



Grandeur Nature Le Monde de Ryok : Opus 3

La maîtrise du corps

Association les Chroniques de Ryok

Table des matières

01



Jouer le Pugilat

02



**Compétences de
Pugilat**

Jouer le pugilat

Utiliser son corps pour faire des actions incroyables, voilà à quoi va vous servir ce guide. C'est une nouvelle mécanique de l'opus 3, pour mettre en avant les personnes voulant se spécialiser dans le pugilat.

Fonctionnement des nouvelles compétences

- Avoir minimum 10 en score de Pugilat (sans aucune amélioration magique/alchimique/mécanique).
- Une fois le score de 10 atteint, vous pouvez choisir une compétence de niveau 1 gratuitement. Lorsque vous atteignez 20 de score, vous pouvez choisir une compétence de niveau 2 ou moins gratuitement. Lorsque vous atteignez 30 de score, vous pouvez choisir une compétence de niveau 3 ou moins gratuitement, et ainsi de suite.
- Tant que vous avez un score entre 10 et 19, vous ne pouvez choisir que des capacités de niveau 1, des capacités de niveau 2 si vous avez un score allant jusqu'à 29, etc.

En plus des passages de palier, il sera possible d'apprendre des compétences auprès de certains personnages ou en suivant les consignes (*voir colonne Apprentissage du tableau suivant*). Cependant, prenez en note que vous ne pouvez apprendre que 4 compétences de Pugilat par GN (sans prendre en compte celles acquises gratuitement à chaque passage de palier).

Attention, pour pouvoir utiliser les compétences de Pugilat, vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde.

Compétences de Pugilat

Nom	Niveau	Apprentissage	PM	Effets
Masochiste	1	Tomber une fois à 0 PV	0	Chaque PV perdu = +1 Pugilat jusqu'à récupération des PV
Mains guérisseuses	1	Aider un soigneur à prodiguer des soins à 5 patients	2	Rend 1 PV en 30 secondes, en gardant les mains sur la cible (ne fonctionne pas sur soi)
Croc-en-jambe	1	Gagner 6 combats de Pugilat contre des personnes différentes	2	Vous pouvez faire tomber un adversaire à la fin d'un combat de Pugilat au lieu de l'assommer
Environnement de prédilection	1	Gagner 5 combats de Pugilat dans l'environnement concerné	0	Donne +2 en Pugilat lorsque vous combattez dans votre environnement favori, à choisir parmi : aquatique/forestier/plaine/souterrain/urbain
Ennemi juré	1	Gagner 5 combats de Pugilat	0	Donne +2 en Pugilat contre un type d'ennemi, à choisir parmi les archétypes/races jouables ou les Monstres
Lancer de force	2	Toucher 25 fois une cible en mouvement en lançant des armes de jet	2	+2 dégâts sur un lancer d'arme de jet
Concentration de l'esprit	2	Participer à au moins 3 combats contre des monstres ou des mages	4	Résister à la Peur
Sacrifice de soi	2	Tomber deux fois à 0 PV	0	Perdez 1 PV pour gagner +2 en Pugilat pendant 10 minutes. Non cumulable avec masochiste.
Déplacement du loup	2	Combattre 3 fois en forêt	0	Gagne la compétence Camouflage
Déplacement du rat	2	Voler 3 objets en ville/dans un camp	0	Gagne la compétence Espionnage

Compétences de Pugilat

Nom	Niveau	Apprentissage	PM	Effets
Prise du sommeil	2	Faire 10 siestes d'au moins 10 minutes ou participer à un cours de groupe	2	Toucher une cible (hors combat) au niveau des épaules/du cou, annoncer "Sommeil 5". La cible dort pendant 5 minutes (sauf si on la réveille).
Esquive des pièges	2	Aider à poser (ou se prendre) 5 pièges	4	Ignorer les dégâts d'un piège
Diversión du fuyard	2	Perdre 5 combats de Pugilat	0	En cas de défaite à un combat de Pugilat, votre adversaire trébuche à terre et vous pouvez fuir.
Destruction de mécanisme	2	Aider à construire/installer 5 mécanismes	4	Casser un petit mécanisme à mains nues (menottes, verrous, pièges, etc.).
Résistant aux poisons	3	Boire 5 potions différentes	0	Devient insensible aux effets (malus ET bonus) des potions et poisons.
Frappe renversante	3	Participer à 10 combats/batailles sans tomber à 0 PV	5	Permet de faire une annonce "Renversement" en combat (hors Pugilat) en touchant votre adversaire avec votre arme.
Frappe repoussante	3	Participer à 10 combats/batailles sans tomber à 0 PV	5	Permet de faire une annonce "Recule 4" en combat (hors Pugilat) en touchant votre adversaire avec votre arme.
Sentir l'invisible	3	Aller une fois dans le monde de l'invisible ou le monde des morts	0	Capacité à ressentir les personnes et êtres invisibles environnants, sans pouvoir les voir ni identifier précisément leur position.
Pugiliste de l'ombre	3	Se camoufler ou Espionner 5 fois (sans se faire repérer)	4	Lorsque vous êtes camouflés ou en espionnage, vous pouvez déclencher un combat de Pugilat sur une cible proche, qui est obligée d'accepter. Vous gagnez +5 Pugilat pour ce combat.

Compétences de Pugilat

Nom	Niveau	Apprentissage	PM	Effets
Poings meurtriers	4	Gagner 15 combats de Pugilat contre des adversaires différents	10	Lorsque vous gagnez un combat de Pugilat, vous pouvez faire tomber votre adversaire à 0 PV au lieu de l'assommer.
Poings élémentaires	4	Gagner 10 combats contre des mages ou des monstres	5	Vos poings sont considérés comme des armes magiques pour le combat de Pugilat.
Frappe fracassante	4	Participer à 15 combats/batailles sans tomber à 0 PV	6	Faire un Brise-arme ou Brise-armure hors combat, en touchant l'objet avec votre main.
Technique du pagne	4	Gagner 20 combats de Pugilat contre des adversaires différents	0	Lorsque vous ne portez aucune armure, vous avez +10 Pugilat et vous infligez +1 dégâts sur toutes vos attaques au corps à corps avec des armes.
Technique secrète	5	Atteindre 50 de score en Pugilat	?	Vous créez une compétence secrète que seul vous connaissez, en accord avec les orgas.