

RYUU TAMA

Guide du Voyageur

Réalisé à l'origine pour les souscripteurs ayant soutenu le jeu, ce guide comporte tous les éléments nécessaires à la création d'un voyageur de niveau 1 par les joueurs.

Naturellement, les règles liées à l'évolution des voyageurs, la création du personnage du meneur de jeu, l'homme dragon, la magie et plus globalement l'ensemble du moteur du jeu se trouvent dans le livre de base de Ryuutama.

Celles liées aux gobelins-chatons et aux classes additionnelles (Dresseur, Ermite, Météomancien, Navigateur et Professeur) se trouvent dans le livret accompagnant l'écran du jeu.

Tous les renvois notés "page XX du LdB" font référence au livre de base de Ryuutama.



Auteur : Atsuhiko Okada

Illustrations : Ayako Nagamori

Mise en page originale : Mariko Kobayashi

Traduction : Pierre Gobinet-Roth, Miekko Larré, Jérôme Larré

Relectures : Julien Fauré, Pierre Gavard-Colenny

Adaptation mise en page : Julien de Jaeger, Jérôme Larré

© 2013 Lapin Marteau, tout droits réservés.

Lapin Marteau

22 rue de Ribaute

31650 Saint Orens de Gameville

www.lapinmarteau.com

ISBN 978-2-9545811-2-5

QUIDE DU VOYAGEUR



Créer un voyageur

Pour commencer à jouer, il est indispensable que chaque joueur ait un voyageur attiré. Voici les règles vous permettant de créer celui qui correspondra à vos attentes.

✿ Choisir sa classe (cf. p. 9 à 21)

La première chose à faire est de choisir sa classe. Celle-ci correspond à la fois au métier et à la position sociale du voyageur. Dans la mesure du possible, essayez de faire en sorte que chaque joueur choisisse une classe différente. Ainsi, chacun pourra être utile sans courir le risque de gêner les autres.

Les classes recommandées aux débutants sont le chasseur, le guérisseur, le marchand et le ménestrel. L'artisan, le fermier et le noble sont à conseiller aux joueurs qui ont déjà un peu plus l'habitude.

On note les talents et autres capacités spéciales selon la classe du personnage. Certains nécessitent que les joueurs choisissent une option parmi celles proposées.

✿ Choisir son type (cf. p. 22)

Les voyageurs sont confrontés à des difficultés très diverses et privilégient souvent une même façon de les résoudre. Choisissez un des types suivants :

Attaque

Le voyageur sait comment se débarrasser des monstres.



Technique

Le voyageur sait s'adapter à toutes les situations.



Magie

Le voyageur connaît différentes magies.



✿ Déterminer les attributs

Avant de partir en voyage, on détermine les quatre attributs des personnages. Ceux-ci représentent les forces et les faiblesses des voyageurs : l'agilité (AGI), l'esprit (ESP), l'intelligence (INT) et la vigueur (VIG).

Leur niveau est indiqué par un nombre pair compris entre 4 et 12 (4 et 8 pour un voyageur débutant). Plus ce nombre est élevé, mieux c'est.

Il indique le dé utilisé lors des tests concernant cet attribut. Ainsi, un joueur dont le personnage a 6 en vigueur lance un dé à 6 faces à chaque test de VIG.

Choisissez une des trois possibilités ci-dessous et répartissez librement les valeurs entre les attributs.

Équilibré	6 • 6 • 6 • 6
Polyvalent	4 • 6 • 6 • 8
Spécialiste	4 • 4 • 8 • 8

Ainsi, un personnage polyvalent pourra avoir d8 en VIG, d4 en AGI, d6 en INT et d6 en ESP.

À quoi servent les attributs ?

Agilité	Souplesse, rapidité, réflexes, coordination, dextérité, etc.	
Esprit	Concentration, détermination, courage, volonté, etc.	
Intelligence	Capacité d'analyse, perspicacité, astuce, culture, mémoire, etc.	
Vigueur	Force, résistance, persévérance, puissance, endurance, etc.	

Points de vie (PV)

Maximum de PV = VIG x2

Les PV représentent la facilité avec laquelle le voyageur résiste aux dommages, que ceux-ci soient dus à des blessures ou à l'épuisement.

Si les PV actuels descendent en négatif, le personnage tombe inconscient et peut en mourir.

Pour en savoir plus, consultez la règle page 92 du LdB.

Points d'énergie (PE)

Maximum de PE = ESP x2

Les PE représentent la capacité du voyageur à solliciter la puissance de son esprit. Ils sont surtout utilisés pour lancer des sorts ou faire appel à la règle de concentration. Un personnage à 0 PE ne peut plus réaliser de telles actions.

✿ Choisir une arme favorite

Il y a une famille d'armes que le voyageur a appris à manier et qu'il utilise en priorité lorsqu'il doit se battre. Il s'agit de son arme favorite.

Choisissez-en une parmi les catégories suivantes : arcs, épées courtes, épées longues, haches et lances.

Le voyageur possède une arme gratuite de cette catégorie dans son équipement de départ.

Quand il utilise tout autre type d'arme, il s'épuise plus rapidement et perd 1 PV par attaque.

Catégories d'armes

Arcs : arbalètes, arcs courts, arcs de chasse, etc.

Toucher	AGI + INT - 2
Dégâts	AGI

Distance, mais difficiles à utiliser. Deux mains.

Épées courtes : dagues, poignards, wakizashis, etc.

Toucher	AGI + INT + 1
Dégâts	INT - 1

Faciles à utiliser, mais peu de dégâts. Une main.

Épées longues : épées larges, katanas, rapières, etc.

Toucher	VIG + AGI
Dégâts	VIG

Bon compromis entre toucher et dégâts. Une main.

Haches : haches de bataille, haches de bûcheron, etc.

Toucher	VIG + VIG -1
Dégâts	VIG

Peu précises et pour les costauds. Deux mains.

Lances : épieux, hallebardes, lances, tridents, etc.

Toucher	VIG + AGI
Dégâts	VIG + 1

Armes meurtrières. Deux mains.

Mains nues : armes improvisées, pieds, poings, etc.

Toucher	VIG + AGI
Dégâts	VIG - 2 / VIG - 1 *

Armes de la dernière chance. Deux mains.

* pour les armes improvisées

Option : parler en pique-riqué

Pour les débutants ou les parties rapides, l'option suivante vous permet de jouer et de créer un personnage de façon simplifiée.

Tout d'abord, les règles de concentration, d'encombrement et de résistance des objets sont ignorées. Tous les tests pour toucher se font avec (VIG+AGI) et toutes les armes infligent (VIG) dégâts.

Ensuite, vous pouvez sauter la phase d'achat d'équipement. Les vivres et l'eau sont fournis et les personnages commencent avec un nécessaire de voyage chacun, et un d'intendance pour le groupe.

Nécessaire de voyage

Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outre et deux rations.

Nécessaire d'intendance

Animal de bât, tonneau, caisse, nécessaire à cuisine et à lessive, trois torches, briquet, savon, tente.

✿ Choisir son objet fétiche

Votre voyageur possède un objet fétiche qu'il emporte partout avec lui et qui en dit beaucoup sur sa personnalité. Toutefois, celui-ci n'a aucun effet en termes de jeu. Choisissez l'objet en question.

✿ Acheter son équipement

Chaque voyageur est créé avec 1 000 pièces d'or (Po). Il peut s'en servir pour acheter l'équipement nécessaire à son périple, comme des vêtements adaptés ou un animal de bât. Veuillez consulter le chapitre Équipement page 24.

✿ Lui donner une personnalité

Prenez le temps de décider des détails suivants :

Nom

Votre voyageur a sans doute un prénom et un nom, mais peut-être aussi un surnom qui révèle une partie de sa personnalité.

Sexe / Âge

Choisissez le sexe et l'âge de votre personnage.

Couleur / Particularités

Déterminez la couleur que le personnage préfère et qu'il arbore en permanence. Ses signes particuliers sont la couleur de ses yeux, de ses cheveux, de sa peau ou l'impression qu'il donne.

Village natal / Motivation

Veillez réfléchir à l'endroit où votre personnage est né et a passé l'essentiel de sa vie. Vous pouvez également décider de ce qui l'a poussé à prendre la route.

Notes

Il peut aussi bien s'agir de son caractère, de ses marottes ou de ses expressions favorites. À partir de maintenant, vous allez devoir les interpréter. N'hésitez pas à en discuter avec les autres joueurs.

RYUU TAMA

Les yeux des dragons

Fiche de Voyageur

HD	Astérian		Créé le	
Nom	Haruka Brühlhey		Joueur	M.N
Niveau	1	PX	0	Sexe F Âge 16
Classe	Fermière /		Type	Magie (printemps)

Talents	Attributs utilisés	Effets
Dressage	+	3 animaux (eau et vivres gérés)
Métier d'appoint (Mélodies)	AGI + ESP	Encourage les alliés
Robuste	+	Tests de condition à +1 Capacité d'encadrement +3
	+	
	+	
	+	

Arme fav.	Épées courtes	Paysage Climat	Objet fétiche	Lettre pour son frère
-----------	---------------	----------------	---------------	-----------------------

Couleur représentative et autres signes particuliers
Haruka porte surtout du jaune. Ses cheveux sont châtains et mi-longs. Elle porte une veste brodée, une jupe et une capuche dont elle est très fière.

Village natal et raisons du départ
Haruka est originaire du village d'Évinté. Celui-ci est réputé pour ses champs de blé et ses moulins à vent. Elle est partie en voyage pour remettre une lettre de son défunt père à son frère, Fioré, qui a quitté le village il y a trois ans.

Notes
Haruka est chroniqueuse, elle tient le journal de bord. Elle est surnommée « rossignol » car elle adore chanter. Elle est pleurnicharde et n'aime pas les endroits sombres. Son meilleur ami est son chien blanc, Kasta.

Attributs	Vigueur d 6	Agilité d 4	Intelligence d 6	Esprit d 8
PV	PV max = VIG × 2 ♥ 12 ⇒		PE	PE max = ESP × 2 ★ 20 ⇒
Cond.	CONDITION: VIG + ESP 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 <small>(vous êtes en pleine forme - augmentez un attribut)</small>			Maladresses 0
	Règles de voyage (1) Déplacement: VIG + AGI (2) Orientation: INT + INT (3) Campement: AGI + INT			Initiative AGI + INT

Équipement (les objets équipés ont un encadrement noir)

Armes	Épée	Précision AGI + INT +	Déga	INT -	Résist.	1	Effet Se marie à une nain
Protections		Protection	Mal	Résist.	Effet		
Vêtements	Chapeau à larges bords	Effet - Résistance Chaleur +1					Effet - Résistance

Pour les tests de voyage, la difficulté est de [Paysage + Climat]

Paysage	Niv 1 (6)		Niv 2 (9)		Niv 3 (10)		Niv 4 (12)		Niv 5 (14)
	Plaine	Land	Bois	Colline	Rocaille	Forêt	Marais	Mont.	Désert
Climat	-1				+3				+5
	Brouillard	Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort	Brouillard	Neige	Orage	Tendres
	+1								

États (Si le résultat d'un test de condition est supérieur au niveau d'un état, celui-ci est annulé)

Phys.	Blessé AGI -1	Empoisonné VIG -1	Malade AGI -1, VIG -1
Psych.	Las ESP -1	Surexcité INT -1	Choc ESP -1, INT -1

Exemple de fiche d'une voyageuse



Artisan

Ces spécialistes savent créer tout ce qui est joli, efficace ou simplement pratique. En voyage, ils n'ont pas leur pareil pour réparer tout ce qui finit toujours par casser.

Occupations

Cordonnier, cuisinier, forgeron, tailleur

Actions

Assembler, construire, coudre, fabriquer, forger, préparer, réparer

Création

Les artisans gagnent leur vie en créant des objets de tous types : beaux, pratiques, efficaces, etc. Avec assez de matériel et de temps, ils sont même capables de les fabriquer sur la route. Toutefois, les artisans ont des spécialités si variées qu'ils doivent choisir un type d'objet à créer dans la liste d'équipement (cf. p. 24) lors de la création du personnage. Ceci représente à la fois leur occupation et ce qu'ils savent faire le mieux.

Après un échec, utiliser ce talent à nouveau prend du temps, mais n'engendre pas de coût supplémentaire.

Effet		
Le personnage crée un objet du type choisi lors de l'obtention de ce talent.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Durée : encombrement de l'objet en jours (cf. p. 24). Coût : moitié de son prix.	VIG + AGI	cf. tableau ci-dessous

Prix de l'objet (Po)	<101	<1 001	<10 001	<100 001	>100 000
Difficulté	6	8	10	14	18

Réparation

Les artisans savent réparer les objets qui ont été endommagés, même lorsque ceux-ci ne correspondent pas à leur spécialité. La résistance de l'équipement réparé revient alors à son maximum. La difficulté du test de réparation est celle donnée dans le tableau ci-dessus. Chaque tentative coûte 10 % du prix de l'objet.

Effet		
Le personnage répare un objet et sa résistance revient à son maximum.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Durée : encombrement de l'objet en heures (cf. p. 24). Coût : 10 % de son prix.	VIG + AGI	cf. tableau ci-dessus

Transformation

Les artisans savent utiliser les dépouilles des monstres pour en tirer des ressources insoupçonnées. Le résultat de cette transformation est indiqué dans la description du monstre.

Effet		
Le personnage transforme la dépouille d'un monstre en objets dépendant de son profil (cf. p. 132 du LdB).		
Conditions	Attributs	Difficulté
Avoir accès à la dépouille d'un monstre.	AGI + INT	2 x niveau du monstre



Chasseur

Les chasseurs abattent leurs proies grâce à leurs connaissances et à leur technique. Ils savent toujours où trouver de la nourriture, quitte à manger un monstre.

Occupations

Barbare, chasseur de monstres, pisteur, trappeur

Actions

Capter, chasser, écorcher, pêcher, piéger, pister, traquer

Chasse

Les chasseurs se sont fait une spécialité de ramener des animaux sauvages pour nourrir leurs compagnons. Ce talent s'utilise juste avant le test de campement. Plus le résultat est bon, plus il y a de nourriture disponible.

Effet		
Le personnage peut nourrir autant de personnes que le résultat de son test, mais ne peut aider à monter le campement.		
 La nourriture obtenue est désormais considérée comme un bon repas (cf. p. 26).	 Le personnage subit l'état <i>Blessé</i> (6)	
Conditions	Attributs	Difficulté
Avant le test de campement. Une fois par jour.	AGI + INT	Paysage

Transformation

Les chasseurs savent utiliser les dépouilles des monstres pour en tirer des ressources insoupçonnées. Le résultat de cette transformation est indiqué dans la description du monstre.

Effet		
Le personnage transforme la dépouille d'un monstre en matériel tel que défini dans son profil (cf. p. 132 du LdB).		
Conditions	Attributs	Difficulté
Avoir accès à la dépouille d'un monstre.	AGI + INT	2x niveau du monstre

Traque

Les chasseurs savent remonter les traces d'un type de monstre particulier (œufs vivants, bêtes ou plantes fantastiques, etc.). Ils peuvent ainsi retrouver leur antre et bénéficier d'un bonus de +1 aux dégâts contre ceux qui s'y terrent.

Effet		
Le personnage découvre où se trouve un monstre et bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts qu'il lui inflige.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Avoir découvert les traces d'un monstre.	VIG + INT	Paysage



Fermier

Vivant en accord avec la nature, les fermiers ont généralement un métier d'appoint. Outre de garantir leur pitance, celui-ci leur permet d'être très polyvalents.

Occupations

Agriculteur, berger, éleveur, paysan, villageois

Actions

Cultiver, élever, labourer, prendre soin d'un animal, récolter, semer, transporter

Dressage

Les fermiers ont l'habitude d'utiliser des animaux pour porter leurs marchandises ou effectuer des travaux. Ils savent s'en occuper et peuvent donc être accompagnés de plus d'animaux que la plupart des voyageurs.

Effet		
Le personnage peut avoir deux animaux supplémentaires, pour lesquels il n'a pas à dépenser d'eau ni de vivres.		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-

Métier d'appoint

Les fermiers n'ont pas une vie facile. La plupart ne peuvent se contenter des revenus de l'élevage ou de leurs champs et doivent pratiquer un métier d'appoint afin de pouvoir manger à leur faim.

Un fermier peut donc choisir à la création un talent normalement réservé à une autre classe à condition que celui-ci implique un test. Toutefois, n'étant pas un spécialiste, il subit alors un malus de -1 à ce dernier.

Effet		
Le personnage peut posséder un talent requérant un test normalement réservé à une autre classe.		
Le personnage subit un malus d'un point sur les tests correspondant à l'utilisation de ce talent.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Selon talent	Selon talent	Selon talent

Robuste

Les fermiers ont généralement une très bonne condition physique grâce à leur vie réglée sur le rythme de la nature.

De plus, ils sont habitués aux travaux pénibles et rigoureux et peuvent donc porter plus d'équipement que leurs compagnons.

Effet		
Le personnage a un bonus de +1 aux tests de condition.		
Le personnage a un bonus de +3 à la limite d'équipement qu'il peut transporter.		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-



Guérisseur

Respectés de tous, les guérisseurs soignent les maladies et referment les blessures. Tout le monde préfère en avoir un à ses côtés lors des coups durs.

Occupations

Herboriste, médecin, rebouteux, soigneur

Actions

Apaiser, cueillir, diagnostiquer, guérir, opérer, soigner, veiller sur quelqu'un

Élixir miracle

Grâce à des remèdes de leur fabrication, les guérisseurs peuvent soulager temporairement un état dont souffre un personnage, voire même le soigner partiellement ou le faire disparaître. En cas de réussite, les symptômes de l'état disparaissent pendant une heure et la difficulté de ce dernier baisse du niveau du guérisseur. Ainsi, l'état peut disparaître si elle réduite à 0 ou moins. Un personnage ne peut bénéficier d'un élixir miracle qu'une fois par jour.

Effet		
Le personnage annule un état pour une heure et baisse sa difficulté du niveau de l'utilisateur de ce talent.		
Conditions	Attributs	Difficulté
La cible subit un état et n'a pas reçu d'élixir aujourd'hui.	INT + ESP	Difficulté de l'état

Herboristerie

Les guérisseurs sont des spécialistes des plantes médicinales et savent toujours comment en dénicher. Les plantes trouvées dépendent bien évidemment du paysage où a lieu la cueillette (cf. p. 30). Les herbes fanent en un jour, mais peuvent être conservées une semaine dans une bouteille d'herboriste.

Effet		
Le personnage obtient une unité d'herbes de soins.		
 Le personnage obtient trois unités d'herbes de soins.	 Le personnage subit l'état <i>Empoisonné</i> (6)	
Conditions	Attributs	Difficulté
Après le test de condition. Une fois par jour.	VIG + INT	Paysage

Soins

Les guérisseurs utilisent des plantes et de l'eau afin de créer de puissants remèdes pour leurs compagnons. Le type de plante médicinale utilisée importe peu. La guérison se fait en quelques minutes.

Effet		
Le personnage fait un test d'INT + ESP. Le compagnon ciblé récupère autant de PV que le résultat du test. Lors d'un combat, ce dernier devient un test d'INT uniquement. On ne jette donc qu'un seul dé.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Dépenser une unité d'herbes de soins et une unité d'eau.	(INT+ ESP) ou INT	Réussite automatique



Marchand

Commerçants itinérants échangeant des produits venant de partout contre menue monnaie. Ils savent toujours dénicher ou provoquer les bonnes affaires.

Occupations

Caravanier, commerçant, entrepreneur, forain, marchand itinérant, négociant

Actions

Acheter, échanger, économiser, négocier, rationner, transporter, vendre

Commerce

Les marchands achètent des articles en nombre pour les obtenir à vil prix et ainsi les revendre bien plus cher. Pour utiliser ce talent, ils doivent négocier au moins 4 exemplaires d'un même article et avoir assez d'argent ou d'articles pour réaliser la transaction même en cas d'échec. En effet, il est impossible de l'annuler et les articles ne peuvent être revendus dans la même ville. Toutefois, en cas de réussite, le prix de vente est modifié. Il peut néanmoins arriver que l'on ne puisse pas utiliser ce talent : pénurie, marchand malhonnête, etc.

Effet		
Le personnage peut vendre ses articles plus cher ou les acheter à meilleur marché (cf. tableau ci-dessous).		
Conditions	Attributs	Difficulté
Négocier au moins 4 objets du même type.	INT + ESP	cf. tableau ci-dessous

Résultat	6-7	8-9	10-13	14-17	18 et +
Variation	10 %	20 %	40 %	60 %	80 %

Réduction du prix en cas d'achat. Hausse en cas de vente.

Dressage

Les marchands ont l'habitude d'utiliser des animaux pour porter leurs marchandises ou effectuer des travaux. Ils savent s'en occuper et peuvent donc être accompagnés de plus d'animaux que la plupart des voyageurs.

Effet		
Le voyageur peut avoir deux animaux supplémentaires, pour lesquels il n'a pas à dépenser d'eau ni de vivres.		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-

Éloquence

Les marchands n'ont pas leur pareil quand il s'agit de convaincre quelqu'un ou de réaliser une transaction.

Effet		
Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous les tests de négociation (INT + ESP).		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-



♫ Ménestrel

Les plus voyageurs des voyageurs. Ils vont de ville en ville et offrent leurs services. Leur musique est une source d'inspiration pour tous leurs compagnons.

Occupations

Acrobate, artiste itinérant, danseur, musicien, troubadour

Actions

Chanter, conter, créer, danser, faire des représentations, jouer de la musique

📖 Légendes

Les ménestrels apprennent beaucoup de choses via d'anciennes chansons ou d'heureuses rencontres.

Effet		
Le personnage peut obtenir des informations encore plus précises sur quelque chose dont il aurait entendu parler.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.	INT + INT	Au choix du meneur

🎵 Mélodies

Les ménestrels savent se servir de leur musique pour exalter leurs compagnons ou leur remonter le moral. Une fois par partie, le personnage peut essayer de se souvenir d'une mélodie liée au climat ou au paysage traversé, à condition toutefois d'y avoir déjà été confronté par le passé.

Il peut se servir à nouveau de cette mélodie dès lors qu'il fait face aux mêmes circonstances.

Exemple : un personnage voyage dans une plaine par temps de pluie. Il peut donc se souvenir de la mélodie de la pluie ou de celle des plaines. Dans le premier cas, il ne pourra l'utiliser que par temps de pluie.

Effet		
Tous les compagnons du personnage bénéficient d'un bonus de +1 au test suivant l'utilisation de la mélodie.		
 Le bonus est désormais de +3.	 Les compagnons dont la condition est inférieure ou égale à 6 subissent l'état <i>Surexcité</i> (6)	
Conditions	Attributs	Difficulté
Être dans le paysage ou le climat de la mélodie. Dépenser 1 PV.	AGI + ESP	Paysage

🗺️ Voyages

Les ménestrels gagnent leur vie en voyageant. Ils savent comment se fatiguer le moins possible.

Effet		
Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous les tests de voyage (déplacement, orientation, campement, etc.)		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-



Noble

Les nobles sont nés pour diriger les masses. Éduqués, connaissant les armes comme l'étiquette, tout est plus facile pour eux. Tout, sauf la vie en extérieur...

Occupations

Chevalier, dame de compagnie, ministre, prince, samouraï, seigneur

Actions

Célébrer, commander, corrompre, diriger, juger, protéger, s'amuser, se battre

Érudition

Les nobles apprennent beaucoup de choses dans de nombreux domaines via les futilités de la haute société ou grâce au bourrage de crâne de leur précepteur. Mais rien de ce qui relève de la sagesse populaire...

Effet		
Le personnage peut obtenir des informations encore plus précises sur quelque chose dont il aurait entendu parler.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.	INT + INT	Au choix du meneur

Escrime

Les nobles apprennent le métier des armes essentiellement au travers de joutes amicales ou des entraînements prodigués par leur professeur particulier. Le personnage peut choisir une arme favorite supplémentaire parmi les suivantes : arcs, épées longues, lances.

S'il choisit une seconde fois une même arme favorite, il gagne un bonus de +1 pour toucher avec celle-ci.

Effet		
Le personnage ajoute une arme favorite supplémentaire parmi les suivantes : arcs, épées longues ou lances. S'il s'agit déjà d'une de ses armes favorites, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 aux tests d'attaque avec celle-ci.		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-

Étiquette

Les nobles connaissent les arcanes de protocoles qui n'ont cours que parmi ceux de leur rang. En remportant un test opposé de ce talent, ils peuvent impressionner un autre personnage issu de la haute société.

Effet		
Le personnage exerce une influence positive sur un interlocuteur de noble naissance ou de haut prestige.		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	AGI + INT	Test en opposition

Types

Les types correspondent à la façon dont les personnages préfèrent résoudre les problèmes qu'ils rencontrent. Avec l'habitude, ils développent des aptitudes qui y sont liées. Chaque voyageur possède tous les avantages de son type.



Attaque

Le personnage est très résistant et excelle en combat. Le moment voulu, il n'hésite pas à monter en première ligne et à se confronter aux monstres.

Endurance	+ 4 PV
Puissance	+1 aux dégâts
Entraînement	+1 arme favorite



Technique

Le personnage est capable d'analyser rapidement une situation et de prendre tout le recul nécessaire. C'est lui qu'on appelle lorsqu'il ne faut pas échouer.

Avantages	Effets
Précision	+2 sur les tests de concentration (au lieu de +1, cf. p. 73 du LdB)
Vitesse	+1 à l'initiative
Bagages	+3 à la limite d'encombrement



Magie

Le personnage peut à tout moment réaliser l'impossible. Il est capable de faire appel à la magie des saisons et à la magie rituelle.

Choisir ce type implique de sélectionner les sortilèges que le personnage peut utiliser.

Avantages	Effets
Volonté	+ 4 PE
Grimoire	Accès aux sorts de magie rituelle
Lié aux saisons	Accès à la magie des saisons

Magie rituelle (cf. p. 34)

Choisissez 2 sorts de magie rituelle parmi ceux accessibles aux débutants. Vous pourrez ensuite en choisir deux supplémentaires à chaque fois que votre personnage gagnera un niveau.

Un voyageur de niveau 1 à 3 a accès aux sorts de débutant. Les niveaux 4 à 6 permettent d'utiliser les sorts intermédiaires. Un personnage peut utiliser les sorts avancés à partir du niveau 7.

Vous pouvez aussi choisir des sorts de niveau moindre que celui auquel vous pourriez prétendre.

Magie des saisons (cf. p. 34)

Choisissez la saison qui sied le mieux à votre personnage. Celui-ci peut utiliser tous les sorts débutants correspondant à cette saison. À partir du niveau 4, il pourra en plus utiliser tous les sorts intermédiaires, puis, quand il aura atteint le niveau 7, tous les sorts avancés.

Rôles

Les voyageurs se déplacent rarement tout seuls. Que ce soit pour plus de sécurité, ou simplement pour égayer leur périple, ils ont tendance naturellement à former des groupes où chacun aide les autres selon ses capacités. Ainsi, un ménestrel peut motiver ses compagnons grâce à sa musique, un guérisseur soigner leurs blessures ou maladies, un artisan réparer leur équipement, etc.

En tant que joueurs, vous formez vous aussi un groupe. Vous pouvez discuter avec vos amis afin de créer des personnages complémentaires, mais également afin de se répartir les quatre rôles clés: cartographe, chef, chroniqueur et intendant.

Les différents rôles

Cartographe

Le cartographe s'occupe de la carte et vérifie que le groupe progresse dans la bonne direction. Il se charge notamment des tests d'orientation (cf. p. 77 du LdB). Privilégiez les voyageurs avec les meilleures combinaisons d'INT et d'AGI.

Chef

Le chef est le médiateur du groupe et tranche lorsque celui-ci n'arrive pas à se mettre d'accord. Durant les combats, il note l'initiative des voyageurs et gère l'ordre de leurs actions.

Chroniqueur

Le chroniqueur tient le journal de bord et le met à jour. Il se charge notamment de faire ressortir les événements quotidiens et les particularités de chacun de ses compagnons.

Intendant

L'intendant vérifie que le groupe dispose de suffisamment d'eau et de vivres. Il est le responsable de l'équipement (achat, transport, etc.). En effet, il est plus agréable de gérer l'ensemble du matériel de façon commune que le détail des possessions de chacun. Privilégiez les voyageurs avec le plus d'animaux de bât.



Équipement

✿ Qu'est-ce que l'équipement ?

L'équipement regroupe tous les outils, armes, vêtements et autres objets utiles pour le voyage. Il en existe de nombreux types : armes, cannes, capes, chapeaux, chaussures, protections, etc.

Quel que soit le type d'équipement, on l'obtient principalement en l'achetant à des marchands itinérants ou en ville, dans des magasins.

✿ Transporter ses affaires

Encombrement

L'encombrement (Enc) d'un objet représente à la fois sa taille, son poids, et la difficulté à le ranger. Il peut avoir une des trois valeurs suivantes : 1, 3 ou 5.

Encombrement	Description
1	L'objet tient dans la main
3	L'objet se tient à une main
5	L'objet se tient à deux mains

Limite d'encombrement

Un personnage commence à être gêné lorsque la somme de toutes les valeurs d'encombrement de son matériel dépasse sa VIG + 3.

Par exemple, un personnage ayant 8 en vigueur sera trop chargé dès que l'encombrement total de ce qu'il porte dépassera 11.

Au-delà de cette limite, les points d'encombrement supplémentaires deviennent un malus sur tous ses tests. Ainsi, un personnage en totalisant 11 pour

une vigueur de 6 (et donc une limite de 9), aura un malus de 2 sur tous ses tests.

Résistance

La résistance d'un objet représente sa solidité et est égale à sa valeur d'encombrement.

À chaque fois qu'un double 1 est obtenu lors d'un test et que celui-ci fait appel à un objet spécifique, la résistance de ce dernier baisse d'un point. Si elle atteint 0, l'objet devient alors inutilisable et doit être réparé pour être utilisé de nouveau.

Ceci est possible en utilisant le service de réparation d'objets en ville et en dépensant assez d'argent. La résistance de l'objet revient alors à son niveau initial.

✿ Acheter ou vendre ses affaires

Acheter

Pour acheter un objet, il suffit de trouver un marchand itinérant ou de se rendre en ville (où les magasins sont nombreux), et de dépenser autant de pièces d'or que son prix.

Vendre

Lorsqu'une partie de l'équipement est devenue inutile, il est toujours possible de vendre des objets à la moitié de leur valeur initiale. Toutefois, il est impossible de vendre des objets dont la résistance a été réduite à 0. Ils sont cassés et personne n'en veut.

Spécificités

Le prix de l'équipement varie non seulement en fonction de son origine, mais aussi de son apparence, de sa qualité et de ses spécificités.

Ainsi, le prix d'un chapeau varie selon qu'il est mignon, ringard, solide ou même en mithril.

Pour acheter un objet spécifique, il suffit d'appliquer le modificateur donné dans le tableau ci-dessous. Sans surprise, un chapeau particulièrement mignon sera plus cher qu'un chapeau ordinaire. Un chapeau ringard, en revanche, sera bon marché.

Spécificités multiples

Il n'y a pas de limite au nombre de spécificités que peut avoir un objet donné, mais celui-ci ne peut avoir plusieurs fois la même spécificité. Ainsi, un chapeau peut être mignon et solide, voire même mignon et ringard, mais pas mignon et mignon.

Objets magiques

Parfois, il arrive que l'on trouve des objets magiques. Ceux-ci ont été enchantés par des magiciens spécialisés, seuls capables de leur insuffler l'étincelle de magie permettant de les rendre, par exemple, ambulants ou lumineux. Ces enchanteurs s'installent parfois dans les grandes villes et y ouvrent des boutiques ayant pignon sur rue.

Calculer le prix d'un objet

Pour un objet ayant plusieurs spécificités, on applique tous les multiplicateurs avant d'additionner les autres modificateurs.

Exemple : une caisse vaut 10 Po. Si elle est ambulante (+5 000 Po), mignonne (x2) et paradoxalement répugnante (x0,8), elle coûtera au final 5 016 Po ($10 \times 2 \times 0.8 + 5\ 000 = 5\ 016$).

Spécificités

	Nom	Prix	Notes • Explications
Particularités	Beau	×2	L'objet est esthétiquement superbe.
	Cassé	×0,5	L'objet est inutilisable tant qu'il n'est pas réparé.
	Excellent	×5	L'objet bénéficie de +1 pour un bonus pertinent (au toucher pour une arme).
	Fétide	×0,7	L'objet dégage une très mauvaise odeur qui ne part pas.
	Maudit	×0,5	L'objet attire le mauvais œil ou a été maudit. -1 aux tests de condition.
	Mignon	×2	L'objet est attendrissant ou mignon (forme, couleur, motif, etc.).
	Répugnant	×0,8	L'objet inspire le dégoût.
	Ringard	×0,8	L'objet est passé de mode ou une atteinte évidente au bon goût.
	Seconde main	×0,8	L'objet a déjà appartenu à quelqu'un et en porte encore la trace.
	Solide	×3	L'objet est difficile à casser. Sa résistance est doublée.
Matériau	Mithril	×10	L'objet est aussi léger que résistant : Enc -2, -1 aux malus liés à l'Enc, 5 en résistance.
	Orichalque	×50	L'objet est incassable. Si utilisé en armure, +2 au maximum et de PV, et de PE.
★ Pour calculer le prix d'un objet, appliquez les multiplicateurs avant d'ajouter les modificateurs fixes.			
Magie	Ambulant	+5 000	L'objet est animé et peut se déplacer de lui-même.
	Bavard	+2 000	L'objet parle. Et plutôt fort.
	Béni	+8 000	L'objet bénéficie de +1 pour un bonus pertinent (au toucher pour une arme).
	Lumineux	+1 200	L'objet crée à peu près autant de lumière qu'une torche.

Équipement

Services

Nourriture

Le coût des repas servis dans les auberges et les tavernes dépend surtout de leur origine. La qualité des plats a une réelle influence sur le test de condition du jour suivant, mais leurs effets ne se cumulent pas. De plus, il n'est possible d'en appliquer qu'un seul à la fois.

Repas (jour)	Prix (Po)	Où ?	Notes • Explications
Mauvais repas	1	Partout	-1 au test de condition du jour suivant
Repas quelconque	3	Partout	Pas de modificateur au test de condition du jour suivant
Bon repas	30	Partout	+1 au test de condition du jour suivant
Festin de roi	1 500	Cité	+3 au test de condition du jour suivant

Gîte

Les voyageurs peuvent trouver de nombreux endroits où se reposer en ville. Le confort de leur toit dépend du type de chambre et a une réelle influence sur le test de condition du jour suivant, mais leurs effets ne se cumulent pas.

Chambre (1 personne)	Prix (Po)	Où ?	Notes • Explications
Salle commune	5	Partout	Une pièce sans aucun mobilier. On dort à même le sol ou sur une pailleasse. Le joueur fait deux tests de condition le lendemain et garde le plus mauvais.
Dortoir	20	Partout	Une grande pièce où s'alignent de 3 à 6 lits modestes et quelques tables.
Chambre individuelle	100	Bourg	Une pièce possédant un lit confortable et des meubles de bonne qualité. +1 au test de condition du lendemain.
Suite royale	1 200	Cité	Une chambre extrêmement confortable, au lit et au mobilier splendides. Le joueur fait deux tests de condition le lendemain et garde le meilleur.

Services divers

De nombreux services sont disponibles en ville. Les voyageurs peuvent, par exemple, faire nettoyer leurs vêtements, ou envoyer des missives vers des régions éloignées. D'autres spécialistes sont des mines d'informations (bibliothèque, espion, météo, etc.).

Nom	Prix (Po)	Où ?	Notes • Explications
Bains publics	2	Bourg	Bains publics, thermes, sources chaudes, etc.
Bibliothèque	20	Cité	Renseignements sur des faits du passé. Peut être bien plus cher.
Divination	10	Ville	Lit l'avenir. Peut être bien plus cher.
Envoi de colis	80	Ville	Livre à la ville indiquée, jusqu'à un encombrement de 5.
Envoi de courrier	20	Ville	Livre à la ville indiquée, mais pas plus d'un parchemin à la fois.
Espion	10	Bourg	Renseignements sur des faits actuels et passés. Peut être bien plus cher.
Météo (à 3 jours)	10	Partout	La météo est prédite par un spécialiste. 70 % d'exactitude.
Réparation d'objet	Spécial	Partout	Ramène la résistance d'un objet à son maximum pour 20 % de son prix.
Soins (blessures)	100	Partout	Permet de récupérer d8 + d8 PV.
Soins (état)	300	Bourg	Baisse le niveau d'un état de 3.
Teinturier	2	Bourg	Prix par vêtement. Nettoie aussi les armures.
Urgences (état)	250	Bourg	Annule les effets d'un état, mais uniquement pour 12 heures.

Spécialités

Les villes ont également des spécialités bien à elles, des produits reconnus pour leur qualité et exotiques partout ailleurs. Ces objets peuvent être revendus dans n'importe quelle autre ville au prix auquel ils ont été achetés.

Nom	Prix (Po)	Enc	Notes • Explications
Spécialité (petite)	100	1	Accessoires, épices, petits objets, verroterie, etc.
Spécialité (moyenne)	500	3	Artisanat, fruits, légumes, etc.
Spécialité (grande)	1 000	5	Bois, huiles, meubles, minerais, etc.

Armement

Les épées et autres armures sont indispensables pour affronter les monstres croisés lors des voyages.

De plus, certains équipements lourds entraînent un malus. Celui-ci s'applique à tous les tests de déplacement et d'initiative.

L'utilisation des armures implique certaines précautions. Ainsi, on ne peut pas porter plusieurs protections sur une même partie du corps.

Il influe également sur les tests de condition des personnages se reposant en armure.

Armes

Nom	Prix (Po)	Enc	Main(s)	Toucher	Dégâts	Notes
Arc	750	3	2	AGI + INT - 2	AGI	Arme des chasseurs, aussi appréciée par les guerriers et les nobles. Le réapprovisionnement en flèches est automatique.
Épée courte	400	1	1	AGI + INT + 1	INT - 1	Arme dont la lame fait la longueur d'une main. Sert aussi en cuisine ou pour couper des cordes.
Épée longue	700	3	1	VIG + AGI	VIG	Arme à longue lame plate, dotée d'un tranchant (sabre) ou de deux (épée). Populaire partout dans le monde.
Hache	500	3	2	VIG + VIG - 1	VIG	Initialement outil pour couper les arbres, lourde, elle nécessite que de la force et des mouvements très amples.
Lance	350	3	2	VIG + AGI	VIG + 1	Arme faite d'une lame au bout d'un manche, facile à utiliser et peu chère. On utilise l'estoc ou le manche, avec la hampe.

Armures

Nom	Prix (Po)	Enc	Main(s)	Protection	Malus	Notes
Vêtements (voyage)	50	3	-	0	-	Vêtements pour voyageurs, au tissu solide et épais. Ils sont principalement en laine ou en coton.
Armure légère	900	3	-	1	-	Armure en cuir protégeant le tronc. Quelques renforts de métal sur les points vitaux. Légère et souple.
Armure moyenne	2 000	5	-	2	-1	Armure de métal protégeant le tronc et les membres. Mais cela la rend assez lourde.
Armure lourde	10 000	5	-	3	-3	Armure lourde métallique recouvrant tout le corps. Réduit grandement la liberté de mouvement.

Boucliers

Nom	Prix (Po)	Enc	Main(s)	Défense	Malus	Notes
Bouclier léger	400	3	1	7	-	Bouclier pouvant être porté d'une main. Le plus souvent en cuir et en bois, il n'encombre pas son porteur.
Bouclier lourd	1 200	3	1	9	-1	Grand bouclier cachant la moitié du corps. Souvent en métal, peu pratique à transporter, lourd et encombrant.

Boucliers

Lorsque l'initiative d'un personnage est moins élevée que la valeur de défense de son bouclier, on applique cette dernière pour déterminer s'il a été touché ou non par une attaque (et uniquement dans ce cas-là). Ceci ne change en rien l'ordre dans lequel le personnage agit. Un bouclier peut être à la fois béni et excellent. Dans un tel cas, les bonus se cumulent.

Vêtements

Les objets ci-dessous permettent de s'adapter à la dure réalité du voyage. Lorsqu'ils donnent des bonus, ceux-ci s'appliquent à tous les tests de

paysages ou de climats concernés. Toutefois, il est impossible de cumuler les avantages de deux cannes, capes, paires de chaussures, chapeaux, etc.

Vêtements

	Nom	Prix (Po)	Enc	Bonus	Notes • Explications
Chaussures	Bottes de pluie	300	1	+1 : Orage, Pluie Tempête	Chaussures solides et traitées de façon à empêcher l'eau de s'infiltrer facilement.
	Chaussures de marche	350	1	+1 : sur toutes les routes	Chaussures légères en cuir souple. Elles ne gênent pas le pied et sont idéales pour les routes pavées.
	Chaussures de montagne	450	1	+1 : Colline, Haute Mont., Montagne, Rocaille	Chaussures aux semelles épaisses, faites pour éviter de glisser et de se blesser dans les rocailles.
	Chaussures pour la jungle	600	1	+1 : Bois, Forêt Jungle	Bottes solides faites pour marcher dans les ronces. Elles protègent complètement les pieds.
	Chaussures pour les marais	500	1	+1 : Marais	Chaussures très larges avec des semelles antidérapantes pour ne pas s'enfoncer dans la boue.
	Raquettes à neige	500	1	+1 : Blizzard, Neige	Elles ont été spécialement modifiées pour éviter les engelures et les assauts du froid.
Capes	Cape anti-feu	700	3	-1 aux dégâts subis dus au feu ou à une forte chaleur.	Faite avec la dépouille d'un monstre résistant au feu. Elle perd toutes ses propriétés si elle est mouillée.
	Cape de camouflage	400	3	+1 : pour se dissimuler sur un paysage spécifique	Recouvre tout le corps et permet de se fondre dans un paysage choisi lors de l'achat.
	Cape de fourrure	160	3	+1 : Froid	La fourrure permet de retenir la chaleur. Peut également être utilisée comme couverture.
	Coupe-vent	120	3	+1 : Vent fort	Recouvre tout le corps et pourvu d'une capuche. Lesté. Reste en place même par grand vent.
	Djellaba	400	3	+1 : Chaleur	Confectionnée à partir de matériaux légers. Bien aérée afin de ne pas souffrir de la chaleur.
	Manteau de pluie	400	3	+1 : Orage, Pluie Tempête	Fait en cuir et imperméabilisé. Protège de la pluie, mais exige des soins fréquents.
Cannes	Bâton de marche	50	3	+1 : Paysages de niveau inférieur ou égal à 3	Ne sert qu'aux voyageurs avec 4 ou moins en VIG, ou subissant des malus dus à l'encombrement.
	Canne des neiges	280	3	+1 : Neige	Utilisée pour avancer dans la neige. Sa pointe en métal est renforcée pour briser la glace.
	Dévale-pente	100	3	+1 : Colline, Montagne	Utilisé pour garder son allure sur les pentes. Sa longueur est réglable.
Chapeaux	Chapeau	120	1	-	Chapeau particulièrement banal, dont les formes et les couleurs peuvent varier. Censé protéger du mal.
	Chapeau à larges bords	180	1	+1 : Chaleur	Protège de l'éclat du soleil et de la chaleur. En coton, lin ou paille afin de laisser passer l'air.
	Chèche	340	1	+1 : Désert	Protège les yeux du vent et du sable. L'étoffe est épaisse et lourde, mais évite d'être ébloui par le soleil.
	Toque en fourrure	200	1	+1 : Froid	La fourrure permet de garder la tête bien au chaud. Recouvre aussi les oreilles afin qu'elles ne gèlent pas.
Divers	Accessoires	100	1	-	Anneaux, boucles d'oreille, colliers, etc. Faits dans divers matériaux locaux. Peuvent être bien plus chers.
	Lunettes de protection	4 000	1	+1 : Blizzard, Orage, Pluie, Tempête, Vent fort	Protègent les yeux de la pluie et du vent. Très difficiles à confectionner et donc extrêmement chères.

Animaux

Les voyageurs aiment s'entourer d'animaux de compagnie. Les montures rendent le périple plus confortable alors que les bêtes de bât peuvent transporter plusieurs fois la charge d'un homme.

Spécificités

Les animaux peuvent aussi avoir des spécificités. Leur prix se calcule alors comme celui des objets.

Nourrir les animaux

Chaque voyageur peut être accompagné d'un animal sans avoir à se préoccuper de sa nourriture ou de son eau. Ce nombre passe généralement à trois pour les fermiers et les marchands.

Les voyageurs doivent transporter de quoi nourrir et abreuver tous les animaux supplémentaires. Ces derniers consomment également une unité d'eau et de vivres par jour.

Animaux

Nom	Prix (Po)	Notes • Explications
Animal de bât	500	Transporte jusqu'à 15 points d'encombrement (affaires uniquement).
Animal de bât (grand)	2 000	Transporte jusqu'à 30 points d'encombrement (affaires uniquement).
Animal de compagnie	300	Animal de moins d'un mètre (chat, chien, lapin, oiseau, tortue, etc.).
Monture	900	+1 aux tests de déplacement sur les paysages de niveau inférieur à 3. Ne peut être monté que par un seul cavalier.
Monture (grande)	3 800	+1 aux tests de déplacement sur les paysages de niveau inférieur à 3. Jusqu'à quatre personnes peuvent monter dessus.

Spécificités

Nom	Prix	Notes • Explications
Bruyant	×0,7	Crie, tape du pied, renâcle... Bref, n'est jamais discret.
Entraîné	+5 000	+1 à tous les tests de déplacement. Peut être ajoutée à un animal que le personnage possède déjà.
Fidèle	+1 000	Ne fuit jamais, ni ne se sépare de son maître. Peut être ajoutée à un animal que le personnage possède déjà.
Malin	×3	Assez intelligent. Comprend ce que lui dit son maître.
Robuste	×2	Ne nécessite pas de nourriture spécifique dans les paysages de niveau 4 ou 5.
Têtu	×0,7	N'écoute pas toujours les ordres de son maître.
Vient de naître	×0,3	Inutilisable pendant 6 mois, compte comme un animal de compagnie.

Matériel

Objets divers

Tous les outils et autres objets du quotidien dont on ne peut que rarement se passer, même pour

réaliser une quête. Ils trahissent très souvent la personnalité ou les motivations des voyageurs.

Matériel

	Nom	Prix (Po)	Enc	Notes - Explications
Nourriture	Alcools	10	1	Consommés avec une condition inférieure à 4, ils provoquent l'état <i>Surexcité</i> (4).
	Aliments frais	5	1	Légumes et viandes de première fraîcheur. Ne peuvent se conserver plus de 24 heures.
	Mauvaises rations	5	1	Goût répugnant. Les consommer avec une condition inférieure à 4 coûte la moitié de ses PV actuels.
	Nour. pour animaux	5	1	Vivres pour animaux. Indispensables pour le désert ou la haute montagne.
	Rations	10	1	Vivres dont on ne peut se passer en voyage. Goût quelconque.
	Rations de choix	70	1	Vraiment succulentes. +1 au test de condition du lendemain.
Objets du quotidien	Boussole	1 500	1	Indique le nord. +1 aux tests d'orientation.
	Briquet	20	1	Fer, silex et amadou. Permet d'allumer des feux de camp.
	Cahier en cuir	100	1	Cahier renforcé dont la couverture en cuir permet un transport plus facile.
	Corde	50	1	Peut être utilisée dans de nombreuses situations. Se vend par longueur de 10 mètres.
	Couverts	10	1	De la vaisselle dont les formes, tailles et couleurs varient.
	Instrument	300	3 et +	Tambourins, trompettes, lyres, violons, flûtes, cymbales, etc. Peuvent être plus chers.
	Lanterne	80	1	Éclaire comme une torche, mais est protégée du vent et ne s'éteint pas facilement.
	Miroir	300	1	Petit miroir qui tient dans la main.
	Nécessaire à lessive	15	3	Savon et planche à laver le linge.
	Nécessaire de cuisine	100	1	Ensemble d'ustensiles permettant de faire à manger.
	Parapluie / ombrelle	50	3	Requiert une main libre. +1 aux tests de déplacement si le climat est Chaleur ou Pluie.
	Parchemin	2	1	Papier confectionné à partir de cuir animal. Solide et ne se déchire pas facilement.
	Parfum	500	1	Flacon de liquide à l'odeur agréable. Cache la spécificité fétide pendant 12 heures
	Plume	2	1	Plume dont l'extrémité a été biseautée pour écrire.
	Pointe de verre	120	1	Pointe en verre de haute qualité permettant d'écrire.
	Savon	5	1	Indispensable aux soins du corps. Mousse au contact de l'eau.
Torche	5	1	Bout de bois préparé de façon à être enflammé. Permet d'éclairer les lieux obscurs.	
Campedent	Baquet	450	5	Baignoire transportable.
	Couvertures	40	1	Couettes et couvertures légères et faciles à transporter.
	Oreiller	10	1	Rend le sommeil plus agréable. Très personnel : certains ne peuvent dormir sans le leur.
	Peluche	100	1 à 5	Jouet ayant généralement la forme d'un animal et dont les formes et couleurs varient.
	Pierre de bain	20	1	Pierre pouvant réchauffer un baquet d'eau à 40 degrés. Une seule utilisation.
	Repousse-insectes	10	1	Sorte d'encens fait d'herbes odorantes et éloignant les insectes pendant 12 heures.
	Sac de couchage	50	1	Permet de dormir n'importe où. Utilisable par une seule personne à la fois.
	Tente	120	3	Jusqu'à 3 personnes peuvent y passer la nuit.
	Tente d'hiver	300	5	Indispensable par temps de froid. + 2 aux tests de campement si le climat est Froid.
	Yourte	500	5	Tente pouvant abriter jusqu'à 10 personnes. Plébiscitée par les peuples nomades.

Contenants

Ils servent à transporter les divers consommables indispensables : eau, nourriture, herbes de soins, etc. La somme des encombrements des objets qu'ils contiennent ne peut dépasser leur capacité et, à moins d'avoir des animaux de bât, il est impossible d'avoir plus d'un contenant de grande capacité.

Contenants

	Nom	Prix (Po)	Enc	Cap.	Notes • Explications
Petite capacité	Bouteille d'herboriste	100	3	-	Bouteille ayant reçu un traitement spécial et qui peut contenir jusqu'à 10 herbes de soins. Elle perd ses propriétés 7 jours après ouverture, mais son contenu peut être transvasé.
	Outre	30	1	-	Faite en cuir ou en écorce traitée, elle contient de l'eau pour une journée.
	Thermos	2 000	1	-	Bouteille magique qui préserve la température de ce qu'elle contient. +1 aux tests de déplacement en cas de Chaleur ou de Froid.
	Sacoche	10	1	3	Sac simple sans décoration. Requier une main libre.
	Sac de ceinture	30	1	2	On ne peut en porter qu'un à la fois. Idéal pour les petits objets dont on veut pouvoir se servir immédiatement.
Grande capacité	Caisse	10	5	15	Permet de transporter beaucoup de choses, mais n'est vraiment pas pratique. -1 aux tests de déplacement si elle n'est pas portée par un animal.
	Grand sac à dos	40	3	10	Sa grande capacité permet d'avoir toujours sur soi ce dont on a besoin.
	Sac à dos	20	3	5	Sac à dos tout ce qu'il y a de plus normal. Toujours utile pour les voyages.
	Tonneau	10	5	10	Contient de l'eau pour 15 jours. Sinon, c'est un contenant de capacité 10.

Paquetages

Le nécessaire de voyage comprend l'équipement de base pour tout voyageur qui se prépare à prendre la route. C'est souvent la première chose que l'on achète avant de le compléter selon les goûts de chacun. De même, le nécessaire d'intendance étant pratique dans de nombreuses situations, il vaut mieux que chaque groupe de voyageurs en ait un.



Paquetages

Nom	Prix (Po)	Enc	Contenu
Nécessaire de voyage	150	3	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outre, rations x 2
Nécessaire d'intendance	800	10	Animal de bât, tonneau, caisse, nécessaire de cuisine, 3 torches, briquet, savon, nécessaire à lessive, tente.

Herbes de soins

Qu'est-ce qu'une herbe de soins ?

La nature est aussi riche que diverse. On y trouve de nombreuses plantes aux propriétés des plus étranges. Parmi celles-ci, les mystérieuses herbes de soins, le plus souvent sauvages, ont des vertus curatives qui défient l'entendement.

Elles sont présentes dans une grande variété d'environnements, des plaines fertiles aux pics de haute montagne où rien d'autre ne pousse. Mais les plus efficaces sont toujours les plus difficiles à se procurer ou celles que l'on ne trouve que dans les endroits les plus reculés et les plus improbables.

Les herbes de soins peuvent être utilisées par n'importe qui et leurs effets, bien que dépendant de leur type, sont fixes. Toutefois, les guérisseurs savent en extraire les principes actifs et, ainsi, soigner les blessures plus efficacement.

Précautions d'usage

- ⊗ On ne peut utiliser qu'une fois une herbe ayant un effet donné sur un test donné.
- ⊗ Une fois cueillies, les herbes perdent leurs effets en vingt-quatre heures.
- ⊗ Toutefois, elles peuvent être conservées dans une bouteille d'herboriste durant sept jours.
- ⊗ Une dose d'herbe de soins a une valeur d'encombrement d'un point.
- ⊗ Lors d'un combat, utiliser une herbe de soins nécessite une action.

Prix de vente

Seuls les herboristes et les guérisseurs vendent de telles herbes. Ils ne les rachètent presque jamais.

Niveau	Prix (Po)
1	100
2	300
3	800
4	Non disponible
5	Non disponible

Soins du corps

Nom	Niv	Paysage	Partie	Effets	Description
Pomme du couchant	1	Plaine	Fruit	Soigne la douleur et rend 2 PV.	Arbre à feuillage persistant ressemblant à un pommier. Son fruit a la couleur du crépuscule. Il est tonique et nutritif.
Volubilis couronné	1	Lande	Fleur	En tisane, il favorise le sommeil. Le test de condition suivant est considéré comme un 6.	Plante dont les fleurs forment une couronne très colorée dont la teinte varie selon la météo entre le rouge, le bleu, le blanc et le violet.
Laque de l'ogre	2	Bois	Sève	Poison. Dose pour une flèche. Ajoute 2 aux dégâts si la pointe en est enduite à l'avance.	Arbre à feuilles caduques faisant entre 4 et 5 mètres de haut. Son écorce est gris cendré et une sève noire visqueuse en suinte si on perce cette dernière.
Paume du géant	2	Rocaille	Feuille	Soigne les jambes lourdes. Annule les dégâts occasionnés par un test de déplacement.	Plante vivace dont les grandes feuilles sont recouvertes d'un liquide collant vert pâle. Prolifère dans les environnements humides.
Carthame de l'aube	3	Marais	Tige	Revitalise l'énergie du corps. Autorise un test de condition immédiat pour guérir d'un état physique avec un bonus de +1.	Sorte de chardon aux fleurs d'un rouge aussi vif que du sang. Ses tiges contiennent un puissant stupéfiant, et il faut donc les manipuler avec précaution.

Soins de l'esprit

Nom	Niv	Paysage	Partie	E ffets	Description
Campanule de rosée	2	Colline	Fleur	Stimule la confiance en soi. Ajoute un point à un test d'ESP.	Plante dont la fleur dépasse 1 mètre. Pousse en haut des collines et ne fleurit qu'entourée de brume matinale.
Chrysanthème du soleil de minuit	3	Mont.	Fleur	Calme l'âme. Permet de faire immédiatement un test de condition à +1 pour guérir d'un état psychologique.	Chrysanthème aux fleurs mauves et originaire des régions froides. Fleurit au soleil de minuit. Ses pétales séchés font la base d'un thé fameux.
Perce-neige lunaire	3	Forêt	Feuille	Améliore la concentration. Pendant un jour, les tests de concentration nécessitent 1 PE de moins, jusqu'à un minimum d'un point.	Plante qui ne s'épanouit qu'à la lumière de la lune. Il lui faudrait un an pour pousser d'un centimètre. Si on en fait un jus, elle ouvre l'esprit.

Améliorations

Nom	Niv	Paysage	Partie	E ffets	Description
Gentiane du crépuscule	3	Tous ceux de niveau 3, de nuit.	Pollen	Ajoute le niveau du magicien à la puissance d'un sort faisant gagner ou perdre des points de vie.	Plante dont les fleurs ne s'ouvrent que la nuit. Elles forment une sorte de sac légèrement violacé.
Élixir de gelée royale	4	Jungle	Nid	Double la durée des sorts non instantanés.	Se trouve dans des fourmilières de 2 mètres de haut, dont la couche externe, faite de boue et de terre, est plus dure que la pierre.
Melon noir	4	Désert	Fruit	Permet de lancer un sort de zone sans risquer de toucher ses alliés.	Cucurbitacée très rare poussant dans les arbres morts du désert. Complètement noir : feuilles, fruits, tiges. Répand une abominable odeur de fermentation.
Tulipe du vent qui hurle	4	Jungle, par Vent fort	Fleur	Permet de rajouter 1 cible à un sort visant autrement une cible unique.	Genre de liliacée ne germant que là où souffle un vent déchaîné dans lequel ses fleurs vertes répandent leur pollen.
Yggdrasill	5	Haute Mont.	Branche	Transforme un sort de magie brute autre qu'instantané et ciblant une personne en un sort de magie cérémonielle ciblant plusieurs alliés et durant 12 heures.	L'Yggdrasill est considéré comme le gardien de la forêt. Il pousse dans les hautes montagnes et on dit que son écorce est aussi dure que l'orichalque.

On ne peut utiliser qu'une seule herbe d'amélioration par sort.

Répartition

	Paysage	Nom	Catégorie		Paysage	Nom	Catégorie
Niv 1	Lande	Volubilis couronné	Corps	Niv 4	Désert	Melon noir	Amélioration
	Plaine	Pomme du couchant	Corps		Jungle	Élixir de gelée royale	Amélioration
Niv 2	Bois	Laque de l'ogre	Corps	Niv 5	Haute Montagne	Yggdrasill	Amélioration
	Colline	Campanule de rosée	Esprit				
	Rocaille	Paume du géant	Corps				
Niv 3	Forêt	Perce-neige lunaire	Esprit	Autres	Jungle / Vent fort	Tulipe du vent qui hurle	Amélioration
	Marais	Carthame de l'aube	Corps				
	Montagne	Chrysanthème du soleil de minuit	Esprit		Paysages de niv. 3 Nuit uniquement	Gentiane du crépuscule	Amélioration

Magie

* *Qu'est-ce que la magie ?*

Le mystérieux pouvoir des dragons ne connaît aucune limite. Il n'y a rien qu'ils ne puissent faire ou contrôler. La magie représente la fraction de ce pouvoir que les humains arrivent à utiliser. Grâce à elle, ils sont capables de prodiges, comme faire apparaître de la lumière au milieu des ténèbres ou soigner les pires blessures dans l'instant. On distingue deux types de magie : la magie rituelle et la magie des saisons.

* *Comment utiliser la magie ?*

La magie n'est pas une activité de tout repos. Faire appel au pouvoir des dragons implique de prononcer des formules dans leur langue, de faire quelques mouvements imitant les leurs et d'imaginer des choses extrêmement complexes.

Tout ceci provoque une fatigue intense. Aussi, les magiciens dépensent des PE pour lancer des sorts.

* *Quelles sont les conditions ?*

- * Pouvoir bouger librement, même si on a les mains encombrées ou qu'on porte une armure.
- * Pouvoir parler librement.
- * Avoir suffisamment de PE pour lancer le sort.
- * Voir sa cible lorsque le sort ne se fait pas au contact ou ne vise pas le magicien lui-même.

* *Magie rituelle*

Même s'il faut passer du temps à l'étudier et à s'entraîner avant d'en percer les mystères, tout le monde peut apprendre la magie rituelle. Elle se transmet généralement via des formules magiques écrites avec des runes.

Les magiciens utilisent un vieux grimoire en cuir pour noter les formules qu'ils ont apprises. S'ils le perdent, ils ne peuvent plus lancer de sorts avant d'en avoir refait un nouveau ou de l'avoir retrouvé.

* *Magie des saisons*

Tous les êtres humains possèdent un lien avec l'une ou l'autre des saisons. Cette forme de magie ne consiste en rien d'autre que de se contenter d'emprunter une partie de la magie du dragon de la saison avec laquelle on est le plus proche.

Tout dépend de ce lien. Aussi, la magie des saisons demande beaucoup plus de sensibilité que la magie rituelle et ne peut ni être apprise, ni être enseignée par les hommes. Elle vient d'une quête personnelle du magicien qui remarque de lui-même la saison avec laquelle il a le plus d'affinités. Puis, soudain, un jour, il devient naturellement capable de lancer des sorts.

Ensuite, alors que le magicien évolue, il comprend spontanément comment lancer de plus en plus de sorts. Il n'a pas besoin de les apprendre.

Lancer un sort

Les grandes étapes

Lancer un sort se fait de la façon suivante :

- 1 Choisir un sortilège parmi la liste de ceux que l'on connaît (grimoire, saison, etc.)
- 2 Choisir une cible compatible avec sa portée (et autres restrictions éventuelles).
- 3 Incanter le sort.
- 4 Dépenser autant de PE que nécessaire.
- 5 Faire un test de magie : INT + ESP.
En cas de double 1, le magicien n'a pas su utiliser sa magie et le sort échoue.
Dans tous les autres cas, le sort réussit.
- 6 Les effets du sort durent autant de temps qu'indiqué par la durée de ce dernier.

Lancer un sort sur un ennemi

Pour qu'un sort affecte un ennemi, il faut bien entendu qu'il puisse prendre ce dernier pour cible (en fonction de sa portée et de sa description) et que le magicien réussisse à le lancer (cf. ci-contre).

À moins qu'il ne soit précisé que le sort fonctionne quelle que soit la condition de sa cible, il faut également que le résultat obtenu sur le test de magie soit supérieur à cette dernière. Si le résultat est un critique, la réussite est automatique. C'est aussi le cas si la cible choisit d'en subir les effets.

Sorts multiples

On ne peut lancer un sort donné plusieurs fois simultanément sur une même cible ou zone d'effet.

Il reste cependant possible d'utiliser des sorts différents, mais aux conséquences similaires. Par exemple, lancer une *Cloche d'alarme* (magie rituelle, niveau débutant) et une *Moustiquaire électrique* (magie de l'été, niveau intermédiaire) donne un bonus cumulé de 3 aux tests de campement.

Interrompre un sort

Un magicien peut interrompre un de ses propres sorts quand bon lui semble.



Lire un sort

Temps d'incantation

Le temps d'incantation correspond au délai entre le moment où le magicien commence à préparer un sort et où celui-ci est lancé. Il existe deux types de temps d'incantation pour deux types de magie.

Brute

Les sorts de magie brute peuvent être lancés instantanément du moment que le personnage est libre d'agir. Ainsi, dans un combat, il faut attendre que ce soit à son tour de jouer.

Cérémonielle

Les sorts de magie cérémonielle nécessitent une heure de préparation. Pendant celle-ci, le magicien dessine un cercle magique tout en psalmodiant dans la langue des dragons. Toute interruption, quelle qu'en soit la raison, oblige à reprendre au début. Cependant, les PE ne sont alors pas dépensés.

Coût en PE

Le coût est la quantité de PE à dépenser pour que le sort prenne effet. Selon ce dernier, le coût peut être de 2, 4 ou 10 points d'énergie. Naturellement, plus le sort est puissant, plus son coût est élevé.

Durée

La durée indique le temps maximal pendant lequel les effets d'un sort s'appliquent. Comme expliqué précédemment, un magicien peut tout à fait les interrompre avant s'il le souhaite.

La durée des sorts utilisés en combat est le plus souvent mesurée en tours. Ceux-ci correspondent environ à une dizaine de secondes.

Cible

La cible précise avant tout si le sort vise quelque chose de précis ou une zone particulière.

Il existe quelques cas beaucoup plus spécifiques, comme, par exemple, lorsque celui-ci vise un outil, un objet ou un certain nombre d'animaux sauvages. Les sorts visant une personne peuvent aussi cibler un monstre. Ceux qui visent une zone incluent tous ceux qui s'y trouvent, lanceur et alliés compris. Sauf précision contraire, une zone fait environ 5 mètres de rayon. Un champ de bataille, environ 15 mètres.

Portée

La portée indique jusqu'à quelle distance maximale peut se trouver la cible d'un sort.

Contact

Le sort affecte une personne touchée par celui qui le lance, peu importe que ce soit au travers de gants, d'une armure ou de vêtements.

Soi-même

Le lanceur de sorts est le point d'origine de l'effet. S'il s'agit d'une zone, elle est centrée sur lui.

Proche

Le lanceur de sorts peut viser la zone où il se trouve ou celle à côté. Il peut également cibler tout ce qui se trouve à une dizaine de mètres.

Loin

Le lanceur de sorts peut viser n'importe quelle cible ou zone à environ une quinzaine de mètres.

À vue

Le lanceur de sorts peut viser n'importe quelle cible ou zone du moment qu'il arrive à la voir.

Magie Rituelle - Débutant
Niveaux 1 à 3
Deux nouveaux sorts à chaque montée de niveau

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Bénédition de la main rouge	4	6 tours	1 personne	proche
	<p><i>La main d'arme de la cible devient rouge. Elle est désormais plus forte, plus sûre et plus agile. Ce sort n'affecte que la main, mais continue à s'appliquer même si on change d'arme. +1 aux tests de toucher.</i></p>				
	Cloche d'alarme	4	12 heures	zone (10 m)	contact
	<p><i>Une cloche magique apparaît. Elle carillonne dès qu'un monstre s'approche à moins de 10 mètres. Il n'est pas possible de la déplacer, ni de se déplacer avec. +1 aux tests de campement. Sort recommandé pour les débutants.</i></p>				
	Éclatante pureté du cristal	2	12 heures	1 objet	contact
	<p><i>L'extrémité de l'objet ciblé devient transparente comme du cristal et émet une lumière blanche à l'intensité comparable à celle d'une lanterne. Il suffit de tapoter dessus pour l'allumer ou l'éteindre.</i></p>				
Magie cérémonielle	Flèche-boussole	4	12 heures	-	contact
	<p><i>Une flèche magique qui pointe vers la destination choisie par le magicien avant de s'y diriger. +1 aux tests d'orientation. Sort recommandé pour les débutants.</i></p>				
	Imposition des mains	4	instantanée	1 personne	contact
	<p><i>Ce sort accélère momentanément la guérison naturelle de sa cible. La cible regagne autant de PV que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i></p>				
	Météore magique	4	instantanée	1 personne	loin
	<p><i>Une étoile chauffée à blanc et de la taille de la main du magicien est projetée sur la cible. La cible subit autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i></p>				
Magie cérémonielle	Dressage	10	12 heures	7 animaux ou moins	à vue
	<p><i>Le magicien gagne la confiance de bêtes sauvages. Elles peuvent alors être utilisées pour la monte ou le trait. Elles doivent être immobilisées ou captives durant l'incantation. Ne fonctionne pas sur les monstres. Ce sort affecte autant d'animaux que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i></p>				
	Extase gustative	10	1 heure	nourriture	contact
<p><i>Ce sort affecte une quantité de nourriture conservée équivalant au résultat d'un dé, lui-même correspondant à l'ESP du magicien. Elle est considérée comme des rations de choix et prend le goût choisi par le magicien. Elle doit être consommée dans l'heure ou commence à se gâter.</i></p>					
Sphère de protection	10	12 heures	1 personne	contact	
<p><i>Une barrière sphérique de lumière bleue apparaît autour de la cible. Celle-ci bénéficie désormais de 3 points de protection contre les capacités spéciales des monstres.</i></p>					



Magie du Printemps

Le printemps est la saison où germent les graines qui ont passé l'hiver à dormir, où les bourgeons sortent enfin au grand jour et se tournent vers le soleil, où les plantes fleurissent. La magie du printemps est semblable aux premiers rayons du soleil qui nous sortent doucement de la saison froide. Elle a le pouvoir de réconforter les gens et de leur redonner de l'énergie.

Débutant



Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Floraison spontanée	2	1 jour	1 lieu	contact
	<i>Une petite fleur tout à fait banale du type choisi par le magicien pousse à l'endroit ciblé par ce dernier. Si elle est ensuite replantée dans un endroit adapté et bénéficie d'assez de soins, elle se développe exactement comme une fleur normale.</i>				
	Lève-toi et marche	2	instantanée	zone	proche
<i>Tous ceux qui dorment dans la zone ciblée se réveillent immédiatement et se lèvent. Ceux qui ne sont pas endormis, mais simplement tombés à terre par exemple, se lèvent également. Ce sort ne fonctionne que sur les bipèdes.</i>					
Magie cérémonielle	Soins améliorés	2	instantanée	1 personne	contact
	<i>Ce sort se lance en même temps qu'Imposition des mains, dont il renforce la puissance en rendant 6 PV supplémentaires. Il ne peut être lancé seul. Un seul test de magie est nécessaire pour les deux sorts.</i>				
	Petite beauté	4	1 jour	1 personne	contact
<i>Ce sort permet d'améliorer l'aspect de la cible en la maquillant et en changeant à la fois sa coupe de cheveux et leur couleur. Ces effets tiennent pour toute la durée du sort. Toutefois, ce denier ne peut être utilisé pour se déguiser ou ne pas être reconnu.</i>					



Magie de l'Été

L'été est la saison où les hommes, comme la nature, débordent d'énergie. La végétation est luxuriante, les plantes verdoyantes et la faune forte d'une vie dont elle profite pleinement. Les choses sont simples et franches, et personne n'a à se préoccuper des frimas qui viendront bien assez tôt. Sans surprise, la magie de cette saison est semblable à un orage un soir d'été : elle est directe et ne prend aucun détour.

Débutant

 Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Le chœur dissonnant des cigales	4	6 tours	champ de bataille	soi-même
	<i>Le chant assourdissant des cigales agace et empêche de se concentrer. Se boucher les oreilles ne sert à rien : ce tintamarre résonne dans toutes les têtes. Quiconque veut lancer un sort doit faire un meilleur résultat sur son test de magie que celui que le magicien a fait en lançant Le chœur dissonnant des cigales. De plus, ce dernier ne peut pas non plus utiliser de magie pendant toute la durée du sort.</i>				
	Multiplication de ronces	4	6 tours	zone	loin
<i>Ce sort fait pousser des ronces à une vitesse folle dans la zone ciblée. À partir du tour suivant, tous ceux qui se trouvent dans la zone ont -2 à leur initiative.</i>					
Magie cérémonielle	Vitalité estivale	4	6 tours	1 personne	contact
	<i>La cible se sent très bien et est aussi enjouée que si elle était en vacances. Elle bénéficie de +2 à sa condition.</i>				
La feuille des esprits de la forêt	2	12 heures	7 pers. ou moins.	contact	
<i>Ce sort crée une feuille de pétasite gigantesque qui peut protéger jusqu'à 7 personnes de la pluie. Elle donne +1 à tous les tests dont la difficulté dépend du climat Pluie. Les effets de la feuille ne se cumulent pas avec ceux d'un parapluie.</i>					



Magie de l'Automne

L'automne est une saison de grands changements, annonçant le pire comme le meilleur. C'est à la fois la période où les hommes récoltent enfin le fruit de leur travail, mais aussi celle précédant l'hiver où les oiseaux vont se mettre à l'abri et les arbres perdent leurs feuilles. La magie de l'automne est puissante. Elle prépare au plus grand des départs et, grâce au chant des grillons, peut changer le cœur des hommes.

Débutant



Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Feuilles mortes	2	définitif	sol	contact
	<i>Ce sort fait apparaître un monticule de feuilles mortes sur une surface d'environ 1 mètre carré.</i>				
	Larmes de jouvencelle	4	6 tours	1 personne	loin
<i>Les yeux de la cible s'emplissent de larmes qui perturbent sa vision et coulent sur ses joues comme le feraient celles d'une jeune fille. Elle subit un malus de -2 à ses tests pour toucher.</i>					
Magie cérémonielle	Lune factice	6	6 tours	champ de bataille	loin
	<i>Ce sort ne peut être lancé que la nuit et en extérieur. Il fait apparaître une fausse pleine lune, magnifique, ronde et lumineuse, dans le ciel. Le climat est alors considéré comme du beau temps et les alentours sont éclairés. Le sort Lance de la lune a les mêmes effets que si cette lune était la vraie.</i>				
Magie cérémonielle	Pot de confiture magique	4	7 jours	nourriture	contact
	<i>Ce sort transforme n'importe quel aliment en confiture. Même si son apparence est modifiée et qu'il faut désormais le conserver dans un pot, il conserve son goût d'origine et ses propriétés. Toutefois, ceci ne dure qu'une semaine, après quoi il se met à moisir. Le nombre d'unités de nourriture affectées est égal au résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien. Ce sort n'affecte pas les herbes de soins.</i>				



Magie de l'hiver

L'hiver est la saison où tout gèle et s'arrête, jusqu'à la vie elle-même. Ceux qui autrefois débordaient d'énergie sont désormais chez eux. Ils ont cessé toute activité et dorment ou attendent que les frimas cessent enfin et que le soleil revienne. La magie de l'hiver est aussi implacable que le gel. Elle a la force de stopper tout mouvement, d'endormir les cœurs et de créer la neige comme la glace.

Débutant

 Sorts de niveau 1

Magie brute	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
	Bloc de glace	2	10 minutes	1 cube	contact
	<i>Ce sort crée un cube de glace d'environ 50 centimètres de haut qui peut être utilisé comme objet pendant un combat. Toutefois, il se dissipe après avoir été utilisé ou à la fin du combat et ne peut donc être utilisé pour fournir de l'eau.</i>				
	Tempête de boules de neige	4	instantanée	zone	proche
	<i>Ce sort projette une volée de boules de neige bien dures qui frappent tous ceux qui sont dans la zone visée. Ils subissent autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien. Les alliés n'en subissent que la moitié.</i>				
	Torpeur hivernale	4	instantanée	zone	loin
	<i>Les cibles sont entourées d'une douce chaleur et s'endorment. À chacun de leurs tours suivants, elles peuvent faire un test de VIG + ESP de difficulté 6 pour se réveiller. En cas de succès, elles se réveillent mais ne peuvent rien faire d'autre pour le tour. Si elles subissent le moindre point de dégâts, elles se réveillent immédiatement.</i>				
	Visage glacial	4	6 tours	1 personne	contact
	<i>La cible n'exprime plus aucune émotion, comme si elle portait un masque. Annule un état psychologique pendant la durée du sort.</i>				

Un exemple de partie...



MJ : On commence. Aujourd'hui, mon perso est un homme-dragon bleu nommé Asterion. Je ne vous parle pas de son avatar pour le moment, mais sachez qu'il est toujours près de vos personnages et qu'il les observe.

Alain : Un dragon bleu, donc on joue un scénario basé sur les sentiments ? C'est quoi son souffle ?

MJ : C'est ça. Son souffle, c'est *Bonté*. Vous pouvez présenter vos persos ? Alain, tu commences ?

Alain : O.K. ! Le mien s'appelle Lio. Il a 18 ans. C'est un marchand de type technique, petit, avec les cheveux noirs, la peau pâle et il transporte un gros sac sur son dos. C'est d'ailleurs à ça qu'on voit que c'est un marchand. Il profite de son voyage pour faire ses petites affaires. Et il a un accent marrant, genre marseillais...

MJ : Et qu'est-ce qu'il vend ?

Alain : Bonnemèreuuuh, de la nourritureeee, je pense.

MJ : D'accord. Bon, à toi, Chloé.

Chloé : La mienne s'appelle Haruka. Elle a 16 ans et c'est une fermière de type magique. Elle utilise la magie du printemps et son *Métier d'appoint* lui donne accès au talent *Mélodies* des ménestrels. Elle a les cheveux châtain, à hauteur d'épaules et elle est un peu bronzée. Elle est en pleine santé et ça se voit. Avec Kasta, son gros chien blanc, elle vient d'un village connu pour son blé dont elle est partie pour retrouver son grand frère. Si ça vous va, elle peut être la cartographe et la chroniqueuse. O.K. ?

Alain : Je me verrais bien chef et intendant du coup. Désolé, j'avais oublié de le dire.

MJ : Très bien ! On va commencer l'histoire du périple de vos deux voyageurs... C'est parti !

C'est le début de l'automne. Il pleut. Haruka, Lio et Kasta avancent sur une route coupant au travers des herbes sèches et ils contemplent les arbres rougis par l'automne. Il est midi passé.

Alain : L'automne, c'est la saison des champignons. Où est-ce que je peux en trouver des suffisamment beaux pour pouvoir les revendre ?

Chloé : Tu ne vas quand même pas vendre des champignons vénéneux ?

MJ : O.K., vous commencez à vous diriger vers un coin à champignons. À propos, comment se sentent nos deux héros ? Vous me faites un petit test de condition ?

Alain : Euh... Vigueur et esprit, c'est ça ? 3 et 4, ça fait 7.

MJ : Lio marche donc avec entrain...

Chloé : Aargh ! Double 1 !

MJ : Haruka a mal dormi et est toute pâle. Et comme c'est un double 1, tu baisses un attribut d'un cran...

Chloé : Le baisser d'un cran ?

MJ : Oui. Par exemple, l'esprit d'Haruka est de d8. Si on le baisse d'un cran, il passe à d6 pour la journée.

Chloé : O.K., esprit à d6. Super...

MJ : Vous gagnez aussi chacun un point de double 1. À chaque fois que cela arrive, tout le monde en gagne un. Notez-les, ça va vous aider ! Bon, maintenant, on passe au test de déplacement pour voir comment s'est passé le trajet. Vous êtes en *Plaine*, soit une difficulté de 6, et la *Pluie* rajoute +1. Ça fait un total de 7. Pour ce test, c'est vigueur et agilité.

Chloé : Je me souviens d'une mélodie !

MJ : Bonne idée. Tu te souviens de celle de pluie ou celle de la plaine ?

Chloé : Pluie, que j'utilise tout de suite. C'est réussi ! Je chante « *Il pleut bergère* ». +1 pour mes amis ! En revanche, je m'enlève 1 PV...

Alain : Pfft, j'ai rien d'une bergère. Bon, 6 ! Avec la chanson, ça fait 7 ! Merci, c'était vraiment juste !

Chloé : Ça a marché ! J'ai refait 9. Haruka n'a eu aucun problème.

MJ : D'accord. Vous marchez à travers la plaine et, un peu plus loin, la route disparaît sous l'herbe. Allez-vous vous perdre ? Qui est le cartographe ?

Chloé : C'est moi ! Pour être sûre, je lance une *Flèche-boussole*. Ça marche ! 8, c'est une réussite !

MJ : Bon, la chose en forme de panneau indicateur qui est apparue suite au sort d'Haruka indique une direction et commence à s'y diriger.

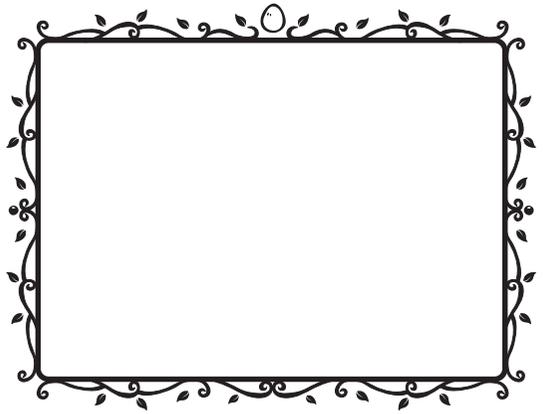
Chloé : On suit madame la flèche !

(suite page 98 du LdB)



RYUU TAMA

Les oeufs des dragons



Fiche de Voyageur

HD	<input type="text"/>	Créé le	<input type="text"/>
----	----------------------	---------	----------------------

Nom	<input type="text"/>			Joueur	<input type="text"/>
Niveau	<input type="text"/>	PX	<input type="text"/>	Sexe	Âge <input type="text"/>
Classe	/			Type	<input type="text"/>

Talents	Attributs utilisés	Effets
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

Arme fav.	<input type="text"/>	Paysage Climat	<input type="text"/>	Objet fétiche	<input type="text"/>
-----------	----------------------	-------------------	----------------------	---------------	----------------------

Couleur représentative et autres signes particuliers

Village natal et raisons du départ

Notes

Attributs	Vigueur d 	Agilité d 	Intelligence d 	Esprit d 
	PV max = VIG × 2		PE max = ESP × 2	
PV	 ⇒	PE	 ⇒	
Cond.	CONDITION : VIG + ESP			Maladresses
		2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 vous êtes en pleine forme : augmentez un attribut !		
Règles de voyage (1) Déplacement : VIG+AGI (2) Orientation : INT+INT (3) Campement : AGI+INT				Initiative AGI + INT



Équipement

(les objets équipés ont un encombrement nul)

Armes		Précision	Dégâts	Résist.	Effets
Protections		Protection	Malus	Résist.	Effets
Vêtements		Effets - Résistance		Effets - Résistance	

Pour les tests de voyage, la difficulté est de [Paysage + Climat]

Paysage	Niv 1 (6)		Niv 2 (8)			Niv 3 (10)			Niv 4 (12)		Niv 5 (14)
	Lande	Plaine	Bois	Colline	Rocaille	Forêt	Marais	Mont.	Désert	Jungle	Haute Mont.
Climat	+1					+3				+5	
	Brume	Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort	Brouillard	Neige	Orage	Ténèbres	Blizzard	Tempête

États

(Si le résultat d'un test de condition est supérieur au niveau d'un état, celui-ci est annulé)

Phys.		Blessé AGI -1			Empoisonné VIG -1			Malade AGI -1, VIG -1
	Psych.		Las ESP -1			Surexcité INT -1		

Équipement

Voyageur

Joueur

Or	Limite d'encombrement	Encombrement
 Po	 VIG + 3 :	

Objet	Prix	Enc	Effets		
Objet	Prix	Enc	Objet	Prix	Enc

Contenants

Contenant	Prix	Enc	Effets

Animaux

Animal	Prix	Effets