



BRUME LANCE

LIVRE DE RÈGLES 2023
VERSION 7

LÉGENDE RÉVISION

Révision 2023

En Bleu

I.

4 INTRODUCTION

II.

6 CRÉATION DU PERSONNAGE

8 LES RACES

- 8 Les Alfars
- 9 Les Humains
- 9 Les Orcs
- 10 Les Dokkalfars
- 10 Les Douaris

11 LES PROVENANCES

- 11 Les Piliers de Langegard
- 12 Le Vigmark
- 12 La Marche Exilée
- 13 Le Royaume de Stahl
- 13 Le Royaume de Drasilhelm
- 14 Le Pays de Varn
- 14 Les Cités libres de Cyriande
- 15 Les Montagnes d'Argent

16 LES RELIGIONS

- 16 L'Église Bradorienne
- 17 Les Voies de Forsvar
- 18 Le Dogmatisme de Vinëren
- 18 Le Stoïcisme de Werden
- 19 Le Cycle des Quatre

20 LES VICES ET VERTUS

22 LES CLASSES

- 22 Le militaire
- 22 Le brigand
- 22 Le mystique
- 22 Le croyant
- 23 L'artisan
- 23 Le médecin

III.

24 PROGRESSION DU PERSONNAGE

IV.

25 COMPÉTENCES

26 LES TABLEAUX

- 26 Le militaire
- 27 Le brigand
- 28 Le mystique
- 29 Le croyant
- 30 Le médecin
- 31 L'artisan

32 COMPÉTENCES DE COMBAT

- 32 Les points d'énergie (PE)
- 32 Le Maître et l'apprentissage des compétences de combat
- 33 Liste des compétences de combat

37 COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- 37 Liste des compétences générales

V.

50 VIE ET MORT

- 50 Les points de vie (PV)
- 50 Régénération naturelle
- 50 L'agonie
- 50 La convalescence
- 50 Le coma
- 50 **La Fouille**
- 50 La mort
- 50 L'achèvement
- 50 L'exécution publique
- 50 La survie miraculeuse
- 50 La déportation

VI.

51 ARMES ET ARMURES

51 LES ARMES

- 51 Les dégâts
- 51 Armes de mêlée
- 51 Ambidextrie
- 51 Armes à distance
- 51 Armes interdites

52 LES ARMURES

- 52 Les points d'armure (PA)
- 52 Types d'armures

52 LES BOUCLIERS

VII.

54 COMBATS ET EFFETS DE JEU

54 LES EFFETS DE JEU

- 54 Les dégâts magiques
- 54 Les dégâts de Brume
- 54 Résistance

54 EFFETS DE COMBAT

- 54 Impulsion
- 54 Désarmement
- 54 Engourdissement

54 EFFETS MENTAUX

- 54 Peur
- 54 Effroi
- 52 Panique
- 54 Colère
- 54 Rage
- 54 Apaisement
- 54 Paranoïa
- 54 Contrôle mental
- 55 Altération de mémoire
- 55 Altération du comportement

55 EFFETS MAGIQUES

- 55 Dissipation de la magie
- 55 Enchevêtrement
- 55 [Sans Armure](#)
- 55 Silence

55 EFFETS D'ENGEANCES DE LA BRUME

55 AUTRES EFFETS DE JEU

- 55 Assommer
- 55 Brise-bouclier
- 55 Brise-arme
- 55 Coup héroïque
- 55 Égorgement
- 55 [Faiblesse](#)
- 55 [Hémorragie](#)
- 55 [Paralyse](#)
- 55 [Poisons](#)
- 55 [Souffrance](#)

56 LES BONUS

- 56 Assommer
- 56 Protection
- 56 Enchantement
- 56 Impact

56 MALUS

- 56 [Affliction](#)
- 56 [Marque](#)

VIII.

57 GROUPES

- 57 Création d'un groupe
- 57 Chef de groupe et officier

IX.

58 RÈGLES DE SIÈGES

58 ZONE DE SIÈGE

- 58 Mise à sac d'un bâtiment
- 58 La période de jour (7h00 jusqu'à 23h00)
- 58 La période de nuit (23h00 jusqu'à 7h00)
- 59 Points de résistance

59 ARMES DE SIÈGE

- 59 Armes de siège de base
- 59 Armes de siège complexes
- 59 Règles générales pour les engins de siège
- 59 [Enfumoir – Arme de siège complexe](#)

60 ZONE DE RAVITAILLEMENT

61 REMERCIEMENTS



I. INTRODUCTION

Brumelance est une organisation vouée à l'immersion grandeur nature à caractère médiéval-fantastique. Ses membres fondateurs sont issus d'une culture de jeu axée sur un jeu actif, où l'essentiel des péripéties provient des actions de joueurs qui confrontent d'autres joueurs. Le tout agrémenté par une trame narrative incitée plutôt qu'imposée.

Le projet est né fin 2013, début 2014 pour prendre son envol à l'été 2015 sur les Terres de Bélénos. Ainsi, nous chercherons à nous spécialiser dans un jeu terrain intense. L'immersion, la tension et l'action seront les piliers du jeu de rôle de nos participants. Le système de règles offert dans ce livre témoigne justement de cette mentalité. Nous voyons d'abord et avant tout les règles de *Brumelance* comme un moyen et non pas comme une fin en soi.

En effet, l'objectif de notre jeu de rôle n'est pas de prioriser le développement statistique des personnages au détriment du mouvement du jeu. Ainsi, nous vous présentons un système de règles qui offrira des combats fluides et un système de magie sans effets à distance. Pour plus d'information sur les compétences complexes, vous pourrez retrouver les règles reliées au mysticisme, au croyant, l'alchimie et le système géopolitique dans les documents associés sur notre site internet.

Pour tout ce qui attrait aux règles de sécurité du terrain de jeu, nous encourageons fortement les joueurs à en prendre connaissance sur Brumelance.com.



II. CRÉATION DU PERSONNAGE

Un joueur souhaitant incarner un personnage à *Brumelance* devra prendre connaissance des différentes **ra**ces, **provenances**, **classes**, **religions** ainsi que du système de **vices et vertus** offert afin de créer ce dernier. Il pourra aussi songer à son appartenance à un groupe ou non. Bien sûr, un joueur ne peut pas appartenir à deux groupes en même temps. Il peut cependant ne faire partie d'aucun groupe. Les joueurs sont encouragés à visiter le site internet Brumelance.com afin d'avoir davantage de détails sur les divers textes et pour bien approfondir leur personnage.

Une **base de données** informatisée est mise à la disposition des joueurs afin qu'ils puissent créer leur fiche personnage. À l'intérieur de celle-ci devra se retrouver les informations telles que vues à page suivante :

FICHE PERSONNAGE

AIDE DE JEU. IMPRIMEZ ET REMPLISSEZ CETTE FICHE.

Nom : _____

Race : _____

Provenance : _____

Religion : _____

Groupe : _____

Classe : _____

COMPÉTENCES DE COMBAT :

- ❖ _____
- ❖ _____
- ❖ _____

COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ❖ _____
- ❖ _____
- ❖ _____
- ❖ _____
- ❖ _____
- ❖ _____

RESSOURCES :

- ❖ Composantes : _____
- ❖ Monnaies
 - Cors d'étain : _____
 - Couronnes d'argent : _____
 - Lys d'or : _____
- ❖ autre : _____

EXPÉRIENCE DU PERSONNAGE: _____ XP

Vices : _____

Description: _____

Vertus : _____

Description: _____

HISTORIQUE :

Personnages connus et liens:

LES RACES

Le monde de *Brumelance* englobe plusieurs peuples découlant de cinq ascendances. La démarche suivante est proposée lorsqu'un personnage est créé et que le choix d'une race doit être fait :

- ❖ Tenir compte des pièces de costumes possédées
- ❖ Adapter le style de jeu en fonction de l'attitude, du caractère, de la personnalité, des mœurs et coutumes recherchés
- ❖ Lire les descriptions de races et de provenances afin de valider la cohérence du concept que vous désirez incarner

Il sera également important que les joueurs se renseignent sur les descriptifs plus exhaustifs des races et provenances sur notre site internet.



LES ALFARS

Les cités Alfars rayonnent d'une splendeur tirée du fond des âges. Elles prospèrent grâce à des traditions mystiques dont elles seules ont le secret. À ce jour, l'influence du Cyr et de ses princes dépasse l'ambition de la plupart des rois d'Élude. Ils contrôlent actuellement le transit des marchandises par les voies maritimes et terrestres sur tout l'est du continent. Toutefois, on dit que leurs représentants évitent soigneusement le contact des Dokkalfars, ayant conservé à l'esprit une rivalité passée.

Prérequis décorum pour incarner un Alfar

- ❖ Habits colorés
- ❖ Peu de barbe ou barbe bien entretenue
- ❖ Oreille d'elfe

LES HUMAINS

L'Humanité fut un jour grandiose, à une époque où l'éveil des consciences atteignait des sommets inégalés. À ce jour, nul ne peut expliquer ce qui en advint, mais l'Humanité telle qu'on l'a connue il y a déjà 115 ans n'existe plus. Préserver les vestiges d'un empire éteint, déchiré entre ses cultures, ses dogmes et ses peurs, voilà ce que l'Homme a pu faire de mieux dans ces conditions cauchemardesques. L'âge d'or où l'Humanité pouvait prétendre dominer le continent est bien loin et sa chute apporta son lot de questions sans réponse. L'Histoire des Hommes est donc aussi floue qu'elle semble être parcourue d'événements tragiques.



LES ORCS

Les Orcs sont considérés comme l'une des plus jeunes races de notre monde et, tout comme les humains, l'une des plus nombreuses. La plupart étant définis comme « sauvages » ou « barbares », il reste que certains d'entre eux ont su se démarquer de leurs cousins de l'ouest à travers les siècles, de par leur honneur et leur discipline. Ils représentent à notre époque l'un des principaux piliers du Protectorat d'Élude. Loin d'être des créatures sanglantes et stupides, les Orcs, peu importe leurs origines et leurs racines, possèdent une culture qui leur est propre et à laquelle ils sont très attachés.

Prérequis décorum pour incarner un Orc

- ❖ Masque d'orc complet (ajoute 1 PV permanent lors du port)
- ❖ Maquillage assorti
- ❖ Pièce de costume recouvrant les zones du corps non-maquillées



LES DOKKALFARS

Rusés et calculateurs, la race des Dokkalfars est l'une des races les plus anciennes du continent. Véhiculant le Dogmatisme de Vinëren, ceux-ci règnent sur une nation et un culte influent sur tout le continent d'Élude. Leur peuple se retrouve principalement dans le royaume de Drasilhelm, qu'ils dirigent conjointement avec les Humains, partageant leur vision religieuse et philosophique.

Prérequis décorum pour incarner un Dokkalfar

- ❖ Peu de barbe ou barbe bien entretenue
- ❖ Oreille d'elfe
- ❖ Maquillage donnant l'impression d'un teint très pâle
- ❖ Paupière sombre
- ❖ Trait accentué

LES DOUARIS

Fils et filles de la terre, aussi connus sous le nom d'Hommes de Pierre, les Douaris proviennent d'une descendance commune avec les Hommes. De valeureux guerriers et travailleurs, on les retrouve à travers les forêts, les montagnes et les collines d'Élude. Leur acharnement n'ayant d'égal que la valeur de leur cœur et leur courage, ils sont l'une des seules races d'Élude à trouver un enivrement dans l'affrontement de la Brume et de ses engeances.

Prérequis décorum pour incarner un Douaris

- ❖ Costume donnant l'impression d'une forte carrure
- ❖ Avoir de la barbe (pour les hommes)
- ❖ Yeux cernés
- ❖ Marque de guerre et/ou symbole de clan sur le visage



LES PROVENANCES

Le continent d'Élude est divisé en 7 grandes nations qui possèdent toutes des mœurs et des coutumes différentes. Les personnages incarnés par les joueurs devront obligatoirement être issus d'une de ses provenances. Ce choix aura un impact sur l'apparence et l'habillement du personnage, son comportement, sa religion et, bien sûr, sur ses relations avec les autres personnages sur le terrain. Aucun bonus ni malus n'est attribué au personnage selon sa provenance. Vous retrouverez un descriptif beaucoup plus exhaustif des provenances sur notre site internet Brumelance.com.



LES PILIERS DE LANGEGARD

Dernier pilier de la foi Bradorienne à l'intérieur du Protectorat d'Élude, la ferveur religieuse de Langegard n'a d'égale que la splendeur de ses architectures. Possédant la plus grande puissance militaire humaine depuis la chute de l'empire Mévosien, Langegard représente également l'un des pivots défensif du continent d'Élude.

Dirigé et administré par le Clergé de Brador, remplit ses devoirs envers l'Église avec conviction. Il s'agit là d'une nation affirmée qui éprouve une grande assurance et qui porte beaucoup d'importance aux apparences.



LE VIGMARK

Élevé dans les toundras de Tigel, bravant le froid et les tempêtes incessantes du Nord, le peuple fier et uni du Vigmark vit à la frontière d'Élode.

Il est dirigé par quatre puissantes familles qui se partagent équitablement le territoire depuis de nombreux siècles. Ce pays est enrichi par la valeur de son peuple, de sa culture, de son commerce et de ses arts.



LA MARCHE EXILÉE

Situé à l'Est de l'ancien Empire Mévosien, la Marche Exilée désigne le territoire le plus proche du Duché de Valterne, celui qui abrite les dernières routes menant aux ruines de l'ancienne capitale Mévose. Celle-ci fut détruite il y a plusieurs siècles, suivant l'année sombre.

Elle est peut-être la contrée la plus dense du protectorat d'Élode, elle demeure également la plus pauvre. Cela n'enlève toutefois aucune valeur à son peuple, qui démontre sans cesse ses vertus et sa combativité.





LE ROYAUME DE STAHL

À la frontière Ouest d'Élode, des cités dominent le paysage par leurs gigantesques tours. C'est le lieu où les Seigneurs Orcs et les Seigneurs Malandrins de Stahl font régner l'ordre et la discipline parmi leur peuple.

Bastion de l'ingénierie et de la rigueur militaire, ce royaume est le pivot défensif du continent depuis des centaines d'années, repoussant les Orcs sauvages des Marais de Noc'Tol et ses engeances de toutes sortes.

Il s'agit d'un peuple très hétérogène, où Humains, Douaris et Orcs libres cohabitent sous la guidance du Uberst, descendant des Élus.



LE ROYAUME DE DRASILHELM

Au sud de la Marche Exilée et à l'ouest du Royaume de Stahl se dressent les frontières austères de Drasilhelm, un royaume partageant une longue histoire avec l'Humanité.

Dominée par la culture Dokkalfar et abritant tout près de deux cent mille âmes, Drasilhelm est composé de quelques grandes villes; Drasil, Laverne et Rudvhin, ainsi que de quelques villages et campagnes.

LES CITÉS LIBRES DE CYRIANDE

Nation de libres penseurs, d'académiciens et de militaires chevronnés, Cyriande est l'une de nations les plus riches d'Élode où Alfars et Humains y vivent en constante collaboration.

Ces cités ont su se démarquer des autres nations d'Élode par leur vision sur la liberté, l'expression de la culture, leur amour courtois et bien sûr, leurs compétences navales.



LE PAYS DE VARN

Au pied des Montagnes d'argent, dans les étendues d'Ambrebois et à travers les forêts géantes de l'Écu-de-Ronces et du Vindavell, se trouvent les Douaris. Il s'agit d'un peuple présent sur ces terres depuis des temps immémoriaux.

Gardiens au pied de la Montagne, ce sont de valeureux et féroces combattants lorsqu'ils sont provoqués. Leur ardeur au travail ainsi que leurs techniques particulières font en sorte que leurs constructions sont les plus durables d'Élode.

Leurs champs et leurs domaines de chasse éparpillés le long des plateaux sont le grenier des Montagnes d'argent. Il s'agit d'un peuple festif et fier, où l'héroïsme et l'esprit de compétition sont omniprésents.





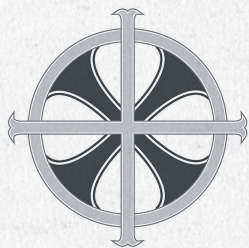
LES MONTAGNES D'ARGENT

Du sommet des plus hautes Montagnes, jusqu'aux plus lointains tunnels dans les profondeurs, les Kotsbars sont les maîtres des Montagnes d'Argent. Surplombant les étendues d'Ambrebois, par-delà les forêts géantes de l'Écu-de-Ronces et du Vindavell, se trouvent des Douaris d'argent, un peuple millénaire et riche en histoire.

Ce peuple, fier de ses légendes et de ses héros, est composé de travailleurs inventifs, de croyants du Stoïcisme de Werden et de guerriers aguerris. C'est sous la gouverne du roi Théodurhm III, descendant direct de Werden, que les Kotsbars sont dirigés d'une main de maître.

Sous la Montagne se cachent les secrets et la richesse de ce peuple stoïque, prêt à commercer avec le reste d'Élude.

LES RELIGIONS



L'ÉGLISE BRADORIENNE

Valeurs prônées : justice, patrie, pardon

Prié par : Humain

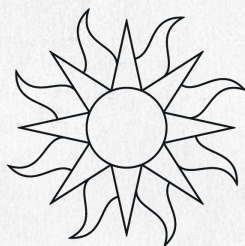
Précepte : honneur, vérité, discipline

Symbole le plus courant : une croix argentée

Les origines de Brador et de ses suivants remontent à près de six siècles. D'un bout à l'autre du continent d'Élode, ses prêcheurs sillonnaient les landes afin de rassembler la lumière des Hommes. De ce pèlerinage découla l'empire de Mévose. Le paroxysme de l'empire et de son Église eut lieu à une centaine d'années précédant la chute de Mévose. L'Église Bradorienne était alors considérée comme le clergé le plus puissant des religions d'Élode. Mévose, Langegard et même certaines régions de Cyriande possédaient toutes des confréries religieuses qui répondaient aux autorités suprêmes de l'Église Bradorienne à l'intérieur de l'ancienne capitale, Mévose. Courant de pensée représentant l'expansion et la radiance de l'Homme à travers le dernier millénaire, la majorité des textes saints bradoriens s'inspirent de la vie et des exploits de Brador, dit le Juste, l'unificateur des peuples de l'est. Depuis la chute de l'empire mévosien, il y a un peu plus de 100 ans, les influences de l'Église tendent à diminuer. De nos jours, cette religion se voit principalement pratiquée à l'intérieur de Langegard et à l'est de la Marche Exilée.

Autrefois, lorsque le Cycle des Quatre était encore la principale religion du peuple des Hommes et que ceux-ci était divisés en clans, vint un individu du nom de Brador. Dirigeant le Clan de Mévose, cet homme, d'un caractère, d'une discipline et d'une force exemplaire unit sous une même bannière les différentes peuplades d'Hommes de l'est durant la première conquête mévosienne. Brador, dit le Juste, eut la vision d'un monde où l'Humanité porterait la lumière dans les Brumes. La Brume serait ainsi chassée à tout jamais de la surface de la Terre lorsque l'Humanité en viendrait à comprendre les fondements de cette perturbation de l'existence. Sur cette idée, il rassembla de nombreux seigneurs de guerre et peu à peu il conquit les régions qui s'opposaient à sa vision. Les bases de ce qui deviendrait un jour le plus grand empire humain d'Élode, Mévose. Au fil des années, Brador, premier empereur de Mévose, devint davantage une légende vivante qu'un héros de guerre et, rapidement, des gens vinrent à l'idolâtrer à un point tel où à sa mort, un culte religieux vit le jour : L'Église Bradorienne. Brador le Juste s'inscrivit ainsi comme le protecteur et unificateur des Hommes à travers une ère nouvelle. Il devint littéralement le porteur de la Lumière de l'Humanité depuis les 500 dernières années.





LES VOIES DE FORSVAR

Valeurs prônées : sagesse, prospérité, vigilance

Prié par : Alfar, Humain

Précepte : protection, culture, voyage

Symbole le plus courant : un soleil

Le culte des Voies de Forsvar est probablement l'une des plus anciennes croyances de notre monde. Découlant des premiers écrits alfariques des trois disciples de Forsvar; Hérion, Cyre et Himme, les voies sont une philosophie de vie que chaque Alfar se doit de suivre dans son existence. Le mythique empire d'Hériondël, les Monts d'Himmelen et les Cités de Cyriande sont les principales provenances où ce culte est pratiqué. Chacune de ces nations met de l'avant les trois voies des disciples de Forsvar à différents degrés. Les Voies de Forsvar prônent la prospérité, la vigilance ainsi que la sagesse. Ces trois vertus sont, pour les Gardiens des Voies, les guides pour l'avenir de la tradition des Alfars et des quelques factions humaines suivant ces préceptes.

Une guerre sans nom façonna le monde à l'image des vices les plus honteux qu'il ait pu connaître. Après plusieurs siècles de destruction et de chaos, les anciens Alfars trouvèrent enfin un moyen d'apaiser la terreur. Ainsi Forsvar, le Gardien, guida les survivants à travers les âges en créant les Voutes de Lumière qui devinrent le passage vers l'éternité. À la fin de son existence, Forsvar prit sous sa tutelle trois jeunes Alfars; Himme, Cyre et Hérion qui répandirent ses enseignements à travers les peuples d'Alfars. Ces trois gardiens guidèrent leurs semblables à travers les forces de la nature et la tempête du temps. Anciens protecteurs des Voutes, protégeant autrefois le monde de l'armée sans nom, ceux-ci laissèrent derrière eux trois grandes philosophies de vie, les Trois Voies du Passage, que leurs héritiers véhiculent toujours à notre époque.





LE DOGMATISME DE VINËREN

Valeurs prônées : ambition, fierté, sagesse

Prié par : Dokkalfar, Orc, Douaris (Malandrin), Humain

Précepte : grandeur, pouvoir et perfection

Symboles les plus courants : un triangle, une lune

Le Dogmatisme de Vinëren est plus qu'un simple culte : c'est un véritable mode de vie étendu en plusieurs courants de pensée. Les dogmes touchent à tous les aspects quotidiens du croyant, passant par la naissance, les arts martiaux, jusqu'aux plus profondes questions existentielles. À travers le continent d'Élude, seuls les royaumes de Stahl et de Drasilhelm abritent officiellement des ordres religieux du Dogmatisme de Vinëren.

Les ancêtres Dokkalfar ont autrefois érigé un code suivant les enseignements d'une de leur grande dirigeante, Vinëren. Rédigés pendant la guerre sans nom, lorsque la survie de la race dokkalfarique était encore incertaine, ces textes transmettaient les valeurs de l'ambition, la fierté et sagesse. Ce code, qui avait été rédigé par les héritiers de cette prophétesse, a été scindé en trois dogmes au fil des siècles, reflétant chacune des facettes de l'ancienne pensée et de la préservation de l'Être. Ce savoir s'est par la suite répandu aux Orcs et Malandrins du Royaume de Stahl pour en devenir un des clergés avec les institutions les plus diversifiées.



LE STOÏCISME DE WERDEN

Valeurs prônées : courage, honneur et respect

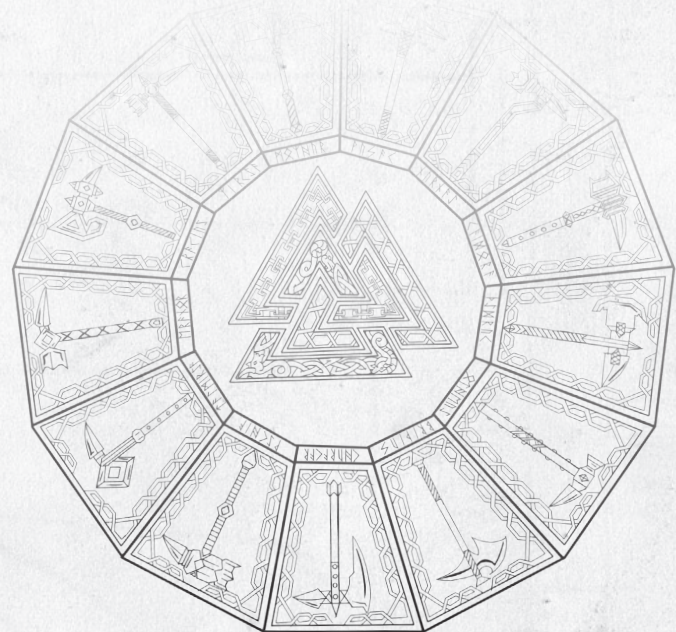
Prié par : Douaris, Orc, Humain

Précepte : labeur, gloire et combativité

Symbole le plus courant : trois triangles entrelacés

Le Stoïcisme de Werden transmet les valeurs de la bravoure et de la combativité que chaque individu se doit de démontrer durant son existence. La peur ne doit jamais contrôler l'esprit des vivants et c'est par le courage que les plus grands s'élèveront dans l'Histoire. Respecte et honore tout être digne, même si ses desseins vont à l'encontre de tes plus profondes croyances, car lui aussi marche fièrement selon ses convictions.

Cette religion, à la base exclusivement pratiquée par les Douaris, s'est répandue au fil des siècles sur le continent d'Élude suite au schisme entre la maison de Thorvald, les Malandrins et les Kotsbars des Montagnes d'argent. Les Malandrins ont ainsi enseigné les voies de Werden aux Orcs de Stahl après la signature du Traité de Pierre unissant les deux nations, celles-ci partageant des visions très communes à ce niveau. De nos jours, le Stoïcisme de Werden est pratiqué majoritairement à l'intérieur du Pays de Varn, les Montagnes d'Argent et le Royaume de Stahl.





LE CYCLE DES QUATRE

Valeurs prônées : fidélité, vigilance, volonté

Prié par : Humain

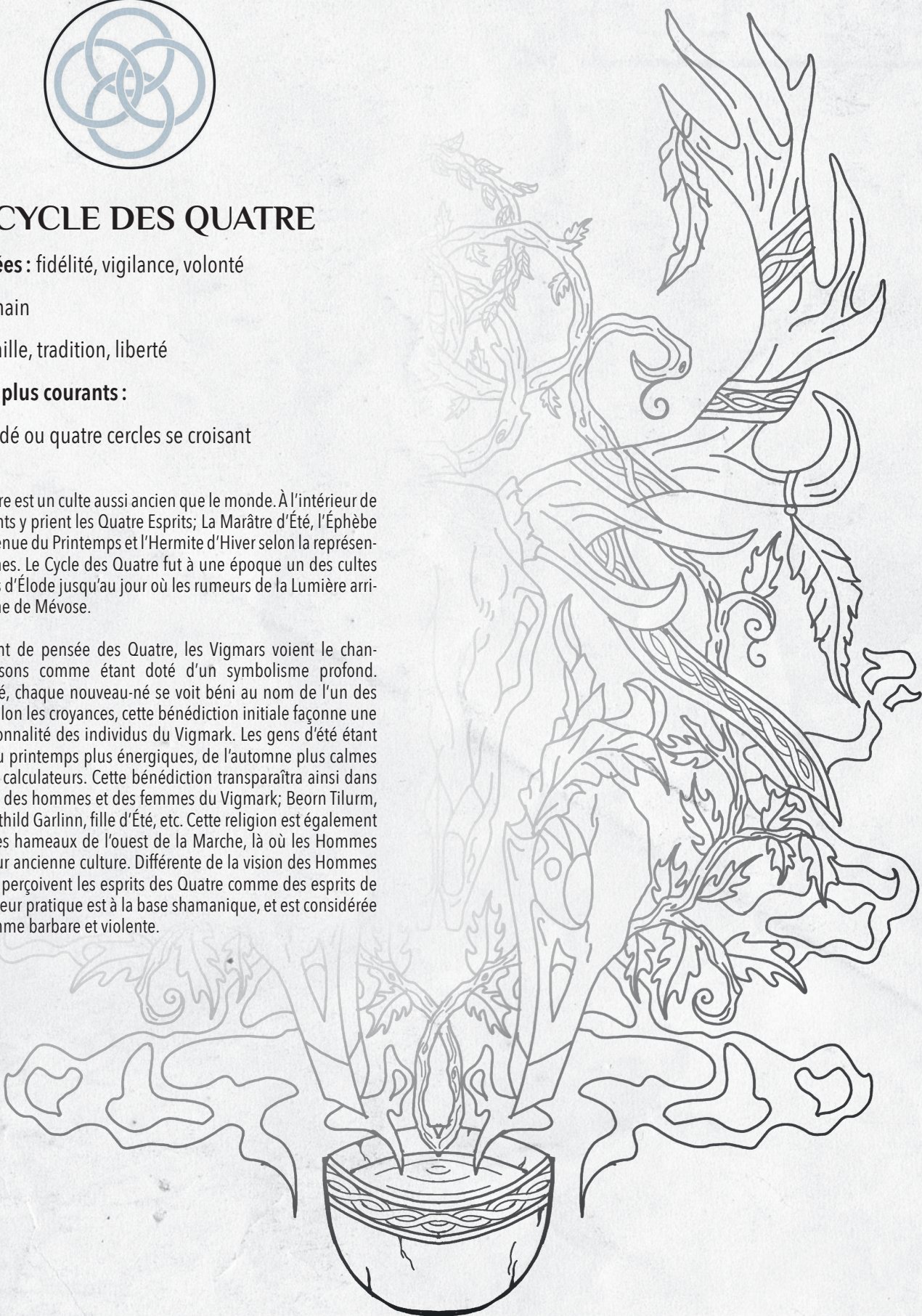
Précepte : famille, tradition, liberté

Symboles les plus courants :

un cercle torsadé ou quatre cercles se croisant

Le Cycle des Quatre est un culte aussi ancien que le monde. À l'intérieur de celui-ci, les croyants y prient les Quatre Esprits; La Marâtre d'Été, l'Éphèbe d'Automne, l'Ingénue du Printemps et l'Hermitte d'Hiver selon la représentation des Hommes. Le Cycle des Quatre fut à une époque un des cultes les plus pratiqués d'Élode jusqu'au jour où les rumeurs de la Lumière arrivèrent du royaume de Mévose.

Suivant le courant de pensée des Quatre, les Vigmars voient le changement des saisons comme étant doté d'un symbolisme profond. Dans cette société, chaque nouveau-né se voit béni au nom de l'un des Quatre Esprits. Selon les croyances, cette bénédiction initiale façonne une partie de la personnalité des individus du Vigmark. Les gens d'été étant plus impulsifs, du printemps plus énergiques, de l'automne plus calmes et de l'hiver plus calculateurs. Cette bénédiction transparaîtra ainsi dans chacun des noms des hommes et des femmes du Vigmark; Beorn Tilurm, fils d'Éphèbe, Mathild Garlinn, fille d'Été, etc. Cette religion est également populaire dans les hameaux de l'ouest de la Marche, là où les Hommes renouent avec leur ancienne culture. Différente de la vision des Hommes du nord, ceux-ci perçoivent les esprits des Quatre comme des esprits de la vie et la mort. Leur pratique est à la base shamanique, et est considérée par plusieurs comme barbare et violente.



LES VICES ET VERTUS



Quelque soit son genre ou ses origines, chaque Être considère que ses choix et ses actions sont justifiés et légitimes. Les actes qu'il pose sont le fruit du mûrissement d'une idée réfléchie qui sert les objectifs de l'individu. Par conséquent, comment rendre verdict sur ce qui définit le Bien et le Mal ? Nulle réponse satisfaisante ne pourrait être donnée à cette question. La seule hypothèse émise par le sage est que tous sont déchirés entre des vices et des vertus bien personnels.

Tout Être doté d'intelligence est minimalement motivé par une vertu et un vice. Quelques rares individus seront bien sûr plus vicieux que vertueux et vice-versa, mais ceux-ci formeront toujours une minorité. Concrètement, tous les nouveaux personnages devront choisir au moins un vice et une vertu parmi les listes suivantes. Ces traits de caractères influenceront ensuite de façon plus ou moins prononcée l'attitude du personnage en jeu.

Ces vices et vertus constituent des orientations générales et ne sont pas des traits précis. Par exemple, un personnage choisissant la vertu de « sagesse » ne sera pas nécessairement un modèle absolu de pondération. Par contre, il aura à cœur plus ou moins intensément, l'authenticité, l'humilité ou la prudence, qui sont toutes des valeurs menant à une certaine maîtrise de la sagesse. La situation est la même pour les vices : un « félon » ne mentira et ne trahira pas systématiquement tous ceux qu'il croise. C'est au joueur de décider à quel point ses traits de caractère seront prononcés.

VERTUS

BIENVEILLANCE

Individu plaçant le bien-être d'autrui au-delà de ses propres intérêts. Se dit des gens bons, généreux, aimables, empathiques, attentionnés ou serviables.

DROITURE

Individu pour qui la parole donnée et l'ordre revêtent des valeurs suprêmes. Se dit des gens honorables, loyaux, fidèles, fiers, justes, dignes de confiance, hardis, incorruptibles ou constants.

SAGESSE

Individu acceptant le monde, les autres et sa propre personne tels qu'ils sont. Se dit des gens modestes, humbles, authentiques, honnêtes, introvertis, tempérés, prudents ou réservés.

COURAGE

Individu sachant affronter les dangers et la peur. Se dit des gens valeureux, audacieux, intrépides, héroïques, vaillants ou déterminés.

SAGACITÉ

Individu apte à analyser les événements avant de s'y plonger. Se dit des gens intelligents, rationnels, posés, calmes, judicieux, diplomates, réfléchis, lucides ou logiques.

INGÉNIOSITÉ

Individu souhaitant laisser leur trace sur le monde par le génie et l'effort. Se dit des gens créatifs, intuitifs, inventifs, imaginatifs, curieux, méthodiques, polyvalents ou travailleurs.

ÉLOQUENCE

Individu aspirant à s'intégrer à la société par la maîtrise des arts sociaux. Se dit des gens charismatiques, flamboyants, entreprenants, distingués, cultivés, courtois, ouverts aux autres ou rassembleurs.

CANDEUR

Individu ingénu, manifestant naturellement ses opinions et sentiments sans arrière-pensée ou considération de la portée de ses actes. Se dit de gens heureux, simples, crédules, ou honnêtes qui cherchent le côté positif de chaque situation. À son extrême, cette vertu représente la naïveté.

VICES

ÉGOÏSME

Individu plaçant ses propres intérêts au-dessus de ceux de ses semblables. Cela se manifeste le plus souvent par l'égoïsme, l'avarice ou l'insensibilité.

FÉLONIE

Individu n'hésitant guère à trahir ses semblables et à reprendre sa parole donnée lorsque la situation l'exige. Cela se manifeste le plus souvent par l'hypocrisie, le mensonge ou la trahison.

ARROGANCE

Individu estimant sa propre personne comme supérieure à ses semblables ou à la réalité. Rejetant les autres lorsqu'ils ne lui plaisent pas, l'individu arrogant croit en sa version de la vérité. Cela se manifeste le plus souvent par la vanité, le mépris ou le dédain.

LÂCHETÉ

Individu évitant les dangers et refusant d'affronter ses peurs. Cela se manifeste le plus souvent par la couardise, l'hésitation ou la crainte.

IMPULSIVITÉ

Individu se laissant emporter aisément par ses émotions, quelles qu'elles soient. Cela se manifeste le plus souvent par la colère, la jalousie ou l'excès.

PARESSE

Individu évitant les efforts et préférant l'inaction au travail, quel qu'il soit (physique ou intellectuel). Cela se manifeste le plus souvent par la fermeture d'esprit, l'intransigeance, l'envie ou la procrastination.

ASOCIALITÉ

Individu sans manières, peinant à entrer en contact efficacement avec une ou plusieurs personnes. Cela se manifeste le plus souvent par la timidité, l'impolitesse, l'irrespect, ou la paranoïa.

INCRÉDULITÉ

Individu laissant peu ou aucune place aux opinions et aux croyances des autres. Cela se manifeste par la méfiance, ces individus sont difficiles d'approche et cherchent toujours le côté négatif de tout.

LES CLASSES

À la création de son personnage, le joueur aura à choisir entre l'une des six classes offertes. Celle-ci lui donnera accès à un arbre de compétences de combat spécifiques, ainsi que des compétences de départ en lien avec la classe choisie. Chacune des classes présentées à la faculté de porter tous les types d'armes et d'armures. Il sera également possible au personnage d'aller chercher des compétences provenant d'autres arbres de classe et ce, peu importe sa classe initiale. Chaque joueur recevra, peu importe sa classe, **10 cors d'étain et une carte main d'œuvre à chaque événement auquel il participe.**

LE MILITAIRE

Poussés par leur naissance d'aristocrate ou par leur appartenance à un clan guerrier, ces hommes et ces femmes choisissent la voie des armes. Le militaire rayonne dans les combats de par sa polyvalence et sa résistance physique.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du militaire : *Coup puissant*
- ❖ *Pied ferme*
- ❖ *Spécialisation de l'armure I*

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix

LE MYSTIQUE

Apprendre les méandres du savoir perdu, cogiter sur les possibilités qu'offre la magie, influencer le cours des événements par un rituel occulte, déployer une puissance inouïe par l'utilisation de catalyseurs finement ouvragés. Les limites de leur pouvoir ne sont définies que par le nombre de runes qu'ils possèdent.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du mystique : *Magie de combat I*
- ❖ *Mysticisme I*
- ❖ *Catalyste de combat I*
- ❖ *Utilisation de parchemin I*

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix
- ❖ 10 éléments de sort simples

LE BRIGAND

Tendre une embuscade, fomenter des complots, tirer dans les rangs ennemis, tuer un ennemi juré à l'abri des regards, voici l'apanage des vagabonds et des brigands poussés par la nécessité et l'appât du gain. Le brigand est un expert pour se débarrasser de ses cibles de rapidement et de façon efficace.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du brigand : *Engourdissement*
- ❖ *Poche secrète*
- ❖ *Vol à la tire*
- ❖ *Parade I*

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix

LE CROYANT

En chaque personne, la foi anime les espoirs, guide les ambitions et réprime le vice. Le religieux est le porteur du message et le guide de ses pairs. Le croyant est le meilleur atout dans un combat contre les créatures surgissant de la Brume.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du croyant : *Prière de guerre I*
- ❖ *Prêtrise I*
- ❖ *Prière improvisée*

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix
- ❖ 10 éléments de foi

L'ARTISAN

Souvent tapis dans l'ombre des plus grands, mais toujours prisés, les artisans façonnent le monde qui les entourent, que ce soit pour leur propre bénéfice ou pour assurer le bien-être de leur entourage.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat de l'artisan : *Réparation sommaire*
- ❖ *Réparation*
- ❖ 1 compétence de *Raffinement* au choix (*Cuisinier, Forgeron* ou *Tisseur*)
- ❖ 2 achats de la compétence *Artisanat*

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix
- ❖ 5 ressources raffinées selon la compétence **Raffinement** choisie en création de personnage

LE MÉDECIN

Formé dans l'art des soins et des préparations de baumes et de concoctions diverses, le médecin est un atout indispensable tant à l'extérieur du champ de bataille qu'à l'intérieur.

COMPÉTENCES DE DÉPART :

- ❖ Tiers 1 de la compétence de combat du médecin : *Eau de vie*
- ❖ *Premiers secours*
- ❖ *Stabilisation*
- ❖ *Alchimie I*

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix
- ❖ 10 éléments alchimiques simples



III. PROGRESSION DU PERSONNAGE

À la première partie, le joueur choisira une classe de base, soit le militaire, le brigand, le croyant, le mystique, l'artisan ou le médecin. Cette classe de base déterminera les compétences de base que le personnage possédera lors de son premier événement. Par la suite, à chaque événement, le personnage recevra des points d'expérience (XP) en fonction du nombre d'événements auquel il aura participé selon le tableau. Ces points d'expériences pourront ensuite être dépensés pour acheter des compétences. Le personnage n'est pas limité à une seule famille de compétences. Par exemple, un personnage ayant commencé avec la classe de base mystique pourra dépenser des points d'expérience pour acheter une compétence générale de militaire. Il lui sera toutefois impossible de se procurer de nouvelles compétences de combat autres que celles de sa classe sans avoir reçu un **Enseignement** de celle-ci préalablement pendant le jeu. Les compétences de combat se distinguent des compétences générales par le fait qu'elles ne peuvent être utilisées qu'en combat.

Lorsque le personnage est retiré ou perdu, le joueur pourra débiter son prochain concept avec une avance en événement équivalent celle de son personnage déchu, pour un maximum de 3 événements complétés (**150 xp**). Cette avance dans la progression n'a aucun impact sur les «survies miraculeuses» qui sont présentes pour les 3 premiers événements du nouveau personnage, peut importe son nombre de point d'expérience. Pour cela, le plan A ne sera plus accessible par la suite.

ÉVÉNEMENT	EXPÉRIENCE DU PERSONNAGE
1 ^{er} événement	0 (+50xp)
2 ^e événement	50xp (+50xp)
3 ^e événement	100xp (+50xp)
4 ^e événement	150xp (+30xp)
5 ^e événement	180xp (+30xp)
6 ^e événement	210xp (+30xp)
7 ^e événement	240xp (+30xp)
8 ^e événement	270xp (+30xp)
9 ^e événement	300xp (+30xp)
10 ^e événement et plus	330xp (+10xp)
X ^e événement et plus	500xp (+0)

IV. COMPÉTENCES

Les compétences de chacun des personnages sont divisées en deux catégories distinctes : les **compétences de combat** ne pouvant être utilisées qu'en combat ou lors de l'initiation d'un combat ainsi que les **compétences générales** octroyant des effets divers selon le type et la classe du personnage. Après chaque activité, le personnage pourra utiliser les points d'expérience qu'il aura gagnés pour acheter de nouvelles compétences.

À noter que toutes les compétences générales sont accessibles peu importe la classe du personnage. Il faudra cependant que le joueur ait dépensé **50xp** dans un arbre spécifique pour avoir accès au Tiers 2 de celui-ci et **150xp** pour avoir accès au Tiers 3. Les compétences de combat autres n'appartenant pas à la classe de départ du personnage ne pourront être achetées avec des points d'expérience qu'après que le personnage ait reçu l'enseignement d'un Maître de celles-ci.

REVENU

À chaque événement, le personnage recevra **10 cors d'étain** et **une carte Main-d'œuvre**. Tout dépendant de ses compétences, il pourra recevoir davantage de monnaie, de ressources et d'actions. Pour plus de détails, voir le document géopolitique.

TIERS 1

Les compétences identifiées de Tiers 1 sont accessibles peu importe le nombre de points d'expérience dépensé dans l'arbre de compétences auquel elles appartiennent.

TIERS 2

Certaines compétences sont identifiées comme faisant partie du Tiers 2. Il est impossible de se procurer ces compétences tant que le personnage n'a pas dépensé **50xp** dans l'arbre de compétences auquel elles appartiennent (excluant les compétences de départ de la classe).

TIERS 3

Certaines compétences sont identifiées comme faisant partie du Tiers 3. Il est impossible de se procurer ces compétences tant que le personnage n'a pas dépensé **150xp** dans l'arbre de compétences auquel elles appartiennent (excluant les compétences de départ de la classe).

LE MILITAIRE

TIERS	TYPE	NOM	COÛT	PRÉREQUIS
1	COMPÉTENCES DE COMBAT	COUP PUISSANT	20XP	AUCUN
2		COUP DESTRUCTEUR	30XP	COUP PUISSANT
3		COUP HÉROÏQUE	40XP	COUP DESTRUCTEUR
1	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	COMBATIVITÉ I	15XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	AUCUN
		DUR À CUIRE I	15XP	AUCUN
		EXPERTISE DE SIÈGE I	15XP	AUCUN
		PIED FERME	15XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	AUCUN
		SPÉCIALISATION DE L'ARMURE I	25XP	AUCUN
		SPÉCIALISATION MARTIALE	20XP/ARME	AUCUN
2		TÉMÉRAIRE I	10XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	AUCUN
		COMBATIVITÉ II	25XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	COMBATIVITÉ I
		DUR À CUIRE II	20XP	DUR À CUIRE I
		EXPERTISE DE SIÈGE II	20XP	EXPERTISE DE SIÈGE I
		POIGNE DE FER	15XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	PIED FERME
		ENTRAÎNEMENT	20XP	AUCUN
3		SPÉCIALISATION DE L'ARMURE II	25XP	SPÉCIALISATION DE L'ARMURE I
		SPÉCIALISATION DU BOUCLIER	30XP	AUCUN
		TÉMÉRAIRE II	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	TÉMÉRAIRE I
		TACTICIEN	20XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	ENTRAÎNEMENT
		PERFECTION DE L'ARME	40XP/ARME	SPÉCIALISATION MARTIALE
		TÉNACITÉ	20XP	DUR À CUIRE II

LE BRIGAND

TIERS	TYPE	NOM	COÛT	PRÉREQUIS
1	COMPÉTENCES DE COMBAT	ENGOURDISSEMENT	15XP	AUCUN
2		COUP CRITIQUE	25XP	ENGOURDISSEMENT
3		HÉMORRAGIE	35XP	COUP CRITIQUE
1	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	ASSOMMER	20XP	AUCUN
		COUP SOURNOIS I	20XP	AUCUN
		GUÉRILLA I	15XP	AUCUN
		PARADE I	15XP	AUCUN
		PILLAGE	10XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	VOL À LA TIRE
		POCHE SECRÈTE	15XP	AUCUN
		TIRAILLEUR I	15XP	AUCUN
		TORTURE	20XP	AUCUN
		TROMPERIE	25XP	AUCUN
		VOL À LA TIRE	15XP	AUCUN
2		COUP SOURNOIS II	25XP	COUP SOURNOIS I
		GUÉRILLA II	20XP	GUÉRILLA I
		INFORMATEUR	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	PILLAGE
		MEURTRE	15XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	AUCUN
		PARADE II	25XP	PARADE I
		SACCAGE	20XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	PILLAGE
		TALENT	30XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	AUCUN
		TIRAILLEUR II	20XP	TIRAILLEUR I
3		ÉGORGEMENT	35XP	COUP SOURNOIS II
		ESPIONNAGE	20XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	INFORMATEUR
	TOLÉRANCE AUX POISONS	35XP	AUCUN	

LE MYSTIQUE

TIERS	TYPE	NOM	COÛT	PRÉREQUIS
1	COMPÉTENCES DE COMBAT	MAGIE DE COMBAT I	15XP	AUCUN
2		MAGIE DE COMBAT II	25XP	MAGIE DE COMBAT I
3		MAGIE DE COMBAT III	35XP	MAGIE DE COMBAT II
1	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	CATALYSTE DE COMBAT I	15XP	MYSTICISME I
		CONVERGENCE	10XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	MYSTICISME I
		MYSTICISME I	20XP	AUCUN
		MYSTICISME II	20XP	MYSTICISME I
		RITUALISME	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	MYSTICISME II
		TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN I	15XP	AUCUN
		UTILISATION DE PARCHEMIN I	10XP	AUCUN
		UTILISATION DE PARCHEMIN II	15XP	UTILISATION DE PARCHEMIN I
2		ABJURATION I/II/III	20XP/20XP/20XP	MYSTICISME II
		CATALYSTE DE COMBAT II	20XP	CATALYSTE DE COMBAT I
		ÉVOCATION I/II/III	20XP/20XP/20XP	MYSTICISME II
		MAGIE DES SONGES I/II/III	20XP/20XP/20XP	MYSTICISME II
		MAGIE ÉCARLATE I/II/III	20XP/20XP/20XP	MYSTICISME II
		RITUALISME AVANCÉ	20XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	ÉCOLE DE MAGIE II
		RUNISME I/II/III	20XP/20XP/20XP	MYSTICISME II
		TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN II	20XP	TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN I
3	SPÉCIALISATION MYSTIQUE	40XP	ÉCOLE DE MAGIE III	

LE CROYANT

TIERS	TYPE	NOM	COÛT	PRÉREQUIS	
1	COMPÉTENCES DE COMBAT	PRIÈRE DE GUERRE I	15XP	PRÊTRISE I	
2		PRIÈRE DE GUERRE II	25XP	PRIÈRE DE GUERRE I	
3		PRIÈRE DE GUERRE III	35XP	PRIÈRE DE GUERRE II	
1	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	PRÊTRISE I	20 XP	AUCUN	
		PRÊTRISE II	20 XP	PRÊTRISE I	
		DOMAINE DE PRÉDILECTION	15 XP / ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	PRÊTRISE II	
		THÉOLOGIE	15 XP / ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	PRÊTRISE II	
		THAUMATURGE	10 XP / ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	AUCUN	
		PROSÉLYTISME	15 XP / ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	PRÊTRISE I	
		PRIÈRE IMPROVISÉE	15 XP / ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	PRÊTRISE I	
		MESSES DURABLES	20 XP	PRÊTRISE II	
		PROTECTION	20 XP	PRÊTRISE I	
		2	PRÊTRISE III	25 XP	PRÊTRISE II
			PRÊTRISE IV	25 XP	PRÊTRISE III
			THÉOLOGIE AVANCÉE	20 XP / ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	THÉOLOGIE
			PROSÉLYTISME AVANCÉE	20 XP / RELIGION	PROSÉLYTISME
			PRÊCHEUR	15 XP / ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	PRIÈRE IMPROVISÉE
			PROTECTION CONTRE LA BRUME	30 XP	PROTECTION
		3	PRÊTRISE V	25 XP	PRÊTRISE IV
MAÎTRISE DE LA FOI	25 XP		DOMAINE DE PRÉDILECTION		
CHAMPION	25 XP		PRÊTRISE V		

LE MÉDECIN

TIERS	TYPE	NOM	COÛT	PRÉREQUIS
1	COMPÉTENCES DE COMBAT	EAU DE VIE	10XP	AUCUN
2		PHILTRE	20XP	EAU DE VIE
3		ÉLIXIR	30XP	PHILTRE
1	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	ALCHIMIE I	15XP	AUCUN
		ALCHIMIE II	20XP	ALCHIMIE I
		APPLICATION DE POISONS	15XP	AUCUN
		CHIMIE	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	ALCHIMIE II
		CONCENTRATION	10XP/ACHAT (MAX. 5 ACHATS)	ALCHIMIE I
		DIAGNOSTIC I	15XP	AUCUN
		PREMIERS SECOURS	15XP	AUCUN
		REPOS FORCÉ I	20XP	PREMIERS SECOURS
		RESCOUSSE	20XP	STABILISATION
		SOINS COMPLEXES	15XP	PREMIERS SECOURS
		STABILISATION	20XP	PREMIERS SECOURS
		TRANSMUTATION	10XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	ALCHIMIE II
2		ALCHIMIE III	20XP	ALCHIMIE II
		ALCHIMIE IV	25XP	ALCHIMIE III
		APOTHICAIRE	15XP	ALCHIMIE III
		CHIMIE AVANCÉE	20XP/ACHAT (MAX. 2 ACHATS)	ALCHIMIE IV
		CONNAISSANCE DES POTIONS	20XP	ALCHIMIE II
		DIAGNOSTIC II	25XP	DIAGNOSTIC I
		REPOS FORCÉ II	25XP	REPOS FORCÉ I
		SECOURS AVANCÉS	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	SOINS COMPLEXES
3		ALCHIMIE V	25XP	ALCHIMIE IV
		CHIRURGIEN	30XP	DIAGNOSTIC II
		GRAND APOTHICAIRE	15XP	APOTHICAIRE

L'ARTISAN

TIERS	TYPE	NOM	COÛT	PRÉREQUIS
1	COMPÉTENCES DE COMBAT	RÉPARATION SOMMAIRE	10XP	AUCUN
2		RÉPARATION COMPLEXE	20XP	RÉPARATION SOMMAIRE
3		RENFORT SOMMAIRE	30XP	RÉPARATION COMPLEXE
1	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	AIGUISAGE	20XP	RÉPARATION
		ARTISANAT	10XP/ACHAT (MAX. 5 ACHATS)	RAFFINEMENT
		COMMERCE	15XP/ACHAT (MAX. 5 ACHATS)	RÉPARATION SOMMAIRE
		FABRICATION	20XP	RÉPARATION
		MAÎTRE D'ŒUVRE	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	AUCUN
		RAFFINEMENT – TISSEUR	15XP	AUCUN
		RAFFINEMENT – FORGERON	15XP	AUCUN
		RAFFINEMENT – CUISINIER	15XP	AUCUN
		RÉPARATION	15XP	AUCUN
2		CONTACT LOCAL	15XP	COMMERCE
		ENTRETIEN PERSONNEL	15XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	AIGUISAGE
		INGÉNIEUR	25XP/ACHAT (MAX. 3 ACHATS)	MAÎTRE D'ŒUVRE
		PRODUCTION	10XP/ACHAT (MAX. 5 ACHATS)	ARTISANAT
		RÉPARATION AVANCÉE	15XP	RÉPARATION
		TRANSPORTEUR	20XP	COMMERCE
3		AUBERGISTE	25XP	RAFFINEMENT – CUISINIER
		CONTACT EXTERNE	20XP	CONTACT LOCAL
		CONTREMAÎTRE	30XP	INGÉNIEUR
	MAÎTRE FORGERON	25XP	RAFFINEMENT – FORGERON	
	RENFORT	25XP	RÉPARATION AVANCÉE	
	TISSERAND	25XP	RAFFINEMENT – TISSEUR	

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

Certaines compétences sont identifiées comme des compétences de combat. Ces compétences sont exclusivement utilisables en combat. Il est impossible de se procurer ces compétences si elles font partie d'une autre famille de compétences que la classe de départ du personnage tant que le personnage n'aura pas reçu un entraînement de la part d'un Maître, un autre personnage possédant toutes les compétences de combat de cet arbre. Cet entraînement devra durer au moins **30 min**. Dans un tel cas, le personnage pourra dépenser ses points d'expérience afin de se procurer la compétence nouvellement apprise en jeu. L'apprentissage d'une compétence de combat *via* l'entraînement ne confère aucun gain en points d'énergie (PE). Un personnage possédant toutes les compétences de combat d'un arbre ne pourra enseigner qu'à **un seul individu par événement** les secrets de l'une de ses compétences.

Les points d'énergie (PE)

Ces derniers sont les points permettant l'usage des compétences de combat. Ces points ne se régénèrent qu'après **60 min**. Ces points d'énergie ne peuvent être utilisés que lorsque des gens se battent à moins de **20 mètres** du joueur. Chaque personnage a accès à un **maximum de 4 PE** suivant l'achat des diverses compétences qui s'offrent à lui. La seule façon de dépasser ce maximum est par l'usage de certaines compétences, rituels et/ou de messes qui peuvent augmenter le nombre maximum de PE de façon temporaire. Tous les personnages débutent avec **2 PE**.

Le Maître et l'apprentissage de compétences de combat

Un Maître est défini comme un personnage qui apprend toutes les compétences de combat d'une classe. Ce titre permettra une seule fois par événement au personnage Maître d'enseigner à un autre personnage une compétence de combat de sa classe maîtrisée à l'aide d'un cours d'au moins **30 min**. L'enseignement de cette compétence de combat permettra à l'élève d'acheter celle-ci avec ses points d'expérience même si la compétence n'appartient pas à son arbre de classe de départ. À la fin de l'événement, si le Maître a fait un enseignement à un autre personnage, celui-ci devra indiquer la compétence enseignée et l'élève qui a bénéficié du cours à l'organisation. À noter que l'achat de compétences de combat n'appartenant pas à sa classe de départ n'offre pas de gain de points d'énergie.



Liste des compétences de combat

LE MILITAIRE

COUP PUISSANT

PRÉREQUIS : AUCUN

TIERS : 1

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Cette compétence offre au militaire trois possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie durant un combat. **Amène à 2 PE.** Ne peut être utilisé avec une arme de jet/arc/arbalète.

Au coût de 1 PE :

- ❖ **+ 1 point de dégâts** pour un coup, le joueur additionne ce bonus aux dégâts de base de son arme.
- ❖ En disant « **Impulsion** » en frappant son adversaire avec une arme d'hast ou une arme à deux mains, l'adversaire se retrouve projeté à 1 mètre, dos contre le sol (il n'est pas désarmé). Si l'**impulsion** touche le bouclier de l'adversaire, ce dernier se voit reculer de 3 grands pas. Si l'**impulsion** est bloquée par l'arme de l'adversaire, la charge est perdue.

Au coût de 2 PE (s'effectue avec une arme à deux mains et arme d'hast, sauf les coups d'estoc) : En disant « **Brise-bouclier** », brise le bouclier frappé avec une arme ou bien réduit de 1 la résistance d'une trappe.

COUP DESTRUCTEUR

PRÉREQUIS : COUP PUISSANT

TIERS : 2

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : La compétence offre au militaire deux possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 3 PE.** Ne peut être utilisé avec une arme de jet/arc/arbalète.

Au coût de 2 PE (s'effectue avec une arme à deux mains et arme d'hast, sauf les coups d'estoc) :

- ❖ En disant « **Brise-arme** » (sur tout type d'arme), le joueur détruit une arme frappée.

Au coût de 3 PE (s'effectue avec une arme longue) :

- ❖ En disant « **Brise-bouclier** », brise le bouclier frappé avec une arme ou bien réduit de 1 la résistance d'une trappe.

COUP HÉROÏQUE

PRÉREQUIS : COUP DESTRUCTEUR

TIERS : 3

COÛT : 40XP

DESCRIPTION : La compétence offre au militaire une possibilité d'action à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 4 PE.** Ne peut être utilisé avec une arme de jet/arc/arbalète.

Au coût de 3 PE (s'effectue avec tout type d'arme) :

Porte un coup « **5 dégâts héroïques*** » causant une **impulsion** en plus de causer **5 points de dégâts** à son adversaire s'il le touche. Si le coup est bloqué, fait reculer de 3 grands pas son opposant peu importe si le coup touche son arme ou son bouclier.

* Ignore les dégâts maximums de l'arme avec laquelle la compétence est utilisée.

NB : la compétence **Pied ferme** ne protège pas de ce type d'impulsion.

LE BRIGAND

ENGOURDISSEMENT

PRÉREQUIS : AUCUN

TIERS : 1

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : La compétence offre au brigand une possibilité d'action à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 2 PE.** Ne peut être utilisé avec une arme de jet/arc/arbalète.

Au coût de 1 PE : En disant « **Engourdissement** » en portant son coup, le membre touché devient flasque et inutilisable pour **10 secondes** (peut être fait sur n'importe quel membre). L'effet ne se cumule pas avec les dégâts normaux de l'arme. S'effectue avec tout type d'arme de mêlée. **Ne fonctionne pas si touche un membre protégé par une armure de métal.**

Effets de l'engourdissement

- ❖ **Le bras :** Le bras longe le long du corps, sans échapper ce qu'il tenait.
- ❖ **La jambe :** Ne peut plus courir, la jambe ne peut qu'être traînée.
- ❖ **Les deux jambes :** Doit poser minimum un genou à terre.
- ❖ **Le torse :** Aucun effet.

COUP CRITIQUE

PRÉREQUIS : ENGOURDISSEMENT

TIERS : 2

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Cette compétence offre au brigand deux possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie durant un combat. **Amène à 3 PE.** Ne peut être utilisé avec une arme de jet/arc/arbalète.

Au coût de 2 PE :

- ❖ **+ 2 points de dégâts** pour un coup (**Maximum de 5**), le joueur additionne ce bonus aux dégâts de base de son arme.
- ❖ En disant « **Désarmement** » en portant son coup, permet de projeter l'arme touchée au sol à 1 mètre de la cible. L'arme ciblée doit être tenue à une seule main.



LE BRIGAND (SUITE)

HÉMORRAGIE

PRÉREQUIS : COUP CRITIQUE

TIERS : 3

COÛT : 35XP

DESCRIPTION : La compétence offre au brigand une possibilité d'action à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 4 PE.** Ne peut être utilisé avec une arme de jet/arc/arbalète.

Au coût de 3 PE :

- ❖ Permet au Brigand d'effectuer une attaque qui fera 5 points de dégâts « **hémorragique** ». La cible recevant le coup sur une partie du corps non recouverte par une armure de métal ne pourra plus regagner de points de vie, ni utiliser de compétences de combat. Le brigand devra dire « **5 hémorragiques** » à la cible visée.



LE MYSTIQUE

MAGIE DE COMBAT I

PRÉREQUIS : MYSTICISME

TIERS : 1

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : La compétence offre au mystique la possibilité d'utiliser les sorts en combat au coût de PE selon le niveau du sort sans l'usage ou la préparation d'éléments de sort et de parchemins. Le mystique devra tout de même effectuer l'incantation associée au sort. **Amène à 2 PE.**

Au coût de 1 PE : Permet d'utiliser un sort niveau I en combat sans la préparation requise.

Au coût de 2 PE : Permet d'utiliser un sort niveau II en combat sans la préparation requise.

MAGIE DE COMBAT II

PRÉREQUIS : MAGIE DE COMBAT I

TIERS : 2

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : La compétence offre au mystique la possibilité d'utiliser les sorts en combat au coût de PE selon le niveau du sort sans l'usage ou la préparation d'éléments de sort et de parchemins. Le mystique devra tout de même effectuer l'incantation associée au sort. **Amène à 3 PE.**

Au coût de 3 PE : Permet d'utiliser un sort niveau III en combat sans la préparation requise.

MAGIE DE COMBAT III

PRÉREQUIS : MAGIE DE COMBAT II

TIERS : 3

COÛT : 35XP

DESCRIPTION : La compétence offre au mystique la possibilité d'utiliser les sorts en combat au coût de PE selon le niveau du sort sans l'usage ou la préparation d'éléments de sort et de parchemins. Le mystique devra tout de même effectuer l'incantation associée au sort. **Amène à 4 PE.**

Au coût de 4 PE : Permet d'utiliser un sort niveau IV en combat sans la préparation requise.

LE CROYANT

PRIÈRE DE GUERRE I

PRÉREQUIS : PRÊTRISE I

TIERS : 1

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de réciter une courte prière afin de reproduire les effets d'une messe de son choix qu'il connaît. Ces prières devront être réalisées durant des combats. Elles ont une durée de **10 min.** et affectent une seule cible. **Amène à 2 PE.** NB : Convertir une messe en prière ne compte pas comme la réalisation d'une messe.

Au coût de 1 PE : Permet de reproduire les effets d'une **messe de niveau I** en combat en récitant une prière de **6 mots.**

Au coût de 2 PE : Permet de reproduire les effets d'une **messe de niveau II** en combat en récitant une prière de **10 mots.**

PRIÈRE DE GUERRE II

PRÉREQUIS : PRIÈRE DE GUERRE I

TIERS : 2

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de réciter une courte prière afin de reproduire les effets d'une messe de son choix qu'il connaît. Ces prières devront être réalisées durant des combats. Elles ont une durée de **10 min.** et affectent une seule cible. **Amène à 3 PE.** NB : Convertir une messe en prière ne compte pas comme la réalisation d'une messe.

Au coût de 3 PE : Permet de reproduire les effets d'une **messe de niveau III** en combat en récitant une prière de **15 mots.**

PRIÈRE DE GUERRE III

PRÉREQUIS : PRIÈRE DE GUERRE II

TIERS : 3

COÛT : 35XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de réciter une courte prière afin de reproduire les effets d'une messe de son choix qu'il connaît. Ces prières devront être réalisées durant des combats. Elles ont une durée de **10 min.** et affectent une seule cible. **Amène à 4 PE.** NB : Convertir une messe en prière ne compte pas comme la réalisation d'une messe.

Au coût de 4 PE : Permet de reproduire les effets d'une **messe de niveau IV** en combat en récitant une prière de **20 mots.**

L'ARTISAN

RÉPARATION SOMMAIRE

PRÉREQUIS : AUCUN

TIERS : 1

COÛT : 10XP

DESCRIPTION : La compétence offre à l'artisan une possibilité d'action à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 2 PE.**

Au coût de 1 PE : Permet à l'artisan de réparer rapidement en combat **3 points d'armure** l'armure d'un personnage. Cette compétence prend 10 secondes à exécuter. Cette réparation perd ses effets à la fin du combat. Ne peut être fait qu'une seule fois par armure par combat pour tous les artisans.

RÉPARATION COMPLEXE

PRÉREQUIS : RÉPARATION SOMMAIRE I

TIERS : 2

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : La compétence offre à l'artisan deux possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 3 PE.**

Au coût de 2 PE :

- ❖ Permet à l'artisan de réparer rapidement, en combat, **5 points d'armure** de l'armure d'un personnage. Cette compétence prend 10 secondes à exécuter. Cette réparation perd ses effets à la fin du combat. Ne peut être fait qu'une seule fois par armure par combat pour tous les artisans.
- ❖ Permet à l'artisan de réparer rapidement, en combat, une arme ou un bouclier. Celui-ci ne pourra résister qu'à un « **Brise-arme** » ou un « **Brise-bouclier** ». Cette compétence prend 10 secondes à exécuter. Cette réparation perd ses effets à la fin du combat. Ne peut être fait qu'une seule fois par armure par combat pour tous les artisans.

RENFORT SOMMAIRE

PRÉREQUIS : RÉPARATION COMPLEXE

TIERS : 3

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : La compétence offre à l'artisan deux possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 4 PE.**

Au coût de 3 PE :

- ❖ Permet à l'artisan de renforcer rapidement une arme ou un bouclier et donne une résistance « **Brise-arme** » ou « **Brise-bouclier** ». Cette compétence prend 10 secondes à exécuter. Ce renfort perd ses effets à la fin du combat. Ne peut être fait qu'une seule fois par arme et bouclier par combat pour tous les artisans. **Cet effet ne se cumule pas avec la compétence « Renfort ».**
- ❖ Permet à l'artisan de réparer rapidement, en combat, **8 points d'armure** de l'armure d'un personnage. Cette compétence prend 10 secondes à exécuter. Cette réparation perd ses effets à la fin du combat. Ne peut être fait qu'une seule fois par armure par combat pour tous les artisans.

LE MÉDECIN

EAU DE VIE

PRÉREQUIS : AUCUN

TIERS : 1

COÛT : 10XP

DESCRIPTION : La compétence offre au médecin une possibilité d'action à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 2 PE.**

Au coût de 1 PE : Le médecin apporte avec lui, durant un combat, une gourde d'eau infusée d'herbes curatives. Celui-ci fait boire un camarade par PE dépensés et octroie une **guérison de 3 PV** temporaires pour la durée du combat. Les effets de cette concoction prennent fin immédiatement après le combat. Si la cible devait tomber en dessous de 1 PV après que cette potion cesse ces effets, celle-ci reste avec 1 PV.

PHILTRE

PRÉREQUIS : EAU DE VIE

TIERS : 2

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : La compétence offre au médecin deux possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 3 PE.**

Au coût de 2 PE :

- ❖ Le médecin apporte avec lui, durant un combat, une gourde d'eau infusée d'herbes curatives. Celui-ci fait boire son camarade et octroie une **guérison de 4 PV** et neutralise les effets d'un **poison** durant le restant du combat. Les effets de cette concoction prennent fin immédiatement après le combat. Si la cible devait tomber en dessous de 1 PV après que cette potion cesse ces effets, celle-ci reste avec 1 PV. Une cible empoisonnée retombera sur les effets du poison à la fin du combat.
- ❖ Le médecin apporte avec lui une gourde d'eau infusée d'herbes curatives. Celui-ci fait boire son camarade et octroie une **guérison de 3 PV.**

ELIXIR

PRÉREQUIS : PHILTRE

TIERS : 3

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : La compétence offre au médecin deux possibilités d'actions à effectuer avec ses points d'énergie. **Amène à 4 PE.**

Au coût de 3 PE :

- ❖ Le médecin apporte avec lui, durant un combat, une gourde d'eau infusée d'herbes curatives. Celui-ci fait boire son camarade et octroie une **guérison de 5 PV** et de **1 PE.** Les effets de cette concoction prennent fin immédiatement après le combat. Si la cible devait tomber en dessous de 1 PV après que cette potion cesse ces effets, celle-ci reste avec 1 PV.
- ❖ Le médecin apporte avec lui une gourde d'eau infusée d'herbes curatives. Celui-ci fait boire son camarade et octroie une **guérison de 5 PV.**



LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Tel que présenté dans la section tableaux des compétences, chacune des classes possède des compétences générales. Contrairement aux compétences de combat, il est possible pour un joueur de se procurer des compétences générales sans recevoir l'enseignement de la compétence en jeu. Les restrictions d'utilisation sont spécifiques à la compétence en tant que telle et elles ne consomment pas de PE. Les compétences de mêmes noms, mais de niveau supérieur se cumulent avec les compétences des niveaux inférieurs. Par exemple, un personnage avec **Parade I** et **Parade II** aura +3 points d'armure (+1 PA et +2 PA) lorsqu'il portera 5 points d'armure physiques ou moins.

ABJURATION I **MYSTIQUE TIERS 2** **PRÉREQUIS** : MYSTICISME II **COÛT** : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau III aléatoire de l'école d'abjuration. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau III de l'école d'abjuration. Donne accès à l'apprentissage de rituels avancés de l'école d'abjuration. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement. Ces éléments ne sont pas cumulables avec ceux provenant d'autres école de magie.

ABJURATION II **MYSTIQUE TIERS 2** **PRÉREQUIS** : ABJURATION I **COÛT** : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau IV aléatoire de l'école d'abjuration. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau IV de l'école d'abjuration.

ABJURATION III **MYSTIQUE TIERS 2** **PRÉREQUIS** : ABJURATION II **COÛT** : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau V aléatoire de l'école d'abjuration. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau V de l'école d'abjuration.

AIGUISAGE **ARTISAN TIERS 1** **PRÉREQUIS** : RÉPARATION **COÛT** : 20XP

DESCRIPTION : Permet d'aiguiser des armes afin qu'elles fassent **+1 point de dégâts** pour les **3 prochains coups**. Le bonus sera considéré comme un bonus d'impact sur l'arme. L'aiguisage est perdu après ces 3 coups. Chaque aiguisage coûtera 1 acier afin d'être réalisé et prendra 2 min. à effectuer.

ALCHIMIE I **MÉDECIN TIERS 1** **PRÉREQUIS** : AUCUN **COÛT** : 15XP

DESCRIPTION : Donne accès aux recettes d'alchimie niveau I. Octroie 3 recettes niveau I au choix du personnage. Le médecin devra garder ses recettes dans un livre. Ce livre ne pourra pas être volé sous aucune condition. Octroie 2 éléments alchimiques simples au choix au personnage en début d'événement pour un maximum de 6. (Voir le document *Alchimie*).

ALCHIMIE II **MÉDECIN TIERS 1** **PRÉREQUIS** : ALCHIMIE I **COÛT** : 20XP

DESCRIPTION : Donne accès aux recettes d'alchimie niveau II. Octroie 2 recettes niveau II au choix du personnage. Le médecin devra garder ses recettes dans un livre. Ce livre ne pourra pas être volé sous aucune condition. Octroie 2 éléments alchimiques simples au choix au personnage en début d'événement pour un maximum de 6. (Voir le document *Alchimie*).

ALCHIMIE III **MÉDECIN TIERS 2** **PRÉREQUIS** : ALCHIMIE II **COÛT** : 20XP

DESCRIPTION : Donne accès aux recettes d'alchimie niveau III. Octroie 2 recettes niveau III au choix du personnage. Le médecin devra garder ses recettes d'herboristerie dans un livre. Ce livre ne pourra pas être volé sous aucune condition. Octroie 2 éléments alchimiques simples au choix au personnage en début d'événement pour un maximum de 6. (Voir le document *Alchimie*).

ALCHIMIE IV **MÉDECIN TIERS 2** **PRÉREQUIS** : ALCHIMIE III **COÛT** : 25XP

DESCRIPTION : Donne accès aux recettes d'alchimie niveau IV. Octroie 1 recette niveau IV au choix du personnage. Le médecin devra garder ses recettes dans un livre. Ce livre ne pourra pas être volé sous aucune condition. (Voir le document *Alchimie*).

ALCHIMIE V **MÉDECIN TIERS 3** **PRÉREQUIS** : ALCHIMIE IV **COÛT** : 25XP

DESCRIPTION : Donne accès aux recettes d'alchimie niveau V. Octroie 1 recette niveau V au choix du personnage. Le médecin devra garder ses recettes dans un livre. Ce livre ne pourra pas être volé sous aucune condition. (Voir le document *Alchimie*).

APOTHIKAIRE MÉDECIN TIERS 2

PRÉREQUIS : ALCHEMIE III

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Le médecin peut choisir une spécialisation alchimique (élixirs, poisons, drogues ou encens). Permet au médecin de produire une dose supplémentaire d'une potion de niveau I ou II du type choisi jusqu'à cinq fois par événement. Octroie une recette de niveau I ou II du type choisi (élixirs, poisons, drogues ou encens).

APPLICATION DE POISONS MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet d'appliquer et d'utiliser des poisons sur des lames. L'action d'application prendra 10 secondes à effectuer. Le bonus sera considéré comme un bonus d'impact sur l'arme. Un poison inutilisé peut être récupéré d'une lame par une action de 5 min. pour être remis dans une fiole.

ARTISANAT

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : RAFFINEMENT

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie +5 cors d'étain par événement. (Maximum de 5 achats).

ASSOMMER BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : En donnant un coup léger à la tête à l'aide d'une arme contondante, rend **inconscient** la cible touchée pour 1 min. **Ne peut pas être fait avec le pommeau d'une arme.** La cible doit être dos au brigand et ne doit pas se trouver en combat. Cette compétence ne fonctionne pas si l'individu porte un casque de plaque ou de cuir. La personne assommée se réveille si elle est attaquée et reçoit des dégâts. Une personne qui a été assommée ne peut l'être à nouveau pour les **10 min.** suivantes. Une fois utilisée, le personnage devra attendre **1 min.** pour exécuter cette compétence à nouveau.

AUBERGISTE

ARTISAN TIERS 3

PRÉREQUIS : RAFFINEMENT – CUISINIER

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Devenu maître dans l'art de la préparation de repas et de boissons, l'artisan pourra raffiner 1 composante animale OU végétale pour faire 1 ration OU 1 alcool respectivement (équivalent de **10 consommations**). Limite de 10 raffinements pendant l'événement pour bénéficier de ce bonus. Le personnage pourra également effectuer les actions suivantes :

- ❖ Au coût de **2 Rations**, il pourra servir un repas succulent qui donnera un bonus de 3 points de vie temporaires OU 2 Points d'énergie temporaires à celui qui ingèrera le repas. Ce bonus sera de type : Enchantement et aura une durée de 2 heures.
- ❖ Au coût de **1 Alcool** il pourra créer une portion de breuvage à forte teneur en alcool qui aura un des effets des concoctions alchimiques suivantes (au choix de l'Aubergiste) : Poudre hallucinogène, Élixir de soûlon ou Douceur nocturne. Un personnage qui ingère un tel breuvage sait, à sa première gorgée, que le liquide contient une très grande dose d'alcool qui pourrait le faire tomber en état d'ébriété rapidement.
- ❖ Au coût de **3 ressources raffinées** d'alcool et/ou de rations, l'Aubergiste peut organiser une fête d'une durée de 15 min. qui aura des effets positifs sur 10 personnages selon la présence de différents éléments festifs. La fête devra être célébrée à l'intérieur d'une auberge ou dans un environnement extérieur festif avec de la musique. Les 10 personnages recevront un bonus temporaire de +1 Point de vie et +1 Point d'énergie durant les 2 prochaines heures. Ce bonus ne compte ni comme une protection ni comme un enchantement.

CATALYSTE DE COMBAT I

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : MYSTICISME I

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au mystique d'emmagasiner les sorts dans sa main durant 30 secondes. Si cette main tient un catalyste, un sceptre ou un bâton, il pourra être utilisé pour transmettre le sort tant que celui-ci est en contact avec la main du mystique. Si le sort vise un allié ou un ennemi qui se trouve « Hors combat », le contact peut être une simple touche de la main ou du catalyseur. Un effet qui vise un adversaire en combat devra par contre être effectué sous forme d'un coup avec le catalyseur ou d'une touche avec la main. Que cette attaque/touche soit une réussite ou un échec, le sort sera dépensé. Un seul effet peut être maintenu par cette compétence. Une fois le temps écoulé, le sort sera perdu.

CATALYSTE DE COMBAT II

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : CATALYSTE DE COMBAT I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Augmente la durée de Catalyste de combat I à 5 minutes (au lieu de 30 secondes).

CHAMPION CROYANT TIERS 3

PRÉREQUIS : PRÊTRISE V

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au croyant, par sa ferveur et son dévouement, de recevoir la bénédiction et la protection de son clergé. Cette bénédiction divine lui donnera un bonus selon la religion du croyant.

- ❖ **Stoïcisme de Werden** : Après avoir participé à une messe, permet au croyant de résister une fois à un effet mental de son choix durant les 12 prochaines heures. L'effet mental ne doit pas être sélectionné à l'avance, mais le personnage doit mentionner sa résistance quand il l'appliquera. Cet effet ne peut pas être cumulé si plusieurs messes sont réalisées.
- ❖ **Voies de Forsvar** : Après avoir participé à une messe, octroie au croyant la possibilité d'effectuer une messe de niveau IV et moins sous forme de prière gratuitement durant les deux prochaines heures. Cet effet ne peut pas être cumulé si plusieurs messes sont réalisées.
- ❖ **Dogmatisme de Vinëren** : Permet de choisir une seconde « Maîtrise de la foi » mais 2 effets identiques ne peuvent pas se cumuler. **Exemple** : spécialisation unique de conviction et spécialisation guerre ne donnent pas **2 PE** de réduction sur les prières de conviction, ils ne réduisent que de **1 PE**. Après avoir participé à une messe, octroie au croyant +1 PE durant les six prochaines heures. Cet effet ne peut pas être cumulé si plusieurs messes sont réalisées.

NB : Le croyant n'est pas restreint par les prérequis supplémentaires de la « Maîtrise de la foi » acquise avec la compétence « Champion ».

- ❖ **Cycle des Quatre** : Permet d'affecter une cible supplémentaire sur chaque messe de niveau I à IV effectuée par le personnage en tant que croyant principal.
- ❖ **Église Bradorienne** : Après avoir participé à une messe, octroie au croyant +1 coup **héroïque** pour les deux prochaines heures. Cet effet ne peut pas être cumulé si plusieurs messes sont réalisées.



CHIMIE

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : ALCHEMIE II

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie 2 recettes d'alchimie niveau I ou II au choix. Permet d'enseigner à un autre médecin 1 recette niveau I ou II par événement, **par achat** de la compétence. L'enseignement d'une nouvelle recette alchimique prendra **30 min.** de cours. (Voir le document *Alchimie*. **Maximum 3 achats**).

CHIMIE AVANCÉE

MÉDECIN TIERS 2

PRÉREQUIS : ALCHEMIE IV

COÛT : 20XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie 2 recettes d'alchimie niveau III ou IV au choix. Permet d'enseigner à un autre médecin 1 recette niveau III ou IV par événement, **par achat** de la compétence. L'enseignement d'une nouvelle recette alchimique prendra **30 min.** de cours. (Voir le document *Alchimie*. **Maximum 2 achats**).

CHIRURGIEN

MÉDECIN TIERS 3

PRÉREQUIS : DIAGNOSTIC II

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Trois fois par événement, permet d'effectuer une chirurgie pour ramener à l'état de **coma** un individu **mort** depuis moins de **60 min.** au coût d'une étoffe. La chirurgie prendra au minimum 10 min. à réaliser (Ne compte pas dans le temps maximal pour être réanimé). La personne ramenée à la vie devra se rendre à la cabane d'immersion pour déclarer sa chirurgie. Une personne ne peut recevoir qu'une seule chirurgie durant la vie de son personnage. Utiliser une chirurgie sur quelqu'un possédant encore au moins une survie miraculeuse n'utilisera pas de charge de chirurgie, ni d'étoffe. Ainsi, le personnage sera considéré comme n'ayant jamais reçu de chirurgie. Le personnage perdra plutôt une survie miraculeuse.

COMBATIVITÉ I

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : **+3 points d'armure temporaires** une fois par combat **par achat** lorsqu'un adversaire est mis agonisant par le personnage en combat. (**Maximum 2 achats**).

COMBATIVITÉ II

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : COMBATIVITÉ I

COÛT : 25XP/ACHAT

DESCRIPTION : **+1 PE temporaire** une fois par combat **par achat** à chaque fois qu'un adversaire est mis **agonisant** par le personnage en combat. (**Maximum 2 achats**).

COMMERCE

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : RÉPARATION SOMMAIRE

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie à l'artisan **10 points de commerce** qu'il pourra dépenser entre chaque événement afin de se procurer des ressources à un prix avantageux (via le formulaire en ligne). Sa commande lui sera remise lors de son inscription avec son revenu. L'artisan devra payer à l'inscription les ressources obtenues. (**Maximum de 5 achats**).

- ❖ **1 POINT DE COMMERCE**
 - Composante de base : 5 cors d'étain
 - Élément de sort : 5 cors d'étain
 - Élément de foi : 5 cors d'étain
 - Élément alchimique (base) : 5 cors d'étain
- ❖ **2 POINTS DE COMMERCE**
 - Ressource raffinée : 1 couronne d'argent
 - Élément alchimique (réactif) :
 - 1 couronne d'argent
 - Produits (arme, armure) :
 - 2 couronnes d'argent

CONCENTRATION

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : ALCHEMIE I

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet d'obtenir 1 élément alchimique réactif en substitution à 1 élément alchimique simple en début de chaque événement **par achat**. (Voir le document *Alchimie*. **Maximum 5 achats**).

CONNAISSANCE DES POTIONS

MÉDECIN TIERS 2

PRÉREQUIS : ALCHEMIE II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet au médecin de conserver ses propres potions et concoctions qu'il aura fabriqué entre les événements.

CONTACT LOCAL

ARTISAN TIERS 2

PRÉREQUIS : COMMERCE

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Donne accès aux ressources rares en lien avec sa provenance. Ces ressources pourront être commandées par le biais de la compétence **Commerce**.

- ❖ **10 POINTS DE COMMERCE**
 - Ressources Rares : 3 lys d'or

CONTACT EXTERNE

ARTISAN TIERS 3

PRÉREQUIS : CONTACT LOCAL

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Donne accès aux ressources rares supplémentaires en lien avec une provenance au choix. Ces ressources pourront être commandées par le biais de la compétence **Contact local** au prix de 4 lys d'or. Permet également de réaliser des actions de **Transporteur** de cette provenance entre les événements.

CONTREMAÎTRE

ARTISAN TIERS 3

PRÉREQUIS : INGÉNIEUR

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Octroie deux cartes **Contremaîtres**. Ces cartes permettent de faire des constructions ou des améliorations supplémentaires sur une terre passée la limite permise d'un groupe par événement, ou de substituer une carte **Main-d'œuvre**. Ces cartes se dissipent si elles ne sont pas utilisées à la fin de l'événement. (Pour plus de détails, voir le document *Géopolitique*).

CONVERGENCE

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : MYSTICISME I

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Chaque achat de cette compétence donne 2 charges. Chaque charge permet de réduire de l'équivalent d'une composante simple le coût d'un rituel. Un maximum de 3 personnages avec cette compétence peuvent utiliser une charge durant un rituel. Seul le personnage réalisant le rituel a besoin de le connaître. Les ressources rares ne sont pas affectées par cette compétence. (**Maximum 3 achats**).

Voici les effets suivants :

- ❖ Affecte les composantes simples en premier.
- ❖ Décortique une ressource raffinée en deux composantes simples pour en enlever une si plus aucune composante simple n'est disponible.
- ❖ Le rituel, une fois affecté par cette compétence, coûtera encore au moins une composante simple.
- ❖ La réduction des composantes n'influence pas l'incantation du rituel.

COUP SOURNOIS I

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Une attaque sournoise est exécutée hors combat. Le Coup sournois est une attaque-surprise lancée à un adversaire lorsqu'il ne s'y attend pas à l'extérieur d'un combat. **Ce coup doit être porté en disant à voix haute : « Coup sournois » et causera 2 points de dégâts supplémentaires (maximum 5) avec l'arme à une main de son choix.** Un tel coup déclenche la situation de combat. Il sera donc impossible pour plusieurs personnages d'effectuer plusieurs **Coups Sournois** simultanément. Ne peut pas être utilisé avec une arme de jet.

COUP SOURNOIS II

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : COUP SOURNOIS I

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Une attaque sournoise est exécutée hors combat. Le **Coup sournois** est une attaque-surprise lancée à un adversaire lorsqu'il ne s'y attend pas à l'extérieur d'un combat. **Ce coup doit être porté en disant à voix haute : « COUP SOURNOIS » et causera 2 points de dégâts supplémentaires (maximum 5) et l'effet « hémorragique » avec l'arme à une main de son choix. Un tel coup déclenche la situation de combat.** Il sera donc impossible pour plusieurs personnages d'effectuer plusieurs **Coups sournois** simultanément. Ne peut être utilisé avec une arme de jet.

NB : Ce niveau permet également au personnage agonisant d'effectuer un **Coup Sournois I ou II** sur un adversaire qui tente de l'achever.

DIAGNOSTIC I

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au médecin de distinguer si un personnage est en **agonie**, dans le **coma** ou bien **mort**. Le diagnostic pourra également permettre au médecin de reconnaître les signes et les symptômes d'une maladie ou d'un poison pour mieux la traiter. Cela permet au médecin de connaître le nombre de points de vie exacts qui restent au blessé.

DIAGNOSTIC II

MÉDECIN TIERS 2

PRÉREQUIS : DIAGNOSTIC I

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au médecin de connaître l'état de santé de la cible en plus de savoir si elle est affligée de quelconque effet (prêtrise, alchimie, mysticisme) en plus du degré (niveau) de l'atteinte. Le médecin peut aussi diagnostiquer le temps précis pendant lequel la cible a été dans un état donné (**agonie, coma, convalescence, mort**). Ne permet pas de voir les **afflictions** et les **marques**.

DOMAINE DE PRÉDILECTION

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : PRÊTRISE II

COÛT : 15 XP/ACHAT

DESCRIPTION : Le croyant choisit un des 4 domaines qui sera celui de sa prédilection (Conviction, Protection, Bénédiction ou Purification) la première fois qu'il achète cette compétence. Donne accès à 3 messes du domaine choisi dans les niveaux que le croyant peut lancer. (**Maximum 2 achats**).

1^{er} achat : Le croyant peut choisir 1 seul domaine de prédilection entre : Conviction, Protection, Bénédiction ou Purification. Donne accès à 3 messes au choix du domaine choisi (selon son niveau de prêtrise).

Exemple : Si le croyant détient Prêtrise III au moment de l'achat et qu'il choisit le domaine de prédilection Protection, il pourra se choisir 3 messes parmi les messes de niveau I à III dans le domaine de la Protection.

2^e achat : Le croyant peut choisir 3 messes supplémentaires (selon son niveau de prêtrise actuel) dans le même domaine de prédilection.

Exemple : Le croyant peut choisir 3 messes supplémentaires dans le domaine de la Protection selon son niveau de Prêtrise lors de l'achat de cette compétence.

DUR À CUIRE I

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Augmente la régénération naturelle du personnage de 1 PV/60min. à 1 PV/30min. Diminue la **convalescence** de 15 min.

DUR À CUIRE II

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : DUR À CUIRE I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Accorde **+1 point de vie** permanent au personnage. Diminue la **convalescence** de 30 min. Les effets sont non cumulables comme dans toutes les compétences de ce type d'effet entre Dur à Cuire I et II.

ÉGORGEMENT

BRIGAND TIERS 3

PRÉREQUIS : COUP SOURNOIS II

COÛT : 35XP

DESCRIPTION : À l'extérieur des combats, en plaçant doucement une dague sous la gorge de sa cible et en comptant jusqu'à **3 secondes** (mille et 1, mille et 2, mille et 3...), rend la cible agonisante sur le champ. La lame ne doit pas être bloquée par une pièce d'armure pour être valide. Seulement les dagues peuvent être utilisées pour cette compétence. **Pris de dos**, la personne sous l'emprise de l'égorgeur ne peut se débattre ni crier. **Pris de face**, la personne peut se débattre librement.

ENTRAÎNEMENT

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet au militaire de s'entraîner au combat ou physiquement afin de bénéficier d'un **point d'énergie temporaire** supplémentaire durant les **12 prochaines heures**. Un personnage doit attendre 1 heure après l'utilisation de ce point d'énergie temporaire pour pouvoir réutiliser cette compétence. Ce PE temporaire est le premier à être utilisé et ne peut pas se régénérer autre que par la réactivation de cette compétence. Un personnage peut décider de refaire son entraînement même si le Point d'énergie n'a pas été dépensé dans le but de relancer la durée de ce bonus.

ENTRETIEN PERSONNEL

ARTISAN TIERS 2

PRÉREQUIS : AIGUISAGE

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : L'artisan est si habitué d'entretenir son équipement personnel qu'il peut commencer l'événement avec, **au choix** : un aiguisage sur l'une de ses armes, un renfort sur son armure, un renfort sur l'une de ses armes ou un renfort sur l'un de ses boucliers. L'utilisation de cette compétence ne demande aucune dépense de ressource mais le personnage doit avoir la compétence **Renfort** s'il décide d'en réaliser un. (**Maximum 3 achats**).

ESPIONNAGE

BRIGAND TIERS 3

PRÉREQUIS : INFORMATEUR

COÛT : 20XP/ACHAT

DESCRIPTION : Une fois par événement **par achat**, après avoir déposé une carte Pillage dans le coffre d'un groupe, permet de recevoir une copie de toutes les actions géopolitique du groupe en question lors de l'événement subséquent. La **lettre E** devra être inscrite sur la carte Pillage pour mentionner l'utilisation de la compétence Espionnage. Cette mention doit être écrite par un membre de l'inscription qui distribue les **ressources**. (**Maximum 3 achats**).

ÉVOCATION I

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : MYSTICISME II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau III aléatoire de l'école d'évocation. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau III de l'école d'évocation. Donne accès à l'apprentissage de rituels avancés de l'école d'évocation. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement. Ces éléments ne sont pas cumulables avec ceux provenant d'autres écoles de magie.

ÉVOCATION II

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : ÉVOCATION I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau IV aléatoire de l'école d'évocation. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau IV de l'école d'évocation.

ÉVOCATION III

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : ÉVOCATION II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau V aléatoire de l'école d'évocation. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau V de l'école d'évocation.

EXPERTISE DE SIÈGE I

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet d'utiliser des armes de siège complexes (baliste, trébuchet, catapulte, canon et enfumoir). Permet d'utiliser les béliers à deux personnes et les grosses pierres seules. Permet de mettre en place les zones de ravitaillement.

EXPERTISE DE SIÈGE II

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : EXPERTISE DE SIÈGE I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Double les dégâts de base des armes de siège sur les portes et les fortifications. Octroie à l'expert de siège un **Brise-bouclier** supplémentaire lors des sièges. Permet de détruire complètement une trappe avec un **Brise-bouclier** de l'expert de siège. Cela lui permet également de faire **1 dégât de siège** à chaque coup fait sur une porte ou une trappe avec une arme à deux mains. Les coups devront être espacés de 2 secondes. Un bélier sera tout de même nécessaire pour détruire complètement une porte de fort.

NB : Un seul bonus d'**Expertise de siège II** peut être appliqué sur chaque arme de siège.

FABRICATION

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : RÉPARATION

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet à l'artisan de fabriquer des armes, armures, boucliers et munitions d'armes de siège qu'il pourra entreposer, sous forme de cartes, dans son coffre de groupe selon une fiche de coût. Celles-ci pourront être conservées entre les activités à l'intérieur du coffre de groupe. Toutes les cartes Produits, en plus de pouvoir être utilisées sur le terrain de jeu, pourront être utilisées dans le système géopolitique pour augmenter la défense/l'attaque d'une terre. (Voir le document *Géopolitique*).

NB : Les fabrications de l'artisan seront représentées par des cartes Produit spécifique au type d'équipement produit. Ces cartes sont utilisées pour **remplacer** les différents équipements qu'ils représentent (Ne peut être fait sur les armes et les armures magiques). Un individu ne peut remplacer un équipement durant un combat. Les cartes Armure ne peuvent être utilisées que pour remplacer 1 seule armure, peu importe le nombre de points d'armure, pour un maximum de 10 points d'armure physiques. Ces cartes sont utilisées pour remplacer les différents équipements qu'ils symbolisent après 10 min. d'attente en-jeu et hors-combat. **Chaque produit prend 20 min. par fabrication.** Les cartes Produit ne peuvent pas être la cible d'un sort ou d'une compétence tant qu'elles ne sont pas matérialisées en jeu.

PRODUIT	COÛT
Arme	2 aciers
Bouclier	2 matériaux de construction
Armure de plaque/ Cotte de maille (10 PA)	2 aciers
Armure de cuir (10 PA)	2 cuirs
Sceptre	2 bijoux
Bâton	1 joyau et 1 étoffe
Traits de baliste (2 munitions)	1 matériau de construction
Boulets de Canon (2 munitions)	1 acier
Pierres de siège (2 munitions)	1 composante minérale

GRAND APOTHAICARE

MÉDECIN TIERS 3

PRÉREQUIS : APOTHAICARE

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au médecin de produire une dose supplémentaire d'une potion de niveau I, II, III ou IV du type choisi lors de l'achat de la compétence **Apothicaire** (Le personnage pourra donc créer 5 doses supplémentaires d'une potion niveau I et II en plus de 5 doses supplémentaires de concoction niveau I à IV). Octroie une recette niveau III, IV ou V du type choisi (élixirs, poisons, drogues ou encens).

GUÉRILLA I

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de regagner **2 points d'armure** une fois par combat en s'éloignant à 20 mètres de la bataille et en revenant par la suite dans le combat.

GUÉRILLA II

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : GUÉRILLA I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de regagner **4 points d'armure**, une fois par combat en s'éloignant à 20 mètres de la bataille et en revenant par la suite dans le combat. Cette compétence ne se cumule pas avec **Guérilla I**. Les deux compétences doivent être utilisées séparément en combat. Ainsi, l'achat de **Guérilla II** permet d'utiliser l'effet deux fois en combat. Une fois donnant 2 points d'armure et l'autre 4 points d'armure.

INFORMATEUR

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : PILLAGE

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Une fois par événement **par achat**, après avoir déposé une carte Pillage dans le coffre d'un groupe, permet de recevoir une copie d'une missive du groupe en question lors de l'événement subséquent. La lettre I devra être inscrite sur la carte Pillage pour mentionner l'utilisation de la compétence Informateur. Cette mention doit être écrite par un membre de l'inscription qui distribue les ressources. **La lettre «I» devra être inscrite sur la carte Pillage pour mentionner l'utilisation de la compétence Informateur. Cette mention doit être écrite par un membre de l'inscription qui distribue les ressources. (Maximum 3 achats).**

**INGÉNIEUR
ARTISAN TIERS 2
PRÉREQUIS : MAÎTRE D'ŒUVRE
COÛT : 25XP/ACHAT**

DESCRIPTION : Octroie une carte Ingénieur **par achat**. Cette carte d'action est nécessaire à la construction et à l'amélioration des bâtiments d'un groupe (voir document *Géopolitique*). La carte Ingénieur peut être échangée contre une ressource raffinée au choix selon le raffinement de l'artisan à l'un des points d'échange des cartes ressources. Cette carte se dissipe si elle n'est pas utilisée à la fin de l'événement. (**Maximum 3 achats**).

**MAGIE DES SONGES I
MYSTIQUE TIERS 2
PRÉREQUIS : MYSTICISME II
COÛT : 20XP**

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau III aléatoire de l'école de magie des songes. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau III de l'école magie des songes. Donne accès à l'apprentissage de rituels avancés de l'école de magie des songes. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement. Ces éléments ne sont pas cumulables avec ceux provenant d'autres écoles de magie.

**MAGIE DES SONGES II
MYSTIQUE TIERS 2
PRÉREQUIS : MAGIE DES SONGES I
COÛT : 20XP**

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau IV aléatoire de l'école de magie des songes. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau IV de l'école de magie des songes.

**MAGIE DES SONGES III
MYSTIQUE TIERS 2
PRÉREQUIS : MAGIE DES SONGES II
COÛT : 20XP**

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau V aléatoire de l'école de magie des songes. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau V de l'école de magie des songes.

**MAGIE ÉCARLATE I
MYSTIQUE TIERS 2
PRÉREQUIS : MYSTICISME II
COÛT : 20XP**

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau III aléatoire de l'école de magie écarlate. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau III de l'école de magie écarlate. Donne accès à l'apprentissage de rituels avancés de l'école de magie écarlate. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement. Ces éléments ne sont pas cumulables avec ceux provenant d'autres écoles de magie.

**MAGIE ÉCARLATE II
MYSTIQUE TIERS 2
PRÉREQUIS : MAGIE ÉCARLATE I
COÛT : 20XP**

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau IV aléatoire de l'école de magie écarlate. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau IV de l'école de magie écarlate.

**MAGIE ÉCARLATE III
MYSTIQUE TIERS 2
PRÉREQUIS : MAGIE ÉCARLATE II
COÛT : 20XP**

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau V aléatoire de l'école de magie écarlate. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau V de l'école de magie écarlate.

**MAÎTRE D'ŒUVRE
ARTISAN TIERS 1
PRÉREQUIS : AUCUN
COÛT : 15XP/ACHAT**

DESCRIPTION : Octroie **+1 carte Main-d'œuvre** en début de chaque événement. Cette carte se dissipe si elle n'est pas utilisée à la fin de l'événement. (**Maximum de 3 achats**).

**MAÎTRE FORGERON
ARTISAN TIERS 3
PRÉREQUIS : RAFFINEMENT – FORGERON
COÛT : 25XP**

DESCRIPTION : Devenu maître dans l'art de forger des objets de toutes sortes, l'artisan pourra raffiner 1 composante minérale pour faire 1 joyau OU 1 acier et pourra raffiner 1 composante minérale ou végétale pour faire 1 matériau de construction. Limite de 10 raffinements pendant l'événement pourront bénéficier de ce bonus. **Si le personnage possède la compétence Fabrication, celui-ci pourra créer de l'équipement supérieur selon une liste de fabrication améliorée.** Une amélioration par équipement seulement est possible. **Une identification devra être mise à un endroit visible de l'arme pour signaler son amélioration.**

FICHE D'ÉQUIPEMENT SUPÉRIEURE DE MAÎTRE FORGERON

ÉQUIPEMENT	EFFET	COÛT
Arme	+1 point de dégâts	1 cuivre noir, 1 charbon blanc, 3 aciers
	+1 résistance « Brise-arme »	2 charbons blancs, 3 aciers
	+1 point de dégâts, +1 résistance « Brise-arme »	1 fer argent, 2 charbons blancs, 1 cuivre noir, 5 aciers
Bouclier	+1 résistance « Brise-bouclier »	1 cuivre noir, 1 diamant, 1 charbon blanc
Armure de plaque (complète)	+4 points d'armure	1 cuivre noir, 1 charbon blanc, 1 fer argent, 5 aciers
Armure de cuir (complète)	+2 points d'armure	1 bois de Vindavell, 5 cuirs
Bélier	+1 point de dégâts de siège	1 cuivre noir, 1 charbon blanc
Pierre de siège	Indestructible	1 cuivre noir
Bélier/Baliste	+2 points de résistance	1 bois de Vindavell, 1 cuivre noir
Canon	+2 points de résistance	1 cuivre noir, 1 charbon
Catapulte Trébuchet	+2 points de résistance	1 charbon blanc, 1 charbon

MAÎTRISE DE LA FOI

CROYANT TIERS 3

PRÉREQUIS : DOMAINE DE PRÉDILECTION

COÛT : 25 XP

DESCRIPTION : Augmente l'intensité de la foi du croyant en lui donnant un des différents types de bonus supplémentaires suivants (**au choix du joueur**) :

- ❖ **Unique :** Le personnage réduit de 1 élément de foi toutes les messes (minimum 2 éléments de foi), d'un point d'énergie toutes ses Prières de guerre (minimum 1 point d'énergie) et d'un élément de foi ses Prières improvisées (minimum 1 élément de foi) qu'il effectuera avec son domaine de prédilection.
- ❖ **Solitaire :** Le personnage peut affecter une cible supplémentaire (sans dépasser le nombre maximum de cibles possibles par la messe) quand il réalise une messe tout seul.
- ❖ **Cérémonie :** Le personnage réduit de 1 élément de foi toutes les messes dont il sera le croyant principal peu importe le domaine. (Minimum 2 éléments de foi).
- ❖ **Guerre :** Le personnage réduit d'un point d'énergie toutes ses Prières de guerre (minimum 1 point d'énergie) et d'un élément de foi ses Prières improvisées (minimum 1 élément de foi) qu'il effectuera avec le domaine de la Conviction et de la Protection.
- ❖ **Dévotion :** Le personnage réduit d'un point d'énergie toutes ses Prières de guerre (minimum 1 point d'énergie) et d'un élément de foi ses Prières improvisées (minimum 1 élément de foi) qu'il effectuera avec le domaine de la Bénédiction et de la Purification.
- ❖ **Fanatisme :** Le personnage reçoit 3 éléments de foi supplémentaire par événement.

MESSES DURABLES

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : PRÊTRISE II

COÛT : 20 XP

DESCRIPTION : Les messes effectuées par le croyant auront une durée augmentée d'une heure. **Le bonus de temps donné par cette compétence ne peut pas s'appliquer plus d'une fois, peu importe le nombre de croyants qui la possède.**

MEURTRE

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet d'achever 1 personnage supplémentaire par événement par achat. (**Maximum de 2 achats**).

MYSTICISME I

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie cinq sorts de niveau I au choix et un rituel de niveau débutant aléatoire. Donne accès à l'apprentissage des sorts de niveau I et des rituels de niveau débutant. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement.

MYSTICISME II

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : MYSTICISME I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau II aléatoire et un rituel aléatoire de niveau débutant. Donne accès à l'apprentissage des sorts niveau II. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement.

PARADE I

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : **+2 points d'armure** supplémentaires. Le personnage ne doit porter aucune armure physique. Si utilisé en combat, ce point revient après une période de 60 min. de repos.

PARADE II

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : PARADE I

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : **+1 point d'armure** supplémentaire (Cumuler avec **Parade I**). Ne doit pas porter plus de **5 points d'armure** provenant d'une armure physique pour que cette compétence rentre en effet. Si utilisé en combat, ce point revient après une période de 60 min. de repos. Cette compétence s'additionne avec l'effet de **Parade I**.

PERFECTION DE L'ARME

MILITAIRE TIERS 3

PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION MARTIALE

COÛT : 40XP/ARME

DESCRIPTION : +1 point de dégât **permanent** avec un type d'arme précis dans la liste ci-bas :

- Arme courte
- Arme longue
- Arme à deux mains
- Arme d'hast

PIED FERME

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet au militaire de résister à un coup **Impulsion** par combat supplémentaire. Il devra mentionner « **Résiste** » quand il subira l'**Impulsion**. (**Maximum 2 achats**).

PILLAGE

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : VOL À LA TIRE

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie une carte **Pillage par achat**.

Si le brigand réussit à pénétrer à l'intérieur d'un campement et à se rendre au coffre de groupe, celui-ci pourra le piller. Pour chaque carte **Pillage** que le piller déchirera et laissera dans le coffre de groupe, le personnage pourra voler l'équivalent de **10 points de Pillage** de son choix (voir le tableau plus bas). Pour chaque carte **Pillage** jointe à une attaque géopolitique réussie, le groupe pourra également voler **10 points de ressources**. Celles-ci seront aléatoires (choisies par l'organisation). Ces cartes peuvent également servir à activer d'autres compétences du Brigand si le personnage qui les met dans le coffre de groupe les possède (**Informateur** et/ou **Espionnage**). Les cartes **Pillage** ne peuvent être pas être données ou échangées. Ces cartes se dissipent si elles n'ont pas été utilisées à la fin de l'événement. (**Maximum 3 achats**).

- Une limite de 5 cartes **Pillage** peuvent être placées par les attaquants dans chaque coffre de groupe de l'endroit assiégé.
- Une limite de 5 cartes **Pillage** peuvent joindre une attaque géopolitique.
- Aucune limite de cartes **Pillage** ne s'applique sur une action de Pillage effectuée en dehors d'un siège.
Exemple : Le brigand déchire et met une carte **Pillage** dans un coffre de groupe. Il choisit donc de prendre (pour une valeur en matériel de 10 points ou moins):
 - un produit (Arme, 2 points)
 - une ressource raffinée (Acier, 2 points)
 - deux composantes de base (deux Végétales, 1 point + 1 point)
 - 2 pièces d'Argent (20 cors d'étain = 4 points).

❖ 1 POINT DE PILLAGE

- Composante de base
- Élément de sort
- Élément de foi
- Élément alchimique (base)
- 5 cors d'étain

❖ 2 POINTS DE PILLAGE

- Ressource raffinée
- Élément alchimique (réactif)
- Produits (arme, armure, bouclier)

❖ 10 POINTS DE PILLAGE

- Ressource rare
- Ressource inédite
- Autre

POCHE SECRÈTE

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au brigand d'avoir sur lui une petite bourse ou une pochette identifiée d'une **étoile verte**. Elle doit être cachée dans une bourse ou un morceau de costume. Cette pochette/bourse sera protégée contre la **fouille** (personne ne pourra sortir le matériel qui se trouve à l'intérieur sauf le brigand lui-même). La poche doit être portée par le brigand en permanence et pourra contenir jusqu'à **10 cartes et/ou pièces** de son choix parmi les suivants : Cartes ressources de base, Cartes ressources raffinées, éléments (de sort simple, de foi ou alchimique) et/ou pièces d'étain ou d'argent (*tous les autres objets/cartes ou pièces ne figurant pas sur cette liste ne peuvent pas être mis dans la poche secrète*).

POIGNE DE FER

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : PIED FERME

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Résiste au premier **Désarmement** reçu en combat. Il devra mentionner « **Résiste** » quand il subira le **Désarmement**. (**Maximum 2 achats**).

PRÊCHEUR

CROYANT TIERS 2

PRÉREQUIS : PRIÈRE IMPROVISÉE

COÛT : 15 XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet au personnage, une fois par partie **par achat**, de réaliser une messe comme s'il était assisté d'un croyant de son niveau. Une seule utilisation de la compétence Prêcheur peut être utilisée lors d'une messe, celle-ci ne doit pas être une messe conjointe. Cette compétence n'empêche pas d'autres croyants de porter assistance à la messe dans le but d'augmenter les cibles au maximum permis. Cette compétence ne peut pas cibler des messes qui demandent d'être incanté en continue pour en maintenir les effets (Comme la messe de Sanctuaire). (**Maximum 2 achats**)

PREMIERS SECOURS

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au médecin de ramener un personnage agonisant à un état stable à l'aide d'un bandage (Ramène le joueur à l'**agonie** à 1 PV). Une action de premiers secours arrête le décompte relié à l'état d'**agonie**. Si l'action est interrompue, le décompte redémarre au temps auquel ce dernier a été arrêté. Cette action prend un minimum de **30 secondes** à réaliser.

PRÊTRISE I

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Donne accès à 3 messes niveau I au choix. Permet de préparer les messes niveau I. Le croyant devra garder ses messes dans un livre. Ce dernier ne pourra pas être volé sous aucune condition. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'événement pour un maximum de 6. (Voir le document *Croyant*).

PRÊTRISE II

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : PRÊTRISE I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Donne accès à 2 messes niveau II au choix. Permet de préparer les messes niveau II. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'événement pour un maximum de 6. (Voir le document *Croyant*).

PRÊTRISE III

CROYANT TIERS 2

PRÉREQUIS : PRÊTRISE II

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Donne accès à 2 messes niveau III au choix. Permet de préparer les messes niveau III. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'événement pour un maximum de 6. (Voir le document *Croyant*).

PRÊTRISE IV

CROYANT TIERS 2

PRÉREQUIS : PRÊTRISE III

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Donne accès à 1 messe niveau IV au choix. Permet de préparer les messes de ce même niveau.

PRÊTRISE V

CROYANT TIERS 3

PRÉREQUIS : PRÊTRISE IV

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Donne accès à 1 messe niveau V au choix. Permet de préparer les messes de ce même niveau.

PRIÈRE IMPROVISÉE

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : PRÊTRISE I

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet au croyant de lancer une messe niveau I à IV sous forme de prière en utilisant un nombre d'éléments de foi égal au niveau de cette messe. Cette compétence permet au personnage d'utiliser au maximum une prière improvisée avant que celle-ci soit rechargée. Pour ce faire, il devra effectuer ou assister une messe d'au moins 5 min. pour restaurer le nombre d'utilisations dépensées (la messe peut être strictement roleplay sans coût ni effet). Cette compétence peut être utilisée hors combat. **(Maximum 3 achats).**

PRODUCTION

ARTISAN TIERS 2

PRÉREQUIS : ARTISANAT

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet de recevoir en début de chaque événement une composante de base associée à un des **Raffinements** qu'il possède. Le forgeron peut choisir une composante Minérale. Le tisseur peut choisir une composante Animale. Le cuisinier peut choisir une composante Végétale. **(Maximum de 5 achats)**

PROSÉLYTISME

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : PRÊTRISE I

COÛT : 15XP/CIBLE

DESCRIPTION : Permet de viser 1 cible de religion différente **par achat** à l'intérieur d'une messe lorsque le personnage effectue une messe en tant que croyant-principal.

PROSÉLYTISME AVANCÉ

CROYANT TIERS 2

PRÉREQUIS : PROSÉLYTISME

COÛT : 20XP/RELIGION

DESCRIPTION : Donne au personnage les 3 bénéfices suivants envers la religion qu'il choisit.

- Permet d'assister des messes de cette religion.
- Permet d'être ciblé par des messes de cette religion comme s'il était un priant de celle-ci.
- Permet d'enseigner à des priants de cette religion *via* les compétences **Théologie** et **Théologie Avancée**.

PROTECTION

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20 XP

DESCRIPTION : La présence du croyant dans une scène religieuse lui permet de bénéficier d'une protection divine. Quand le croyant exécute une messe en tant que croyant-principal ou croyant-assistant, le croyant bénéficie d'une protection de **2 points d'armure** pour les 2 prochaines heures suivant la messe. Les points ne peuvent pas se cumuler si le personnage fait plusieurs messes, mais renouvellent la durée à partir de la dernière messe effectuée.

PROTECTION CONTRE LA BRUME

CROYANT TIERS 2

PRÉREQUIS : PROTECTION

COÛT : 30 XP

DESCRIPTION : La présence du croyant dans une scène religieuse lui permet de bénéficier d'une protection divine. Quand le croyant exécute une messe en tant que croyant-principal ou croyant-assistant, le croyant bénéficie d'une résistance au prochain effet d'engeance qui le cible. Cette compétence se cumule avec « Protection » et possède la même durée de 2 heures. La résistance ne peut pas se cumuler si le personnage fait plusieurs messes, mais renouvelle la durée à partir de la dernière messe effectuée.

*** Les effets « **Brise bouclier** », « **Brise arme** » et les effets qui ciblent le matériel du personnage ne sont pas protégés par cette compétence.

RAFFINEMENT – TISSEUR

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet de raffiner 2 composantes animales pour fabriquer 1 cuir OU de raffiner 2 composantes végétales ou animales pour faire 1 étoffe ou 1 parchemin. L'action de raffinement prendra 5 min. à exécuter. Les détails de l'action RP sont laissés à la discrétion des joueurs. Lorsque ceux-ci auront terminé leur raffinement, ils pourront se rendre à l'un des points d'échange hors-jeu où des immerseurs seront disponibles pour faire l'échange des cartes ressources. Il n'y a aucune limite d'usage à cette action pendant l'événement.

RAFFINEMENT – FORGERON

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet de raffiner 2 composantes minérales pour fabriquer 1 acier OU 1 joyau. Permet de raffiner 2 composantes végétales OU 2 composantes minérales pour faire 1 matériau de construction. L'action de raffinement prendra 5 min. à exécuter. Les détails de l'action RP sont laissés à la discrétion des joueurs. Lorsque ceux-ci auront terminé leur raffinement, ils pourront se rendre à l'un des points d'échange hors-jeu où des immerseurs seront disponibles pour faire l'échange des cartes ressources. Il n'y a aucune limite d'usage à cette action pendant l'événement.

RAFFINEMENT – CUISINIER

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet de raffiner 2 composantes animales OU végétales pour faire 1 ration OU 1 alcool, respectivement (équivalent de 10 consommations). L'action de raffinement prendra 5 min. à exécuter. Les détails de l'action RP sont laissés à la discrétion des joueurs. Lorsque ceux-ci auront terminé leur raffinement, ils pourront se rendre à l'un des points d'échange hors-jeu où des immerseurs seront disponibles pour faire l'échange des cartes ressources. Il n'y a aucune limite d'usage à cette action pendant l'événement.

RENFORT

ARTISAN TIERS 3

PRÉREQUIS : RÉPARATION AVANCÉE

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Fournit davantage de résistance à une porte, une trappe, une arme, une armure ou un bouclier de façon temporaire (jusqu'à utilisation ou jusqu'à la fin de l'événement). Les renforts octroyés ainsi seront les premiers points de résistance à disparaître. Chaque renfort prendra **10 min.** à réaliser en plus des ressources associées. Une fois perdus, les renforts devront être réappliqués selon la même liste de coût initial :

FICHE DE RENFORT		
ÉQUIPEMENT	EFFET	COÛT
Arme	Permet de résister à 1 Brise-arme	2 aciers
Bouclier	Permet de résister à 1 Brise-bouclier	2 matériaux de construction
Armure de plaque/Cotte de maille	Confère +2 PA/5 PA*	1 acier/5 PA
Armure de cuir	Confère +2 PA/5 PA*	1 cuir/5 PA
Porte	Octroie +10 PR	2 matériaux de construction
Trappe	Octroie +2 PR	1 matériau de construction
Baliste	Octroie +1 PR	2 matériaux de construction
Catapulte/Trébuchet	Octroie +1 PR	2 matériaux de construction
Canon	Octroie +1 PR	2 acier

*Octroie 2 points d'armure par tranche de 5 points d'armure physiques de l'armure.

RÉPARATION

ARTISAN TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Que ce soit une porte, une arme, un bouclier ou bien une armure, l'artisan est l'expert qu'il vous faut lorsque vous souhaitez réparer votre équipement. Prend 10 min. pour réparer une arme ou un bouclier. Il répare 1 point d'armure d'une armure par minute. Il répare 1 point de résistance d'une porte ou d'une trappe par minute.

PRODUIT	COÛT
Arme	1 acier
Bouclier	1 matériau de construction
Armure de plaque/Cotte de maille	1 composante minérale / 5 PA (toujours arrondie à la hausse)
Armure de cuir	1 composante animale / 5 PA (toujours arrondie à la hausse)
Porte	1 matériau de construction par 25 PR
Trappe	1 matériau de construction par trappe
Bélier	2 matériaux de construction
Baliste	3 matériaux de construction
Catapulte/Trébuchet	1 acier et 2 matériaux de construction
Canon	3 aciers

RÉPARATION AVANCÉE

ARTISAN TIERS 2

PRÉREQUIS : RÉPARATION

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet de diminuer les temps de moitié pour les compétences **Réparation** et **Fabrication**.

REPOS FORCÉ I

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : PREMIERS SECOURS

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Le médecin peut assister les blessés afin que ceux-ci guérissent beaucoup plus rapidement. Le guérisseur devra rester à portée de 10 mètres des cibles. Les blessés devront être couchés dans un lit et se reposer pendant le temps requis pour que les effets de cette compétence aient lieu. Avec un repos forcé d'une durée de **30 min.** Permet au médecin de guérir complètement **3 blessés**.

REPOS FORCÉ II

MÉDECIN TIERS 2

PRÉREQUIS : REPOS FORCÉ I

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Le médecin peut assister le ou les blessés afin que ceux-ci guérissent beaucoup plus rapidement. Le guérisseur devra rester à portée de 10 mètres des cibles. **Les blessés devront être couchés ou assis dans un endroit sécuritaire (loin des combats) et se reposer pendant le temps requis pour que les effets de cette compétence aient lieu.** Un repos forcé dure 15 min. et permet au médecin de guérir complètement les points de vie de 5 blessés, de les sortir de leur convalescence, de régénérer tous leurs PE en plus de les soigner de l'**hémorragie** et de l'**engourdissement**. Le coût est de 1 élément alchimique simple ou 1 composante végétale par **Repos forcé II** (peu importe le nombre de personnes affectées).

RESCOUSSE

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : STABILISATION

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet de transporter un personnage en **agonie**, dans le **coma**, **inconscient** (assommé) ou **mort**, que ce soit sur un champ de bataille ou à l'extérieur de celui-ci. Le médecin pourra ainsi transporter tout mourant à l'extérieur du champ de bataille pour soigner ses blessures à l'extérieur des combats.

RITUALISME

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : MYSTICISME II

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie un rituel débutant aléatoire. Permet d'enseigner à un autre personnage possédant la capacité d'apprendre un rituel de niveau débutant qu'il connaît par événement, **par achat**. Permet au mystique de tenter de créer un nouveau rituel de niveau débutant. (**Maximum 3 achats**).

RITUALISME AVANCÉ

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : UNE ÉCOLE DE MAGIE NIVEAU II

COÛT : 20XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie un rituel avancé aléatoire d'une école avancée connue au choix. Permet d'enseigner à un autre personnage possédant la capacité d'apprendre un rituel de niveau avancé qu'il connaît par événement, **par achat**. Permet au mystique de tenter de créer un nouveau rituel de niveau avancé. (**Maximum 2 achats**).

RUNISME I

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : MYSTICISME II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau III aléatoire de l'école de runisme. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau III de l'école Runisme. Donne accès à l'apprentissage de rituels avancés de l'école de runisme. Octroie 2 éléments de sort simples en début d'événement. Ces éléments ne sont pas cumulables avec ceux provenant d'autres écoles de magie.

RUNISME II

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : RUNISME I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau IV aléatoire de l'école de runisme. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau IV de l'école de runisme.

RUNISME III

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : RUNISME II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie un sort de niveau V aléatoire de l'école de runisme. Donne accès à l'apprentissage de sorts de niveau V de l'école de runisme.

SACCAGE

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : PILLAGE

COÛT : 20XP/ACHAT

DESCRIPTION : Octroie une carte Saccage **par achat**. Si le brigand réussit à pénétrer à l'intérieur d'un campement et à se rendre au coffre de groupe, celui-ci pourra saccager la terre du groupe. Pour chaque carte Saccage déposée dans le coffre d'un groupe, celle-ci pourra aléatoirement nuire à la production de la terre du groupe ou endommager l'un des bâtiments. On ne peut mettre plus de 2 cartes Saccage dans un coffre de groupe par événement. Cette carte se dissipe si elle n'est pas utilisée à la fin de l'événement.

(Maximum 2 achats).

SECOURS AVANCÉS

MÉDECIN TIERS 2

PRÉREQUIS : SOINS COMPLEXES

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Une fois par heure **par achat**, au coût d'une composante alchimique de base, permet de sortir un individu de l'état « **Convalescence** » ou de l'état « **Hémorragie** » après 1 minute de soin. Octroie 2 éléments alchimiques simples au choix au personnage en début d'événement pour un maximum de 6.

(Maximum 3 achats).

SOINS COMPLEXES

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : PREMIERS SECOURS

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Pour chaque 5 min. passées exclusivement auprès d'un blessé, permet de le guérir d'un point de vie. Octroie 2 éléments alchimiques simples au choix au personnage en début d'événement pour un maximum de 6.

SPÉCIALISATION DE L'ARMURE I

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Ajoute un bonus de **+1 point d'armure** supplémentaire par tranche de **4 points d'armure** octroyés par l'armure physique du joueur. Ces points régénèrent après chaque heure.

SPÉCIALISATION DE L'ARMURE II

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : SPÉCIALISATION DE L'ARMURE I

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au militaire qui possède au moins 1 point d'armure de résister aux premiers dégâts reçus. L'attaque ne doit pas avoir d'effet rattaché et il devra mentionner « **Résiste** » quand il subira le coup..

SPÉCIALISATION DU BOUCLIER

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Octroie au militaire une résistance au prochain bris de bouclier une fois par combat, maximum une fois par heure. Le bouclier ne doit pas être déjà brisé.

SPÉCIALISATION MARTIALE

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP/ARME

DESCRIPTION : Permet de faire **+1 point de dégât** une fois par combat avec l'arme de prédilection du personnage. L'effet ne peut être cumulé avec aucune compétence ou effet qui augmente les dégâts sauf **Perfection de l'arme**. Voici la liste des choix accessibles :

- Arme courte
- Arme longue
- Arme à deux mains
- Arme d'hast.

SPÉCIALISATION MYSTIQUE

MYSTIQUE TIERS 3

PRÉREQUIS : UNE ÉCOLE DE MAGIE

NIVEAU III AU CHOIX

COÛT : 40XP

DESCRIPTION : Octroie un rituel de haute magie aléatoire de l'école choisie. Permet d'apprendre les rituels de haute magie de l'école choisie. Réduit le coût des rituels et des sorts de cette école de l'équivalent d'une composante de base ou d'un élément de sort simple (pour un minimum de 1). Réduit le coût de Points d'énergie de la compétence **Magie de combat** de 1 PE pour le sort de l'école choisie (minimum 1). Cette compétence ne peut être achetée qu'une seule fois par un même mystique pour une seule école de magie. Permet au mystique de tenter de créer un nouveau rituel de haute magie. Une fois qu'un rituel de haute magie a été créé, le mystique ne pourra plus en créer d'autres.

STABILISATION

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : PREMIERS SECOURS

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet au médecin de ramener un personnage dans le **coma** à un état d'**agonie**. Une action de stabilisation arrête le décompte relié à l'état de **coma**. Si l'action de stabilisation est interrompue, le décompte redémarre au temps auquel ce dernier a été arrêté. Cette action ne peut pas être effectuée durant une situation de combat. Il faudra environ **5 min.** à un médecin pour stabiliser un comateux. Le coût de 1 composante végétale ou 1 élément alchimique sera nécessaire pour l'action (herbes médicinales).

TACTICIEN

MILITAIRE TIERS 3

PRÉREQUIS : ENTRAÎNEMENT

COÛT : 20XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet au militaire d'effectuer une stratégie de combat afin de donner un bonus à certains de ses alliés. Une fois la tactique faite et les cibles choisies, le Tacticien doit utiliser un mot qui signifiera l'activation du bonus. Une fois ce mot prononcé, le bonus sera activé durant 30 min. Chaque achat permet au personnage d'activer cette compétence **une fois par évènement**. Plusieurs tactiques peuvent être préparées de façon préalable par le Tacticien et son groupe. Un personnage ne peut pas bénéficier 2 fois d'un bonus de Tacticien durant le même combat

. Le tacticien choisit un des bonus suivants :

- ❖ **Stratégie de Vigueur :** 10 personnages au choix du Tacticien gagnent 1 Point d'énergie temporaire.
- ❖ **Stratégie de Vitalité :** 10 personnages au choix du Tacticien gagnent 2 Points d'armure temporaires.
- ❖ **Tactique sanglante :** 10 personnages au choix du Tacticien feront 1 point de dégât supplémentaire sur leurs 2 prochaines attaques.

TALENT

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 30XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet de gagner une compétence générale ou de combat de tiers I ou II, peu importe la classe tant que le brigand possède le prérequis de la compétence. Ignore le prérequis de 50xp pour accéder au tiers 2. (**Maximum de 2 achats**).

TÉMÉRAIRE I

MILITAIRE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Une fois par heure, peut résister à l'effet **peur**. Le personnage devra dire « **Résiste** » lorsqu'il subira l'effet de **peur**. (**Maximum 3 achats**).

TÉMÉRAIRE II

MILITAIRE TIERS 2

PRÉREQUIS : TÉMÉRAIRE I

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet de résister à l'effet d'**effroi** une fois par heure. Le personnage devra dire « **Résiste** » lorsqu'il subira l'effet d'**effroi**. (**Maximum 3 achats**).

TÉNACITÉ

MILITAIRE TIERS 3

PRÉREQUIS : DUR À CUIRE II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Cette compétence confère les 3 bonus suivant :

- Le personnage double la durée de base qu'il peut passer en état « Comas » et « Agonie ».
- Le personnage ne subit aucun des effets indésirables d'« **Hémorragie** », il ne doit pas mentionner sa résistance et reçoit quand même les dégâts de l'attaque.
- Le personnage peut bénéficier d'une seconde chirurgie dans la vie de son personnage.

THAUMATURGE

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Par de courtes prières, 1 fois par heure **par achat**, le croyant peut au choix : Prolonger de 30 minutes le coma d'une cible ou réduire de 30 minutes le temps de régénération des Points d'énergie d'une cible (**une fois réduite, cette durée ne peut pas être réduite à nouveau**). (**Maximum de 3 achats**).

THÉOLOGIE

CROYANT TIERS 1

PRÉREQUIS : PRÊTRISE II

COÛT : 15XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet d'apprendre 1 messe additionnelle niveau I ou II au choix. Permet également d'enseigner 1 messe niveau I ou II à un croyant de la même religion une fois par évènement **par achat** de la compétence. 30 min. d'enseignement par messe sont nécessaires. (**Maximum 3 achats**).

THÉOLOGIE AVANCÉE

CROYANT TIERS 2

PRÉREQUIS : THÉOLOGIE

COÛT : 20XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet d'apprendre 1 messe additionnelle niveau III ou IV au choix. Permet également d'enseigner 1 messe niveau III ou IV à un croyant de la même religion une fois par évènement **par achat** de la compétence. 30 min. d'enseignement par messe sont nécessaires. (**Maximum de 2 achats**).

TIRAILLEUR I

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de regagner **1 PE** une fois par combat en s'éloignant à 20 mètres de la bataille et en revenant par la suite dans le combat.

TIRAILLEUR II

BRIGAND TIERS 2

PRÉREQUIS : TIRAILLEUR I

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de regagner **2 PE** une fois par combat en s'éloignant à 20 mètres de la bataille et en revenant par la suite dans le combat. Cette compétence ne se cumule pas avec **Tirailleur I**. Les deux compétences doivent être utilisées séparément en combat. Ainsi, l'achat de **Tirailleur II** permet d'utiliser l'effet deux fois en combat. Une fois donnant 1 PE et l'autre 2 PE.

TISSERAND

ARTISAN TIERS 3

PRÉREQUIS : RAFFINEMENT – TISSEUR

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Devenu maître dans l'art de tisser des étoffes de toutes sortes, l'artisan pourra raffiner 1 composante végétale OU animale pour faire 1 étoffe OU 1 parchemin et pourra raffiner 1 composante animale pour faire 1 cuir. Limite de 10 raffinements pendant l'évènement pourront bénéficier de ce bonus. Le personnage pourra également effectuer les actions suivantes :

- ❖ Au coût de 2 Étoffes **par déguisement**, le personnage pourra créer jusqu'à un maximum de 3 cartes déguisement. Chaque déguisement peut masquer jusqu'à **5 cartes Main-d'œuvre** lors d'une attaque géopolitique. (Voir le document *Géopolitique*)
- ❖ Au coût 1 Étoffe, le personnage pourra créer un « **Renfort** » sur des vêtements plutôt que sur une armure. Ce renfort donnera 2 points d'armure temporaires au personnage durant l'évènement et ne se cumule pas avec un autre « **Renfort** ». Ce bonus ne compte ni comme une protection ni comme un enchantement.
- ❖ Utiliser 1 Cuir et 1 Étoffe pour renforcer un vêtement afin de lui procurer 5 points d'armure temporaires pour l'évènement utilisant un bonus de type : Protection. (Voir le document *Géopolitique*).

TOLÉRANCE AUX POISONS

BRIGAND TIERS 3

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 35XP

DESCRIPTION : Le brigand devient immunisé à toute forme de poison et aux dégâts suivis d'une attaque empoisonnée.

TORTURE

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Après une séance de torture de 25 min. avec un personnage prisonnier, l'utilisateur aura droit de questionner la victime pour 10 min. Le torturé ne peut mentir aux questions qu'on lui pose à moins de posséder la compétence **Tromperie**. Suite à la séance de torture, la victime tombera à 1 PV et en **convalescence** pendant 1 heure. La torture ne peut être faite sur une personne sous l'effet de **convalescence** ou sur la même personne dans un délai de 2 heures.

TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN I

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : MYSTICISME II

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet de retranscrire les sorts de niveau I et II connus sur des parchemins en utilisant une ressource raffinée **parchemin**. Pour ce faire, le mystique doit retranscrire le sort complètement tel que noté dans son livre, sur un papier parchemin puis lancer le sort comme avec un élément complexe (coût en composante). Ces parchemins pourront ainsi être utilisés par n'importe qui possédant la compétence **Utilisation de parchemin I**. De plus, ces parchemins seront nécessaires dans l'apprentissage des sorts. Permet au mystique de tenter de créer un nouveau sort de niveau I ou II. (Voir le document *Mysticisme*).

TRANSCRIPTION DE PARCHEMIN II

MYSTIQUE TIERS 2

PRÉREQUIS : UNE ÉCOLE DE MAGIE NIVEAU II

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet de transcrire des sorts de niveau III et IV sur des parchemins en utilisant une ressource raffinée **parchemin**. Pour ce faire, le mystique doit retranscrire le sort complètement, tel que noté dans son livre, sur un papier parchemin, puis lancer le sort comme avec un élément complexe (coût en composante). Ces parchemins pourront ainsi être utilisés par n'importe qui possédant la compétence **Utilisation des parchemins II**. Permet au mystique de tenter de créer un nouveau sort de niveau III ou IV. (Voir le document *Mysticisme*).

TRANSMUTATION

MÉDECIN TIERS 1

PRÉREQUIS : ALCHEMIE II

COÛT : 10XP/ACHAT

DESCRIPTION : Permet au personnage de convertir jusqu'à 10 composantes en éléments alchimiques **par achat** par événement. Le médecin devra faire l'action en jeu de chauffer à feu moyen pendant 2 min. les composantes ci-dessous afin d'en obtenir leur dérivé alchimique. (**Maximum 3 achats**).

– 1 Végétal pour 1 Alcalin ou Acide

– 1 Minéral pour 1 Catalysant

– 1 Animal pour 1 Corrosif

TRANSPORTEUR

ARTISAN TIERS 2

PRÉREQUIS : COMMERCE

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Octroie une carte Transporteur par événement de la compétence. Cette carte permettra à un artisan de transporter une cohorte d'individus à l'extérieur de Rivesonges entre deux événements dans le cadre d'une action d'expédition (action géopolitique). Un transporteur ne pourra que transporter vers sa provenance d'origine à moins de posséder la compétence **Contact externe**. Si non utilisée, la carte Transporteur pourra également être substituée dans n'importe quel type d'action géopolitique pour 1 carte **Main-d'œuvre**. Cette carte se dissipe si elle n'est pas utilisée à la fin de l'événement.

TROMPERIE

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de mentir en tout temps et de résister aux effets qui permettent de lire les souvenirs du personnage. Le personnage n'est pas obligé de mentionner qu'il résiste à l'effet en question. Si le brigand se retrouve dans une séance de **Torture**, la victime sera tout de même à 1 PV et dans un état de **convalescence** pendant 1 heure.

UTILISATION DE PARCHEMIN I

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 10XP

DESCRIPTION : Permet d'utiliser des parchemins magiques de sorts de niveau I et II. L'individu devra tout de même incanter le sort.

UTILISATION DE PARCHEMIN II

MYSTIQUE TIERS 1

PRÉREQUIS : UTILISATION DE PARCHEMIN I

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet d'utiliser des parchemins magiques de sorts de niveau III, IV et V. L'individu devra tout de même incanter le sort.

VOL À LA TIRE

BRIGAND TIERS 1

PRÉREQUIS : AUCUN

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Après avoir touché la bourse d'une cible durant **10 secondes** consécutives (mille et un, mille et deux, etc.), le brigand peut s'emparer du quart de son contenu **en pièce de monnaie**. Ne peut être utilisé pour voler autre chose que des pièces de monnaie. Le brigand peut prendre le plus grand quart s'il est impossible de diviser les pièces en plus petite valeur.



V. VIE ET MORT

LES POINTS DE VIE

Les points de vie (**PV**) à Brumelance sont relativement fixes tout au long de la progression des personnages. Chaque personnage aura naturellement **6 PV** de base. La régénération naturelle de base de chaque personnage est de **1 PV/heure**.

L'AGONIE

Lorsqu'un joueur arrive à 0 PV, ce dernier tombe au sol et passe en état d'**agonie** pour une durée de **5 min**. Dans cet état, le personnage reste conscient : il peut encore gémir, dire quelques mots, mais il ne peut faire d'action défensive ni offensive d'aucune sorte à moins de posséder la compétence **Coup sournois II**. Il pourra prendre lui-même une potion pour se guérir. À noter que le personnage ne peut être déplacé dans cet état sauf avec la compétence **Rescousse**. Il sera donc impossible pour quiconque de déplacer un agonisant sans avoir cette compétence. Pendant cette période, le personnage peut recevoir des soins de toute sorte sans avoir le besoin d'être stabilisé au préalable. En recevant les dits soins, le personnage sortira alors de son agonie et tombera dans un état de **convalescence**. Si les **5 min** d'**agonie** sont écoulées sans qu'il n'y ait eu de soins administrés à l'agonisant, celui-ci tombera alors dans un **coma**.

LA CONVALESCENCE

La **convalescence** représente un état de fatigue dans lequel un personnage ne peut ni entreprendre d'action offensive, ni utiliser de compétence de combat, ni de point d'énergie. Celui-ci sera tout de même en mesure de bloquer efficacement s'il se fait agresser. Un personnage tombe dans un état de **convalescence** après avoir été ramené de l'**agonie** ou bien du **coma**. Cette période de convalescence dure de base **60 min**. Certains sorts ou compétences ont également pour effet de mettre un personnage en convalescence. **Un personnage ne peut pas sortir de sa convalescence à deux reprises consécutives dans le même combat sans avoir fait une sortie de convalescence naturelle ou avoir reçu un repos forcé II**.

LE COMA

Si le personnage n'a pas reçu de soins pendant les 5 min. où il était agonisant, ce dernier tombera dans un état de **coma** pour une durée de **15 min**. (cette durée peut se voir allongée à l'aide de certaines compétences). Entre la vie et la mort, le personnage perd alors conscience. Pour sortir de cet état, le personnage doit être stabilisé par un médecin, ce qui le ramènera dans un état d'**agonie** pour **5 min**. **additionnelles** (à l'intérieur desquelles il pourra recevoir les soins nécessaires). Un personnage qui tombe dans un coma et qui se voit réanimé oubliera **les dernières 15 min**. précédant son coma. Si le temps de coma se voit écoulé et que le personnage n'a pas été stabilisé dans ce délai, le personnage tombera définitivement **mort**.

FOUILLE

Un personnage dans l'état : **Agonie, Comas, Mort** ou **Inconscient** peut se faire fouiller. Le personnage qui fouille doit alors annoncer son intention « Je te fouille ». La cible peut répondre de deux façons :

1–**Non** – Le joueur ciblé refuse la fouille et doit donner toutes ses possessions en jeu qu'elle détient sur elle (argent, ressources, objets spéciaux et autres biens qui pourraient être volés).

2–**Oui** – Le joueur ciblé accepte la fouille autorisant alors le personnage à procéder à la recherche physique d'éléments de jeu. *Noter qu'en aucun cas, il est permis de cacher des objets ou de l'argent dans un endroit inapproprié (chaussures et vêtements). Si un objet volable se trouve dans un endroit inapproprié pour la fouille, il doit être remis instantanément.

LA MORT

Dans cet état, le personnage est considéré comme **mort**. Il est difficile de ramener un personnage d'entre les morts dans l'univers de *Brumelance*. Certaines compétences et rituels pourront ramener un défunt à la vie, par exemple la compétence **Chirurgien** du médecin, mais ces méthodes seront très limitées en termes d'usage. Il est demandé au joueur s'étant fait tué ou achevé de rester sur son lieu de mort pendant au moins **15 min**. Après ce délai, le joueur en question devra se rendre à la cabane d'immersion pour officialiser sa mort. Seule la compétence **Rescousse** permet de déplacer le corps d'un mort. À noter qu'un personnage devra rester au lieu de sa mort si celui-ci souhaite se faire réanimer de quelque façon. Un joueur pourra attendre un nombre indéterminé de temps au site de sa mort s'il le souhaite. Tous les effets négatifs temporaires affectant le personnage se terminent à sa mort.

L'ACHÈVEMENT

Achever quelqu'un est un art en soit et prend une certaine quantité de temps afin d'être exécuté de façon efficace. Un personnage qui souhaite achever un opposant en agonie ou dans le coma, doit prendre le temps de s'agenouiller près de celle-ci et de lui planter son arme dans le cœur ou n'importe quelle autre partie vitale. L'important dans l'exécution de l'achèvement sera que la manœuvre prenne environ 3 secondes. Suivant cette action, la victime tombera automatiquement **morte**. L'action d'achèvement est limitée à **une fois par événement par personnage**. La compétence **Meurtre** est la seule façon d'augmenter ce maximum.

L'EXÉCUTION PUBLIQUE

Contrairement à l'achèvement sur le champ de bataille, l'**exécution publique** n'est pas limitée en terme d'usage à l'intérieur d'un événement. Toutefois, si un individu souhaite exécuter un autre personnage, cela devra être fait devant une foule de plus de **10 personnes** appartenant à un ou plusieurs groupes différents du sien. L'individu devra également prendre **30 min**. au préalable pour préparer cet événement par personnage qu'il souhaite exécuter de cette façon. Un personnage qui est exécuté publiquement ne pourra revenir à la vie sous aucune condition, même en possédant des survies miraculeuses.

LA SURVIE MIRACULEUSE

À sa création, chaque personnage, bénéficiera d'un total de **3 survies miraculeuses** qui lui permettront d'échapper à une mort définitive au coût de l'une de celles-ci. Le personnage réanimé oubliera les dernières **15 min**. précédant sa mort et sera en état de **convalescence**. Les **survies miraculeuses ne se réinitialisent pas entre les événements**. Lorsque le personnage n'aura plus de survie miraculeuse, il perdra ainsi définitivement son personnage s'il vient à mourir. Un personnage perd toutes ses survies miraculeuses restantes après avoir complété **3 événements**.

LA DÉPORTATION

Afin de retirer un personnage du jeu, il sera nécessaire de capturer et préserver ce dernier pendant **1 heure** à l'intérieur de l'enceinte d'un fort ou bien d'un bâtiment/tente decorum. Par la suite, celui-ci devra être escorté à l'extérieur du jeu suivant le trajet fourni par un régulateur préalablement averti lors de la capture du personnage. L'heure de captivité débute lorsque la régulation/immersion est avertie par la chose.

VI. ARMES ET ARMURES

LES ARMES

À Brumelance, peu importe la classe, tous les personnages peuvent manier tous les types d'armes de mêlée et les armes de jet. Chacune des armes devra être approuvée lors de l'inscription par l'organisation. L'organisation se réserve le droit de refuser les armes jugées dangereuses ou manquant de réalisme (démensurément grande, futuriste, etc.) Les armes en latex, mousse injectée et ductape sont toutes acceptées si elles répondent aux dimensions et aux critères de sécurité.

Les dégâts

Tous les dégâts infligés par les armes de mêlée devront être annoncés lorsque le coup est porté. Annoncer des dégâts demande simplement de dire le chiffre associé au dégât lorsque la cible est touchée. Les effets supplémentaires (ex. **hémorragique**, **héroïque**, etc.) devront également être dits verbalement après les dégâts.

Par exemple : « **4 hémorragiques, 5 héroïques, etc.** » Les compétences du type **Assommer** ou **Coup sournois** devront également être mentionnées de vive voix.

Armes de mêlée

Les armes de mêlée représentent les armes les plus fréquemment utilisées sur le champ de bataille. Dans notre système, elles sont divisées en différentes catégories présentées dans le tableau ci-après. Certaines compétences peuvent augmenter les dégâts de base faits à partir de celles-ci de façon temporaire ou permanente. Il est également possible de s'entraîner avec des armes de mêlée sans faire de dégâts à l'adversaire en faisant des coups retenus. Mis à part les dégâts, une arme de mêlée peut avoir différents effets selon les compétences utilisées par le personnage à l'intérieur ou à l'extérieur des combats (**Assommer**, **Égorgement**, **Impulsion**, **Brise-bouclier**, etc.) Les restrictions sur le type d'armes pouvant être utilisées avec ce type de compétences seront indiquées dans la description de la compétence. Pour les armes utilisant des cordes (un fléau), la longueur de la corde ne doit pas dépasser 25 cm, de façon à éviter qu'elle étrangle quelqu'un. Voici un tableau résumant les dégâts et les longueurs selon chaque type d'arme. La longueur indiquée représente la longueur totale de l'arme :

CATÉGORIE	DÉGÂTS DE BASE	DÉGÂTS MAX.	RESTRICTIONS	UTILISATION
Dague, sceptre et bâton	1	2	0-45 cm (dague) 0-100 cm (sceptre) 0-180 cm (bâton)	1 ou 2 mains (2 mains pour bâton)
Arme courte*	2	3	45-80 cm	1 ou 2 mains
Arme longue	2	4	80-110 cm	1 ou 2 mains
Arme à deux mains	3	5	110-160 cm	Toujours 2 mains
Arme d'hast**	2	4	max 275 cm	Toujours 2 mains

Ambidextrie

Les seules limitations face au port d'armes dans chaque main est la longueur combinée des armes, soit 180 cm de longueur totale, et le fait qu'on ne peut porter une arme de plus de 110 cm dans une seule main. Tous les personnages, peu importe leur classe peuvent porter une arme dans chaque main.

Armes à distance

Tout comme les armes de mêlée, les armes à distance ne sont limitées à aucune classe. Tous les personnages peuvent les utiliser. Les armes de jet comprennent les couteaux de lancer et les hachettes de jets. Celles-ci ne doivent avoir aucun corps rigide afin d'être utilisées au lancer. Les javelots peuvent posséder des corps rigides (si acceptés par l'organisation) et même être utilisés comme arme de mêlée selon leur longueur. Si un projectile est utilisé en combat, il ne pourra être réutilisé pendant la durée de celui-ci.

CATÉGORIE	DÉGÂTS DE BASE	DÉGÂTS MAX.	RESTRICTIONS	UTILISATION
Arme de jet	1	1	Pas de corps solide	1 main
Javelot	2	2	90 cm de longueur	1 main
Arc et Arbalète	4	4	30 lbs (13 kgs) de pression	2 mains

Armes interdites

Certaines armes, par souci de sécurité ou bien d'équilibre de jeu, ne sont pas acceptées à Brumelance. Voici une liste sommaire des armes refusées :

- ❖ Des griffes
- ❖ Des dagues de poing
- ❖ Pommeau des armes
- ❖ Bouclier avec lame
- ❖ Les armes d'estoc
- ❖ Armes à feu

Cette liste est non-exhaustive. Veuillez demander l'approbation de l'organisation pour toute arme qui sortirait de l'ordinaire.

**Les lances courtes (moins ou égal à 150 cm) pourront être utilisées à une main. Elles feront ainsi les dégâts d'une arme courte. Si utilisées à 2 mains, elles feront les dégâts standards des armes d'hast.*

***Toute arme d'hast présentant une lame ou masse (fléau de paysan, hallebarde, etc.) pourra être utilisée avec les compétences de combat nécessitant des armes à deux mains. À l'exception de Brise-bouclier et Brise-arme qui ne peuvent pas être utilisés sur un coup d'estoc.*

NB : Une arme bâtarde (110cm ou moins) pourra être utilisée à la fois à une main ou deux mains. Si celle-ci est maniée à une main, elle sera considérée comme arme longue, et comme arme à deux mains si maniée à deux mains.

LES ARMURES

Les points d'armure (PA)

Les **points d'armure** représentent la résistance et la protection qu'une armure octroie à un individu. Chaque points d'armure que possède une armure ou un personnage permet d'absorber 1 point de dégâts. Il s'agit de l'équivalent des points de vie de l'armure et ce sont les premiers points à partir lorsqu'un personnage se fait frapper, même si ce n'est pas celle-ci qui est touchée. Si le joueur perd tous les Points d'armure octroyés par son armure, compétences ou sorts, les dégâts seront déduits de ses points de vie. Lorsqu'une armure perd tous ses PA, celle-ci devra être réparée à l'aide de la compétence **Réparation**. Les joueurs pourront également se procurer une nouvelle armure complète *via* l'usage du système de coffre de groupe et de carte Armure.

NB : Le nombre maximum de points d'armure qu'un personnage peut avoir ne pourra jamais excéder **25 points cumulés** (Physiques + Bonus de mysticisme/prêtrise/alchimie/artisanat) et cela peu importe l'origine de ceux-ci.

Types d'armures

Les armures sont divisées selon trois catégories de matériaux; cuir, maille et plaque. Les **points d'armure** octroyés par celle-ci sont indiqués dans le tableau ci-dessous. Les points d'armure peuvent être cumulables si deux types d'armures recouvrent la même région du corps :

- ❖ Une superposition de cuir et de maille donnera les bonus de la plaque
- ❖ Une superposition de maille et de plaque donnera les bonus maximaux présents dans le tableau

Toutes les armures fabriquées en matériaux autres que ceux indiqués dans le tableau (résine et latex entre autres) seront jugées cas par cas selon leur esthétique, solidité et leur réalisme par l'organisation. L'organisation se donne également le droit de refuser les armures en matériaux composites et matériaux non traditionnels qui n'atteignent pas les niveaux standards d'esthétisme requis (ducktape, cartons, papier d'aluminium, etc.) Il est préférable que vous contactiez l'organisation avec photo à l'appui en cas de doute sur votre armure.

PARTIE DU CORPS	CUIR	MAILLE/ÉCAILLE	PLAQUES	MAXIMUM
Tête	2 (3 si visière)	3	3 (4 si visière)	4
Torse	1	1.5	2	3
Dos	1	1.5	2	3
Épaule/Bras (par membre)	0.5	0.5	1	1
Avant-bras (Par membre)	0.5	0.5	1	1
Cuisse (Par membre)	0.5	1	1	1
Tibia (Par membre)	0.5	0.5	1	1
TOTAL	8 (9)	11	15(16)	18

NB¹ : **NB1** : Tous les types de casques, à l'exception du camail, protègent contre la compétence **Assommer**.

NB² : Le camail qui couvre la gorge et le gorgerin haut protègent contre la compétence **Égorgement**. Le gorgerin doit être fait soit de métal, de cuir bouilli ou d'un mixte entre les deux. De plus, celui-ci doit couvrir de la mâchoire au haut du torse.

NB³ : Une armure métallique bloque uniquement les attaques de type Poison sur la surface réelle qu'il couvre. Lorsqu'une attaque de type Poison touche l'armure métallique du personnage, il doit mentionner « Résiste » pour signaler à son assaillant que l'attaque échoue ou qu'il n'encaisse aucun dégât ni effet de cette attaque.

LES BOUCLIERS

Les boucliers doivent être inspectés lors de l'homologation des armes. Une mousse protectrice devra recouvrir les bords des boucliers faits en bois, métal, aluminium et autre matériau alternatif. Notez que les boucliers commerciaux en latex sont acceptés. Si un bouclier porté est brisé, le joueur recevra alors directement les dégâts. Frapper un adversaire avec son bouclier n'est pas autorisé. Si ce dernier est attaché au joueur et non porté, les dégâts infligés seront directement transmis au personnage.

Tous les boucliers de base, peu importe leur dimension, se brisent lorsqu'ils reçoivent un **Brise-bouclier**. Il est possible d'augmenter la résistance d'un bouclier avec un renfort, concoction alchimique, sort, rituel, messe etc, mais en ne dépassant jamais le maximum. La compétence **Spécialisation au bouclier** permet au personnage de résister à un effet de **Brise-bouclier** qui cible un bouclier qu'il porte il n'est donc pas inclus dans le nombre de « **Résistance maximale** ».

Remarque : On ne peut pas utiliser une arme de plus de 110 cm avec un bouclier (Sauf pour les lances courtes). Le port d'une targe ou d'une rondache sera permis si le personnage utilise une arme d'hast ou à deux mains.

CATÉGORIE*	TAILLE (DIAMÈTRE)	RÉSISTANCE MAXIMALE AU BRIS DE BOUCLIER
Rondache/Targe	0-40 cm	2
Écu	40-92 cm	2
Pavois	Max de 140 cm de hauteur	1

*La largeur d'un bouclier ne peut jamais dépasser 100 cm. Sa superficie ne peut jamais dépasser 60 cm par 120 cm ou équivalent.



VII. COMBATS ET EFFETS DE JEU

LES EFFETS DE JEU

En plus des dégâts, plusieurs effets additionnels pourront être lancés en jeu selon les compétences et les sorts des combattants. Il sera de la responsabilité du joueur de connaître chacun de ces effets pour réagir adéquatement pendant le jeu. Il est également possible que ces effets soient résistés par la cible. Lorsqu'un joueur entame un coup spécial (incluant un effet de jeu), il devra commencer à nommer l'effet de jeu avant que le coup atteigne la cible. Si son adversaire résiste, la charge du coup spécial et les points d'énergie (PE) utilisés seront perdus.

Les dégâts magiques

Ajoute aux dégâts d'une arme l'effet « **magique** ».

Les dégâts de Brume

Ajoute aux dégâts d'une arme l'effet « **de Brume** ».

Résistance

Chaque fois qu'un joueur est la cible d'un effet ou d'un coup auquel il peut résister, il doit dire « **Résiste** » sans annoncer la nature de sa résistance aux autres joueurs. Chaque résistance est qualifiée par un effet (**exemple** : résistance au prochain Brise-boulier) ou par un regroupement d'effets de jeu (**exemple** : résistance au prochain effet de combat). Il est possible qu'un effet puisse faire partie de plusieurs regroupements (**exemple** : une rage **magique** peut être contrée par une résistance au prochain effet mental ou au prochain effet magique).

EFFETS DE COMBAT

Les effets de combat regroupent l'**impulsion**, le **désarmement**, l'**engourdissement** et les dégâts.

Impulsion : L'adversaire touché au corps par une « **Impulsion** » se retrouve projeté à 1 mètre, dos contre le sol (il n'est pas désarmé). Si l'impulsion touche le bouclier de l'adversaire, ce dernier **se voit reculer de 3 grands pas**. Si l'impulsion est bloquée par l'arme de l'adversaire, la charge est perdue. L'effet ne se cumule pas avec les dégâts normaux de l'arme.

Désarmement : Permet, avec une arme longue ou à deux mains, de désarmer un adversaire tenant son arme à une seule main. L'arme devra être projetée à environ 1 mètre de l'impact.

Engourdissement : En portant son coup, le membre touché devient flasque et inutilisable pour la durée de l'effet (peut être fait sur n'importe quel membre). Ne fonctionne pas si le membre touché est protégé par une armure de métal ou de maille.

Effets de l'engourdissement :

- ❖ **Bras** : le bras tombe le long du corps, inutilisable, sans échapper ce qu'il tenait
- ❖ **Jambe** : impossible de courir. La jambe ne peut qu'être traînée
- ❖ **Les deux jambes** : doit poser minimum un genou à terre
- ❖ **Torse** : aucun effet

EFFETS MENTAUX

Les effets mentaux regroupent tous les effets affectant le comportement, les sentiments et les souvenirs d'une personne.

Peur : Le personnage affligé par la peur en combat ne pourra plus attaquer le lanceur pour la durée de l'effet. Il pourra cependant continuer à se défendre et combattre d'autres adversaires.

Effroi : Le personnage affligé par l'effroi est paralysé et ne peut plus réagir pour la durée de l'effet. Il ne peut ni attaquer, ni se défendre pendant cette période. Recevoir des dégâts le sortira automatiquement de son état.

Panique : Le personnage affligé par la panique fuit le lanceur le plus rapidement possible pour la **durée de l'effet**. Il perd toute volonté de se battre pendant la panique et désire s'éloigner du champ de bataille. L'effet de panique ne peut être dissipé sous aucun prétexte. Pour qu'une personne ressorte de cet effet, celle-ci devra être amenée **inconsciente** ou à l'**agonie**.

Colère : L'individu fait preuve de violence (verbale ou physique) facilement devant les individus qui l'interpellent **pour la durée de l'effet**. Toutefois, il ne cherche pas nécessairement à attaquer s'il n'est pas provoqué.

Rage : La victime ne fait plus de différence entre ses alliés et ses ennemis. Elle est 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 être raisonnable. L'effet de **rage** ne peut être dissipé sous aucun prétexte. Pour qu'une personne ressorte de cet effet, celle-ci devra être amenée à l'**agonie**.

Apaisement : Annule l'effet de **colère** et de **peur**. La cible se calme et ne cherche pas à initier un conflit sauf si provoquée physiquement **pour la durée de l'effet**.

Paranoïa : La victime est paranoïaque pour la **durée de l'effet**. Celle-ci croit que tous complotent contre elle et lui veulent du mal.

Contrôle mental : La cible doit exécuter tous les ordres du lanceur au meilleur de ses capacités physiques, sauf se suicider. Les ordres doivent être très clairs et la personne garde sa personnalité. La cible est consciente mais entièrement soumise aux ordres. Toute personne attaquant la cible durant la période s'expose à être attaquée par celle-ci,, **même le lanceur.**

Altération de mémoire : Le lanceur peut lire, retirer, ajouter ou modifier un souvenir de la mémoire de la cible.

Altération du comportement : La cible voit ses traits de personnalité, ses vices, ses vertus ou sa perception modifiés.

EFFETS MAGIQUES

Les effets magiques sont suivis de la mention « **Magique** », ce qui peut inclure les dégâts.

Dissipation de la magie : Dissipe tous les effets du mysticisme et de la prêtrise affectant la cible.

Enchevêtrement : La cible ne peut plus bouger ses jambes pour la durée de l'effet.

Sans Armure : Des dégâts « **sans armure** » ignorent tous les points d'armure et affectent directement les points de vie du personnage qui subit l'attaque.

Silence : La cible ne peut utiliser ses cordes vocales pour la durée de l'effet. Elle ne peut plus parler ni produire de son pendant ce temps.

EFFETS D'ENGEANCES DE LA BRUME

Comprends l'ensemble des effets de combat, effets magiques ou effets mentaux provenant d'une engeance qui cible le personnage. Exclu les effets qui touchent l'équipement du personnage (comme « **Brise bouclier** » et « **Brise Arme** »).

AUTRES EFFETS DE JEU

Assommer : **Ne peut être fait en combat.** Une personne qui a été **assommée** ne peut l'être à nouveau pour les **10 prochaines min.** L'effet prend fin si la cible est attaquée et reçoit des dégâts.

Brise-bouclier : Brise le bouclier frappé. Le **Brise-bouclier** peut aussi être utilisé sur une porte ou une trappe pour retirer un point de résistance à celles-ci.

Brise-arme : Brise l'arme frappée.

Coup héroïque : Fait **5 points de dégâts** en plus de faire une **impulsion.** Cet effet ne peut être résisté. L'individu lançant un **coup héroïque** devra crier « **5 héroïque** » à la cible touchée.

Destruction : Détruit immédiatement l'objet touché peu importe son nombre de points de résistance (armure, bouclier ou arme). Cet effet ne peut pas être résisté*.

*Exception pour les objets en Brumeacier.

Égorgement : Amène automatiquement la cible à l'agonie. Doit être fait lorsque la cible est hors-combat. **Prise de dos,** la personne sous le contrôle de l'égorgeur ne peut se débattre ni crier. **Prise de face,** la personne peut se dégager librement. Ne fonctionne pas si la cible porte une pièce d'armure la couvrant complètement du menton à la clavicle.

Faiblesse : La cible a de la difficulté à percevoir les détails et cause **1 dégât** de moins à chaque coup, pour un minimum de 1 pour la durée de l'effet. N'affecte pas les **coups héroïques.**

Hémorragie : La cible recevant un coup sur une partie du corps non recouverte par une armure de métal ne peut plus regagner de points de vie, ni utiliser de compétence de combat jusqu'à ce que l'effet « **Hémorragie** » soit guéri. Cet effet est cumulé avec les dégâts normaux d'une arme. L'individu attaquant un adversaire avec **Hémorragie** devra crier, **par exemple, « 3 hémorragique »** à la cible visée (pour un joueur frappant de 1 avec une dague + 2 du coup hémorragique selon la source de l'hémorragie).

Paralyse : La cible ne peut plus bouger l'ensemble de son corps, mais peut rester debout pour la durée de l'effet. La personne reste tout de même consciente. L'effet prend fin si la cible est attaquée et reçoit des dégâts.

Poisons : Les poisons sont des concoctions alchimiques causant des effets négatifs aux cibles qui les consomment ou qui reçoivent une attaque d'une arme empoisonnée. Les poisons doivent être guéris pour retirer les effets négatifs. Afin d'appliquer et aussi d'utiliser des poisons sur une arme, un individu devra posséder la compétence Application de poisons. Il est uniquement possible d'utiliser des poisons avec une lame à une main. De plus, chaque poison appliqué sur une arme ne possède qu'une seule dose qui sera perdue si le coup est bloqué ou bien s'il touche une partie du corps protégée par une armure de maille ou de plaque.

Souffrance : Le personnage affligé par la **souffrance** ne peut pas utiliser ses compétences, mais peut se déplacer en ayant au moins un genou au sol pour la durée de l'effet. La douleur doit être jouée de façon visible et audible. **Recevoir des dégâts** le sortira automatiquement de son état.





BONUS

À travers les divers éléments de jeu, il sera possible aux joueurs de recevoir différents bonus. Une cible peut être affectée par un seul bonus de chaque type à la fois (enchantement et protection). **Si la cible est visée par un bonus d'un type déjà actif, elle doit alors décider lequel elle conserve**, mettant ainsi fin à l'effet non choisi. Une arme peut être affectée par un seul bonus de type impact. Si on lui ajoute un second bonus actif de type impact, le porteur de l'arme doit décider lequel il conserve, ce qui va alors mettre fin à l'effet non choisi. Les effets de compétences passives et les compétences de **Renfort** de l'artisan sont cumulables. Par exemple, un personnage recevant les bonus de points d'armure d'une messe pourra les additionner à son renfort d'armure en plus de sa compétence de Spécialisation d'armure. Par contre, **aucun bonus n'est cumulable avec lui-même**. Ainsi, un bouclier ne peut recevoir deux fois un renfort physique. Prendre note que les malus sont cumulables.

Protection : La «**Protection**» est un bonus qui vise à protéger un personnage contre un ou plusieurs effet. On y retrouve notamment les bonus en **points d'armure**, en **réduction de dégâts** et en **résistance aux effets**. Ces bonus peuvent venir de différentes sources : le mysticisme, la prêtrise et l'alchimie. **Un personnage ne peut avoir qu'une seule protection active sur lui**. S'il est ciblé par une seconde protection, il devra décider laquelle il conserve, mettant ainsi fin à la protection non choisie.

Enchantement : L'«**Enchantement**» est un bonus qui peut être plus vague que la protection. Il peut inclure une augmentation des dégâts, des points de vie, des points d'énergie et des effets offensifs. Ces bonus peuvent venir de différentes sources : le mysticisme, la prêtrise et l'alchimie. Un personnage ne peut avoir qu'un seul enchantement d'actif sur lui. S'il est ciblé par un second enchantement il devra décider lequel il conserve, mettant ainsi fin à l'enchancement non choisi.

Impact : L'«**impact**» est un bonus généralement offensif qui est souvent très éphémère. Il vise en temps normal une arme, et les effets doivent toujours être utilisés lors des prochains coups portés par le personnage. Un seul effet d'**impact** peut être présent sur chacune des armes du personnage. Si l'arme est ciblée par un second effet d'**impact**, le porteur devra décider lequel il conserve, mettant ainsi fin à l'effet non choisi.

MALUS

Plusieurs autres malus peuvent être appliqués sur un personnage. Tous les malus se cumulent à l'exception de ceux qui appliquent le même effet.

Par exemple : Un personnage est affecté par un **Poison Faiblesse** 30 min. Il reçoit, par la suite, un sort qui cause l'effet : Faiblesse **magique** 10 minutes. L'effet est identique, il ne se cumule donc pas et le temps de l'effet sera toujours le plus long entre le nouveau temps donné et le temps restant à subir ce malus.

Affliction : La cible n'est pas automatiquement consciente de cet état. Elle n'est «**affligée**» que si l'organisation l'en informe explicitement. Les effets des afflictions dépendent du sort ou de l'entité ayant affecté la cible. Il est difficile de retirer une affliction. **Seuls les effets ciblant explicitement les afflictions ont un effet sur celles-ci**.

Marque : La cible n'est pas automatiquement consciente de cet état. Elle n'est «**marquée**» que si l'organisation l'en informe explicitement. Les effets des marques dépendent de l'entité ayant posé la marque. Il est presque impossible de retirer une marque. **Seuls les effets ciblant explicitement les marques ont un effet sur celles-ci**.

VIII. GROUPES

CRÉATION D'UN GROUPE

Afin de créer un groupe, il faudra remplir la fiche de groupe prévue à cet effet. L'organisation se réserve le droit de retirer les avantages d'un groupe s'il ne respecte pas les exigences requises.

- ❖ **Groupe de 7 joueurs et moins** : Pas de nécessité de s'officialiser comme un groupe. Si le formulaire de groupe est néanmoins complété, le responsable du groupe se verra remettre un nombre fixe de ressources de base pour le groupe.
- ❖ **8 à 11 joueurs** : Débute le jeu avec 1 chef de groupe et un nombre fixe de ressources.

Ressources:

- 10 composants de base et éléments simples
- 20 Cors d'Étain (10 Cors d'Étain = 1 Couronne d'Argent)
- 3 Couronnes d'Argent (10 Couronnes d'Argent = 1 Lys d'Or)

Géopolitique : Il n'y a pas de coffre de groupe.

Attribution de bâtiment : Le groupe sera second dans l'ordre de priorité quant à l'attribution de bâtiment.

Suivi de groupe : Le groupe a aussi droit à une rencontre virtuelle de révision d'objectifs avec le responsable de leur provenance en prévision du début de la saison.

- ❖ **12 à 25 joueurs** : Débute le jeu avec 1 chef de groupe, 1 officier, 1 terre et 2 bâtiments (voir le document sur le système géopolitique).

Géopolitique : 1 terre et 2 bâtiments choisis par le groupe après son premier événement officiel (voir le document sur le système géopolitique).

Attribution de bâtiment : Le groupe sera priorisé quant à l'attribution de bâtiment.

Suivi de groupe : Une fois le formulaire complété, le groupe sera accompagné par l'équipe BL et aura droit à un suivi de groupe par activité. Celui-ci peut se concrétiser sous plusieurs aspects : missive de groupe, séance de mise au point avec l'immersion, scène spéciale. Tout cela selon la disponibilité du responsable de leur provenance d'origine.

NB. : Malheureusement, le groupe de l'organisation est trop restreint pour que l'on puisse accorder l'ensemble du suivi offert aux groupes officiels de moins de 8 joueurs ou de 12 membres et plus.**

Chef de groupe et Officier

À la création du groupe, seulement les joueurs désignés pour remplir ce rôle bénéficieront de deux avantages :

1. Un chef de groupe ou un officier obtiendra un bonus de 20xp à la création du personnage.
2. Ils pourront avoir accès au coffre de groupe et avoir la gestion des cartes *Main-d'œuvre* sur la terre du groupe (voir le document sur le système géopolitique).

* Voir le site web <https://brumelance.com/former-un-groupe/> pour plus de détails et la fiche de création de groupe.

Attribution des bâtiments à Brumelance

À chaque début de saison, l'organisation lance le processus de révision des groupes officiels. Cela permet de savoir quel groupe sera en jeu lors de la saison.

Les groupes officiels priorisés:

- (c'est-à-dire ceux qui remplissent les critères pour être considérés officiel) :
- 12 à 25 membres
 - Fiche de groupe remplie et acceptée par l'organisation

Les groupes en voie de s'officialiser sont considérés une fois que les groupes officiels ont eu leur bâtiment attribué.



IX. RÈGLES DE SIÈGE

Les règles de siège s'appliquent dès qu'un joueur ou qu'un groupe de joueurs souhaite rentrer par la force dans un bâtiment ou un fort barricadé. L'usage d'armes de siège ou de compétences spéciales sera requis afin de pénétrer dans les bâtiments lors de telles situations. Dans le cas où un groupe souhaite prendre d'assaut un fort ou un bâtiment, il y a plusieurs procédures à suivre.

ZONE DE SIÈGE

Autour d'un bâtiment assiégé, il est périlleux de s'y aventurer sans risque. Ainsi, on considère l'espace autour du siège comme étant **en combat** dès que les premiers dégâts de siège sont faits au bâtiment.

Toutes les personnes présentes dans la **zone de siège** attaquant comme défenseur ne peuvent faire aucune action nécessitant d'être hors-combat à l'exception d'être dans une **zone de ravitaillement**. Cela veut dire :

- ❖ Pas de **convalescence** possible
- ❖ Pas de **chirurgie**
- ❖ Pas d'utilisation de **compétences d'artisan**
- ❖ Pas de **repos forcé**

Une personne est considérée dans la **zone de siège** lorsqu'elle voit ou entend le combat.



MISE À SAC D'UN BÂTIMENT

La période de jour (7h00 jusqu'à 23h00)

Il faut confirmer avec la régie d'immersion que toutes les étapes sont respectées. Cela doit se faire directement à la régie. Le groupe doit avertir de l'heure de l'attaque au **minimum 1 heure** avant le premier dégât de siège porté contre la porte. Ainsi, nous pourrons prévoir les effectifs obligatoires en conséquence.

- ❖ 2 régulateurs de combat **obligatoires** pour superviser l'action.
- ❖ Tout dégât de siège n'est valide que si compté par un **régulateur**.

La période de nuit (23h00 jusqu'à 7h00)

Il faut confirmer avec la régie d'immersion que toutes les étapes sont respectées. Cela doit se faire directement à la régie. **Aucun siège ne pourra être planifié entre 23h et 7h.**

- ❖ 2 régulateurs de combat **obligatoires** pour superviser l'action.
- ❖ 1 **secouriste** en réserve fourni par le groupe offensif.
- ❖ Les attaquants doivent fournir l'éclairage adéquat pour l'attaque.

Afin de prévoir les effectifs de l'organisation, l'heure de l'attaque de nuit doit être réservée selon les critères suivants :

- ❖ **Vendredi en début du jeu jusqu'à 7h** : Avant le briefing du GN au maximum.
- ❖ **Samedi de 3h jusqu'à 7h** : Réserve au maximum à 17h le samedi du GN en cours.

NB : Attaquant comme défenseur s'expose à l'**agonie** de leur personnage en cas de bruit excessif.

Clarification sur la période de 3h jusqu'à 7h

Qu'est-ce que c'est ?

- ❖ La période où les régulateurs ne sont pas disponibles pour officialiser les dégâts de siège faits par les joueurs.
- ❖ Un laps de temps où seulement les intrusions sans bris de porte/trappes peuvent s'effectuer. **Par exemple**, la porte d'un fort/habitation est ouverte.

Ce n'est pas :

- ❖ Un couvre-feu total, les combats en sentier sont toujours possibles.
- ❖ Un moment pour être ouvertement hors-jeu et dérangeant (les groupes contrevenant s'exposent à perdre le privilège d'avoir un bâtiment en jeu).

POINTS DE RÉSISTANCE

Les boucliers, les portes, les trappes et les armes de sièges complexes possèdent des **points de résistance**. Toutefois, pour les détruire il faudra utiliser des armes de siège ou des compétences particulières (**Brise-bouclier**, rituels, concoctions, sorts, etc.) Voici les points de résistance de base relatifs à chacune des structures :

STRUCTURE	POINTS DE RÉSISTANCE
Porte de fort	50
Porte de bâtiment	25
Trappe	3
Catapulte, trébuchet, canon et baliste	1

NB : Le **Brise-bouclier** est l'un des seuls moyens de briser les trappes. Les points d'énergie utilisés pour détruire une trappe sont considérés utilisés dans le combat où les joueurs se retrouvent. Chaque **Brise-bouclier** enlève **1 point de résistance** à une porte ou une trappe. Les armes de siège ne peuvent pas être utilisées pour briser une trappe sous aucune circonstance.

ARMES DE SIÈGE

Les armes de siège sont divisées en deux catégories : les armes de siège **de base** et les armes de siège **complexes**. Il n'y a aucun prérequis à l'usage d'une arme de siège de base. Toutefois, afin d'utiliser une arme de siège complexe, un des individus supervisant ou utilisant l'arme devra posséder la compétence **Expertise de siège I**.

Armes de siège de base

Bélier : Utilisable seulement sur une porte, doit être utilisé minimum à 4 personnes (à moins d'avoir **Expertise de siège I**). Le bélier fait 1 point de dégâts de siège par coup (les coups doivent être mimés, on ne fracasse pas réellement la porte).

Grosse pierre : Utilisable au minimum par 2 personnes (à moins d'avoir **Expertise de Siège I**) pour laisser tomber en bas d'un bâtiment ou bien d'un fort uniquement. Ne fait aucun dégât de siège et amène dans un état **agonisant** automatiquement toute personne touchée par celle-ci lors de sa chute. Si la grosse pierre touche un bouclier, celui-ci subira un « **Brise-bouclier** » sans pour autant amener la cible à l'**agonie**.

Armes de siège complexes

L'utilisation des armes de siège complexes nécessitent un personnage possédant la compétence **Expertise de siège I**. Chaque arme de siège complexe fait **5 points de dégâts** de siège aux bâtiments et enlève **1 point de résistance** à une autre arme de siège complexe. Toutes les personnes touchées (vêtements, armes ou boucliers) par le projectile **jusqu'à son arrêt complet** se verront tomber en **agonie** immédiatement, en détruisant tous les points d'armure par la même occasion.

- ❖ Catapulte
- ❖ Baliste
- ❖ Trébuchet

- ❖ Canon
- ❖ Enfumoir

Règles générales pour les engins de siège :

- ❖ Un tir direct avec un engin doit avoir une portée maximale de 30m (100').
- ❖ Doit être opéré par minimum 2 personnes.
- ❖ Doit avoir un mécanisme de déclenchement.

Trait de baliste :

- ❖ Longueur de 28" à 36" (71 cm à 91 cm).
- ❖ Diamètre de mousse à l'extrémité de minimum 2,5" (6,35 cm).
- ❖ Les projectiles doivent avoir deux ailerons en mousse pour assurer la stabilité au vol.
- ❖ Le cœur du projectile doit être sécurisé de manière à ce qu'il soit impossible de transpercer la pointe.
- ❖ Doit avoir la pointe et les ailerons rouges.

Projectile de canon, trébuchet et catapulte :

- ❖ Doit être en matière molle, aucun corps dur dans sa construction.
- ❖ Diamètre de 3" (7,5 cm) minimum pour le boulet de canon.
- ❖ Diamètre de 8" (20 cm) minimum pour un projectile de catapulte ou trébuchet.
- ❖ Doit avoir une marque rouge.

ENFUMOIR – ARME DE SIÈGE COMPLEXE

PRÉREQUIS : EXPERTISE DE SIÈGE I

COÛT : 1 MATÉRIAU DE CONSTRUCTION ET 2 COMPOSANTES VÉGÉTALES

DESCRIPTION :

1. Avertir un régulateur au début des préparatifs.
2. **L'enfumeur** doit être à l'intérieur (seul ou avec ses alliés) pour commencer à enfumer le bâtiment ciblé (avec approbation d'un régulateur).
3. Lors de la préparation du matériel (pour une période de **10 min.** à l'intérieur du bâtiment), l'enfumeur doit crier à chaque minute « ENFUMOIR ! » Lorsque les 10 min. sont écoulées, l'Enfumeur fonctionne et ne peut plus être arrêté. Une fois l'Enfumeur allumé, les assaillants doivent sortir rapidement du bâtiment et se tenir à une distance sécuritaire d'au moins 10 mètres du bâtiment.
4. Les **défenseurs** subissant l'enfumage auront **15 min.** pour sortir du bâtiment sans quoi ils meurent asphyxiés. Ceux-ci pourront rester dans la zone neutre de 10 mètres entourant le bâtiment. Les **assaillants** pourront à nouveau entrer dans la zone neutre une fois la durée de l'**Enfumeur** terminée.
5. Pour la durée du siège, le bâtiment ne sera plus accessible. Aussitôt le combat terminé, le bâtiment sera de nouveau accessible aux attaquants comme aux défenseurs.



ZONE DE RAVITAILLEMENT

C'est un espace désigné par un expert de siège comme une zone pour reprendre ses forces durant la bataille. L'intérieur d'un bâtiment est toujours considéré comme une **Zone de Ravitaillement** s'il possède une quantité d'eau suffisante et qu'il est équipé adéquatement avec le matériel demandé. Pour mettre en place la zone à l'extérieur d'une palissade, l'**expert de siège** doit planter les 4 drapeaux en carré ou en rectangle à une distance respective maximale de 30' (10 m). Ces 4 poteaux, de 1,5 mètre de haut avec un drapeau (de la couleur de leur choix) sur le dessus, seront fournis par le groupe. Pour être fonctionnelle, la Zone de Ravitaillement nécessite constamment des réserves d'eau suffisantes ainsi qu'un décorum propre à chaque annexe. Il faudra donc une enclume et des outils de base pour la forge, des lits/civière et du matériel de médecine pour l'infirmirie ainsi qu'une trousse d'alchimie complète pour le laboratoire. La Zone de Ravitaillement permet d'y passer son temps de convalescence. Chaque annexe permet d'utiliser certaines compétences hors combat durant la prise de fort.

Forge : Permet d'utiliser les compétences Réparation, Réparation avancée, Fabrication, Raffinement et Aiguïsage.

Infirmirie : Permet d'utiliser les compétences Repos forcé I, Repos forcé II et Chirurgie.

Laboratoire : Permet d'utiliser les compétences Transmutation, Alchimie I, Alchimie II, Alchimie III, Alchimie IV et Alchimie V.

NB : La **Zone de Ravitaillement** peut être désactivée lorsqu'au moins 2 drapeaux sont abaissés ou que les réserves d'eau sont épuisées. Lorsqu'un drapeau est abaissé, il doit être mis au sol de façon sécuritaire à l'endroit où le poteau est/était planté (il ne peut pas être volé). Pour réactiver la zone, un expert de siège doit remettre en place les drapeaux, confirmer que les réserves d'eau ont été remplies et sécuriser la zone durant **10 min**.

NB² : La quantité d'eau jugée suffisante doit permettre aux joueurs contrôlant la **Zone de Ravitaillement** et leurs alliés de boire à leur soif. Une quantité d'eau jugée insuffisante pour les utilisateurs en début de Zone de Ravitaillement met immédiatement fin à la Zone pour **10 min**.





Coécrit par

Sebastien Thomas-Roy, Alex Nellis, Anthony Liar,
Guillaume Lemieux, Xavier Deslandes, Emmanuel Laramée,
Jennifer Corbeil et Louis-Phillipe Ross Boivin.

Corrigé par Marine Guion et Jennifer Corbeil.

Mis en page par Josyanne Maheu et Marilyse Allard.

Illustré par Valérie Plouffe.

Photographie par Justine B. Couture et Dany St-Georges.

Un grand merci pour votre implication et votre soutien sans faille !

