

Le Monde de Ryok

Les Règles

Version 3.2



Utilisation des compétences

Dans Le monde de Ryok, pour effectuer une action, il faut passer une épreuve se référant à une compétence du personnage. Pour cela, chaque personnage a un score de base sur une compétence (allant de 1 à 10, 1 représentant le fait que le personnage n'est pas doué pour cette action, et 10 montrant que le personnage est spécialisé dans ce domaine et qu'il le maîtrise parfaitement). Il lance ensuite un D10 pour observer le résultat.

Les épreuves sont réparties en différents niveaux de difficulté :

De 1 à 5, l'épreuve est très facile.

De 6 à 10, l'épreuve est facile.

De 11 à 15, l'épreuve est moyenne.

De 15 à 20 l'épreuve est difficile.

Au-dessus de 20, l'épreuve est considérée comme impossible sauf sur un coup critique.



Pour utiliser les compétences de combat, il faut faire des confrontations entre l'assaillant et le défenseur. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte l'épreuve et frappe ou contre, selon de quel côté on se situe.

Lorsqu'un personnage obtient 1 au dé, il s'agit d'un échec critique. Au contraire, s'il obtient un 10, il s'agira d'un coup critique. Ceux-ci sont décrits dans les tableaux correspondants.

Compétences générales

- Athlétisme : définit la capacité d'un personnage à effectuer des tâches fatigantes sur la durée.
- Charme : permet de charmer, séduire quelqu'un.
- Commandement : permet à un personnage d'utiliser son éloquence pour donner des ordres et coordonner des troupes.
- Crocheter : permet de crocheter des serrures.
- Désamorcer : permet de désamorcer des mécanismes complexes.
- Discrétion : permet de se camoufler, que ce soit juste en étant discret dans ses déplacements ou en se déguisant.
- Dresser : permet de dresser des animaux et autres créatures (taille : petit (familier), moyen (intermédiaire), grand (monture)).
- Esquive : le personnage peut ainsi essayer d'esquiver certains coups ou armes à distance.
- Intimidation : faire peur pour qu'on obéisse ou réponde à des questions.
- Physique : mesure la force physique du personnage, et permet de savoir quelles armures il peut porter.
- Mécanique : le personnage peut comprendre et utiliser des systèmes mécaniques complexes (simple, recherché, complexe, incompréhensible).
- Construction : le personnage peut construire et réparer toutes sortes d'objets (dépendant de sa profession souvent; petit, moyen, grand, énorme).
- Magouilles : permet d'escroquer ou de recueillir des informations et des objets de manière peu honnête.
- Médecine : permet de soigner des blessures plus ou moins graves (légères, moyennes, importantes).
- Négociation : le personnage va utiliser son charisme pour obtenir un meilleur rapport qualité-prix.
- Perception : permet de se concentrer sur un élément, de l'analyser grâce à des outils et de savoir s'il représente un danger.
- Pilotage : permet de piloter divers véhicules (les animaux et créatures géants rentrent dans cette catégorie; individuel, petit, moyen, grand, énorme).
- Persuasion : permet de persuader sans violence une personne d'exécuter une tâche demandée ou de croire en sa parole.

Compétences générales (suite)

- Resistance : permet de mesurer la résistance physique à une agression.
- Sang froid : permet de mesurer la résistance psychique à une agression ou une scène particulièrement dure à supporter.
- Tromperie : permet de mentir à une personne, ou de la manipuler, ou les deux par exemple.
- Vigilance : permet de se tenir sur ses gardes dans une situation qui semble tendue.
- Pugilat : pour se battre au corps à corps sans arme, ou presque (les armes trouvées et de récupération vont dans cette catégorie).
- Distance : pour utiliser toutes sortes d'armes à distance allant de l'arbalète au couteau de lancer (arme de jet, de poing, courte, moyenne, longue portée, de guerre).
- Corps à corps : pour se battre avec les armes aux corps à corps, des plus petites aux plus imposantes (ultra courte, courte, moyenne, longue, deux mains, immenses).
- Les classes d'armures : chaque classe possède une classe d'armure qui sont (du moins résistant au plus résistant) : insignifiante, légère, intermédiaire et lourde. Chaque classe d'armure comprend les classes inférieures.

Compétences raciales

Vous devez choisir une compétence de race pour créer votre personnage.

Les Humains

- Charge : les Humains peuvent charger un ennemi et gagner ainsi 3 points de mouvement supplémentaires pendant 1 round. Cela ne les empêche pas d'effectuer une attaque après. 4PA (augmentation : +1 M à chaque rang)
- Résistance climatique : les Humains ne sont pas affectés par les conditions climatiques du milieu dans lequel ils se trouvent. (pas d'augmentation possible)
- Endurance du voyageur : les Humains ont plus d'endurance, ce qui leur donne un bonus de +2 à tous leur tests d'athlétisme, de physique et de résistance. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en athlétisme, en physique ou en résistance)

Les Nains

- Erudition : les Nains étudient sans cesse, ce qui leur donne un bonus de +2 à tous leur tests de mécanique, médecine et négociation. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en mécanique, soit en médecine, soit en négociation)
- Ami des Trolls : les Nains sont en bons termes avec les Trolls, et n'ont donc pas besoin de faire d'épreuve pour interagir avec eux. (pas d'augmentation possible)
- Respect de la sagesse : les Nains sont assez influents pour avoir un bonus de +2 à toutes leurs épreuves de commandement, négociation et persuasion. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en commandement, négociation ou persuasion)

Les Elfes

- Bagarreur : les Elfes n'ont pas de malus aux épreuves de pugilat. (pas d'augmentation possible)
- Haine morbide : les Elfes détestent tout le monde, ce qui leur donne un bonus de +2 au test de corps à corps et de pugilat contre toute autre race. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en corps à corps soit en pugilat)
- Guilde de malfaiteur : une fois par scénario, les Elfes peuvent obtenir une information grâce à leurs réseaux. (pas d'augmentation possible)

Compétences raciales (suite)

Les Gnomes

- Vivacité d'esprit : les Gnomes savent réagir vite et bien face à une situation inattendue, ils ont donc un bonus de +2 à leurs épreuves d'esquive, de perception et de vigilance. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en esquive, en perception ou en vigilance)
- Travailleur intellectuel : une fois par scénario, les Gnomes peuvent résoudre une énigme sans épreuve. (pas d'augmentation possible)

- Ni vu ni connu : les Gnomes sont assez petits pour ne pas être remarqués; ils ont un bonus de +2 aux épreuves de discréption, de perception et de vigilance. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit dans discréption, perception ou vigilance)

Les Reptaliens

- Commandant : les Reptaliens sont souvent chef, ce qui leur octroie un bonus de +2 aux épreuves de commandement, d'intimidation et de persuasion. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit dans commandement, intimidation ou persuasion)
- Cracheur de feu : les Reptaliens peuvent cracher du feu, ce qui correspond à une attaque octroyant 2D6 de dégâts puis 1D6 de dégâts par round dû aux brûlures infligées sur une zone de 3 cases face à eux. 5PM (augmentation : à chaque nouveau rang, rajouter +1 dégât)
- Griffe du Dragon : les Reptaliens n'ont pas de malus aux épreuves de pugilat et ont un bonus de +2 aux dégâts grâce à leurs griffes. (pas d'augmentation possible)

Les Orcs

- Contact marchand : les marchands ont une sympathie naturelle pour les Orcs, ce qui leur permet d'avoir -25% sur tous les prix. (pas d'augmentation possible)
- Concentration : les Orcs peuvent se concentrer pour frapper une cible à coup sûr. Ainsi, ils ne frappent pas pendant un round mais ont +4 à leur prochaine épreuve de combat si ils ne sont pas touchés. 5PA (pas d'augmentation possible)
- Lancer de Goblins : les Orcs ont l'habitude du lancer de Goblins, leur sport favori, ce qui leur permet de ne pas avoir de malus lorsqu'ils lancent des objets ou des êtres de la taille et du poids d'un Goblin ou inférieur. (augmentation : à chaque nouveau rang, l'épreuve pour lancer est augmentée de +1)

Les Trolls

- Puissance des âges : les Trolls sont assez grands pour faire très mal. Une fois par combat, ils peuvent doubler les dégâts d'une de leurs attaques. 2PA (pas d'augmentation possible)
- Savoir infini : les Trolls ont d'énormes connaissances, ce qui leur donne +2 aux épreuves de mécanique, médecine et négociation. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en mécanique, médecine ou négociation)
- Respect : les Trolls imposent le respect, et ont donc +2 aux épreuves de commandement, d'intimidation, de négociation et de persuasion. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en commandement, intimidation, négociation ou persuasion)

Les Orniens

- Attaque en piquée : les Orniens peuvent voler très haut et retomber sur leurs ennemis à une vitesse vertigineuse. Cela prend 1 round de préparation mais permet de mettre l'ennemi à terre s'il est de taille humanoïde et de doubler les dégâts de l'attaque. 5PA (pas d'augmentation possible)
- Reconnaissance aérienne : lorsqu'ils volent, les Orniens sont plus vigilants et ont +2 aux épreuves de perception et vigilance. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre un bonus supplémentaire de +1 soit en perception soit en vigilance)
- Soldat : les Orniens font de très bons soldats, et sont habitués à la guerre, ils ont +2 aux épreuves de résistance et sang froid. (augmentation : à chaque nouveau rang : choisir de mettre +1 soit en résistance soit en sang froid)

Compétences raciales (suite)

Les Élementaux

- Né de la pierre : ces Élementaux ont une peau plus résistante et frappent plus fort, ils ont +2 aux dégâts au corps à corps et +2 PV. Ils ont -15% de résistance face aux sorts de feu. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit aux dégâts au corps à corps, soit +1 PV)
- Né de l'eau : ces Élementaux sont translucides et difficilement atteignables, ils ne peuvent être touchés à distance par des armes conventionnelles. Ils ont également -15% de résistance face aux sorts de glace ou de feu. (augmentation : à chaque nouveau rang, gagne +2 PM)
- Né du feu : ces Élementaux sont plus effrayants et plus dangereux, ils ne peuvent être touchés par des armes en bois. Ils ont également -15% de résistance face aux sorts d'eau et de terre/sable. (augmentation : à chaque nouveau rang, gagne +2 PM)

Les Skavens

- Inconnu du monde : les Skavens sont une espèce presque secrète, ils ont donc l'habitude de se faire discret. Ils ont +2 en discréption et en vigilance (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir +1 en discréption ou en vigilance)
- Déstabilisation : le Skaven fait tomber une cible adjacente avec sa queue (augmentation : la cible reste à terre un round de plus)
- Griffe de rat : le Skaven sait se battre à l'aide de ses griffes, ce qui lui confère 1D4+1 de dégâts au Pugilat (augmentation : +1 au Pugilat par rang)

Les Félinés

- Affinité naturel : une fois par combat, un Féliné peut retourner une créature animal en sa faveur sur une épreuve de dressage -4 (pas d'augmentation possible)
- Instinct du félin : le Féliné est plus souvent sur ses gardes, et a comme un sixième sens. Il obtient +2 en Perception et Vigilance (augmentation : +1 en Perception ou Vigilance par rang supplémentaire)
- Agilité du félin : le Féliné a gardé certaines compétences de ses lointains ancêtres. Il obtient +2 en Athlétisme et en Esquive (augmentation : +1 en Athlétisme ou Esquive par rang supplémentaire)

Les Vampires

- Puissance de la nuit : lorsqu'il fait nuit, le Vampire arrive à décupler ses forces. Il gagne +3 dans toutes ses compétences de combat en période nocturne, ou dans un lieu sans aucune lumière naturelle (pas d'augmentation possible)
- Chasseur nocturne : le Vampire est un chasseur naturel, il obtient donc +2 en Discréption, Perception et Vigilance (augmentation : +1 en Discréption, Perception ou Vigilance par rang supplémentaire)
- Puissance du sang : une fois par combat, le Vampire peut boire le sang d'un adversaire, ce qui entraîne la mort de celui-ci. Ce faisant, le Vampire regagne des PVs équivalent à la moitié de ses PM (augmentation : regain de +2 PV par rang supplémentaire)



Compétences raciales (suite)

Les Automates

- Résistance métallique : l'Automate est désormais invulnérable lors des épreuves de Résistance ou de Sang froid (pas d'augmentation possible)
- Réparation automatique : l'Automate regagne 2 PVs toutes les heures, ses fonctions vitales se régénérant d'elles-mêmes (pas d'augmentation possible)
- Super mécanicien : qui de mieux qu'un Automate pour comprendre la mécanique ? L'Automate obtient +2 en Crocheter, Construction, Désamorcer et Mécanique (augmentation : +1 en Crocheter, Construction, Désamorcer et Mécanique par rang supplémentaire)



Les Démons

- Source de magie : les Démons viennent d'un autre plan, et concentre plus de magie que la plupart des autres êtres. Ils ont +2 en Magie physique et Magie psychique (augmentation : +1 en Magie physique et Magie psychique pour chaque rang supplémentaire)
- Feu démonique : les Démons peuvent lancer un feu de couleur verte, infligeant 2D6+2 dégâts à 3 d'allonge, coutant 4PM (augmentation : augmenter de 1 l'allonge ou de +1 dégâts par rang supplémentaire)
- Pensée troublante : les Démons peuvent projeter des images perturbantes dans l'esprit d'autres personnes pour les déconcentrer. Ils ont +2 en Charme, Intimidation, Négociation et Persuasion (augmentation : +1 en Charme, Intimidation, Négociation et Persuasion par rang supplémentaire)

Les Nécrotiques

- Peur de la mort : le Nécrotique fait peur, et il obtient +2 en Intimidation. Il peut également provoquer la peur chez ses ennemis par une épreuve d'intimidation -4 (augmentation : +1 en Intimidation par rang supplémentaire)
- Donneur d'organe : le Nécrotique peut soigner une blessure grave d'un de ses alliés sur une épreuve de Médecine -2, en donnant un de ses organes (pas d'augmentation possible)
- Ami des zombies : le Nécrotique peut retourner un adversaire mort-vivant en sa faveur, sur une épreuve d'intimidation, une fois par combat (augmentation : l'épreuve devient plus difficile de -1, mais permet d'obtenir un mort-vivant par rang supplémentaire)

Les Centaures

- Charge du Centaure : le Centaure gagne +2M pendant un round pour charger un ennemi, lui infligeant les dégâts de son arme, ainsi qu'1D6 supplémentaire. L'adversaire est à terre (pas d'augmentation possible)
- Coup de sabot : le Centaure peut donner un coup de sabot à un ennemi adjacent sur une épreuve de Pugilat -4 pour l'assommer sur le coup (augmentation : inflige 2 dégâts par rang supplémentaire)
- Appel à la charge : le Centaure encourage ses coéquipiers à charger, ce qui fournit +2 à toutes les compétences de combat de ceux qui s'exécutent pour 4 rounds, ainsi que +2M (pas d'augmentation possible)



Compétences de classe

Vous devez choisir une compétence de classe pour créer votre personnage.

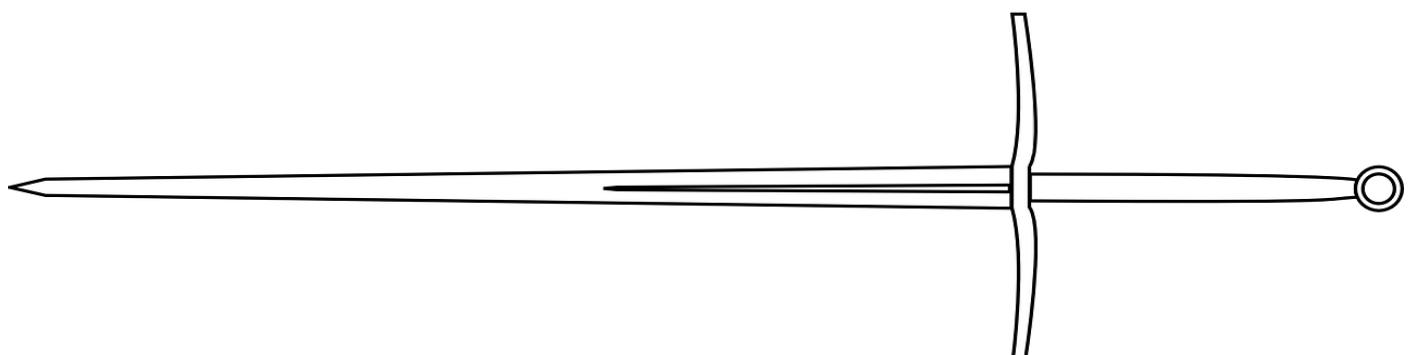
Compétences de guerrier

Le Protecteur

- **Mur** : le protecteur se met entre un allié et un ennemi, situés à moins de 2 cases. Celui-ci ne pourra pas atteindre les alliés avant d'avoir défait le protecteur. 2PA (augmentation : l'allié ciblé se déplace de 1 case par rang supplémentaire, sans malus)
- **Coup de bouclier** : le protecteur donne un coup de bouclier qui assomme son ennemi pour 1 round. 4PA (augmentation : +1 round d'assommement par rang supplémentaire)
- **Charge du bouclier** : le protecteur charge un ennemi avec son bouclier, il a +2 point de mouvement pendant un round et inflige 2D6 s'il touche un ennemi. Le protecteur ne doit pas être engagé pour utiliser cette compétence. 4PA (augmentation : inflige +1 dégât par rang supplémentaire)
- **Sacrifice** : le protecteur peut prendre un coup destiné à un allié. Il faut que l'ennemi qui inflige le coup ne soit pas à plus de 2 cases du protecteur. 2PA (augmentation : élargissement de 1 case par rang)

Le Bretteur

- **Tempête de lame** : le bretteur attaque 2 fois durant ce tour. Cette compétence n'est utilisable qu'une fois par combat. 4PA (pas d'augmentation possible)
- **Double bataille** : s'il a deux armes, le bretteur peut frapper deux ennemis qui sont au corps à corps avec lui, chacun avec une arme différente. 2PA (pas d'augmentation possible)
- **Parade en croix** : le bretteur se met en position de parade et gagne un bonus de +2 pour contrer et un malus de -2 pour attaquer. Le bretteur peut activer et désactiver cette compétence à chaque round, mais cela lui demande une action à chaque fois. 2PA (augmentation : à chaque rang, enlever 1 de malus à l'attaque ou augmenter de 1 le contre)
- **Tornade de lame** : le bretteur tourne sur lui-même et touche toutes les personnes au corps à corps avec lui. Cette attaque est imparable mais n'est utilisable qu'une fois par combat. 5PA (augmentation : permet d'éviter de toucher 1 allié par rang supplémentaire)



Compétences de classe (Suite)

Compétences de guerrier (Suite)

Le Berzeker

- Ecrasement : ne peut être utilisé qu'avec une arme contondante : le berzeker se concentre sur une cible et lui inflige le double des dégâts durant ce round. Cependant, le berzeker ne peut plus fuir ni choisir une autre cible jusqu'à ce que celle-ci soit battue. 3PA (pas d'augmentation possible)
- Charge héroïque : le berzeker vient en aide à un allié au corps à corps, à moins de 3 cases, qui a perdu au moins la moitié de sa vie, en chargeant son ennemi. Il écarte ainsi son allié de deux cases de l'ennemi (ce qui le désengage), et l'ennemi est obligé d'affronter le berzeker jusqu'à la fin du combat. 3PA (augmentation : l'allié est repoussé d'une case supplémentaire par rang en plus)
- Berzerk : le berzeker entre en transe pendant 2 rounds. Suite à cela, il peut choisir un ennemi à moins de 3 cases de lui pour le tuer instantanément. Suite à cela, le berzeker perd la moitié du total de ses points de vie. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par scénario. 6PA (pas d'augmentation possible)
- Haché menu : ne peut être utilisé qu'avec des armes tranchantes : le berzeker inflige deux fois les dégâts à un ennemi au corps à corps. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par combat. 3PA (pas d'augmentation possible)

Le Tireur

- Soldat lourd : le tireur n'a aucun malus dû au poids de son armure, car il a été entraîné longtemps avec. (pas d'augmentation possible)
- Flèche précise : le tireur prend son temps pour viser durant un round et inflige le double des dégâts au prochain, uniquement avec une arme à distance. 4PA (augmentation : +1 à l'épreuve pour toucher à distance par rang supplémentaire)
- Arc mortel : le tireur peut se servir de ses armes à distance comme armes de corps à corps sans malus. Cependant, elles infligent -4 de dégâts. (augmentation : enlever 1 malus aux dégâts par rang supplémentaires)
- Soutien au protecteur : si le tireur se place derrière un allié portant un bouclier à deux cases maximum, il peut tirer par-dessus son épaule sans malus. (pas d'augmentation possible)



Compétences de classe (Suite)

Compétences de Chasseur

Le Pisteur

- **Pistage** : le pisteur a un bonus de +2 en perception et vigilance. (augmentation : à chaque rang, choisir de mettre +1 soit en perception soit en vigilance)
- **Marquage** : le pisteur marque une cible à portée avec un liquide que seul lui peut identifier. Il pourras ainsi suivre sa cible où qu'elle aille. Il dispose de 3 doses au départ, et peut en racheter pour 5 PO la dose dans des échoppes d'alchimie . (pas d'augmentation possible)
- **Espionnage** : le pisteur a un bonus de +4 en discréction. (pas d'augmentation possible)
- **Réseau d'informateur** : à chaque fois qu'il arrive dans une ville, le pisteur peut demander une information à propos d'une cible. (augmentation : le pisteur peut demander que l'on suive la cible pour lui, 1 heure par rang supplémentaire)

Le Dresseur

- **Familier rapace** : le dresseur possède un faucon dressé qui lui sert pour la reconnaissance ou porter des messages. (pas d'augmentation possible)
- **Communication animale** : le dresseur a un bonus de +4 à la compétence dresser. (pas d'augmentation possible)
- **Esprit du loup** : le dresseur peut retrouver son chemin s'il est perdu et a un bonus de +2 en vigilance et perception pour percevoir les dangers uniquement. (augmentation : à chaque nouveau rang, mettre +1 soit dans vigilance soit dans perception)
- **Solidarité animale** : lorsque le dresseur combat des animaux, il peut tenter une épreuve de charme -2. S'il réussit, un des animaux le rejoint comme familier et les autres s'enfuient. 5PA (augmentation : à chaque nouveau rang, un animal supplémentaire le rejoint, mais cela ne peut excéder 3)

Le Coursier

- **Porteur de nouvelle** : le coursier sera bien reçu dans n'importe quel établissement où l'on peut être nourri et héberger, du moment qu'il raconte ce qu'il a vu de part le monde. (pas d'augmentation possible)
- **Coureur des chemins** : le coursier n'a pas besoin de faire d'épreuve pour courir, et ne se fera jamais rattraper par un ennemi s'il tente de fuir. (pas d'augmentation possible)
- **Porteur de lettre** : le coursier fait officiellement partie du service des postes, et on peut lui donner des missives ou des lettres à transmettre, contre rémunération. (augmentation : la récompense doit être au moins de 50 PO par rang)
- **Souplesse du fuyard** : le coursier peut se désengager d'un combat sans épreuve. 3PA (augmentation : il est possible de se déplacer en plus d'une case par rang supplémentaire)

Compétences de classe (Suite)

Compétences de Chasseur (Suite)

Le Baroudeur

- Aux aguets : le baroudeur est tout le temps sur ses gardes, il a un bonus de +2 en esquive, perception et vigilance. (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de mettre +1 soit en esquive, en perception ou en vigilance)
- Connaissance des monstres : le baroudeur peut déterminer les caractéristiques d'un monstre en réussissant une épreuve de perception -2. (pas d'augmentation possible)
- Esprit de la forêt : grâce à la magie, le baroudeur gagne +2 à toutes ses compétences de combat pendant 2 rounds, uniquement en milieu forestier. 4PA (augmentation : à chaque nouveau rang, choisir de gagner +1 round ou +1 aux compétences de combat)
- Eclair : le baroudeur envoie une onde de choc sur un ennemi, celui-ci est étourdi pendant 2 rounds. 5PM (augmentation : 1 round supplémentaire par rang en plus)

Compétences de Mage

Les mages possèdent deux sorts pour chaque compétence.

Le Batailleur

- Magie du feu : Le rayon de feu permet de toucher un adversaire unique, tant qu'il est visible. Cela inflige $1D6+2$ dégâts sans armure. La boule de feu permet de toucher tous les adversaires présents devant le mage sur 3 cases de largeur, leur infligeant $1D6$ dégâts sans armure. 4PM (augmentation : +1 dégât par rang supplémentaire)
- Magie de l'eau : Le pic de glace permet de toucher un ennemi unique où qu'il soit. Cela inflige $1D6+1$ dégâts. Le tsunami renverse toute personne se trouvant face au mage, en infligeant $1D4$ dégâts. 3PM (augmentation : +1 dégât par rang supplémentaire)
- Magie de foudre : La foudre permet de toucher un ennemi où qu'il soit. Cela inflige $1D6+2$ dégâts sans armure et paralyse pour un round. Le choc multiple permet de toucher tous les ennemis visibles par le mage, leur infligeant $1D4+2$ dégâts sans armure. 5PM (augmentation : +1 dégât par rang supplémentaire)
- Magie mystique : Les lames mystiques sont des lames fantomatiques entourant le mage et l'empêchant d'être touché au corps à corps durant 2 rounds. Toute personne au corps à corps avec le mage prend $1D6$ de dégâts. La lance mystique permet au mage de transpercer un ennemi à moins de 5 cases de lui, infligeant $1D6$ dégâts. 3PM (augmentation : +1 dégât par rang supplémentaire)



Compétences de Mage (Suite)

Le Soigneur

- **Soin unique** : Le soin au contact permet au mage de rendre la moitié du total de ses PVs à une cible, par touché. Le soin rapide permet au mage de rendre 1D4 PV instantanément à une cible. 4PM (augmentation : rend 2 PV en plus par rang supplémentaire)
- **Soin de masse** : Le soin duo permet au mage de rendre 1D6 PV à une cible, et d'en récupérer lui-même de cette valeur. Le soin proche permet au mage de rendre 1D6+1 PV à tous les alliés à moins de 3 cases. 4PM (augmentation : rend 1 PV en plus par rang supplémentaire)
- **Soin importants** : La réanimation permet de relever quelqu'un dans le coma, à un maximum de 3 cases de distance. Le soin des blessures graves permet de soigner une blessure grave à moins de 5 cases de distance. 5PM (pas d'augmentation possible)
- **Soin régulier** : Le soin diffus rend 1D4 PV par round pendant 3 rounds à une cible alliée. Le sacrifice régulier permet au mage de s'infliger 1D6 dégâts par round afin de rendre cette même quantité à un allié. Une fois enclenché, ce sort peut continuer aussi longtemps que le désire le lanceur de sort. 2PM (augmentation : rend 1 PV en plus par rang supplémentaire ou dure 1 round de plus par rang supplémentaire)

L'Appuie

- **Magie élémentaire** : Arme de feu permet au mage d'enflammer une arme qui infligera +3 dégâts pendant deux rounds. Le bouclier de glace permet au mage de créer un bouclier qui peut supporter jusqu'à 20 points de dégâts. Ce bouclier peut être invoqué pour un allié ou pour le mage lui-même, et il ne prend pas en compte les restrictions d'armure. 3PM (augmentation : dure 1 round par rang supplémentaire pour l'Arme de feu)
- **Amélioration des armes** : Le tir précis permet au mage d'augmenter la compétence Distance d'un allié de +2 pendant 3 rounds. Affutage permet au mage de donner +2 dégâts à l'arme tranchante d'un allié, pendant 2 rounds. 3PM (augmentation : donne +1 dégât par rang supplémentaire pour Affutage)
- **Amélioration d'armure** : Armure de pierre permet au mage de renforcer l'armure d'un allié, ce qui lui octroie un bonus de +3 en armure jusqu'à ce qu'il les perdent. Pics d'acier fait pousser des pics mystiques sur l'armure d'un allié ou du mage, infligeant 2 points de dégâts à tous ceux qui sont au corps à corps pendant 3 rounds. 3PM (augmentation : donne +1 point d'armure par rang supplémentaire pour Armure de pierre)
- **Appui offensif** : L'attaque mentale inflige 1D4 dégâts et assomme pendant un round. La fatigue inflige -2 à toutes les compétences d'un ennemi pendant 3 rounds. 4PM (augmentation : dure 1 round par rang supplémentaire)



Compétences de Mage (Suite)

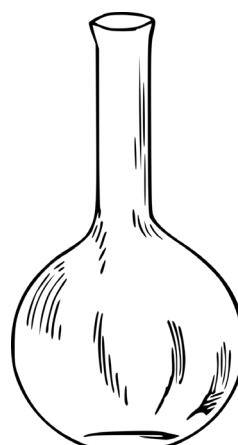
Le Voyageur

- **Maniement des armes** : L'arme du sage donne un bonus de +2 aux épreuves de corps à corps si le mage utilise un bâton comme arme. Les poings du sage lui octroie un bonus de +2 aux épreuves de pugilat. (augmentation : gagne +1 au corps à corps ou au pugilat par rang supplémentaire ou fait +1 dégât avec un bâton ou au poing par rang supplémentaire)
- **Repérage** : L'identification de vie permet au mage de voir si des êtres vivants se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour de lui. L'identification de la mécanique lui permet de savoir si un mécanisme, actif ou non, se trouve à moins de 5 mètres. 3PM (+2 mètres par rang supplémentaire)
- **Magie de défense** : Avec le repousoir, le mage envoie une onde de choc qui fait reculer les ennemis présents devant le mage de 2 cases. Le mur de terre permet au mage d'invoquer un mur de 8 cases de large devant lui. Le mur est assez haut pour dépasser un Troll. 2PM (augmentation : fait reculer d'une case par rang supplémentaire pour le repousoir)
- **Magie d'immobilisation** : Le mage créé des sables mouvants dans une zone de 3 cases adjacentes, empêchant les personnages compris dans cette zone de se déplacer correctement. Les lianes lui permettent d'immobiliser un personnage, tant que celui-ci n'aura pas détruit les lianes. 3PM (augmentation : augmente la zone d'une case par rang supplémentaire pour les sables mouvants, et permet d'emprisonner une personne en plus par rang supplémentaire pour les lianes)

Compétences d'Erudit

L'Alchimiste

- **Potion de soin** : permet de préparer une potion de soin qui rend 1D6+2 PV, et une potion qui permet de soigner une blessure grave. 2PM (augmentation : les chances de réussir ces potions augmentent de +1 par rang supplémentaire)
- **Bombe de fumée** : permet de préparer une potion qui, si elle est lancée, permet de créer un écran de fumée éphémère, ainsi qu'une potion qui fait suffoquer les personnes autour du mage pendant 2 rounds. 2PM (augmentation : les chances de réussir ces potions augmentent de +1 par rang supplémentaire)
- **Potion de magie** : permet de préparer une potion qui rend 1D6+2 PM, et une potion qui rend 1D6 PA. 2PM (augmentation : les chances de réussir ces potions augmentent de +1 par rang supplémentaire)
- **Potion de vitesse** : permet de préparer une potion qui double les PA lors d'un combat, et une potion qui double les PM. 2PM (augmentation : les chances de réussir ces potions augmentent de +1 par rang supplémentaire)



Compétences d'Erudit (Suite)

L'Artisan

- Choix du métier : en fonction de cela, le joueur commencera avec une certaines listes de matériel, à déterminer par le MJ. Quelques exemples : menuisier, forgeron, cuisinier ou encore couturier. (pas d'augmentation possible)
- Pro dans son domaine : l'artisan gagne un bonus de +2 en mécanique et construction en rapport avec son métier. (augmentation : choisir de mettre +1 soit en mécanique soit en construction par rang supplémentaire)
- Ligue des artisans : l'artisan à des prix 25% plus intéressants chez n'importe quel artisan. (pas d'augmentation possible)
- Commerçant : l'artisan gagne un bonus de +2 en négociation et persuasion. (augmentation : choisir de mettre +1 soit en négociation soit en persuasion par rang supplémentaire)

L'Ingénieur

- Choix de la spécialité : en fonction de cela, le joueur commencera avec une certaines listes de matériel, à déterminer par le MJ. Quelques exemples : spécialisé dans le bâtiment, les armes de guerre, les véhicules ou la domotique. (pas d'augmentation possible)
- Pro dans son domaine : l'ingénieur gagne un bonus de +2 en mécanique et construction de sa spécialité. (augmentation : choisir de mettre +1 soit en mécanique soit en construction par rang supplémentaire)
- Bricolage : l'ingénieur peut essayer de bricoler tout et n'importe quoi s'il a les matériaux et réussit une épreuve de construction -2. (pas d'augmentation possible)
- Prise de risque : l'ingénieur gagne un bonus de +3 en crocheter et désamorcer mais -2 en perception. (augmentation : choisir d'augmenter de +1 crocheter ou désamorcer ou de diminuer le malus de 1 de perception par rang supplémentaire)

Le Noble

- Héritier : le noble est héritier d'une contrée, il a donc des revenus en conséquence. Si le groupe devait gagner de l'argent, le noble obtiendra sa part doublée. (augmentation : gagne +50 PO bonus par rang supplémentaire)
- Cavalier : le noble commence avec un puissant étalon, et il n'a pas de malus au combat sur monture. (pas d'augmentation possible)
- Accompagné : le noble est accompagné de son écuyer le plus fidèle. Il aidera son maître jusqu'à la mort. (pas d'augmentation possible)
- Connu : le noble est connu dans le monde de Ryok, et sera bien accueilli partout, sauf chez les populations pauvres et dissidentes. (pas d'augmentation possible)

Compétences de Voyou

L'Assassin

- Ombre de la nuit : l'assassin ne peut être reconnu par personne tant qu'il est dans une zone d'ombre, ou dissimulé derrière une capuche ou similaire. (pas d'augmentation possible)
- Un tir, un mort : l'assassin gagne un bonus de +4 à distance mais un malus de -4 en corps à corps et pugilat. (augmentation : choisir d'augmenter de +1 à distance ou de diminuer le malus de 1 au corps à corps ou au pugilat par rang supplémentaire)
- Ambidextre : si l'assassin utilise deux armes, il n'aura pas de malus. (pas d'augmentation possible)
- Silence : l'assassin peut assassiner une cible humanoïde hors combat sans être remarqué s'il réussit une épreuve de discrétion -4. (pas d'augmentation possible)

Le Voleur

- Inaperçu : le voleur a un bonus de +4 en discrétion. (pas d'augmentation possible)
- Méfiance : le voleur gagne un bonus de +2 en esquive, perception et vigilance. (augmentation : choisir de mettre +1 soit en esquive, soit en perception, soit en vigilance par rang supplémentaire)
- Ligue des receleurs : le voleur peut, grâce à son réseau de receleur, vendre des objets volés sans crainte mais également acheter des objets moins chers, cela uniquement dans les villes. (pas d'augmentation possible)
- Fuite rapide : si le voleur se fait prendre lors d'un larcin, il fuit automatiquement et ne peut être rattrapé par ses poursuivants. (pas d'augmentation possible)

L'Escroc

- Contrat bancaire : l'escroc est en bonne relation avec les banques, ce qui lui offre un bénéfice supplémentaire de 15% lorsqu'il revend des objets. (pas d'augmentation possible)
- Manipulation de foule : l'escroc peut faire croire tout et n'importe quoi à une foule s'il réussit une épreuve de tromperie -4. (pas d'augmentation possible)
- Déguisement : l'escroc ne sera jamais reconnu s'il est déguisé. (pas d'augmentation possible)
- Pot de vin : si l'escroc ou un de ses alliés est arrêté, il peut payer un pot de vin pour ressortir comme un prince de l'endroit où il était retenu. (pas d'augmentation possible)



Compétences de Voyou (Suite)

Le Mercenaire

- **Fougue incontrôlée** : le mercenaire ne se contrôle plus et frappe tous ceux qui se trouvent autour de lui. Tous ceux qui sont au corps à corps avec lui prennent deux fois les dégâts de son ou ses armes. 3PA (pas d'augmentation possible)
- **Faire peur** : le mercenaire gagne un bonus de +2 en intimidation et persuasion. (augmentation : choisir de mettre +1 soit en intimidation soit en persuasion par rang supplémentaire)
- **Baston** : le mercenaire n'a aucun malus quand il n'utilise pas d'arme et inflige +2 dégâts. (augmentation : +1 dégât par rang supplémentaire)
- **Chasseur de prime** : si le mercenaire remplit un contrat de chasseur de prime, il gagnera le double de la somme prévue au départ. (pas d'augmentation possible)

Compétences de Chroniqueur

Le Barde

- **Distraction musicale** : le barde utilise un de ses instruments ou sa voix pour distraire une foule ou des ennemis. Cela se traduit en combat par attirer tous les ennemis sur lui pendant deux rounds. 2PA (pas d'augmentation possible)
- **Apaisement** : le barde entame un morceau pour calmer une créature, voir à l'endormir. Pour cela, effectuer une épreuve de Charme moyenne. Si elle réussie, la créature a un comportement passif. 3PA (augmentation : permet de calmer une créature par rang supplémentaire)
- **Histoire du monde** : le barde connaît l'histoire du monde qui l'entoure grâce aux nombreuses chansons qu'il pratique. Cela lui permet de connaître l'histoire d'un personnage célèbre auquel il s'adresse. (pas d'augmentation possible)
- **Instrument de guerre** : cette musique guerrière permet aux alliés du barde d'être invulnérable en Sang Froid pendant deux rounds. 3PA (augmentation : les alliés gagnent 1M pour chaque rang supplémentaire)

L'Écrivain

- **Mémoire absolue** : l'écrivain peut retrouver son chemin en revenant sur ses pas, tant qu'il peut y voir. Il se rappelle des détails visuels du chemin. (pas d'augmentation possible)
- **Attentif aux détails** : si le joueur ne se rappelle pas d'un détail d'une conversation ou d'un écrit, il peut l'obtenir sans épreuve, une fois par scénario. (augmentation : une information en plus par rang supplémentaire)
- **Célébrité** : l'écrivain est une sommité dans le Monde de Ryok. Il sera donc bien reçu dans les hautes instances, mais aussi dans les lieux de savoir. (pas d'augmentation possible)
- **Ouverture d'esprit** : l'écrivain a un bonus de +2 à chaque fois qu'il essaie de comprendre une théorie, dans quelque domaine que se soit (mécanique, magique, etc.). (pas d'augmentation possible)

Compétences de Chroniqueur (Suite)

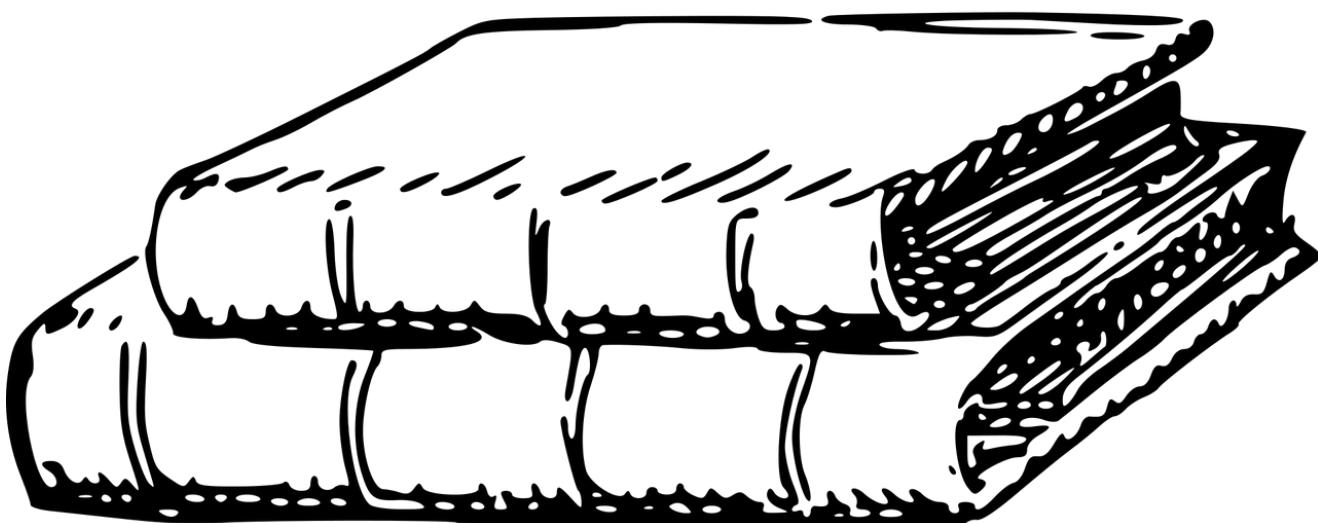
Le Gardien

Le joueur qui choisit cette classe doit, en accord avec le MJ, choisir la relique qu'il protège (elle doit être transportable).

- Protecteur de relique : lorsqu'il a moins de 25% de ses PVs, le gardien entre dans une rage folle pour protéger la relique : il gagne +3 à toutes ses compétences de combat, et +2M. (pas d'augmentation possible)
- Connaissance antique : le gardien est capable de déchiffrer tous les anciens écrits, même magiques. (pas d'augmentation possible)
- Expérience passée : le gardien commence avec 15 XP supplémentaires, dû à sa longue présence dans le Monde de Ryok. (pas d'augmentation possible)
- Pouvoir caché : le gardien déchaîne la puissance de sa relique, lui permettant d'infliger 2D6 dégâts supplémentaires pendant 2 rounds. 3PA (augmentation : inflige +1 dégât par rang supplémentaire)

L'Anthropologue

- Affinité communautaire : l'anthropologue choisit une communauté du Monde de Ryok, en accord avec le MJ. Il n'aura désormais plus besoin de faire d'épreuve pour interagir avec cette communauté. (augmentation : le joueur choisit une communauté pour chaque rang supplémentaire)
- Encouragement réfléchi : l'anthropologue encourage ses compagnons de manière pertinente en fonction de leur communauté d'origine. Chaque compagnon doit donc être encouragé individuellement, sauf si ils appartiennent à la même communauté. Cela leur procure +1 à toutes leurs capacités de combat pendant 2 rounds. 2PA (augmentation : permet d'encourager une communauté en plus en même temps par rang supplémentaire)
- Médecin du monde : grâce à ses études, l'anthropologue sait soigner certains espèces. Cela lui confère un bonus de +2 en Médecine pour la communauté choisie. (augmentation : soit +1 en Médecine, soit une communauté en plus par rang supplémentaire)
- Langage du monde : l'anthropologue sait parler toutes les langues vivantes qui existent, même les plus rares. (pas d'augmentation possible)



Compétences d'Ermite

Le Nomade

- **Marcheur invétéré** : le nomade n'a aucun malus en fonction de l'environnement où il marche, ni aucun malus en rapport avec l'équipement qu'il porte, uniquement hors combat. (pas d'augmentation possible)
- **Voyageur prévoyant** : le nomade a toujours une ration sur lui. (augmentation : le nomade a une ration pour un équipier par rang supplémentaire)
- **Support de marche** : si le nomade doit aider un allié à marcher, il avance à la même vitesse que d'habitude. (pas d'augmentation possible)
- **Survivaliste** : le nomade trouve forcément un lieu sûr où se reposer. (pas d'augmentation possible)

Le Traceur de rune

- **Rune de protection** : l'ermite peut appliquer des runes de protection sur une pièce d'armure, pour lui donner la moitié de sa valeur en plus (arrondir à l'entier supérieur). Cela lui prend 2 heures par pièce d'armure. (pas d'augmentation possible)
- **Tatouage runique** : le traceur applique un tatouage sur un allié ou lui-même. Cela donne +2 en armure, à condition que le tatouage n'ait aucun vêtement par dessus. (pas d'augmentation possible)
- **Rune offensive** : l'ermite applique des runes sur une armes, ou une munition. Cela donne +2 dégâts à l'arme. (augmentation : donne +1 dégât par rang supplémentaire)
- **Rune de soin** : le traceur a des runes de soins tatouées sur les paumes de ses mains, et a donc +3 en Médecine. (pas d'augmentation possible)

L'Exilé

- **Défense de soi** : lorsque l'exilé est confronté à un seul adversaire à la fois, il obtient un bonus de +1 pour parer ou esquiver les attaques. (augmentation : gagne +1 pour parer ou esquiver en combat singulier par rang supplémentaire)
- **Combattant solitaire** : si aucun allié n'est présent à moins de 3 cases de lui, l'exilé gagne un bonus de +1 en pour toucher sa cible. (augmentation : gagne +1 pour toucher sa cible par rang supplémentaire)
- **Haine de la société** : l'exilé a un bonus de +1 pour toucher toute personne représentant l'autorité ou une instance officielle quelconque. (augmentation : +1 pour toucher par rang supplémentaire)
- **Cachette** : cet ermite peut trouver une cachette rapidement, sur une épreuve de perception facile. Cependant, cette cachette ne pourra pas forcément accueillir tout son groupe. (pas d'augmentation possible)

Compétences d'Ermite (Suite)

Le Naturaliste

- Armure de bois : le naturaliste s'entoure d'une couche de bois qui lui procure +2 point d'armure supplémentaire, jusqu'à destruction. 3PM (augmentation : augmente de +1 point d'armure par rang supplémentaire)
- Liens de liane : emprisonne les pieds d'un ennemi à moins de 4 d'allonge, tant que les liens n'ont pas été coupés. 3PM (augmentation : soit permet d'emprisonner une cible en plus, soit augmente l'allonge de +1 par rang supplémentaire)
- Fouet de ronces : fouette un ennemi avec des ronces, à moins de 2 d'allonge, infligeant 1D6+2 dégâts. 2PM (augmentation : soit augmenter l'allonge de +1, soit augmenter les dégâts de +2 par rang supplémentaire)
- Eau régénératrice : permet de rendre instantanément 1D6+2 PV à un allié au contact. 3PM (augmentation : soit augmenter l'allonge de 1, soit augmenter de +1 PV rendu par rang supplémentaire)

Compétences de Cultiste

Le joueur qui choisit cette classe doit choisir un culte à suivre. Ils sont décrits dans le document correspondant.

Le Prêcheur

- Charisme naturel : le prêcheur gagne +2 en Charmer, Commandement et Persuasion. (augmentation : gagne +1 en Charmer, Commandement ou Persuasion par rang supplémentaire)
- Sermon fulgurant : le prêcheur prononce un sermon pour encourager ses compagnons. Ils gagnent +1 à toutes leurs compétences de combat pendant 3 rounds. 2PA (pas d'augmentation possible)
- A mort l'hérétique : le cultiste cible un ennemi, en le montrant à ses alliés. Ceux ci ont un bonus de +2 pour le toucher durant 2 rounds. 3PA (pas d'augmentation possible)
- Soin béni : le prêcheur soigne un allié et lui octroie une vireur incommensurable pour retourner au combat. Cela se traduit par un rendu de 1D6+1 PV, allant jusqu'à 3 d'allonge, et un bonus de +2 à ses capacités de combat au prochain round. 3PM (augmentation : soit +1 PV de rendu, soit +1 d'allonge, soit +1 round par rang supplémentaire)



Compétences de Cultiste (Suite)

Le Moine combattant

- Protecteur du culte : lorsqu'il est blessé, le moine combattant gagne un bonus de +1 pour parer les attaques. (augmentation : soit +1 pour parer les attaques, soit +1 pour esquiver par rang supplémentaire)
- Sceau de protection : le moine choisit une pièce de son équipement, qui gagne ainsi de la solidité et devient indestructible. S'il s'agit d'une armure, la pièce de protection gagne à la place +1 d'armure. Il est possible d'accorder cela à un allié, mais uniquement si il appartient au même culte. 3PA (pas d'augmentation possible)
- Rage religieuse : le moine entre en transe, et inflige +2D6 de dégâts pendant 2 rounds. 3PA (augmentation : gagne +1 dégât par rang supplémentaire)
- Accusation : le moine peut essayer d'intimider un ennemi pour le faire fuir sur une épreuve d'intimidation moyenne. 2PA (augmentation : gagne +1 en Intimidation par rang supplémentaire)

L'Espion

- Raseur de mur : en ville, ou tout autre milieu un minimum urbain, l'espion gagne un bonus de +2 en Discréption. (augmentation : gagne +1 en Discréption par rang supplémentaire, en milieu urbain uniquement)
- Connaissance de la cité : l'espion connaît quels sont les coins où l'on peut trouver les informations et les meilleurs objets, de façons plus ou moins légales, sans avoir besoin de faire d'épreuve. (pas d'augmentation possible)
- La porte de derrière : l'espion sait comment rentrer dans les bâtiments les plus importants, de manière détournée. (pas d'augmentation possible)
- Déguisement : l'espion peut se déguiser en moins de 10 minutes, si il a le matériel à sa disposition, et il ne sera jamais reconnu dans ce cas là. (augmentation : l'espion peut déguiser un de ses alliés de la sorte par rang supplémentaire)

Le Diplomate

- Richesse du culte : le diplomate commence avec un fond de commerce de 2D10 pièces d'or et de 2D6 pièces d'argent. (pas d'augmentation possible)
- Haut responsable : le diplomate peut aller où bon lui semble dans les instances de son culte, et est également connu des autorités classiques. Il peut également donner des ordres au sein de son culte. (pas d'augmentation possible)
- Baratin politique : le diplomate a un bonus de +2 en Négociation, Persuasion et Tromperie. (augmentation : gagne +1 en Négociation, Persuasion ou Tromperie par rang supplémentaire)
- Commandant du culte : le diplomate a un bonus de +2 en Commandement et Intimidation. (augmentation : gagne +1 en Commandement ou Intimidation par rang supplémentaire)

Compétences de Confrère

Le joueur qui choisit cette classe doit choisir une confrérie à laquelle appartenir. Elles sont décrites dans le document correspondant.

L'Ambassadeur

- **Représentant** : le personnage est reconnu par toutes les autorités officielles, lui facilitant le contact avec les hautes instances. (pas d'augmentation possible)
- **Aide financière** : si l'ambassadeur a besoin d'argent et est dans un lieu où une ambassade est présente, il peut demander de l'argent à hauteur de 2D10 pièces d'or. Utilisable une fois par scénario. (pas d'augmentation possible)
- **Avantages commerciaux** : en fonction du domaine d'expertise de sa confrérie, l'ambassadeur a des prix au moins 15% plus intéressants dans certaines échoppes. (pas d'augmentation possible)
- **Protection rapprochée** : l'ambassadeur est assez important pour avoir un garde qui le protège en permanence. Il a les mêmes statistiques qu'un garde de ville classique. (augmentation : un garde par rang supplémentaire, maximum 3)

Le Bras armé

- **Défenseur de la société** : lorsqu'il combat un criminel, ou tout autre ennemi de la société ou de sa confrérie identifié comme tel, le bras armé obtient un bonus de +1 pour parer. (augmentation : gagne +1 pour parer par rang supplémentaire)
- **Frère d'arme** : si le bras armé est à moins de deux cases d'un allié n'ayant plus que la moitié de ses PV, il peut se jeter sur son adversaire et l'engager sans faire d'épreuve, ce qui permet à son allié de se désengager. 3PA (pas d'augmentation possible)
- **Sur ma vie** : le confrère a passé un pacte de sang avec sa confrérie. S'il devait être mis à terre lors d'un combat, le bras armé tue également le ou les adversaires au contact avec lui. (pas d'augmentation possible)
- **En avant** : le bras armé charge, et incite ses alliés à faire de même. Toute son équipe gagne +2M au prochain tour. 3PA (augmentation : +1M par rang supplémentaire, max 3)

Le Scribe

- **Mémoire de la confrérie** : le scribe se souvient de tous les détails concernant l'histoire passée ou actuelle de la confrérie. Il est donc capable de trouver toutes les informations dont dispose celle-ci. (pas d'augmentation possible)
- **Connaissance de la hiérarchie** : le scribe sait à qui s'adresser pour l'aider, que ce soit dans sa confrérie ou dans tout autre organisme. (pas d'augmentation possible)
- **Logique** : le scribe a un bonus de +2 en résolution d'énigme, qu'elles soient pratique ou théorique (mécanisme, piège, devinette, etc.). (augmentation : gagne +1 en Mécanique, Perception ou Vigilance par rang supplémentaire)
- **Etude en écrit** : le scribe peut lire et écrire en n'importe quelle langue, qu'elle soit morte ou pas. (pas d'augmentation possible)

Compétences de Confrère (Suite)

L'Inspecteur

- Inspire la crainte : l'inspecteur gagne un bonus de +2 en Intimidation, Persuasion et Sang froid. (augmentation : gagne +1 en Intimidation, Persuasion ou Sang froid par rang supplémentaire)
- Utilité publique : on reconnaît une utilité publique aux inspecteurs, ce qui leur permet d'être bien reçu dans les instances du pouvoir. Il ne sera jamais embêté par des représentants du pouvoir (sauf sujet légitime). (pas d'augmentation possible)
- Compréhension rapide : l'inspecteur n'a pas besoin de faire d'épreuve pour comprendre le fonctionnement d'un mécanisme ou d'un objet quelconque. (pas d'amélioration possible)
- Faire un scandale : l'inspecteur peut faire un scandale à propos d'une clause obscure qui ne serait pas respecté, afin de distraire plusieurs personnes en même temps. Cela ne fonctionnera que sur des personnes concernées par cette clause. (pas d'augmentation possible)

Compétences de Sorcier

Le Vaudou

- Réanimation des morts : lors d'un rituel long de 2 heures, le vaudou réanime un corps pour en faire un allié définitif. Celui-ci a -2M et -2 à toutes ses capacités. Au départ, il n'est possible de réanimer le corps que d'une créature ayant le plus petit gabarit. 4PM (augmentation : augmenter le gabarit de 1 par rang supplémentaire)
- Puissance des esprits : le vaudou s'entoure de la puissance d'un esprit. Il obtient +1M et +1 à toutes ses capacités pendant 2 rounds. 3PM (augmentation : soit +1M, soit +1 au capacité, soit +1 round par rang supplémentaire)
- Invocation des esprits : le vaudou invoque une ombre qui se bat pour lui pendant 2 rounds. 3PM (augmentation : soit invoque un fantôme supplémentaire, soit +1 round par rang supplémentaire)
- Possession : le sorcier peut tenter de posséder une cible, afin de lui faire faire ce qu'il veut pendant deux rounds. 3PM (augmentation : gagne +1 en magie psychique par rang supplémentaire)

L'Élémentaliste

- Boule de feu : projette une boule de feu sur une cible, lui infligeant 3D6+2 dégâts, à moins de 4 d'allonge. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le sorcier et la cible, sans quoi c'est l'obstacle qui est touché. 3PM (augmentation : +1 dégât par rang supplémentaire)
- Pic de glace : fait tomber un pic de glace sur une cible, qui doit être dans le champ de vision de l'élémentaliste. Cela inflige 2D6+1 dégât. 3PM (augmentation : soit inflige +1 dégât, soit assomme pendant un round par rang supplémentaire)
- Bouclier sismique : le sorcier s'entoure d'un bouclier de terre, qui a 15 PV. Cela lui permet de se repérer ou de préparer de nouveaux sorts. Il est cependant immobilisé jusqu'à destruction du bouclier. 2PM (pas d'augmentation possible)
- Brouillard : le sorcier invoque un brouillard sur une zone de 4 cases sur 4, rendant la visibilité nulle. 3PM (pas d'augmentation possible)

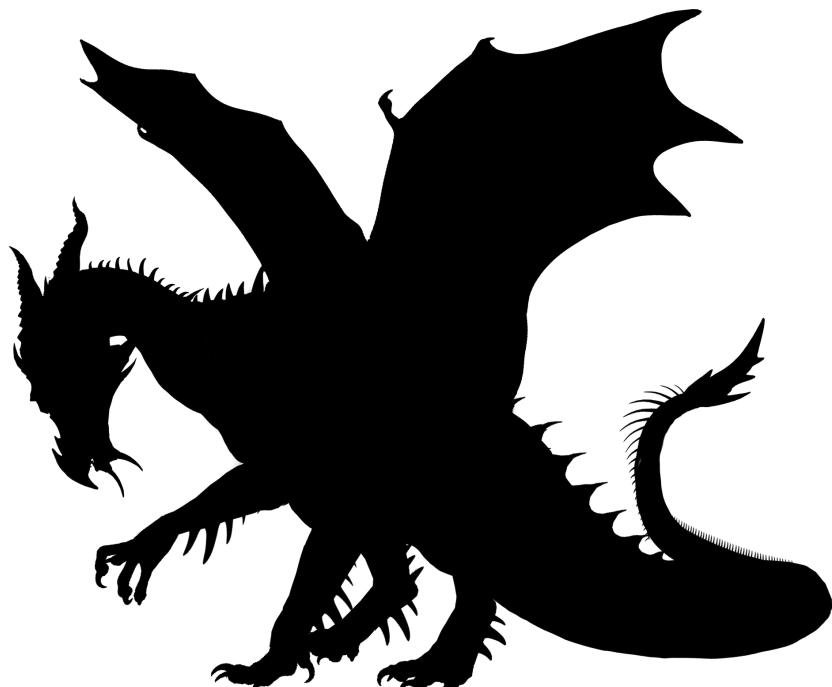
Compétences de Sorcier (Suite)

Le Métamorphe

- Forme animal : le métamorphe peut se changer en animal. Il commence cependant au plus petit gabarit, et doit choisir une seule forme animale qu'il pourra adopter. 4PM (augmentation : à chaque rang supplémentaire, choisir un seul animal supplémentaire du gabarit supérieur. Au final, cela fera une forme animale par gabarit)
- Poing de l'ours : le sorcier se donne la force d'un ours. Il gagne, pendant 2 rounds, 1D6 dégâts supplémentaires au Pugilat, ainsi que +2 en Pugilat et Physique. 3PM (pas d'augmentation possible)
- Instinct animal : le métamorphe gagne +2 en Perception, Vigilance et Sang froid. (augmentation : gagne +1 en Perception, Vigilance ou Sang froid par rang supplémentaire)
- Sens aiguisé : gagne les capacités d'un animal choisi, de gabarit moyen, de manière définitive et sous sa forme humaine (exemple : vision nocturne ou améliorée, grimper aux arbres, changer sa couleur de peau, etc.). Cela peut se traduire cependant par des changements physiques. (pas d'augmentation possible)

Le Devin

- Vision de l'avenir : augmente de +1 la Vigilance, la Perception et l'Esquive. (augmentation : +1 en Vigilance, Perception ou Esquive par rang supplémentaire)
- Contrôle du futur : le devin sait ce que va faire son ennemi. Ainsi, une fois tous les 3 rounds, il peut choisir un adversaire et contrôler son tour de jeu, au niveau de ses mouvements. 2PM (pas d'augmentation possible)
- Vitesse anticipée : le devin jouera toujours en premier lors d'un combat, mais aussi lors d'une passe d'arme. Ainsi, même lors d'un combat singulier, c'est toujours lui qui décidera quoi faire en premier. (pas d'augmentation possible)
- Choc de l'avenir : le devin transmet une de ses visions à un personnage, qui doit faire une épreuve de Sang froid difficile. Dans le cas d'un échec, il s'évanouie. 3PM (augmentation : inflige +1 dégât par rang supplémentaire)



Le système d'expérience

Les personnages gagnent de l'expérience à chaque fin de scénario, déterminée par le MJ. L'expérience permet aux joueurs d'augmenter leurs compétences générales ou d'acheter des nouvelles compétences de classe et/ou de race.

Pour augmenter ses compétences générales, le joueur doit utiliser un nombre de points d'expérience égale à la valeur nouvelle de la compétence multipliée par 10.

Exemple : un joueur ayant 2 en athlétisme veut passer à 3. Pour cela, il doit dépenser 30 points d'expérience.

Pour augmenter une compétence générale, vous devez forcément acheter le rang précédent. Il n'est pas possible d'augmenter une compétence générale au-dessus de 10.

Pour acheter une compétence de classe ou de race, le joueur doit dépenser un nombre de points d'expérience égale au nouveau nombre de ses compétences de race ou de classe multiplié par 10.

Exemple : un joueur a une compétence de classe mais il veut en acheter une deuxième. Pour cela, il devra dépenser 20 points d'expérience.

Les compétences d'apprentissages ne peuvent pas être achetées, mais elles peuvent être apprises dans des lieux d'enseignement ou dans des livres. Cependant, dans le cas des livres, le personnage doit étudier le livre pendant une semaine, une heure par jour, afin de pouvoir l'utiliser. La durée pendant laquelle un personnage doit rester dans un lieu d'enseignement est de un mois.

Il est également possible d'augmenter ses compétences de classe et de race jusqu'au rang 10. Pour acheter un rang, il faut dépenser un nombre de point d'expérience égale au nouveau rang multiplié par 10.

Le système de combat

Le système de combat se joue par des mouvements et des cases. En effet, chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de mouvement lui permettant de se déplacer en combat. Cependant, l'action de se déplacer empêche de faire une attaque. Un personnage peut choisir d'utiliser ou non tous ses points de mouvements pendant un tour. Il est à noter qu'à chaque tour, le personnage regagne la totalité de ses points de mouvements. Si le personnage est engagé dans un combat au corps à corps, il ne pourra pas bouger, à moins de tenter de se défaire de son ennemi, ou que celui-ci concentre son assaut sur une autre personne. Il est cependant possible de tenter de s'enfuir sur un test de combat opposé.

L'autre notion importante lors des combats est l'allonge, qui détermine jusqu'à quelle distance le personnage peut toucher sa cible. Une arme avec une allonge de 0 signifie qu'elle ne peut atteindre que les personnages directement au corps-à-corps, c'est à dire sur les cases adjacentes du personnage attaquant. Il est important de vérifier s'il n'y a pas d'obstacle entre le personnage et sa cible pour les armes à distance, sans quoi il est impossible de lui tirer dessus. Les mêmes règles s'appliquent pour la magie.

Lors d'un combat, l'attaquant fait un test de corps à corps, de distance ou de pugilat suivant l'arme utilisée, et le défenseur choisit soit d'utiliser la compétence esquive soit de faire un test de combat pour tenter de parer l'attaque de l'assaillant.

Une fois le tour fini, on applique les dégâts. Pour ce faire, l'assaillant lance le nombre de dés correspondants, puis on soustrait du résultat obtenu les points d'armure du défenseur. Cela nous donne les dégâts effectifs que subit la cible.

Le système de combat (Suite)

Test de combat

Condition	Test
PV Max/PA Max/PM Max	Facile
PV 50%/PA 25%/PM 25%	Moyen
PV 25%/PA 0/PM 0	Difficile
1 blessure critique	Moyen
2 blessures critiques	Difficile
3 blessures critiques	Impossible

La mort

Il arrive que lors d'un combat, un personnage ait ses PV qui atteignent 0. Si ce seuil est atteint, le personnage tombe dans le coma, et il ne lui reste que quelques secondes à vivre. Ses compagnons doivent le maintenir en vie dans le tour qui suit en faisant un test de médecine pour blessures importantes. Si le personnage n'est pas stabilisé dans le tour qui a suivi sa mise à terre, il décède. Le joueur doit alors construire un nouveau personnage.

Un personnage qui a été stabilisé est cependant toujours dans le coma, et subit automatiquement une blessure critique. Tant que celle-ci n'aura pas été soignée, le personnage restera dans le coma. Si un personnage dans le coma subit à nouveau des blessures, il meurt automatiquement.

Lorsqu'un personnage sort du coma, il ne peut rien faire pendant une heure, à part se reposer.



Compétences d'apprentissage

Ces compétences peuvent être acquises pendant l'aventure par les personnages.

- **Accompli** : Le personnage choisit une compétence. Il gagne +2 définitivement à cette compétence.
- **Antipoison** : (soigneur, alchimiste, assassin) Le personnage est maintenant résistant aux poisons non mortels.
- **Sang froid** : (guerrier) Le personnage n'a plus peur. Seul les tests supérieurs ou égaux à Difficile sont effectués.
- **Cavalier chevronné** : Le personnage n'a plus besoin de faire de test pour les montures classiques.
- **As de la mécanique** : (artisan, ingénieur) Le personnage gagne +2 dans les compétences Mécanique et Construction.
- **Attaque furieuse** : (guerrier, chasseur) Le personnage peut, une fois par combat, s'infliger autant de point de dégâts qu'il le souhaite afin de multiplier par ce même nombre les dégâts qu'il inflige. 6PA
- **Commandant en chef** : (Reptalien, Troll) Le personnage n'a plus besoin de faire de test de Commandement sauf pour les tests supérieurs ou égaux à Difficile.
- **Instinct du bagarreur** : (guerrier, chasseur, voyou) Le personnage peut relancer un test de combat, une fois par combat. 5PA
- **Beau parleur** : (érudit, mage, voyou) Le personnage gagne +2 en Charme et Tromperie définitivement.
- **Bidouillage** : (ingénieur, artisan) Le personnage peut fusionner une arme avec une autre sur une épreuve de Construction Difficile. L'arme inflige les dégâts de l'arme qui en inflige le plus, et elle obtient les atouts des deux armes, ainsi que les malus.
- **Cartographe spécialisé** : (chasseur, érudit) Sur un test Difficile réussi de Perception, le personnage sait exactement où il se situe (dans une ville, un désert, une forêt, etc.).
- **Charmeur né** : Le personnage n'a plus besoin de faire de test pour les interactions avec les personnages du sexe opposé.
- **Chirurgien** : (soigneur, appuie) Lorsque le personnage soigne un patient, celui-ci récupère deux PV supplémentaires.
- **Concentration** : Lors d'un test, le personnage peut choisir de s'infliger autant de dégâts que de rajouter un nombre de dé au test.
- **Coup assommant** : Lors d'un test au corps à corps réussi qui entraînerait la mort de la cible, le personnage peut choisir de l'assommer plutôt que de la tuer. 2PA
- **Eclair** : Le personnage aura toujours l'initiative dans un combat, même s'il est pris par surprise.
- **Coup mortel** : (bretteur, berzeker, batailleur, assassin) Lorsque le personnage inflige une blessure critique, il rajoute +10 au jet de sa cible.
- **Maître monteur** : (dresseur, coursier, baroudeur, voyageur, noble) Pour toucher le personnage lorsqu'il est sur une monture, tous les tests sont Difficiles.
- **Invincible** : (protecteur, berzeker, mercenaire) Le personnage réduit de 10 ses jets de blessure critique.
- **En selle** : (dresseur, coursier) Lorsque le personnage monte ou descend d'une monture, il le fait sans gaspiller d'action.
- **Dur à cuire** : Le personnage gagne trois PV définitifs.
- **Expert en commerce** : Le personnage a 15 % d'avantages sur toutes ses transactions.
- **Force surhumaine** : Le personnage rajoute 2 dégâts à toutes ses attaques de corps à corps réussies.
- **Jamais à court** : Le personnage ne tombera jamais à court de munitions tant qu'il réussit une épreuve de Perception moyenne.
- **Armurier** : Le personnage augmente de 2 la valeur de son armure.
- **Chargement rapide** : Le nombre de rounds pour recharger est diminué de moitié, mais ne peut pas être inférieur à 1.
- **Inspiration du combat** : Les alliés du personnage ont +1 à tous leurs jets durant les combats.
- **Dégâts furtifs** : Les dégâts infligés lors d'une attaque furtive sont doublés.
- **Planté dans le sol** : Le personnage ne pourra plus être mis à terre, sauf sur un coût ou un échec critique.
- **Guérison naturelle** : Le personnage regagne 2 PV après chaque combat, et récupère 3 PV supplémentaires à chaque soin.
- **éviter les pièges** : Si le personnage devait tomber dans un piège, il lance 1D6. Si le résultat est situé entre 1 et 4, il évite le piège, sinon il se prend le piège.

Les échecs et coups critiques

Les coups et les échecs critiques ont les mêmes effets, mais doivent être interprétés selon les personnages et les situations.

Pour tirer un coup critique, lancer deux D10 ou un D100. A chaque nouvelle blessure, il faut augmenter de 10 le score obtenu.

Le test pour soigner la blessure dépendra du niveau de gravité, en sachant que chaque blessure critique doit être soignée séparément.

Valeur D100	Niveau de blessure	Effets
1-10	Facile	Entaille : Subit les blessures +2 dégâts
11-20	Facile	Choc : la cible lâche ce qu'elle tient et tombe à terre
21-30	Facile	Déséquilibre : la cible tombe à terre pour 3 rounds
31-40	Facile	Etourdissement : la cible ne peut rien faire au prochain round et lâche ce qu'elle tenait
41-50	Moyen	Renversement : la cible tombe à terre et subit +2 dégâts
51-60	Moyen	Mal de crâne : la cible a un malus de -2 à toutes ses compétences jusqu'à la fin de la rencontre
61-70	Moyen	Hébatement : la cible ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la rencontre
71-80	Moyen	Confusion : la cible a des convulsions et frappe au hasard autour d'elle pendant deux rounds
81-90	Moyen	Garde ouverte : la cible se fait frapper deux fois
91-100	Difficile	Exténué : la cible subit 2 dégâts à chaque fois qu'elle entreprend une action
101-110	Difficile	Infirme : un des membres de la cible est infirme jusqu'à ce qu'il soit soigné ou remplacé
111-120	Difficile	Mutiler : la cible perd définitivement un de ses membres
121-130	Difficile	Blessure atroce : la cible a -5 à toutes ses compétences
131-140	Difficile	Invalidité : la cible ne peut plus effectuer qu'une action tous les trois rounds

Les échecs et coups critiques (Suite)

141-150	Difficile	Aveugle : la cible perd la vue
151-160	Difficile	Hémorragie : la cible perd 2 PV par round, et subit une blessure critique tous les trois rounds
161-170	Difficile	Mort imminente : la cible meurt dans deux rounds
+171	Difficile	Mort : la cible est morte

Lors d'un échec critique sur un test de lancement d'un sort, le lanceur lance un D100. Chaque échec doit être ainsi comptabilisé. A chaque nouvel échec, on rajoute +10 au résultat du D100. Ainsi un personnage ayant déjà deux échecs rajoutera +20 à son résultat.

Valeur D100	Effets
1-10	Fumée : le sort s'évapore et la moitié des PM sont dépensés
11-20	Drainage : le lanceur perd la moitié de ses PM
21-30	Malaise : le lanceur perd tous ses PM et tombe à terre pendant trois rounds
31-40	Inconscience : le lanceur perd tous ses PM et s'évanouie jusqu'à la fin de la rencontre
41-50	Retour : le lanceur se prend son sort
51-60	Zone : le sort s'étend sur une zone de 3 d'allonge autour du lanceur.
61-70	Cataclysme : le sort touche toutes les cibles présentes dans la rencontre, sauf le mage
71-80	Apocalypse : le sort touche toutes les cibles présentes dans la rencontre
81-90	Armageddon : les effets du sort sont doublés et ils touchent toutes les cibles impliquées dans la rencontre
91-100	Catalyseur : le lanceur perd tous ses PM et rend les leurs à tous les autres cibles présentes dans la rencontre
101-110	Hasard : un sort entropique mineur se produit à la place
111-120	Entropie : un sort entropique majeur se produit à la place
121-130	Démembrement : un membre du lanceur explose, mais cela n'est pas mortelle, car la blessure est cauterisée; 15 dégâts

Les échecs et coups critiques (Suite)

131-140	Mort : le lanceur meurt d'une attaque cardiaque
141-150	Epicentre : le lanceur meurt dans une explosion spectaculaire qui inflige 30 dégâts à toutes les cibles dans la rencontre

Sorts entropiques mineurs

Résultat D100	Effets
1-5	Sommeil : toutes les personnes face au lanceur s'endorment brusquement
6-10	Soins de masse : toutes les personnes face au mage regagnent l'intégralité de leur PV
11-15	Alchimie : tous les métaux présents dans la rencontre se transforment en or massif
16-20	Terreur : un personnage au hasard est touché par un sort de peur, il ne peut plus s'approcher du mage à moins de 100 mètres
21-25	Débordement végétal : des plantes de tout les genres se mettent à pousser dans la zone, rendant le combat difficile
26-30	Brouillard : un brouillard apparaît dans une zone de 4 autour du mage, il est impossible de combattre à l'intérieur
31-35	Glaciation : un tapis de glace apparaît dans la zone de la rencontre, et fait geler tout les liquides, il est difficile de combattre à cause du terrain glissant
36-40	Essaim : un essaim de mouche apparaît et s'attaque à toutes les cibles face au mage
41-45	Foudre : un orage se déchaîne et des éclairs touchent toutes les personnes présentes, même le mage, qui subissent 3D+5 de dégâts
46-50	Langue de feu : une langue de feu se répand face au mage et inflige 2D+5 de dégâts, ainsi que 3 dégâts de brûlures par tour
51-55	Onde de choc : une onde de choc partant du mage renverse toutes les autres personnes dans la rencontre
56-60	Vin mystique : tout les liquides présents se transforment en vin, si un élémentaire d'eau se trouve dans la zone, il décède sur le coup
61-65	Inspiration : toutes les personnes impliquées dans la rencontre deviennent plus précises, les coups du prochain round sont tous critiques

Sorts entropiques mineurs (Suite)

66-70	Pluie de pierre : des pierres tombent sur toute la zone, il faut trouver un abri immédiatement ou tenter des épreuves pour les éviter, sinon le personnage est assommé
71-75	Incendie : un incendie se déclare à 2 d'allonge du mage, face à lui, il progresse d'une case sur chaque côté à chaque round
76-80	Folie meurtrière : le personnage le plus proche du mage devient fou, et tente de tuer le lanceur du sort par tous les moyens
81-90	Barrière ultime : toute l'énergie magique du mage s'échappe pour former une barrière indestructible autour de lui, il est invulnérable pour le combat
91-100	Mutisme : le sort touche la personne la plus loin du mage et la rend muette à jamais

Sorts entropiques majeurs

Résultat D100	Effets
1-6	Branchies : le personnage le plus proche du mage se voit pousser des branchies, la douleur le fait s'évanouir pour le combat, il peut maintenant respirer sous l'eau
7-12	Œil supplémentaire : un œil en plus pousse sur le personnage le plus loin du mage, lancer 1D6 : 1-2 sur la tête, 3-4 sur une main, 5-6 sur le torse
13-18	Cornes : le mage se voit pousser des petites cornes sur le front, la douleur l'empêche de se concentrer pendant 3 rounds
19-24	Ailes : des ailes poussent sur le dos du personnage le plus proche à droite du mage, cela détruit le haut qu'il portait et l'empêche de se mouvoir correctement pendant 24 heures
25-30	Tentacule : le héros voit un de ses membres transformé en tentacule sur 1D6 : 1 jambe droite, 2 jambe droite, 3 bras droit, 4 bras gauche, 5 tête (entraîne la mort en quelques secondes), 6 tout à la fois
31-36	Esprit du feu : apparition de 4 esprits du feu
37-42	Chien du magma : apparition de 6 chiens du magma
43-48	Démon : invocation d'un démon
49-54	Vouivre : apparition d'une vouivre
55-60	Guerrier maudit : invocation de deux guerriers maudits

Sorts entropiques majeurs (Suite)

61-66	Immolation : les deux personnages les plus proches du mage prennent feu, il meurt en 2 rounds si le feu n'est pas éteint
67-72	Retour : le mage se prend son sort en deux fois plus puissants
73-78	Rayon noir : les personnages face au mage se prennent un rayon noir qui leur inflige $3D6+2$ de dégâts et les fait tomber à terre
79-82	Décapitation : la personne la plus loin du mage voit sa tête arrachée de son corps
83-85	Explosion oculaire : les yeux de la personne la plus proche du mage voit ses yeux explosés
85-87	Sol d'acier : des lames sortent du sol autour du mage et touchent tout ceux qui se trouvent à moins de 3 de celui-ci, leur coupant les jambes
88-92	Arrachage : les bras de la personne la plus proche du mage s'arrache de son tronc
93-100	Aveuglement : tout les personnages face aux mages sont aveugles jusqu'à la fin du combat

Tableaux complémentaires

Valeur d'armure	Mouvement
0-2	/
3-4	-1
4-5	-2
6-7	-3
>8	-5

Vitesse de voyage
Marche : 20 km/j
Marche forcée : 30 km/j
A cheval : 50 km/j
A cheval, forcé : 60 km/j

Valeur d'armure	Malus à l'esquive
0	+1
1	/
2-3	-1
4-5	-2
6-7	-4
>8	-6