

# n route pour Uspahan

# Scépario o initiation à Ryautama

Ryuutama a été récemment publié en France par les éditions Lapin Marteau. Ce scénario d'initiation est prévu pour une durée de convention, environ deux heures.

Ryuu... Quoi?

yuutama est un jeu de rôle japonais situé dans un univers fantastique nourri d'histoires de dragons, de saisons et de quêtes inoubliables. Au milieu d'une nature suscitant un émerveillement permanent, les joueurs y incarnent des voyageurs qui arpentent le monde, principalement mus par leur enthousiasme et la beauté de ce qui les entoure. Il s'agit d'un jeu à l'ambiance positive, drôle et poétique.

## Note de l'auteur

J'ai fait jouer ce scénario deux fois lors du Salon Fantastique 2013 et les joueurs ont été très satisfaits. Il ne faut pas hésiter à les laisser prendre des chemins auxquels nous ne nous sommes pas forcément préparés. En tout cas, préparez-vous à des moments épiques et à rire avec vos joueurs à l'imagination parfois débordante. N'hésitez pas à utiliser le bestiaire lorsque les joueurs veulent chasser, quitte à arranger parfois les règles pour qu'ils puissent se nourrir sans trop de difficultés.

Pour les meneurs de jeu débutant dans cet univers, je tiens à signaler que les joueurs confirmés s'étonneront peut-être de perdre la moitié de leur point de vie lorsqu'ils ne parviennent pas à se déplacer convenablement. Le combat contre les monstres peut être mortel mais des dispositifs de rééquilibrage sont prévus.

# Les éléments utiles et indispensables

Je conseille aux meneurs de jeu de photocopier certaines pages du livre afin d'avoir toujours les renseignements utiles sous les yeux, notamment :

- Les tests de voyage (page 77 et 78)
- Les tests courants (page 72)
- Les règles de combat (pages 88 à 93)
- ► Plusieurs œufs de bataille (juste avant les annexes)
- ▶ Et, bien entendu, les pages 60 (magie du printemps pour la guérisseuse) et 66 (magie de l'hiver pour la marchande) pour que les joueurs concernés puissent avoir accès à leurs sorts.

De plus, il peut être pratique d'accéder rapidement à certaines informations en cours de partie concernant :

- L'équipement (page 44 et suivantes)
- Les états (page 75)

# C'est très simple

À signaler que, comme prévu dans le livre *Ryuutama*, ce scénario utilise des règles simplifiées concernant les armes. De plus, j'ai choisi de ne pas répartir les quatre rôles de chef, d'intendant, de cartographe et de chroniqueur entre les joueurs pour ne pas leur compliquer la tâche. Si vous souhaitez utiliser ces règles, n'oubliez pas d'imprimer les documents correspondants.

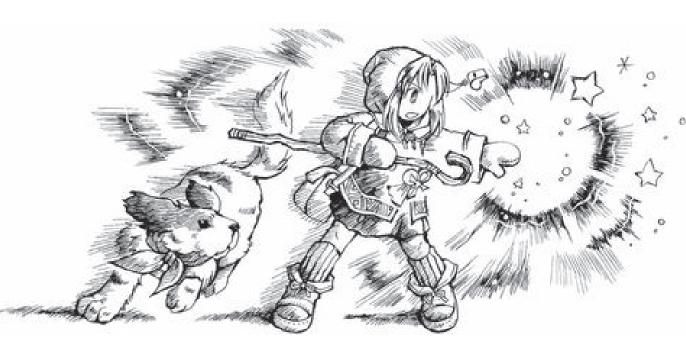
# €t c'est parti!

Il ne vous reste plus qu'à créer votre homme-dragon et à lire le scénario ci-dessous pour commencer à jouer à *Ryuutama* (après avoir lu les règles, bien entendu).

J'espère que ce scénario vous plaira et vous permettra de découvrir et de faire découvrir ce merveilleux jeu de rôle qu'est *Ryuutama*.

MATHILDE LENOIR

ILLUSTRATIONS
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION
DES ÉDITIONS LAPIN MARTEAU



Nom : En route pour Yspahan					Homme-dragon : Elendil		
Typ Voy:	e :	Sais	on :	<u> </u>	Durée : 2 heures		
Étapes	Moment	Climat	Paysage	Dif	Objectif / Trame	Description	
Introduction	J1 matin	Pluie	Plaine	7	Objectif: faire découvrir le test de condition. Trame: après une nuit d'orage, vous vous levez aux aurores pour vous retrouver, comme convenu, sur la place du village Test de condition: Vig + Esp (10 + VS 2) Vous traversez des pâturages et des champs de céréales pendant quelques heures en patau- geant dans la boue. Test de Vigueur + Vigueur: Éviter de tomber malade (Vig + Agi -1 cran)	Il s'agit d'un petit village de fermiers composé de masures en bois et d'étables. Ce matin, cela sent le bois et la terre mouillée. Les gouttes d'eau tombent régulièrement sur le sol avec un bruit de clochettes, formant de larges flaques. Vous êtes rapidement trempés jusqu'aux os.	
Acte 1	J1 matin	Pluie	Plaine	7	Évènement 1 : La traversée du pont Objectif : traverser le pont glissant Trame : vous arrivez maintenant devant une rivière large de 6 mètres, agrémentée d'un pont de fortune. Pour traverser : Test d'Agi + Agi (8) Ceux qui échouent tombent à l'eau et perdent leurs rations.	Un pont rudimentaire fait de rondins de bois a été installé. Il est vraisemblablement rendu glissant par la pluie et la mousse qui se trouve dessus. Asterion et Haruka savent que ce pont a été installé en urgence suite à la dernière crue qui a emporté le précédent pont.	
Acte 1	J1 matin	Pluie	Plaine	<i>L</i>	Évènement 2 : La traversée de la plaine Objectif : faire découvrir les tests de déplacement et d'orientation Trame : vous arrivez à présent dans une immense prairie. Test de déplacement : Vig + Agi Test d'orientation : Int + Int	L'herbe verte est trempée et il n'y a plus de chemin. Une douce fragrance de fleur embaume l'air environnant. Vous passer parfois près de quelques bosquets.	
Acte 1	J1 midi	Beau temps	Plaine	9	Évènement 3 : Pique-nique sous les cerisiers en fleur. Vous pique-niquez à l'ombre des cerisiers en fleur.	Le temps s'éclaircit alors que vous vous rapprochez des cerisiers en fleur et que vous profitez d'un magnifique arc-en-ciel. Les fleurs blanches sentent extrêmement bon et ont un parfum enivrant. Des oiseaux chantent per-chés sur les branches, profitant de l'accalmie. Une légère brise souffle dans vos cheveux.	
Acte 2	J1 aprem	Beau temps	Plaine	9	Évènement 4 : Retrouver la bague de fiançailles perdue.  Après quelques heures de marche, vous arrivez près d'une ferme isolée. Devant un énorme champ comportant des taureaux, une adolescente d'environ 14 ans est assise et semble pleurer.  Si les joueurs lui demandent ce qui lui arrive, elle explique qu'elle a perdu sa bague de fiançailles au milieu du pré et qu'elle a dû le quitter car elle était menacée par l'un des taureaux.  Test Int + Esp : Lucy explique qu'elle craint de se faire gronder par son père si elle ne retrouve pas cette bague. Résultat de 10 ou + => Les joueurs comprennent qu'elle craint son père et qu'il ne s'agira pas seulement d'une dispute.  Si les joueurs se renseignent sur son fiancé, ils apprennent qu'il se nomme Ed, qu'il a une vingtaine d'années et qu'il s'agit du forgeron de la ville d'Istor.  Si les joueurs le lui demandent, sa mère, Lisa, est en train de traire les vaches et son père, Albert, a emmené les moutons dans les pâturages plus à l'ouest.  Fouiller pour retrouver la bague :  Agi + Int (7)	Lucy est une très belle brune aux yeux verts et aux longs cheveux entourés d'un foulard rouge. Elle porte une tenue verte caractéristique des fermières.  La chaumière est en terre, avec un toit de paille. Une étable en bois a été construite perpendiculairement.	

Nom : En route pour Yspahan					Homme-dragon : Elendil		
Type : Voyage			on : temp:	5	Durée : 2 heures	rée : 2 heures	
Étapes	Moment	Climat	Paysage	Dif	Objectif / Trame	Description	
Transition	J1 aprem	Beau temps	Plaine	9	Évènement 5 : Négocier avec le père de Lucy Objectif : confier aux joueurs la mission de traque des meutiers dans le bois perdu pour le lendemain.  Au bout de quelques heures, vous croisez un berger qui promène ses moutons.  Il vous salue et se présente comme étant Albert.  Test de négociation Int + Esp : Il accepte de renoncer à marier sa fille à Ed à condition que vous vous débarrassiez des meutiers du Bois Perdu et que vous convainquiez Ed de renoncer à ce mariage.  En effet, les meutiers dévorent souvent une partie de son troupeau, lorsqu'il cherche à se rendre à Yspahan pour le vendre.  Vous apercevez au loin les hautes chaînes de montagnes dites les « Pics infranchis ».	Le père de Lucy, Albert, est un homme grand, costaud et vêtu d'habits rudimentaires en peaux. Il est brun aux yeux bleus.	
Transition	J1 soir	Beau temps	Mer	9	Évènement 6 : Arrivée à la mer Objectif : faire découvrir les tests de campement Après avoir longé pendant quelques heures une longue chaîne de très hautes montagnes grises, vous arrivez à une dune de sable puis à la mer. Vous êtes arrivés à l'endroit où vous aviez prévu d'établir un campement. Test de campement : Agi + Int. Vous profitez d'un magnifique coucher de soleil. Puis la nuit tombe, laissant place à un superbe ciel étoilé mais sans lune.	Le sable doré est doux et chaud. L'air est salé et humide. L'eau est d'un bleu azur transparent. Elle est froide. La mer est calme. Vous entendez les légers clapotis des vagues et le gris des mouettes. La mer est agrémentée de quelques rochers gris et de coraux. Vous apercevez facilement des tortues de mer, des crabes et des poissons.  Le ciel passe d'un bleu clair au jaune-orangé, quelques nuages rosées longs et fins apparaissent.	



Nom : En route pour Yspahan					Homme-dragon : Elendil	
Type: Saison: Voyage Printemps		S	Durée : 2 heures			
Étapes	Moment	Climat	Paysage	Dif	Objectif / Trame	Description
Acte 2	J2 matin	Couvert	Bois	σ	Évènement 7 : La traversée du Bois perdu Objectif : Chasser les meutiers du Bois perdu Vous vous levez le lendemain matin. Le temps est couvert.  Test de condition : Vig + Esp Test de déplacement : Vig + Agi Vous passez à gauche de la chaîne de montagne en marchant sur le sable mouillé. Vous pénétrez rapidement dans un bois touffu. Si deal avec Albert => Traque : test Agi + Int : découvrir les traces des meutiers Puis test Vig + Int pour pister leur traces. Si pas de deal avec Albert => attaque d'une dizaine de meutiers (Euf de bataille : 5 objets Test d'Init : Agi + Int Se placer dans la zone de front ou dans la zone arrière. Actions de combat (page 90) Meutiers : PV : 9 PE : 4 Init : 5 Condition : 3 Vig : 4 Agi : 4 Int : 2 Esp : 2 Dépouille : Crocs (50 PO) Toucher : D4 + D4 Dégâts : D4 Prot : 0	Forêt de feuillus avec de grands arbres au large tronc marron et aux feuilles d'un vert allant du vert pomme au vert foncé en passant par une couleur émeraude. Vous pouvez apercevoir la lumière filtrant à travers les feuilles.  Une brise légère et froide se glisse entre les pans de vos vêtements.  Vous êtes accompagnés par le doux chant des oiseaux.  Une dizaine de bêtes de la taille d'un petit chacal noir au poil hirsute.  Légendes : Carnivores, ils s'en prennent au bétail mais très rarement à l'homme, bien que des légendes courent sur des meutes de plusieurs dizaines de milliers de meutiers ayant rasé des pays entiers.
Transition	J2 midi	Beau temps	Bois	8	Evènement 8 : Discussion avec Ed et repas à Istor Objectif : Convaincre Ed de renoncer au mariage avec Lucy. Test de négociation Int + Esp : Ed est très amoureux de Lucy mais il peut être convaincu que Lucy ne l'aime pas et qu'elle sera malheureuse s'il l'épouse. Et qu'il se fait avoir par son futur beau-père qui n'en veut qu'à son argent.	Ed est un gaillard d'une vingtaine d'années, grand, musclé, la peau brunie par le feu de la forge et luisante de transpiration. Il est vêtu d'un tablier de cuir noir, typique des forgerons, de bottes en cuir noir, d'un pantalon de toile marron et d'un haut simple et sans manches de la même couleur.
Acte III	J2 aprem	Chaleur	Lande	7	Evènement 9 : La traversée de la lande d'Yspahan Objectif : Montrer l'influence du climat sur la santé des personnages Pendant votre repas à Istor, le temps s'est beaucoup réchauffé. Vous allez devoir traverser la lande d'Yspahan en pleine canicule. Test d'orientation : Int + Int Test pour éviter l'insolation : Vig + Vig	La lande est constituée d'une vaste étendue de terre aride où pousse seulement quelques herbes sèches et de falaises. Çà et là, des os, des cadavres d'animaux des pierres, des décombres et des maisons abandonnées. Légendes : il y a longtemps se trouvait en ce lieu une vaste plaine réservée aux pâturages et aux champ céréaliers, alimentés par une rivière, d'où la création du bourg d'Yspahan. Mais depuis des siècles, le dragon des plaines qui s'y trouvait a été délogé, suite à un combat épique par un dragon des landes. La population rurale a dû fuir vers le bourg d'Yspahan et a contribué à son expansion. Ce bourg est toujours alimenté par une autre rivière partant des montagnes situées plus à l'Est.

Nom : En route pour Yspahan					Homme-dragon : Elendil	
Type : Voyage		Saison : Printemps		3	Durée : 2 heures	
Étapes	Moment	Climat	Paysage	Dif	Objectif / Trame	Description
Transition	J2 fin d'aprem	Beau temps	Colline	8	Évènement 10 : L'ascension de la colline d'Yspahan  Objectif : Faire découvrir progressivement les abords de la ville d'Yspahan.  Bien avant d'arriver à l'immense colline verdoyante qui la soutient, vous apercevez au loin le bourg fortifié d'Yspahan. Et son célèbre aqueduc de pierres blanches qui permet l'évacuation des eaux usées vers le nord du bourg.  Test de déplacement : Vig + Agi	La pente est assez ardue à monter car elle est raide et qu'il n'y a pas de routes. Elle est constituée de prairies à l'herbe vert foncé, agrémentées de champs de fleurs.  Le temps s'est rafraîchi, ce qui est particulièrement agréable.  Beaucoup de personnes de toutes conditions montent dans la même direction que vous, à pied, en chariot ou à cheval.
Dénouement	J2 début de soirée	Beau temps	Colline	8	Évènement 11 : Découverte de la ville d'Yspahan Les armoiries du Comte (une main d'argent, paume vers le haut, sur fond d'azur) côtoient celles de sa fiancée (une licorne d'argent sur fond de sinople) sur les remparts. Conclusion : Le coucher de soleil baigne l'herbe de la colline dans une douce lumière tandis que les rares nuages terminent de se disperser dans le ciel.	Bourg fortifié de 2000 habitants, foire et préparation du mariage du comte Robert d'Yspahan et Lise d'Alamba. Très animé, très coloré. Grands bâtiments avec des pierres blanches. Ce qui vous frappe en premier ce sont les bruits (palabres de marchands et des voyageurs, musiciens de rues) et les odeurs enivrantes des diverses épices. Puis rapidement, vous cédez au sentiment d'euphorie qui baigne la ville. On trouve de tout dans cette foire. Au sommet de la colline, vous admirez l'immense château fortifié en pierres blanches du Comte. Une annexe du château sert de tribunal pour la population.

# Uspahan

Après avoir passé le pontlevis, surplombant les douves pleines d'eau et les murailles, vous arrivez sur la route principale qui accueille les étals des marchands. Au milieu de l'ascension menant au château, se trouve grande place, une agrémentée d'une fontaine en marbre avec une auberge de chaque côté. Des

fanions de toutes les couleurs bordent le bord de la route. De nombreuses ruelles partent de la route, en direction de différents quartiers.

Sur l'autre flanc de la colline, au nord-est se trouve le quartier noble avec des bouquinistes, des scribes, des bijoutiers, des banquiers... Au sud-est se trouve le quartier religieux celui des guérisseurs mais aussi le quartier militaire et milicien, avec des écuries et des vendeurs de chevaux.

Au nord-ouest, il y a les bas-fonds, les quartiers malfamés, les voleurs, les mendiants, les prostituées et les proxénètes. C'est aussi là que se trouvent les tanneurs et des teinturiers qui bénéficient de l'ouverture nord de la muraille sur les douves. On y trouve également les croque-morts.

Au sud-ouest, on trouve le quartier des fermiers et des artisans : forgeron, armurier, charpentier, cordonnier, artistes de rue, boucher, poissonnier, boulanger.

Au sud, la muraille est ouverte sur un port de pêche, grâce à la rivière qui constitue les douves.

### Tables de découvertes

Bestiaire, plantes et roches trouvables en chemin				
Partout	Œuf qui marche (niveau 1)	P133		
Plaine, Lande	Fourmi géante (niveau 2)	P134		
Plaine, Colline, Bois	Pégase (niveau 3)	P136		
Plaine, Lande, Désert	Très grand géocoucou (niveau 3)	P136		
Partout	Chien fidèle (niveau 4)	P136		
Plaine	Griffon (niveau 4)	P137		
Mer	Génisse de mer (niveau 6)	P139		
Bois	Aubergine symbiote (niveau 3)	P140		
Plaine, Bois, Colline	Rose tyran (niveau 3)	P141		
Plaine, Bois, Lande	Rafflésia charmante (niveau 4)	P141		
Tous	Crystal symphonique (niveau 3)	P144		
Tous	Métal-étoile (niveau 3)	P144		
Lande	Mangeroche (niveau 4)	P144		

Herbes de soins trouvables en chemin				
Plaine	Pomme du couchant (niveau 1)	P52		
Lande	Volubilis couronné (niveau 1)	P52		
Bois	Laque de l'ogre (niveau 2)	P52		
Colline	Campanule de rosée (niveau 2)	P53		

## seuilles des personnages

# Chassear : Ostérion, L'intrépioe (homme, La trentaine)

- Description: Asterion est un homme costaud aux traits durs et au visage buriné par le soleil, encadré par de longs cheveux noirs hirsutes. Ses yeux noirs perçants lui donnent un côté un peu inquiétant. Parlant peu, il est reconnaissable à ses habits marrons. Il est accompagné d'un chien de chasse fidèle et affectueux.
- Objet fétiche : chaussures de marche solides de seconde main transmises de génération en génération dans la famille.
- Historique : Originaire du village de Kim, Astérion aime les armes solides et ringardes. La foire d'Yspahan, organisée à l'occasion du mariage du comte de ce bourg et de la fille du comte d'Alamba (ville située plus au nord) lui donne-

ra sûrement l'occasion de renouveler son équipement. C'est pourquoi, il a décidé de se joindre à Haruka, la guérisseuse du village, à Sakura, une marchande de passage et à Kaska, un ménestrel, pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à 2 jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil, déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante.

• **Profil**: 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.

Attributs	Points de vie, Points d'energie, Equipement
Agilité : 6	<b>PV</b> : 16
Esprit : 4	PE:8
Intelligence : 8	Arc de chasse : Toucher : Vig+Agi +1.
Dégâts : Vig+1	
<b>Épée longue</b> : Toucher : Vig+Agi +1.	
Dégâts : Vig+1	
Vigueur : 6	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations

#### 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.

• **Conditions** : Avant le test de campement. 1 fois par jour.

Attributs : Agi + Int. Difficulté : 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.

• Conditions : Avoir accès à la dépouille d'un monstre.

• Attributs : Agi + Int.

• Difficulté : 2 x le niveau du monstre

#### Traque

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

• **Conditions** : Avoir découvert les traces d'un monstre

Attributs: Vig + Int.
Difficulté: Paysage
Type: Attaque
Endurance: +4 PV

• **Puissance** : +1 aux dégâts

• Entraînement : +1 arme favorite

# Daérissease : Daraka, La sage (femme, La cinquantaine)

- Description: Harulka est une femme âgée aux longs cheveux blancs tressés en une natte et aux yeux gris. Sa peau est très pâle. Mystérieuse, elle s'habille souvent en gris et est réputée comme étant à la fois proche de la nature et très cultivée dans son domaine. Elle est accompagnée d'une chouette grise mignonne et têtue.
- Objet fétiche : Cahier en cuir ringard, contenant les sorts que sa mère lui a appris, les herbes utiles. Elle le complète au fur et à mesure de ses voyages.
- Historique : Originaire de Kim, elle a rêvé d'un dragon vert qui lui soufflait dessus, la faisant voler jusqu'à une ville inconnue où elle rencontra un maître guérisseur et un apprenti. Sa mère était guérisseuse mais ne lui a transmis son savoir magique que récemment, sur son lit de mort. Ne souhaitant pas reproduire la même erreur, Haruka veut trouver un apprenti pour avoir le temps de le former. Par ailleurs, elle estime qu'il lui sera plus aisé de progresser avec l'aide d'un maître. C'est pourquoi, elle a décidé de se joindre à Astérion, un chasseur du village, à Sakura, une marchande de passage et à Kaska, un ménestrel, pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à deux jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil, déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante.
- **Profil** : 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.

Attributs	Points de vie, Points d'energie, Equipement
Agilité : 4	<b>PV</b> : 12
Esprit: 8	PE: 20
Intelligence : 6	<b>Bâton</b> : Toucher : Vig+Agi. Dégâts : Vig
Vigueur : 6	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations

#### Élixir miracle

Grâce à des remèdes de leur fabrication, les guérisseurs peuvent soulager temporairement un état dont souffre un personnage, voire 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 est réduite à 0 ou moins. Un personnage ne peut bénéficier d'un élixir miracle qu'une fois par jour.

• **Conditions** : La cible subit un état et n'a pas reçu d'élixir aujourd'hui

• Attributs : Esp + Int.

• Difficulté : 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. Les herbes ganent en un jour mais peuvent être conservées une semaine dans une bouteille d'herboriste.

• **Conditions** : Après le test de condition. Une fois par jour.

Attributs : Vig + Int. Difficulté : Paysage

#### Soins

Les guérisseurs utilisent des plantes et de l'eau afin de créer de puissants remèdes pour leur 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** : Dépenser une unité d'herbes de soins et une unité d'eau.
- Attributs : Esp + Int ou Int (combat)
- **Difficulté** : Réussite automatique.

Type : MagieVolonté : +4 PE

# Grimoire : accès aux sorts de magie rituelle

- Imposition des mains : Coût : 4 PE, Durée : instantané, Cible : 1 personne, Portée : contact. La cible regagne autant de PV que le résultat d'un dé correspondant à l'esprit du magicien.
- Flèche boussole : Coût : 4 PE, Durée : 12 heures, Portée : contact. +1 aux tests d'orientation. Lié aux saisons : Accès à la magie des saisons (hiver)

## Darchapoe o'étoffe : Sakara, la fiancée (jeune aoolescente)

• Description : Sakura est une jeune et belle adolescente, aux longs cheveux blonds aux yeux bleu azur et à la peau blanche. Elle s'habille souvent en jaune mais plus que cette couleur chatoyante, c'est sa beauté qui attire les regards. Elle est souvent courtisée et sait jouer de ses atouts pour séduire. Elle aime les bijoux et le luxe en général. Elle s'est amourachée d'un jeune homme du nom d'Irr et son riche père s'est empressé de la fiancer, afin d'éviter qu'elle ne se laisse séduire par quelque malhonnête homme. Beauté glaciale, elle joue avec les gens sans avoir conscience des conséquences de son comportement. Mais pour la première fois de sa vie, son cœur a commencé à se réchauffer au contact d'Irr. Elle possède un chat roux bruyant et câlin, d'un cheval de trait blanc entraîné et bruyant (qui transporte les étoffes) et d'un cheval noir malin (qui lui sert de monture).

- **Objet fétiche** : une belle bague avec une pierre rouge, offerte par son fiancé.
- Historique : Sakura adore les pierres précieuses jaunes, particulièrement rares au demeurant. C'est dans le but d'en trouver et pour vendre des étoffes qu'elle a décidé de se joindre à Astérion, un chasseur du village de Kim, à Haruka, une guérisseuse du même village et à Kaska, un ménestrel, pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à deux jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil, déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante. Commerçants itinérants échangeant des produits venant de partout contre menue monnaie, ils savent toujours dénicher ou provoquer les bonnes affaires.

Attributs	Points de vie, Points d'en- ergie, Équipement
Agilité : 4	PV:8
Esprit: 8	PE: 20
Intelligence : 8	<b>Poignard</b> : Toucher : Vig+Agi. Dégâts : Vig
Vigueur : 4	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations
Nécessaire d'intendance	Animal de bât, tonneau, caisse, nécessaire de cuisine et à lessive, trois torches, 1 briquet, savon, tente

#### 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...

- **Conditions** : Négocier au moins 4 objets du même type.
- Attributs : Esp + Int.
- Difficulté :

Résul- tat	6-7	8-9	10-13	14-17	18 et +
Varia- tion	10%	20%	40%	60%	80%

#### 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.

#### 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).
- Type : MagieVolonté : +4 PE

# Grimoire : accès aux sorts de magie rituelle

- Cloche d'alarme : Coût : 4 PE, Durée : 12 heures, Cible : zone de 10 m, portée : contact. 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.
- Éclatante pureté du cristal : Coût : 2 PE, Durée : 12 heures, Cible : 1 objet, Portée : Contact. 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. Lié aux saisons : Accès à la magie des saisons (hiver)

# Pénestrel : Kaska, Le rossignol (jeune bomme, La vingtaine)

- Description : Kaska est souvent habillé en orange, ce qui lui va très bien car il est roux, les cheveux courts, et a des yeux marrons. Il a le teint légèrement halé et est souvent joyeux, séduisant et séducteur. Il est toujours accompagné d'une mule grise têtue et mignonne.
- **Objet fétiche** : flûte en bois offerte par son père.
- **Historique** : Mis à part les instruments de musique, Kaska affectionne tout particulièrement les chapeaux mignons et ringards. Il espère en trouver au bourg d'Yspahan, lors de la foire et être engagé au château pour le mariage du Comte d'Yspahan et de la fille du Comte d'Alamba, bourg situé plus au nord. C'est pourquoi, il a décidé de se joindre à Astérion, un chasseur, à Haruka, la guérisseuse du village et à Sakura, une marchande de passage pour se rendre au bourg d'Yspahan, situé à deux jours de marche. Au programme, lever aux aurores, pique-nique sous les cerisiers en fleurs, campement le soir au bord de la mer pour profiter du coucher de soleil,

déjeuner à l'auberge du village d'Ystor et arrivée le soir à la ville d'Yspahan situé sur une colline verdoyante. 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.

Attributs	Points de vie, Points d'en- ergie, Équipement
Agilité : 4	<b>PV</b> : 12
Esprit : 6	PE: 12
Intelligence : 8	<b>Dague</b> : Toucher : Vig+Agi. Dégâts : Vig
Vigueur : 6	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outres, 2 rations

#### Légendes

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

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

#### Mélodies

Les ménestrels savent se servir de leur musique pour exalter leur 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.

- Effet : Tous les compagnons du personnage bénéficient d'un bonus de +1 au test suivant l'utilisation de la mélodie.
- **Conditions** : Être dans le paysage ou le climat de la mélodie. Dépenser 1 PV.

Attributs : Agi + Esp. Difficulté : Paysage

#### Voyage

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...).

• Type : Technique

#### Précision

En se concentrant et en y consacrant l'essentiel de son énergie, un personnage peut augmenter ses chances de réussir une action particulièrement importante. Le joueur doit le préciser juste avant un test. Il n'est pas possible de se concentrer pour un test de condition, d'initiative ou de dégâts. Le joueur doit alors dépenser la moitié de ses PE actuels et / ou un point de maladresse.

• **Effet** : +2 sur les tests de concentration

 Vitesse: +1 à l'initiative
 Bagages: +3 à la limite d'encombrement

MATHILDE LENOIR

ILLUSTRATIONS
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION
DES ÉDITIONS LAPIN MARTEAU

