires.
Rune de réparation*	La cible touchée par le lanceur sort (bouclier, arme, armure ou objet non magique) se répare complètement par lui-même en 10 minutes. La cible ne doit pas être endommagée durant le temps de réparation.
Alliage majeur	Renforce un objet touché, augmentant la résistance d'une arme ou d'un bouclier (physique ou magique) de 2 points de résistance, d'une porte ou d'une trappe de 50% de sa solidité.

École avancée 2

Abjuration	
Coquille astrale	Le lanceur de sort gagne 12 points d'armure temporaires contre les engeances.
Dissipation des protections*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire réduira l'armure de la cible de 50%. Tous les points d'armure physiques et d'armure magiques seront diminués de cette façon. Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Marquage astral	Toutes les blessures faites par le lanceur de sort jusqu'à la fin de la scène feront des dégâts <i>magiques</i> .
Évocation	
Arme enflammée	L'arme touchée par le lanceur de sort fera deux points de dégâts supplémentaires et l'effet <i>magique</i> sur les 5 prochaines attaques qui toucheront un adversaire.
Enchevêtrement*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste provoquera sur la cible l'effet <i>immobilisé</i> l'empêchant d'utiliser un choix de mouvement durant 2 minutes (20 rounds). Cette attaque inflige également 2 points de dégâts <i>magiques</i> .
Poigne glaciale*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire provoquera sur lui l'effet de <i>lenteur</i> pour 18 secondes (3 rounds). Cette attaque inflige également 3 points de dégâts <i>magiques</i> .
Songe	
Protecteur désigné*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire causera un <i>contrôle mental</i> durant 18 secondes (3 rounds). La cible devra protéger le lanceur de sort au péril de sa vie. Si le lanceur de sort attaque le protecteur, le sort prend fin. Si un allié du lanceur de sort attaque le protecteur, celui-ci considérera cet attaquant comme un ennemi et pourra riposter. Le lanceur de sort sait si le sort fonctionne ou non. Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Lucidité	La cible touchée par le lanceur de sort augmente d'un point son <i>intellect</i> , sa <i>perception</i> et son <i>charisme</i> (un personnage ne peut pas, grâce à ce sort, dépasser la limite de 3 points d'habileté maximum). Durant ce laps de temps, le personnage paraît hautain et se croit plus intelligent que ses compagnons.
Vision cauchemardesque*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire le mettra dans un état de <i>panique</i> le forçant à fuir le plus loin possible du personnage et lui retirant toute envie de se battre pour les 5 prochaines minutes (50 rounds). Cette attaque n'inflige aucun dégât.
Écarlate	
Drain de vie majeur*	La prochaine attaque à mains nues ou avec le catalyste qui touche un adversaire causera 5 points de dégâts et guérira le lanceur de ce sort de 5 points de vie.
Soin écarlate*	Le lanceur de sort perd 1 point de vie quand il lance ce sort et guérit la cible touchée de ce sort de 7 points de vie. Si le personnage était ou devait tomber en <i>convalescence</i> suite à ce sort, il met fin à sa <i>convalescence</i> . Un personnage peut bénéficier d'un seul <i>soin écarlate</i> dans une scène.
Rage de sang	La cible touchée par le lanceur de sort gagne 3 points de vie temporaires et une augmentation d'un point de dégât à toutes ses attaques durant les 15 prochaines minutes (150 rounds). La cible aura également le goût irrésistible de combattre pendant cette période. Le personnage désire se battre mais ne frappe pas obligatoirement ses alliés (ce sort ne provoque pas l'effet <i>rage</i>).
Runisme	
Rune de protection	Le lanceur de sort enchante son armure d'une rune de protection. Tant qu'il porte cette armure imprégnée de la rune, il peut décider d'activer la rune afin qu'elle immunise le personnage aux dégâts durant 6 secondes (jusqu'au début de son prochain tour). Le personnage est immunisé uniquement aux dégâts mais pas aux effets qui peuvent y être ajoutés.
Arme acérée	L'arme touchée par le lanceur de sort fera un point de dégât supplémentaire sur les prochaines attaques qui toucheront un adversaire durant la prochaine heure (600 rounds).
Écu de fer	Transforme le bras du lanceur de sort en bouclier d'acier flexible et métallique (réduit de 1 tous les dégâts). Le personnage pourra cependant porter une arme dans cette main et s'en servir pour attaquer sans perdre le bonus du bouclier. Ce bras possède 2 points de résistance et s'il venait à être brisé, le bras du personnage serait lui aussi brisé jusqu'à la guérison de celui-ci (voir la compétence <i>chirurgien</i> du <i>médecin</i>). Le personnage peut également utiliser l'action <i>attaquer avec un bouclier</i> s'il n'utilise pas déjà une arme dans cette main pour porter une attaque.

Nom :		Provenance :
Race :	Âge :	Niveau :
Classe de départ :		Religion :
Vice :	Vertu :	Mouvement :

Artisanat ○●⊕

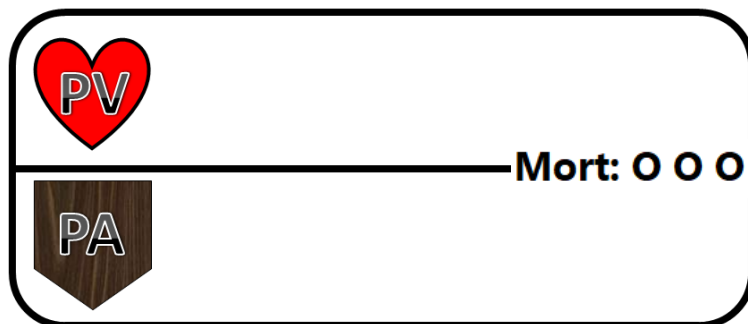
Athlétisme ○○○

Charisme ○●⊕

Finesse ○●⊕

Intellect ○●⊕

Perception ○●⊕



Enchantements :

1-

2-

3-

[illegible]

Feuille de personnage