

Le Monde de Ryok

Le jeu de rôle

Livre de l'équipement



Les armes

Les armes de corps à corps

Nom	Catégorie	Dégâts	Conditions d'utilisation	Effets	Allonge	Prix
Couteau de boucher	Ultra courte	1D4	/	Corps à corps -1	0	1 PO
Couteau de voyageur	Ultra courte	1D4+1	/	Corps à corps -1	0	1,5 PO
Dague d'aventurier	Ultra courte	1D4+1	/	/	0	2 PO
Dague de mercenaire	Ultra courte	1D4+1	Corps à corps 1	Intimidation +1	0	5 PO
Dague d'assassin	Ultra courte	1D4+2	Corps à corps 1	Corps à corps +1	0	10 PO
Dague de soldat	Ultra courte	1D4+3	Corps à corps 1	Parade +1	0	10 PO
Épée de soldat	Courte	1D6	Corps à corps 1	/	0	15 PO
Épée d'aventurier	Courte	1D6	Corps à corps 1	Corps à corps +1	0	20 PO
Épée en acier	Courte	1D6+2	Corps à corps 1	/	0	25 PO
Épée des goblins	Courte	1D6+1	/	/	0	25 PO
Marteau des nains	Courte	1D6+2	Corps à corps 1	Corps à corps +1	0	30 PO
Masse des gnomes	Courte	1D6+2	Corps à corps 1	Parade +1	0	30 PO
Canne de l'ermite	Courte	1D4+2	/	Dépense PM -2	0	40 PO
Sabre du désert	Moyenne	1D6+3	Corps à corps 1	Indestructible par le feu	0	50 PO
Épée en fer forgé	Moyenne	1D6+3	Corps à corps 1	/	0	50 PO
Épée de forgeron	Moyenne	1D6+4	Corps à corps 1	Corps à corps +1	0	60 PO
Rapière de noble	Moyenne	1D6+2	Corps à corps 1 / Charme 1	Négociation +1	0	70 PO
Masse imposante	Moyenne	1D6+3	Corps à corps 1	Intimidation +1	0	70 PO
Marteau de forgeron	Moyenne	1D6+5	Corps à corps 1	/	0	80 PO
Fléau à pointes	Moyenne	2D6	Corps à corps 1	Corps à corps -1	0	90 PO
Fléau double	Moyenne	2D6+4	Corps à corps 2	Corps à corps -2	0	100 PO
Hache du bûcheron	Moyenne	1D6+4	Corps à corps 1	/	0	80 PO
Double hache	Moyenne	2D6	Corps à corps 1 / Physique 1	Corps à corps +1	0	100 PO
Grande épée	Longue	2D6+4	Corps à corps 2	Corps à corps +1	0	110 PO
Épée de capitaine	Longue	2D6+4	Corps à corps 2	Commandement +1	0	120 PO
Lame du désert	Longue	2D6+4	Corps à corps 2	Indestructible par le feu	0	130 PO
Bâton de mage	Longue	2D6	Corps à corps 1	+4 PM	0	150 PO
Bâton de l'ermite	Longue	2D6+2	Corps à corps 1	+2 PM	0	150 PO
Grande hache	Longue	2D6+6	Corps à corps 2	/	0	150 PO
Hache de guerre	Longue	2D6+6	Corps à corps 2	Corps à corps +1	0	160 PO
Masse des barbares	Longue	2D6+4	Corps à corps 2	Corps à corps +2	0	150 PO
Marteau de violence	Longue	3D6+2	Corps à corps 3	Corps à corps +1	0	160 PO
Lame des guerriers	Deux mains	3D6	Corps à corps 2	Corps à corps +1	0	160 PO
Épée double lame	Deux mains	3D6+2	Corps à corps 3	Corps à corps +1	0	170 PO
Marteau de pierre	Deux mains	3D6+3	Corps à corps 2 / Physique 2	Corps à corps +1	0	180 PO
Hache de sang	Deux mains	3D6+2	Corps à corps 2 / Physique 1	Corps à corps +1 / Intimidation +1	0	190 PO
Hallebarde des gardes	Deux mains	3D6+2	Corps à corps 2	Corps à corps +1 / Commandement +1	1	200 PO
Pique de milicien	Deux mains	3D6+3	Corps à corps 2	Corps à corps +1	1	200 PO
Bélier portatif	Immense	4D6	Physique 3	Corps à corps -1	0	220 PO
Marteau double	Immense	3D6+5	Physique 3	Corps à corps -2	0	230 PO
Faux de guerre	Immense	4D6+1	Corps à corps 3	Corps à corps -2	1	250 PO
Lame des Trolls	Immense	4D6+3	Corps à corps 3	Corps à corps -3 sauf Troll	1	260 PO
Masse des ogres	Immense	4D6+4	Corps à corps 3 / Physique 3	Corps à corps -3	1	280 PO

Les armes à distance

Nom	Catégorie	Dégâts	Conditions d'utilisation	Effets	Allonge	Prix
Couteau de lancer	Arme de jet	1D4	/	Corps à corps -3	1	1 PO
Dague de lancer	Arme de jet	1D4	/	Corps à corps -2	1	2 PO
Hache de lancer	Arme de jet	1D4	/	Corps à corps -1	1	5 PO
Shuriken	Arme de jet	1D4	Distance 1	2 tirs par round	2	5 PO
Sarbacane	Arme de poing	1D4	/	/	2	1 PO
Arbalète de poignet	Arme de poing	1D4+1	/	/	2	20 PO
Petit pistolet	Arme de poing	1D6	/	Passes les armures inférieures à intermédiaires	3	50 PO
Petite arbalète	Courte	1D6+1	Distance 1	/	3	50 PO
Arc court	Courte	1D6	Distance 1	Distance +1	3	40 PO
Pistolet simple	Courte	1D6+4	Distance 1	Passes les armures inférieures à lourdes	4	70 PO
Pistolet à double canon	Courte	1D6+6	Distance 1	Passes les armures inférieures à intermédiaires	3	90 PO
Arbalète simple	Moyenne	1D6+2	Distance 1	Distance +1	4	70 PO
Arbalète double	Moyenne	1D6+4	Distance 2	Distance +1	4	90 PO
Arc simple	Moyenne	1D6+2	Distance 1	Distance +1	4	50 PO
Grand pistolet	Moyenne	2D6	Distance 1	Distance +1 / Passes les armures inférieures à intermédiaires	5	110 PO
Pistolet à canon scié	Moyenne	2D6+2	Distance 1	Distance -1	4	130 PO
Tromblon	Moyenne	2D6+2	Distance 1	Distance -2 / l'ennemi touché tombe à terre	4	150 PO
Arc long	Longue portée	1D6+3	Distance 1	Distance +1	5	60 PO
Arc de siège	Longue portée	1D6+2	Distance 2	Distance +2	6	90 PO
Arbalète lourde	Longue portée	1D6+4	Distance 1	Distance +1	5	100 PO
Fusil	Longue portée	2D6+4	Distance 2	Distance +1 / Passes les armures inférieures à lourdes	6	170 PO
Arquebuse	Longue portée	3D6+2	Distance 3 / Physique 1	Distance +1 / Passes toutes les armures	8	200 PO
Scorpion	Arme de guerre	3D6+4	Distance 3 / Mécanique 2	Distance +1	10	300 PO
Baliste	Arme de guerre	3D6+6	Distance 3 / Mécanique 3	Distance +1	15	400 PO
Trébuchet	Arme de guerre	5D6+6	Distance 4 / Mécanique 3	Distance -2	25	600 PO
Catapulte	Arme de guerre	4D6+2	Distance 4 / Mécanique 2	Distance -3	20	500 PO
Canon	Arme de guerre	4D6+6	Distance 3	Distance +1	15	800 PO
Obusier	Arme de guerre	4D6+3	Distance 2	Distance -2	15	800 PO

Les armes à distance doivent être rechargés en fonction de leur type :

- Arcs : peuvent tirer à chaque round.
- Arbalètes : mettent 1 round à recharger (et 1 round supplémentaire pour la catégorie longue portée).
- Armes à feu : mettent 2 rounds à recharger (et 1 round supplémentaire pour la catégorie longue portée).
- Les armes de jet ne nécessitent pas de rechargement.

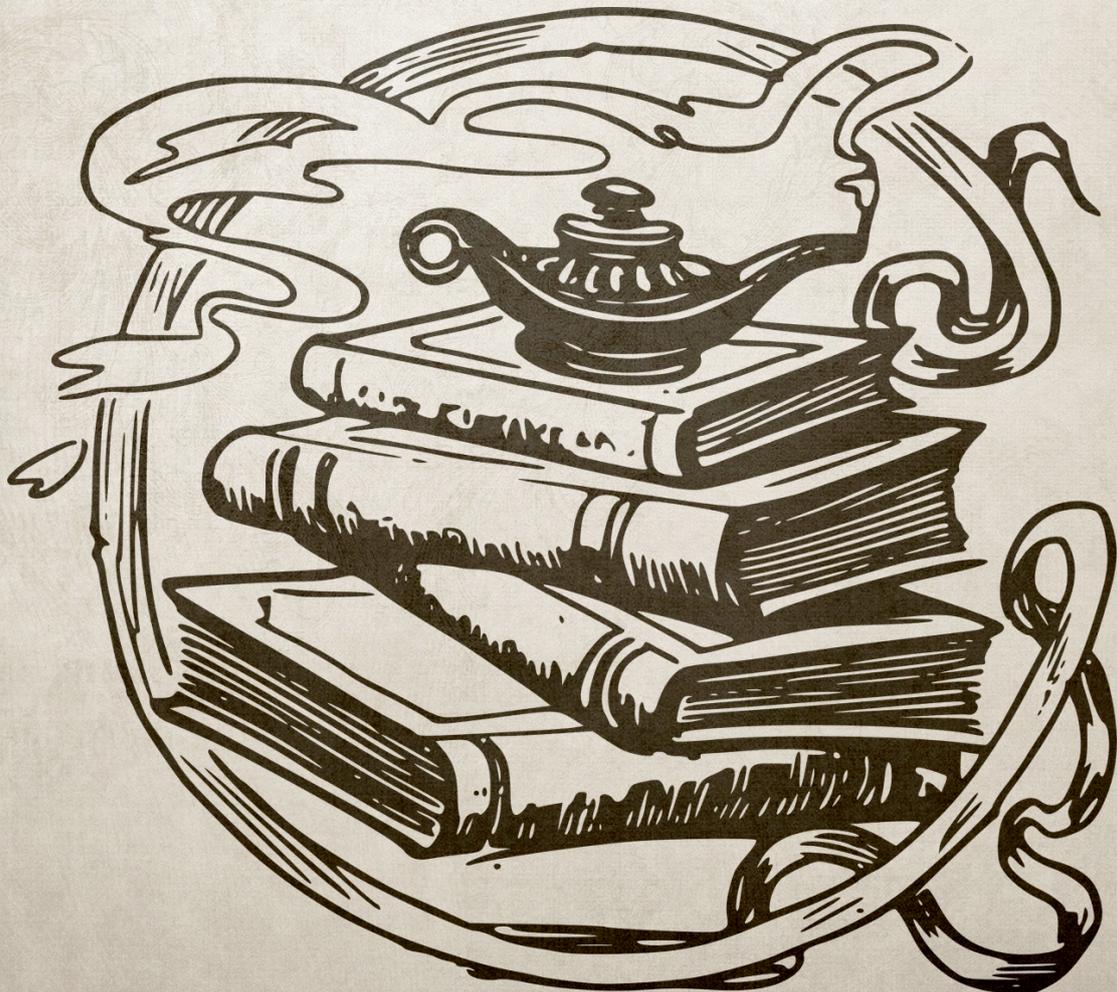
Toutes les armes de guerre nécessitent 5 rounds pour être rechargées.

Les armes magiques

Nom	Catégorie	Dégâts	Conditions d'utilisation	Effets	Allonge	Prix
Épée enflammée	Moyenne	1D6+3	Corps à corps 1	2 dégâts de brûlure par round	0	200 PO
Hache d'arme rapide	Longue	2D6	Corps à corps 2	2 attaques par round	0	200 PO
Marteau de foudre	Longue	2D6+2	Corps à corps 1	Paralyse pendant 2 rounds	0	200 PO
Pistolet de feu	Arme de poing	2D6	Distance 1	2 dégâts de brûlure par round	3	300 PO
Pistolet de foudre	Arme de poing	2D6	Distance 1	Paralyse la cible pendant 2 rounds	3	300 PO
Arc gelé	Courte	1D6+4	Distance 1	Immobilise la cible pendant 2 rounds	4	300 PO
Arbalète de vitalité	Courte	/	Distance 1	Rend 1D6 PV	4	400 PO

Les armes à distance magiques fonctionnent par charge. Chaque coup ou utilisation consomme une charge, et l'arme est vidée à partir de 10 charges utilisées.

Pour recharger l'arme, il faut qu'un mage injecte une sphère d'élément dans celle-ci.



Les protections

Les armures

Nom	Catégorie	Localisation	Valeur d'armure	Effets	Prix
Chapeau	Insignifiante	Tête	/	Protège du soleil	5 PO
Cagoule	Insignifiante	Tête	/	Discrétion +1	5 PO
Capeline	Insignifiante	Tête	/	Discrétion +1 / Protège du froid	5 PO
Veste simple	Insignifiante	Torse	/	/	10 PO
Veste à capuche	Insignifiante	Torse	/	Discrétion +1	12 PO
Chemise	Insignifiante	Torse	/	/	10 PO
Manteau	Insignifiante	Torse	/	Charme +1	15 PO
Tablier	Insignifiante	Torse	/	Résistance +1	15 PO
Gants simples	Insignifiante	Bras	/	/	10 PO
Mitaines	Insignifiante	Bras	/	Charme -1	5 PO
Moufles	Insignifiante	Bras	/	Corps à corps -1 / Distance -2 / Protège du froid	8 PO
Bottes simples	Insignifiante	Pieds	/	/	20 PO
Sandales	Insignifiante	Pieds	/	Athlétisme -1	15 PO
Chaussures simples	Insignifiante	Pieds	/	/	20 PO
Casque de cuir	Légère	Tête	Armure +1	Charme -1	30 PO
Bol de cuir	Légère	Tête	Armure +1	Commandement -1	25 PO
Masque de cuir	Légère	Tête	/	Intimidation +1 / Discrétion +1	20 PO
Gambison	Légère	Torse	Armure +1	/	40 PO
Plastron de cuir	Légère	Torse	Armure +2	/	50 PO
Armure à bandes de cuir	Légère	Torse	Armure +2	/	70 PO
Brassards en cuir	Légère	Bras	Armure +1	/	20 PO
Gantelets en cuir	Légère	Bras	Armure +1	Distance -1/ corps à corps +1	25 PO
Bottes en cuir renforcées	Légère	Pieds	Armure +1	Athlétisme -1	30 PO
Chaussures en cuir	Légère	Pieds	Armure +1	/	35 PO
Grèves en cuir	Légère	Pieds	Armure +1	/	30 PO
Casque en cuir renforcé	Intermédiaire	Tête	Armure +1	/	40 PO
Casque en ferraille	Intermédiaire	Tête	Armure +1	Charme -1	50 PO
Masque à lunettes	Intermédiaire	Tête	Armure +1	Construction +1	50 PO
Plastron de cuir clouté	Intermédiaire	Torse	Armure +2	/	80 PO
Armure de cuir clouté	Intermédiaire	Torse	Armure +2	Commandement +1	100 PO
Armure à bandes en métal	Intermédiaire	Torse	Armure +2	Athlétisme -1	120 PO
Gantelets renforcés	Intermédiaire	Bras	Armure +1	Distance -1	30 PO
Brassards de cuir clouté	Intermédiaire	Bras	Armure +1	/	40 PO
Brassards à bandes	Intermédiaire	Bras	Armure +1	/	40 PO
Grèves en métal	Intermédiaire	Pieds	Armure +1	/	50 PO
Bottes renforcées en cuir clouté	Intermédiaire	Pieds	Armure +1	Athlétisme -1	40 PO
Casque en métal	Lourde	Tête	Armure +2	Perception -1	70 PO
Capeline de maille	Lourde	Tête	Armure +2	Perception -1	90 PO
Heaume	Lourde	Tête	Armure +2	Perception -1 / Distance -1	80 PO
Casque à visière	Lourde	Tête	Armure +2	/	100 PO
Armure de maille	Lourde	Torse	Armure +4	Athlétisme -1	200 PO
Armure de plaque	Lourde	Torse	Armure +4	Athlétisme -1 / Esquive -1	150 PO
Plastron en métal	Lourde	Torse	Armure +3	Athlétisme -1	130 PO
Armure de plaque et de maille	Lourde	Torse	Armure +5	Athlétisme -2 / Esquive -2	250 PO
Gantelets de maille	Lourde	Bras	Armure +2	Distance -1 / Pugilat +1	60 PO

Nom	Catégorie	Localisation	Valeur d'armure	Effets	Prix
Gantelets en plaque	Lourde	Bras	Armure +2	Distance -2 / Pugilat +2	80 PO
Brassards en maille	Lourde	Bras	Armure +2	/	80 PO
Brassards en plaque	Lourde	Bras	Armure +2	/	70 PO
Grèves en plaque	Lourde	Pieds	Armure +2	Athlétisme -1	60 PO
Bottes renforcées en maille	Lourde	Pieds	Armure +2	Athlétisme -1 / Esquive -1	80 PO
Bottes renforcées en plaque	Lourde	Pieds	Armure +2	Athlétisme -2	70 PO
Bottes en plaque	Lourde	Pieds	Armure +3	Athlétisme -2 / Esquive -1	90 PO

Les boucliers

Nom	Catégorie	Valeur d'armure	Effets	Prix
Bouclier en peau	Léger	Armure +1	Parade +1 / Charme -1	50 PO
Bouclier en cuir	Léger	Armure +1	Parade +1	60 PO
Bouclier en tissu	Léger	Armure +1	Intimidation -1 / Parade +1	50 PO
Bouclier en bois	Léger	Armure +1	/	70 PO
Bouclier en bois et cuir	Intermédiaire	Armure +1	Parade +1	80 PO
Bouclier en ferraille	Intermédiaire	Armure +2	Charme -1 / Parade +1	100 PO
Bouclier en bois d'artisan	Intermédiaire	Armure +1	Charme +1 / Parade +1	120 PO
Bouclier en métal	Intermédiaire	Armure +2	Esquive -1 / Parade +2	150 PO
Bouclier à bandes	Intermédiaire	Armure +2	Athlétisme -1 / Parade +2	150 PO
Grand bouclier	Lourd	Armure +3	Esquive -2 / Athlétisme -1 / Parade +2	200 PO
Bouclier en plaque	Lourd	Armure +3	Esquive -1 / Athlétisme -1 / Parade +2	250 PO
Bouclier en pierre	Lourd	Armure +4	Esquive -2 / Athlétisme -2 / Parade +1	300 PO
Bouclier en argent	Lourd	Armure +3	Esquive -1 / Charme +1 / Parade +1	350 PO
Bouclier en écaille de vouivre	Lourd	Armure +5	Intimidation +1 / Parade +2	500 PO

Les consommables

Le système de commerce se base sur l'utilisation de pièces d'argent (PA) et d'or (PO). Il existe aussi des lingots d'or et d'argent.

10 PA = 1 PO

1 lingot d'argent = 100 PA; 1 lingot d'or = 100 PO

La nourriture

Nom	Prix
Pain	5 PA
Saucisson	6 PA
Jambon	5 PA
Gigot	7 PA
Pâté	7 PA
Poulet	6 PA
Poisson	8 PA
Salade	5 PA
Poireau	3 PA
Choux	3 PA
Concombre	4 PA
Pomme de terre	2 PA
Citrouille	6 PA
Pomme	4 PA
Fraise	8 PA
Cerise	7 PA
Banane	4 PA
Noix de coco	10 PA
Pêche	6 PA
Eau de source	4 PA
Bière	1 PO
Sirop	1 PO
Vin	2 PO
Hydromel	2 PO
Hypocras	2 PO
Sel	5 PA
Sucre	7 PA
Poivre	1 PO
Épices	2 PO

Les prix de la nourriture sont indicatifs, n'hésitez pas à les modifier. De même, tous les prix sont ici affichés au kilo ou au litre.

Les articles magiques et alchimiques

Nom	Effets	Prix
Fléchette	Munition	5 PA
Carreau	Munition	6 PA
Balle	Munition	1 PO
Flèche	Munition	6 PA
Obus	Munition	10 PO
Lance	Munition (pour scorpion)	5 PO
Pierre de taille	Munition	200 PO
Boulet	Munition	150 PO
Sphère d'élément	Munition	100 PO
Potion de soin	Rend 1D6 PV	15 PO
Potion de magie	Rend 1D6 PM	15 PO
Potion de vélocité	Double le mouvement pendant 2 rounds	15 PO
Potion d'invulnérabilité	Donne +2 armure pour un combat	20 PO
Potion de force	Donne +1 dé en corps à corps, physique et pugilat pour un combat	25 PO
Potion de visée	Donne +1 dé en distance pour un combat	25 PO
Chaudron	Pour faire des potions	10 PO
Fiole	Pour stocker des potions	2 PO
Ingédients alchimiques	une dose permet la fabrication d'une potion	10 PO
Antidote	Soigne les effets des poisons	20 PO

Les équipements divers

Nom	Effets	Prix
Petit sac à dos	Permet de transporter 3 gros objets	5 PO
Sac à dos moyen	Permet de transporter 5 gros objets	10 PO
Grand sac à dos	Permet de transporter 7 gros objets	15 PO
Sacoche	Permet de transporter 5 petits objets	2 PO
Sac à bandoulière	Permet de transporter 7 petits objets	6 PO
Coffre de ceinture	Permet de transporter 8 petits objets	10 PO
Coffre à bandoulière	Permet de transporter 10 petits objets	20 PO
Petite bourse	Permet de transporter 25 pièces	2 PO
Bourse moyenne	Permet de transporter 50 pièces	5 PO
Grande bourse	Permet de transporter 100 pièces	10 PO
Poêle	Pour faire cuire la nourriture	10 PO
Casserole	Pour faire cuire la nourriture	15 PO
Torche	Permet d'éclairer pendant 30 minutes	5 PO
Briquet	Permet d'allumer le feu	5 PO
Lampe à huile	Permet d'éclairer pendant 2 heures	15 PO
Huile à brûler	Permet de recharger 1 lampe à huile	5 PO
Couverts en bois	Pour manger	5 PA
Couverts en métal	Pour manger	5 PO
Couverts en argent	Charme +1 / Pour manger	20 PO
Grosse corde	Corde assez solide	1 PO/m
Chaîne	Chaîne en métal	10 PO/m
Outils de crochetage	Crocheter +1 / Désamorcer +1	50 PO (détruit après 5 utilisations)
Parchemin vierge	Vendu à la page	5 PO
Encre	Permet d'écrire 10 pages	20 PO
Plume	Pour écrire avec de l'encre	10 PO

Les familiers

Les familiers courants

Nom	PV	M	Compétences	Dégâts	Effets	Prix
Faucon	5	12	/	/	Perception +1	15 PO
Corbeau	5	10	/	/	Intimidation +1	10 PO
Perroquet	5	8	Peut apprendre un mot sur un test de Dresser difficulté 5	/	Charme +1	20 PO
Chien	10	6	Pugilat 2	1D4	/	20 PO
Loup	12	8	Pugilat 3	1D6	Intimidation +1	30 PO
Lynx	12	8	Pugilat 3	1D6	Vigilance +1	30 PO
Ours	15	6	Pugilat 4	1D6+4	Intimidation +2	50 PO
Grand singe	12	6	Pugilat 3	1D6+1	Persuasion +2	50 PO
Iguane	8	5	Peut creuser et se glisser dans des espaces étroits	/	/	40 PO
Panthère	12	10	Pugilat 3	1D6	Charme +1 / Intimidation +1	50 PO
Sanglier	15	8	Pugilat 4	1D6+2	Charme -1	45 PO

Les familiers magiques et mécaniques

Nom	PV	M	Compétences	Dégâts	Effets	Prix
Fée	5	8	Médecine 2	/	Médecine +1	30 PO
Araignée en osier	10	4	Peut transporter 25 kg, ne ressent pas la douleur	/	/	25 PO
Boule de flamme	10	5	Vulnérable uniquement à l'eau	/	Dépense -2 PM	40 PO
Drakon nain	20	6	Pugilat 4	1D6+2	Intimidation +1 / Commandement +1	70 PO
Garou	15	6	Pugilat 4	1D6+2	Intimidation +2	70 PO
Phénix	10	10	Pugilat 3, peut ressusciter 3 fois	1D6 puis 2 dégâts de brûlure par round	Charme +2	100 PO
Diablotin	5	8	Peut éteindre ou raviver un feu	/	Tromperie +1	50 PO
Lutin mécanique	6	4	Construction 2 / Mécanique 2	/	Construction +1 / Mécanique +1	70 PO



Les montures

Le système de combat sur monture

Une fois la monture apprivoisée (à l'achat ou sur un test de dressage), seules les actions compliquées ou dangereuses nécessitent un test. La difficulté de ce test est laissée à l'appréciation du MJ, mais ne doit pas être inférieure à 3. Il est à noter que la fatigue du cavalier ainsi que son état de stress sont ressentis par la monture, et doivent donc être pris en compte pour la difficulté du test.

Le fait de déplacer sa monture compte comme une action de mouvement, à la place du mouvement de son cavalier.

Lorsqu'un personnage combat sur une monture, il obtient un bonus de +1 dé à ses attaques de corps à corps mais à un malus de -1 dé sur les compétences de parade et de distance, et un malus de -2 dé à l'esquive. S'il tombe de sa monture, il subit 1D6 dégâts sans armure, et reste à terre pour 1 round.

Combattre sur une monture baisse de 1 l'allonge des armes de corps à corps (avec un minimum de 0), mais augmente de 2 l'allonge des armes à distance.

Une monture à 3 rythme de marche : le pas, qui correspond à son Mx1, le trot qui correspond à son Mx2 et le galop qui correspond à son Mx3. Attention cependant, le trot et le galop ne peuvent pas être maintenu pendant une longue période.

Les montures disposent de différents niveaux de rareté :

(C) : la monture est commune, on peut la retrouver dans la plupart des villes et certains villages.

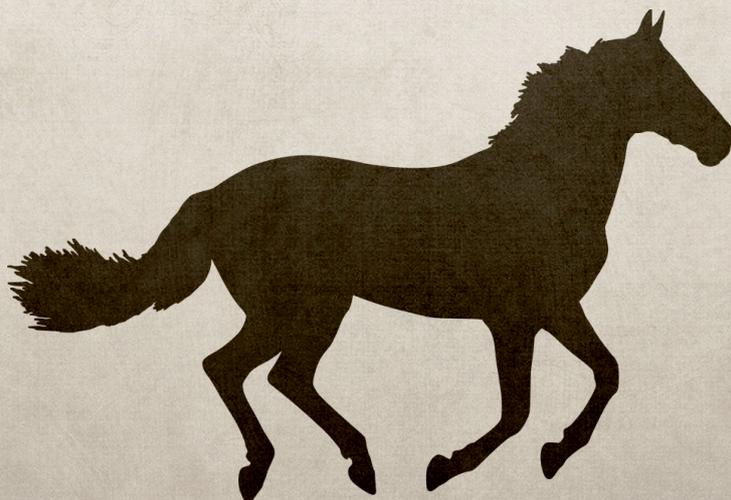
(I) : la monture est inhabituelle, mais pas inconnue, tout le monde en a déjà vu au moins une au cours de sa vie.

(E) : cette monture est étrange, et peut inspirer la curiosité ou la crainte. Peu de personnes ont déjà vu ce type de monture.

(R) : ces montures sont rares, quasiment inconnues, et la plupart des personnes s'écarteront sur votre passage.

Les montures classiques

Nom	Rareté	Taille	PV	M	Compétences	Dégâts	Effets	Prix
Âne robuste	C	Intermédiaire	12	6	Transporte 40 kg	/	Commandement -1 / Intimidation -1	30 PO
Bélier de monte	C	Intermédiaire	12	6	Pugilat 2 / Utilisable uniquement par les gnomes et les nains (et les goblins)	1D6	/	30 PO
Poney	C	Intermédiaire	12	6	/	/	/	40 PO
Cheval	C	Intermédiaire	15	7	/	/	/	50 PO
Cheval de trait	C	Grand	20	6	Physique 4 / Pugilat 2 / Transporte 50 kg	1D6+1	/	55 PO
Cheval de course	C	Grand	18	8	/	/	Charme +1	60 PO



Les montures courantes

Nom	Rareté	Taille	PV	M	Compétences	Dégâts	Effets	Prix
Loup des montagnes du Nord	I	Intermédiaire	15	10	Pugilat 3	1D6+1	Intimidation +1	70 PO
Crocodile noir des marais	E	Intermédiaire	20	5	Pugilat 3 / Armure 2	1D6+1	Intimidation +2	90 PO
Autruche des collines	I	Intermédiaire	10	15	Athlétisme 4	/	/	80 PO
Raptor des forêts	R	Intermédiaire	16	12	Pugilat 3	1D6+2	Intimidation +2	150 PO
Orignal	I	Grand	16	10	Pugilat 2	1D6+1	/	100 PO
Tricératops des plaines	R	Grand	25	4	Pugilat 2 / Peut transporter 60 kg	1D6+1	/	200 PO
Ours gris	I	Grand	18	5	Pugilat 4	1D6+5	Intimidation +2	150 PO
Scarabée du désert	E	Grand	30	4	Pugilat 3 / Armure 4	1D6	/	250 PO
Tigre des forêts du Nord	I	Grand	16	8	Pugilat 3	1D6+2	Intimidation +1	150 PO
Dromadaire des dunes	E	Grand	16	5	Peut transporter 60 kg	/	Commandement +1	100 PO
Éléphant du désert	I	Géant	20	4	Pugilat 3 / peut transporter 200kg	2D6+2	Commandement +2	300 PO
Rhinocéros du Sud	E	Géant	20	6	Pugilat 3 / Armure 4	2D6+1	Intimidation +2	300 PO
Mammouth des glaciers	R	Géant	22	4	Pugilat 3 / Peut transporter 300kg	2D6+3	Intimidation +3	400 PO
Drake des cavernes	R	Géant	30	6	Pugilat 3 / Armure 5	2D6 + 5	Intimidation +3	500 PO

Les montures ailées

Nom	Rareté	Taille	PV	M	Compétences	Dégâts	Effets	Prix
Pégase	I	Intermédiaire	18	8	/	/	Commandement +1	200 PO
Griffon	E	Intermédiaire	20	8	Pugilat 2	1D6	Intimidation +1	250 PO
Condor des cimes	E	Intermédiaire	16	10	/	/	/	200 PO
Raie céleste	R	Grand	20	10	/	/	PM dépensés -2	300 PO
Grand drakon	R	Grand	25	12	Pugilat 4	2D6+4	Intimidation +3	400 PO

Les montures mécaniques et magiques

Nom	Rareté	Taille	PV	M	Compétences	Dégâts	Effets	Prix
Tapis volant	I	Intermédiaire	5	10	/	/	PM dépensés -3	300 PO
Arachnide mécanique	I	Intermédiaire	15	8	Armure 5 / peut transporter 100kg	/	/	300 PO
Marcheur mécanique	E	Grand	20	6	Armure 3 / Pugilat 2 / peut transporter 50kg	1D6+1	/	350 PO



Les véhicules

Le système de combat avec véhicule

Les combats avec des véhicules se déroulent comme les combats standards, à ceci près que chaque personne de l'équipage a un rôle bien précis à jouer, et que chaque action va avoir des conséquences sur l'enjeu de la bataille.

Les rôles sont :

Le pilote : c'est sur lui que repose tous les mouvements du véhicule. Il peut parfois avoir besoin d'un assistant pour assurer les manœuvres, surtout dans le cas des plus gros véhicules comme les dirigeables ou les navires de guerre. Le niveau de difficulté pour piloter dépend de chaque véhicule.

L'assistant pilote : il fournit les indications au pilote, et l'aide à garder le contrôle du véhicule. Il peut être le relai entre le pilote et le reste de l'équipage. Il n'est pas nécessaire pour tous les véhicules.

Le mécanicien : il s'occupe de réparer toutes les avaries que peut subir le véhicule. Ils sont en général plusieurs, pour effectuer les réparations plus rapidement, même dans les pires situations.

L'artificier : c'est sur lui que repose le fonctionnement des armes du véhicule, ainsi que leur entretien. Ils peuvent être nombreux sur les véhicules de guerre, mais un seul artificier peut suffire sur les véhicules de taille plus modeste.

Les hommes d'équipage : ce sont les hommes qui sont essentiels au bon fonctionnement général du véhicule. Ils effectuent toutes les tâches, du simple nettoyage à la gestion de la logistique, en passant par la cuisine et la musique.

Sur certains véhicules, il est possible qu'une seule personne cumule plusieurs rôles. Chaque poste peut changer quelque peu en fonction du véhicule, mais les fonctions restent globalement les mêmes.

Chaque élément sur le véhicule possède des points de vie, qui sont appelés ici point de casse (PC).

La vitesse est notée V, sachant que 1V = 10M

Les bateaux

Les bateaux sont de grands véhicules maritimes, nécessitant un équipage. Certains sont assez petits pour naviguer sur les fleuves et certaines rivières. Malgré la différence de taille, tous les bateaux possèdent les mêmes points faibles, ainsi que des améliorations semblables. Bien évidemment, le coût n'est pas le même en fonction de la taille du bateau.

Tous les bateaux possèdent les mêmes points faibles :

La proue : c'est la partie avant du navire. Si elle est trop abîmée, le bateau peut commencer à couler vers l'avant.

La poupe : c'est la partie arrière du navire. Si elle est trop abîmée, le bateau peut commencer à couler vers l'arrière.

Le gouvernail : il s'agit du mécanisme qui permet de faire tourner le bateau, et donc de le diriger. Si le gouvernail (ou la chaîne) est touché, le bateau ne peut plus tourner.

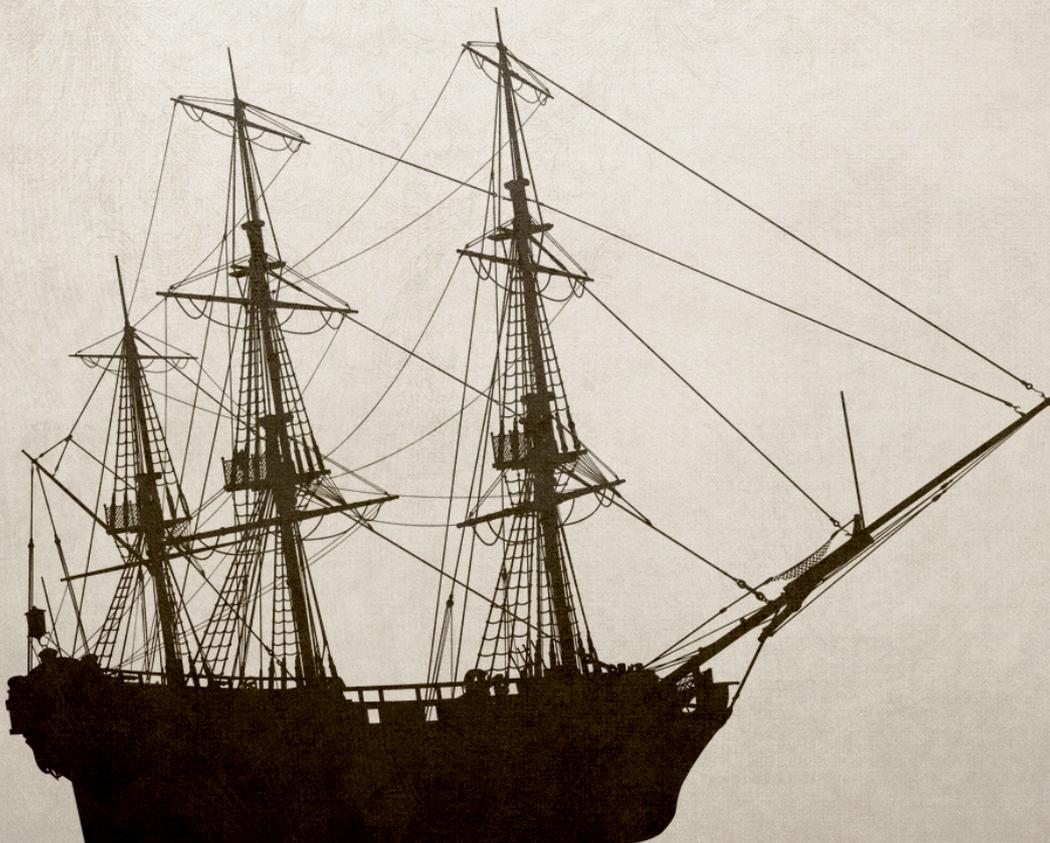
Les mâts : il s'agit des structures qui permettent de soutenir les voiles. Dès qu'un mât est endommagé, le bateau perd 1 de vitesse. Si tous les mâts sont touchés, le bateau ne peut plus avancer (sauf à la rame). Si les mâts se couchent sur le côté, ils peuvent faire chavirer le bateau.

Nom	Proue	Poupe	Gouvernail	Mât	V	Capacité	Difficulté pilotage	Armement	Améliorations	Prix
Chaloupe	20 PC	20 PC	15 PC	12 PC	1	10 personnes	2	1 pièce d'artillerie (petite)	+1 mât : +1V / renfort gouvernail : +2PC / ajout d'aviron : +1V par paire, max 4	100 PO
Brick	50 PC	45 PC	45 PC	20 PC x 2	6	20 équipages, 20 passagers	3	8 pièces d'artillerie (moyenne)	Renfort mât : +5PC / Renfort voile : +1V par voile, max 2 / Renfort gouvernail : +2PC	400 PO
Caravelle	60 PC	55 PC	60 PC	20 PC x 2	4	20 équipages	3	8 pièces d'artillerie (moyenne) / 6 pièces d'artillerie (petite)	Blindage coque : +5PC (proue OU poupe) / ajout d'aviron : +1V toutes les 3 paires, max 9 / renfort gouvernail : +2PC	500 PO

Nom	Proue	Poupe	Gouvernail	Mât	V	Capacité	Difficulté pilotage	Armement	Améliorations	Prix
Lougre	20 PC	20 PC	20 PC	5 PC x2	6	5 équipages, 2 passagers	3	2 pièces d'artillerie (petite)	Ajout d'aviron : +1V par paire, max 2 / Renfort du gouvernail : +2PC / Renfort de voile : +1V par voile, max 2	300 PO
Frégate	50 PC	50 PC	55 PC	25 PC x3	5	50 équipages	4	30 pièces d'artillerie (moyenne)	Blindage de coque : +6PC (proue et poupe) / Ajout d'aviron : +1 V toutes les 4 paires, max 12 / Renfort gouvernail : +2PC	500 PO
Galion	70 PC	75 PC	70 PC	30 PC x 4	4	100 équipages	5	40 pièces d'artillerie (moyenne), 15 pièces d'artillerie (petite)	Blindage de coque : +6PC (proue et poupe) / Renfort gouvernail : +4PC	800 PO

Critiques sur bateau

Valeur D100	Effets	Difficulté test de réparation
1-10	La barre est endommagée, il n'est plus possible de manœuvrer	2
11-20	Le gouvernail est endommagé, il n'est plus possible de manœuvrer	2
21-30	Un mât se brise	3
31-40	Un trou s'ouvre dans le pont supérieur	3
41-50	Un incendie se déclare sur le supérieur	3
51-60	Un trou béant se forme à la proue	3
61-70	Un trou béant se forme à la poupe	3
71-80	Le gouvernail éclate en morceau	4
81-90	Tous les mâts se brisent	4
91-100	Un incendie se déclare sur chaque pont en même temps	4
101-110	Les réserves de poudre explosent	5
111-120	La poupe et la proue sont trouées	5
121-130	Le bateau chavire par tribord	5
131-140	Le bateau chavire par bâbord	5
141-150	La poudre fait exploser le navire	6



Les véhicules aériens

Les véhicules aériens fonctionnent globalement de la même manière que les autres, avec les mêmes postes d'équipage, mais leurs points faibles divergent quelques peu.

Tous les véhicules aériens possèdent les mêmes points faibles :

La proue : c'est la partie avant du navire. Si elle est trop abîmée, le bateau peut commencer à pencher vers l'avant.

La poupe : c'est la partie arrière du navire. Si elle est trop abîmée, le bateau peut commencer à pencher vers l'arrière.

L'hélice : c'est ce qui permet au véhicule d'avancer et de le diriger. Si elle est trop abîmée, le véhicule sera poussé par les vents.

Les câbles : ils relient le ballon au reste du véhicule. S'ils sont coupés ou abîmés, le véhicule plonge dans le vide.

Le ballon : c'est grâce à cette technologie que les véhicules peuvent voler. Si il est endommagé, le véhicule chute dans le vide.

Nom	Proue	Poupe	Hélice	Câbles	Ballon	V	Capacité	Difficulté pilotage	Armement	Améliorations	Prix
Dirigeable civil	50 PC	60 PC	30 PC	15 PC	20 PC	5	50 équipages, 30 passagers	5	10 pièces d'artillerie (petite)	Renfort ballon : +5PC	1000 PO
Dirigeable marchand	60 PC	60 PC	30 PC	20 PC	25 PC	5	80 équipages	5	12 pièces d'artillerie (petites)	Blindage coque : +10 PC (proue OU poupe) / rajout d'une hélice : +1V (max 1) / rajout de câbles : +5PC / renfort ballon : +5PC	1200 PO
Dirigeable militaire	70 PC	75 PC	40 PC	25 PC	30 PC	6	100 équipages	5	20 pièces d'artillerie (moyenne) / 15 pièces d'artillerie (petite)	Blindage coque : +10 PC (proue OU poupe) / Rajout d'une hélice : +1V (max 3) / rajout de câble : +10PC / renfort ballon : +10PC	1600 PO
Aérostat	15 PC	15 PC	10 PC	15 PC	15	4	3 équipages	4	aucune	Rajout d'un harpon / renfort ballon : +5PC	600 PO

Critiques sur véhicules aériens

Valeur D100	Effets	Difficulté test de réparation
1-10	Une hélice est grippée, faisant ralentir le véhicule	2
11-20	Le ballon perd du gaz, faisant perdre de l'altitude	2
21-30	Un trou se forme dans la coque	2
31-40	Quelques câbles se détachent	3
41-50	Le ballon a un petit trou	3
51-60	Une pale d'une hélice se détache	3
61-70	Un gros trou se forme à la proue	3
71-80	Un gros trou se forme à la poupe	3
81-90	Les câbles à la proue se détache	4
91-100	Les câbles à la poupe se détache	4
101-110	Une hélice tombe	4
111-120	Le ballon s'enflamme	5
121-130	Un trou énorme se forme dans le ballon	5
131-140	Tous les câbles se détachent	6
141-150	Le ballon explose	6

Les véhicules terrestres

Les véhicules terrestres fonctionnent globalement de la même manière que les autres mais sont beaucoup plus répandus, avec les mêmes postes d'équipage, mais leurs points faibles divergent quelques peu.

Tous les véhicules terrestres possèdent les mêmes points faibles :

Les roues : sans celles-ci, le véhicule est immobilisé.

Le corps : c'est ce qui compose le véhicule, et qui permet le transport.

Le harnais : il relie l'attelage au véhicule.

Nom	Roues	Corps	Harnais	V	Capacité	Difficulté pilotage	Armement	Améliorations	Prix
Charrette	15 PC	20 PC	20 PC	1	2 équipages, 2 passagers	2	/	Renfort des roues : +5PC	50 PO
Char	15 PC	10 PC	15 PC	2	1 équipage	3	/	Rajout de chevaux : +1V par paire, max 2 / Renfort roue : +5PC	60 PO
Roulotte	20 PC	20 PC	15 PC	1	2 équipages, 8 passagers	2	/	Renfort roue : +5PC / Renfort corps : +5PC	80 PO

Critiques sur véhicules terrestres

Valeur D100	Effets	Difficulté test de réparation
1-10	Les rennes des harnais se coupent	2
11-20	Un rayon d'une roue se brise	2
21-30	Un planche du corps se casse	2
31-40	Une roue se voile	3
41-50	La moitié des rayons sur une roue sautent	3
51-60	Une roue sort de son axe	3
61-70	La partie gauche du harnais se brise	3
71-80	La partie droite du harnais se brise	3
81-90	Une planche se brise sous les pieds du conducteur	3
91-100	La moitié d'une roue se brise	4
101-110	Les deux roues sortent de leurs axes	4
111-120	Le harnais se décroche violemment	4
121-130	Une des montures se casse une patte	5
131-140	Le harnais brisé entraîne le conducteur sous le corps	5
141-150	Le corps se brise en deux	6

Améliorations des véhicules :

Améliorations	Prix
Rajout d'un mât	200 PO
Renfort du gouvernail	200 PO
Ajout d'aviron (par paire)	100 PO
Renfort de voile (par voile)	50 PO
Blindage de coque (proue ou poupe)	200 PO
Rajout de voile	70 PO
Rajout d'une hélice	300 PO
Rajout de câbles	100 PO
Renforcement du ballon	150 PO
Renfort des roues (par roue)	50 PO
Rajout de monture (par bête)	Voir prix des montures

Armes pour véhicules :

Les armes présentes sur les véhicules n'ont pas de valeur d'allonge, car elles dépassent toutes les autres armes. La grande difficulté est de viser et toucher avec des grosses armes sur un véhicule en mouvement.

N'importe qui peut utiliser une arme présente sur un véhicule, à partir du moment où on lui explique comment faire, ou s'il a au moins 4 en distance ou 3 en mécanique.

Les tailles présentées ici sont toutes grandes. En effet, même une arme de véhicule Petite correspond à une arme de guerre classique.

Un personnage se prenant un tir d'une arme d'artillerie de véhicule subit le double du jet de dégât, sans armure.

Nom	Type	Effets	Dégâts	Prix
Scorpion	Petite	/	2D6+4	100 PO
Canon	Moyenne	Distance -1	3D6+5	150 PO
Coulevrine	Petite	Distance -1	3D6+5	120 PO
Fauconneau	Petite	/	2D6+6	120 PO
Obusier	Moyenne	Distance -2	4D6+3	200 PO
Lanceur de harpon	Petite	Distance +1	2D6+2	100 PO
Mortier	Moyenne	Distance -3	5D6+4	300 PO
Boulet	Munition	/	/	50 PO
Boulets chaînés	Munition	+1D6 contre mât	/	60 PO
Harpon	Munition	+1D6 contre monture	/	20 PO
Obus	Munition	+1D6 contre pont/corps	/	60 PO
Obus de mortier	Munition	+2D6 contre pont/corps	/	70 PO

