

Les confréries et sectes du Monde de Ryok

Il existe de nombreuses confréries et sectes dans le monde de Ryok, en particulier depuis la fin de l'âge sombre, et de plus en plus ces dernières années. La différence entre ces deux types de rassemblement est que les confréries sont reconnues officiellement, et ont un aspect d'utilité publique que ne possèdent pas les sectes. Celle-ci ne sont cependant pas pour autant considérées comme illégales. Ces groupements ne s'entendent pas toujours bien entre eux, et il arrive parfois que des affrontement violents aient lieu. Cela reste rare malgré tout, le pouvoir en place surveillant de très près ces groupes.

Les confréries du monde de Ryok :

La hiérarchie :

Toutes les confréries fonctionnent sur le même modèle hiérarchique présenté ci-dessous :

- **Grand maître** : c'est lui qui prend les décisions les plus importantes.
- **Grand conseiller** : il peut y en avoir plusieurs. C'est lui le plus proche du Grand maître.
- **Inspecteur** : il est envoyé à travers le monde pour assurer le bon fonctionnement interne de la confrérie.
- **Ambassadeur** : il interagit avec le monde extérieur au nom de la confrérie.
- **Champion** : il fait partie des meilleurs guerriers de la confrérie, à qui on confie des missions plus délicates.
- **Scribe** : il retranscrit le savoir de la confrérie en écrit et le garde dans les archives.
- **Bras armé** : son rôle est de protéger les lieux et les personnes importantes de la confrérie.
- **Garde** : il forme le gros de la force de frappe de la confrérie, sans être forcément un professionnel du combat à la base.
- **Donateur** : il participe au financement de la confrérie, sans en être un membre virulent.

Les Chasseurs de primes :

Cette confrérie regroupe les chasseurs de primes du monde Ryok. L'avantage de celle-ci est qu'elle fixe un code d'honneur à ses membres, ce qui les oblige à ne pas enfreindre les lois, et à rester loyaux envers leurs pairs. En échange, elle offre une gestion gratuite du capital de ses adhérents, des lieux où se reposer, ainsi que des missions officielles. Elle négocie également les primes pour ses membres, de la manière la plus avantageuse possible.

Code d'honneur des chasseurs de prime :

- Tu ne tueras point un autre chasseur de primes, sauf en cas de duel, dont les règles ont été mise en place par les deux parties.
- Tu n'accepteras que des contrats venant de la guilde. Si tu es sans travail depuis plus de deux semaines, tu es en droit de réclamer une compensation.
- Tu ne tueras ta cible que si tu n'en as point le choix.
- Tu ne tortureras ni ne blesseras ta cible inutilement.
- Les innocents ne doivent pas subir les effets de la chasse.
- Si vous vous alliez avec un autre chasseur, la prime ne sera nullement augmentée. Cependant, les gains seront partagés équitablement.

Bonus : +1 Corps à corps, +1 Distance, +1 Pugilat

Malus : -1 Charme, -1 Athlétisme



Les Mercenaires :

Le but de cette confrérie est d'offrir à tous les moyens de louer un mercenaire. Les contrats sont plus diversifiés les uns que les autres. Le seul type de contrat que l'on ne trouve pas dans cette confrérie sont ceux qui empiètent sur le domaine d'expertise des chasseurs de prime. On retrouvera donc de l'escorte, de la protection, mais aussi des guerriers afin de grossir les rangs d'une armée par exemple.

Cette confrérie n'impose pas de tarification à ces membres, mais s'occupe de centraliser les informations, afin qu'aucun membre ne se retrouve sans travail. La confrérie offre aussi une grande protection juridique à ses membres, ce qui entraîne parfois des comportements à la limite du légal. Cependant, le poids de cette organisation lui permet de gagner la plupart de ses procès. Le seul code qui régit un tant soit peu les membres, est d'éviter de tuer au maximum.



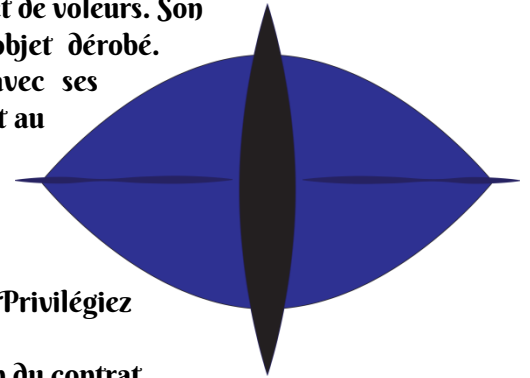
Bonus : +1 Corps à corps, +1 Intimidation, +1 Physique

Malus : -1 Charme, -1 Discrétion, -1 Tromperie

Les Yeux :

Cette confrérie est craint de tous, mais elle est d'une utilité quasi publique. Il s'agit en fait de l'organisation rassemblant toutes les informations possibles et inimaginables sur le Monde de Ryok et ses habitants. Il s'agit en fait d'un regroupement d'espions et de voleurs. Son activité repose sur la vente d'information, et la transaction d'objet dérobé.

Personne ne sait véritablement comment rentrer en contact avec ses membres, mais tout le monde sait qu'ils trouvent toujours leur client au bon endroit, au bon moment.



Les membres des Yeux sont régies par des lois bien précises :

- Tu ne voleras ni ne voleras un autre membre des Yeux.
- Le meurtre n'est pas toléré, sauf si vous êtes reconnu. Privilégiez toujours la fuite.
- Voler le client n'est pas autorisé, du moins lors de l'exécution du contrat.
- Personne ne doit vous voir, ni savoir que vous avez été présent en un lieu.

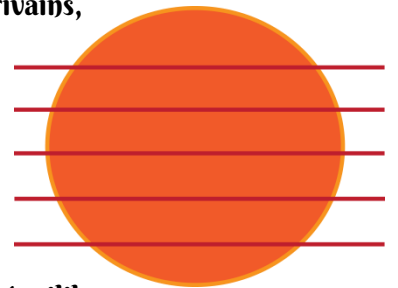
Bonus : +1 Crocheter, +1 Discrétion, +1 Magouilles

Malus : -1 Corps à corps, -1 Physique, -1 Pugilat

Les Artistes :

Cette confrérie rassemble tous les métiers artistiques : peintres, écrivains, chanteurs, comédiens, etc. Elle leur confère une sureté au niveau des revenus et du rythme de vie, en échange de prestations régulières. L'organisation peut ainsi créer de véritable spectacle mélangeant plusieurs corps de métier, mais aussi envoyer au quatre coin du monde des artistes célèbres. Elle permet aussi à des clients ayant des demandes bien spécifiques d'être mis en contact avec les artistes en question.

Les tarifs sont toujours âprement négociés avec les clients, mais toujours en restant avantageux pour le prestataire. Cela permet de garder un bon équilibre pour tous. Elle permet aussi une bonne défense contre la censure pour les artistes.



Bonus : +1 Charme, +1 Persuasion, +1 Tromperie

Malus : -1 Discrétion, -1 Intimidation, -1 Physique

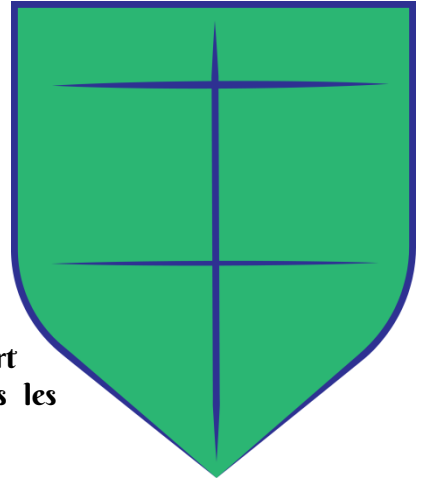
Les Défenseurs du peuple :

Ce rassemblement se présente comme une confrérie, mais est en vérité très proche du fonctionnement d'une secte, notamment par son côté presque fanatique. En effet, cette organisation a pour but la protection et la défense du peuple, et notamment des classes les plus défavorisées. On a ainsi pu voir plusieurs fois des milices des Défenseurs de peuple mettre à sac les maisons et les repaires de certains malfrats, pour les traîner devant la justice.

Il n'y a pas vraiment de loi qui encadre tout cela, si ce n'est le fait de ne pas blesser les gens du peuple, et de mettre toute sa volonté à la protection de ceux-ci. Ce mouvement est particulièrement fort dans les grandes villes, mais est beaucoup plus marginal dans les campagnes.

Bonus : +1 Commandement, +1 Intimidation, +1 Résistance

Malus : -1 Charme, -1 Discrétion, -1 Magouilles



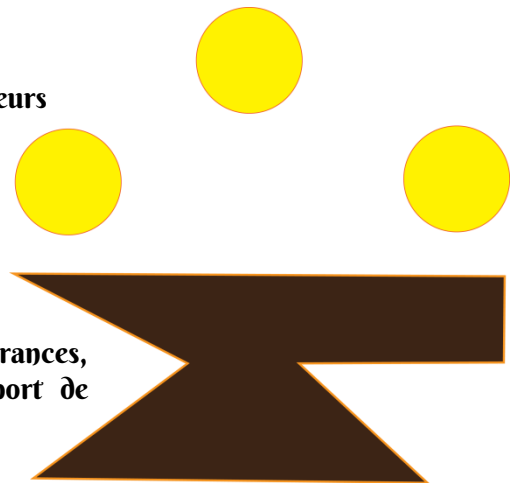
La Coalition :

Cette confrérie rassemble tous les artisans, commerçants et ingénieurs du Monde de Ryok. Ils sont pour le progrès, mais sans renier pour autant toutes les inventions passées. Ils recherchent juste l'avancée technologique, qui pour eux peut être combinée à la magie. Ils ont aussi une grande importance dans la fixation des prix du marché, et ont donc un poids considérable dans les décisions prises par les pouvoirs en place.

Cette confrérie offre de nombreux avantages à ses membres : assurances, protection des droits, location de mercenaire, aide au transport de marchandise, etc.

Bonus : +1 Mécanique, +1 Négociation, +1 Persuasion

Malus : -1 Discrétion, -1 Physique, -1 Résistance

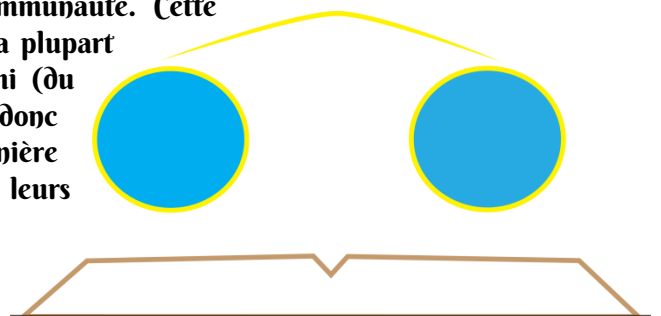


Les Omniscients :

Les membres de cette confrérie sont tous de grands intellectuels et chercheurs. Leur but est d'amasser tous les savoirs possibles, afin de tous les étudier et d'en tirer un maximum d'information pouvant être mis au service de la communauté. Cette confrérie travaille ainsi en étroite collaboration avec la plupart des autres confréries et sectes. Elle n'a aucun ennemi (du moins, à sa connaissance) et ses membres peuvent donc travailler en toute sécurité. Ils sont reçus de manière régulière par les dirigeants, afin de leur faire part de leurs découvertes les plus récentes.

Bonus : +1 Mécanique, +1 Médecine, +1 Perception

Malus : -1 Athlétisme, -1 Esquive, -1 Intimidation



Les sectes du Monde de Ryok :

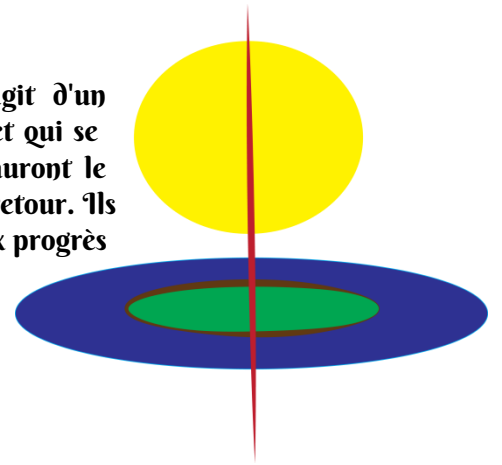
La Hiérarchie :

Les sectes du Monde de Ryok ont toutes la même organisation :

- Le grand gourou : c'est lui qui dirige la secte.
- Les conseillers : leur nombre peut varier, ils s'occupent de faire appliquer les décisions du grand gourou.
- Les diplomates : ils sont les représentants de la secte dans les lieux de pouvoir.
- Les espions : ils sont au service des diplomates, et observe les ennemis de la secte
- Les prêcheurs : ils s'occupent d'organiser les messes et de faire les sermons.
- Les envoyés : ils sont chargés du recrutement et de la propagande auprès du peuple.
- Les moines combattants : ils protègent la secte.

Le Culte des Premiers Êtres :

Cette secte se caractérise par son aspect assez pacifiste. Il s'agit d'un regroupement de personne qui croit au retour des Premiers Êtres et qui se préparent donc en conséquence, car d'après eux, seuls ceux qui auront le privilège d'être considérés comme assez purs pourront survivre à ce retour. Ils sont de fervents partisans de l'utilisation de la magie, la préférant aux progrès technologique. Cependant, ils ne sont pas totalement fermés d'esprit, et accepte de temps en temps l'utilisation de la mécanique.

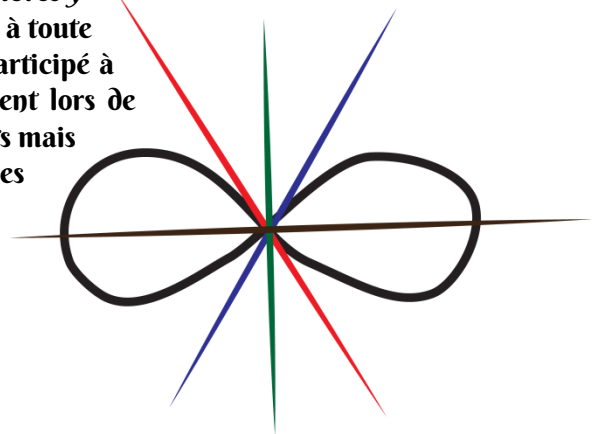


Bonus : +1 Magie psychique, +1 Persuasion, +1 Sang froid

Malus : -1 Intimidation, -1 Mécanique, -1 Pilotage

Les Magister :

Ce mouvement prône la seule utilisation de la magie. Ses membres y consacrent de grandes recherches, mais sont plutôt réfractaire à toute technologie, qu'elle soit ancienne ou plus moderne. Ils ont participé à plusieurs actions de sabotages de grands chantiers, notamment lors de l'apparition des dirigeables. Ils se font aujourd'hui plus discrets mais restent une potentielle menace pour l'ordre public. Ses membres sont eux-mêmes pratiquants de la magie, et certains sont de puissants mages. On retrouve beaucoup d'élémentaux dans leurs rangs.



Bonus : +1 Magie physique, +1 Magie psychique, +1 Sang froid

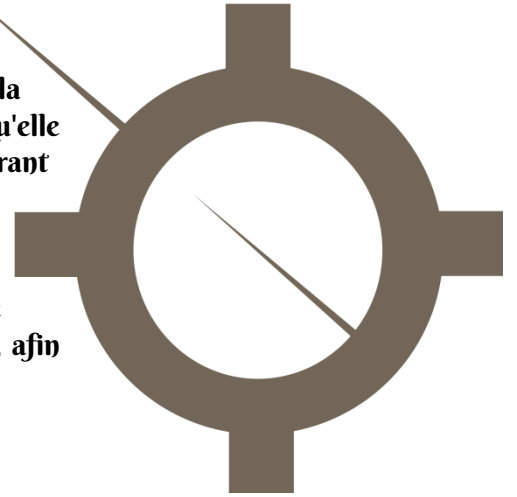
Malus : -1 Construction, -1 Désamorcer, -1 Mécanique

Les Mécanic :

Il s'agit du penchant inverse des Magister. Eux vénèrent la technologie pure, et sont contre toute utilisation de la magie, qu'elle qu'en soit la forme. Ils sont aujourd'hui assez menaçant, se livrant même à des pratiques brutales à l'encontre des communautés pratiquant la magie. Les élémentaux sont, bien évidemment, leur cible de prédilection. Ils livrent une guerre acharnée contre toutes les autres confréries et sectes utilisant ou s'intéressant à la magie en général. Cette secte est activement surveillée par les autorités, afin d'éviter le pire.

Bonus : +1 Construction, +1 Désamorcer, +1 Mécanique

Malus : -1 Discrétion, -1 Magie physique, -1 Magie psychique



Les Démonistes :

Cette secte se consacre à la vénération et l'étude du plan démonique et des créatures qui y habitent. Les démons qui se présentent à la secte sont vénérés, cependant certains disparaissent de manière précipités dans des laboratoires douteux, pour y être "étudié" plus en profondeur. Cette secte est en froid avec les Mécanic, et tente de posséder la puissance démonique afin de les combattre sur un pied d'égalité. Il est ainsi arrivé plusieurs accident, par exemple avec l'invocation d'un géant de feu en plein village. Cette secte se fait malgré tout assez discrète dans les affaires du Monde de Ryok, du moins pour l'instant.

Bonus : +1 Dresser, +1 Magie psychique, +1 Résistance

Malus : -1 Magouilles, -1 Mécanique, -1 Vigilance



Le Culte des Dragons :

Ce culte est en réalité la plus ancienne secte qui existe. Elle fait désormais partie du paysage, et elle ne s'en prend qu'à ceux qui s'attaquent à ses membres. La secte a pour but de rassembler un maximum d'informations sur les Dragons disparus, et si possible de retrouver leur trace. Ses membres les considèrent comme des Dieux, et préparent leur arrivée du mieux qu'il le peuvent, parfois en accord avec les autorités. Ils sont prêts à aider une communauté uniquement en échange d'information sur des possibles Dragons ou artefacts en relation avec eux. Ils ont un immense respect pour les Reptaliens, et ils les voient comme les légitimes descendants des Dragons. Ils admirent également les Trolls, ceux-ci étant les derniers (et les seuls) à avoir eu des relations avec les Dragons.

Bonus : +1 Discrétion, +1 Dresser, +1 Magie psychique

malus : -1 Magouilles, -1 Négociation, -1 Tromperie

