

# Règles

- [Bases](#)
- [Profession](#)

# Bases

## Essence Profane – Règles Complètes

*Essence Profane* est un jeu de rôle sombre au ton western-occultiste où l'humanité tente de survivre face à la corruption, aux hybrides et aux forces surnaturelles. Le système repose sur un d100, des crans de santé à la place des PV, et un univers imprégné de rituels anciens, de foi brisée et d'armes aussi mystiques que brutales.

Ce document regroupe **l'ensemble des règles principales** destinées aux joueurs comme aux MJ.

---

### 1. Système de Jeu

#### 1.1 Tests et Capacités

- Toutes les actions sont résolues avec un **d100**.
- Une action est réussie si : **(Capacité + Maîtrise) ≥ Jet de d100**.

#### Capacités Principales (valeurs de 10 à 70)

- **Force** : puissance brute, combat, actions physiques
- **Constitution** : résistance, endurance, cran de santé
- **Agilité** : réflexes, déplacement, esquive
- **Esprit** : volonté, résistance mentale, magie
- **Perception** : détection, intuition, initiative
- **Charisme** : persuasion, intimidation, interactions

#### Maîtrises (compétences)

- Attribuées par la classe ou le background.
- Leur valeur va jusqu'à **15 max**.

#### Réussites et Échecs

- **Réussite critique** : marge  $\geq 40$
- **Échec critique** : jet raté de 40 points ou plus

- **Réussite/échec marginal(e)** : marge inférieure ou égale à 10

## 1.2 Armes et Munitions

Cf. **partie sur les armes d'argent** et **munitions spéciales** pour les effets détaillés.

## 1.3 Crans de Santé et Blessures

Les personnages ne possèdent pas de PV, mais des **Crans de Santé** :

### Nombre de Crans

- 5 Crans de base
- +1 tous les 15 points de Constitution (ex : Constitution 45 = 8 Crans)

### Dégâts et Blessures

Chaque perte de Cran entraîne une **blessure** qui affecte directement le personnage :

Crans restants	Effets
5+	Aucun malus
4	Blessure légère - gêne
3	Blessure modérée - malus sur les actions (-10)
2	Blessure grave - malus sévère (-20), risque d'évanouissement
1	Blessure critique - jet de Constitution à chaque tour ou perte de conscience
0	Mort imminente - jet d'Esprit (DD MJ) pour rester conscient

### Armures

- Absorbent **partiellement ou totalement** un dégât.
- Peuvent se briser sous des coups violents.
- N'ajoutent pas de Crans supplémentaires.

## 1.4 Statuts et Effets Persistants

Statut	Type	Effets principaux
<b>Saignement</b>	Physique	Perd 1 Cran toutes les 2 minutes / par tour en combat
<b>Brisé</b>	Physique	Membre inutilisable

<b>Aveuglé</b>	Physique	-40 aux actions visuelles
<b>Empoisonné</b>	Physique	-20 à toutes les actions, selon toxine
<b>Terrifié</b>	Mental	Fuite automatique sauf résistance (Esprit)
<b>Possédé</b>	Occulte	Contrôle partiel ou total par entité
<b>Corrompu</b>	Occulte	Dégâts mentaux, transformation lente

### Soins et Réparation des Crans de Santé

Dans *Essence Profane*, guérir ses blessures est souvent difficile, long, voire dangereux. Les soins peuvent **stabiliser**, **réduire les effets** des statuts, ou **recupérer des Crans perdus**, mais ils sont rarement instantanés.

## ☐ Types de soins

Type de Soin	Effets	Temps requis
<b>Soin de terrain</b>	Stabilise un saignement, immobilise une fracture, apaise une douleur.	1 Action Principale (combat)
<b>Soin médical</b>	Récupère <b>1 Cran</b> et retire un statut physique léger (si réussi).	10 minutes
<b>Repos court</b>	Permet de récupérer <b>1 Cran</b> si un <b>jet d'Esprit ou de Constitution (DD 40)</b> est réussi.	30 minutes
<b>Repos long</b>	Récupère <b>tous les Crans</b> si le personnage est <b>en sécurité</b> , bien nourri, et au repos complet. Supprime tous les statuts temporaires.	8 heures
<b>Bénédiction sacrée</b>	Restaure 1 ou plusieurs Crans (selon la puissance), supprime certains statuts maudits.	Instantané ou rituel court
<b>Traitement occulte</b>	Nécessite un occultiste. Peut guérir des statuts mystérieux ou corruption.	Variable

# 2. Armes Spéciales

## 2.1 Armes d'Argent

Forgées par des humains pour **chasser les corrompus**. Cf. *section Armes d'Argent* pour le tableau des runes.

## 2.2 Armes Sacrées

Issues de bénédictions divines, utilisables uniquement par des personnages à la foi équilibrée. Cf. *section Armes Sacrées*.

---

### 3. Hybrides

Il n'existe que trois types d'hybrides :

- **Loup-Garous**
- **Vampires**
- **Wendigos**

Les hybrides :

- Sont **exclus des armes bénies**
- Possèdent **des capacités évolutives** liées à leur corruption
- Peuvent être **contrôlés par leur nature** si mal gérée

“ Cf. *section Hybrides et mutations* pour leurs capacités détaillées.

---

## 4. Combat

### 4.1 Initiative

- **Agilité - Constitution** = score d'initiative
- Le plus haut joue en premier

### 4.2 Déroulement d'un Tour

- **1 Action principale** (attaque, lancer un sort, etc.)
- **1 Action secondaire** (recharger, interaction rapide)
- **1 Déplacement**
- **1 Réaction** (parade, esquive, riposte)

### 4.3 Attaques

- **Corps-à-corps** : Force + Maîtrise
- **Distance** : Précision + Maîtrise
- L'adversaire peut **parer** ou **esquiver** (jet opposé)

## 4.4 Viser une Zone

- Préparation requise (action)
  - Pénalité de -20 ou plus selon la zone
- 

# 5. Création de Personnage

(Section à développer avec classes, choix, background, etc.)

---

## Annexes

- **Classes Jouables** : Cf. *Partie Classes*.
- **Runes d'argent** : Cf. *Armes d'Argent*.
- **Bénédictions sacrées** : Cf. *Armes Sacrées*.
- **Hybrides** : Cf. *Section Hybrides*.
- **Munitions Spéciales** : Cf. *Munitions*.

# Profession

## Profession : Braqueur

- **Talent Inné : Main Leste** — Bonus de +10% pour les actions de vol, crochetage et désarmement.

### Évolution

1. **Pilleur** : Peut crocheter les coffres et serrures complexes sans outils avec -10% de malus.
  2. **Saboteur** : Peut miner ou saboter discrètement des structures ou armes, infligeant -2 Crans supplémentaires lors de sabotages réussis.
  3. **Architecte du Crime** : Maîtrise des explosifs artisanaux et gain de +10% pour toute action criminelle.
- 

## Profession : Pisteur (accessible aux Hybrides)

- **Talent Inné : Traqueur Né** — +15% en Perception pour suivre des traces ou repérer des anomalies.

### Évolution

1. **Chasseur de Primes** : +1 Cran sur la première attaque lorsqu'il surprend une cible.
  2. **Maître Pisteur** : Peut poser des pièges invisibles et augmente leur difficulté de détection de +20%.
  3. **Chasseur Ultime** : Ignore les bonus de camouflage ou invisibilité lors d'une traque.
- 

## Profession : Sanctifié

- **Talent Inné : Bénédiction Mineure** — +5% de résistance à la corruption et bonus de +1 aux jets de résistance mentale.

## Évolution

1. **Pénitent** : Peut bénir temporairement une arme (+1 Cran contre créatures occultes).
  2. **Exorciste** : Capacité d'exorcisme réduisant la corruption d'un allié de 1d6% par repos.
  3. **Maître Inquisiteur** : Immunité partielle à la corruption : aucun gain de corruption passif.
- 

## Profession : Prêtre

- **Talent Inné : Voix du Divin** — +10% pour apaiser, convaincre ou rallier les foules.

## Évolution

1. **Confesseur** : Peut détecter les péchés ou intentions cachées par un jet social.
  2. **Médiateur Sacré** : Bonus de +2 aux soins spirituels et aux rituels religieux.
  3. **Hiérophante** : Peut canaliser une bénédiction protectrice sur un groupe une fois par jour (+1 Cran de défense pour tout le groupe pendant un combat).
- 

## Profession : Chasseur

- **Talent Inné : Tir Précis** — +1 Cran aux dégâts à distance sur la première attaque.

## Évolution

1. **Piégeur** : Peut poser un piège sans malus en plein combat.
  2. **Tireur d'Élite** : Ignore la première pénalité de distance.
  3. **Maître Arbalétrier / Archer** : Double ses dégâts critiques à distance.
- 

## Profession : Shérif

- **Talent Inné : Autorité Naturelle** — +10% en Intimidation et Négociation.

## Évolution

1. **Garde-Champêtre** : Bonus de +1 Cran en défense contre les hors-la-loi.
  2. **Loi Vivante** : Peut imposer une soumission immédiate via jet social DD30.
  3. **Marshal de la Frontière** : Capacité de regrouper et renforcer les alliés : bonus de +10% à tous les jets pendant 1 combat.
- 

## Profession : Tueur à Gages

- **Talent Inné : Frappe Chirurgicale** — Peut tenter un assassinat silencieux DD30.

## Évolution

1. **Venimeux** : Ajoute un poison artisanal sur ses armes (+1d3 Crans supplémentaires).
  2. **Ombre Silencieuse** : Invisible dans l'obscurité avec un jet réussi.
  3. **Écorcheur de Légende** : Les dégâts critiques provoquent des malus permanents (-10% à une caractéristique choisie).
- 

## Profession : Médecin de Guerre

- **Talent Inné : Soins de Fortune** — Soigne +1 Cran de plus par soin réussi.

## Évolution

1. **Chirurgien de Campagne** : Peut stabiliser un mourant avec une action rapide.
  2. **Savant Anatomiste** : +10% pour identifier faiblesses biologiques.
  3. **Docteur Miraculé** : Peut une fois par jour soigner entièrement un allié en combat.
- 

## Profession : Érudit

- **Talent Inné : Savoir Ancien** — Bonus de +10% aux jets de connaissances occultes ou anciennes.

## Évolution

1. **Historien Spécialisé** : Peut identifier les origines précises d'un objet ou d'un rituel.
  2. **Cryptologue** : Décrypte tout code ou texte ancien sans malus.
  3. **Maître Savoir** : Connaissance de faiblesse secrète contre une créature une fois par session.
- 

# Profession : Ancien Soldat (accessible au hybride)

- **Talent Inné : Endurci** — +1 Cran de santé supplémentaire.

## Évolution

1. **Brute de Front** : +1 Cran en dégâts au corps-à-corps.
  2. **Officier Retraité** : Peut diriger un petit groupe (+5% à tous les jets de ses compagnons dans une stratégie).
  3. **Légende Vivante** : Ignore les pénalités de fatigue ou blessures légères.
- 

# Profession : Dresseur (Pacte avec une créature)

- **Talent Inné : Lien Animalier** — Bonus de +10% dans les interactions ou commandements liés à la créature pactisée.

## Évolution

1. **Dompteur** : Sa créature peut accomplir une action complexe (ex : rapporter un objet, pister).
2. **Compagnon Fidèle** : La créature gagne +1 Cran de dégâts.

3. **Maître de la Bête** : Peut invoquer temporairement une créature plus puissante en situation critique.