

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons

Fiche de Voyageur Shen Ru

Classe	Guérisseuse	Type	Attaque
--------	-------------	------	---------

Talents	Attributs utilisés	Effets
<i>Elixir Miracle</i>	<i>int + esp</i>	<i>annule un état pour une heure et baisse sa difficulté de 1 (1 par jour par personnage)</i>
<i>Herboriste</i>	<i>int + vig</i>	<i>trouve 1 unité d'herbe de soin (1 fois par jour)</i>
<i>Soin</i> <i>Hors combat : int + esp</i> <i>En combat : int</i>		<i>le compagnon ciblé récupère autant de PV que le résultat du test (nécessite herbe et eau)</i>

Attributs	Vigueur d 6 	Agilité d 6 	Intelligence d 6 	Esprit d 6 
PV	PV max = VIG × 2  16 ⇒		PE max = ESP × 2 PE  12 ⇒	
Condition et Etat	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 !			
	 Blessé AGI -1		 Empoisonné VIG -1	 Malade AGI -1, VIG -1
	 Las ESP -1		 Surexcité INT -1	 Choc ESP -1, INT -1

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



Équipement

Armes	<i>Arc</i>	<i>agi+int-2</i>	Dégâts <i>agi+1</i>	Résist.	Effets <i>à distance</i> <i>se tient à 2 mains</i>
	<i>Couteau</i>	<i>agi+int+1</i>	<i>int</i>		
Protections			Malus	Résist.	Effets

<i>Apparence</i> <i>De longs cheveux bruns et lisses</i> <i>Silhouette et attitude élégante</i>	Couleur fav.	Or
	Objet fétiche	Un foulard de soie du palais
	Arme fav.	Arc et Couteau

Biographie
 Shen a grandi et a été élevé au sein du Palais des Roses d'Or.
 Elle y a appris l'art de la guérison mais aussi du combat.
 À 35 ans, après des années au service des nobles dames, elle débute son voyage.
 Dans 2 ans, jour pour jour, elle se doit d'être de retour au palais.



Équipement

(Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or	Limite d'encombrement	Encombrement
 500 Po	 VIG+3 9	

Objet, Encombrement, Effet

1 grand sac à dos pouvant contenir 10 objets (beau ; encombrement 3) :

- 1 coupe-vent (mignon ; +1 contre le vent)
- 1 parapluie/ombrelle (beau ; +1 contre la pluie ou la chaleur)
- 1 parfum
- 2 rations
- 1 sac de couchage
- 1 bouteille d'herboriste (encombrement : 3 ; capacité : 10 herbes) :

3 Pommes du couchant (+2PV)

1 outre d'eau

Armes : 1 arc ; 1 couteau (beau)



Animaux

En voyage				
Initiative AGI+INT	Déplacement AGI+VIG	Orientation INT+INT	Campement AGI+INT	Magie INT+ESP

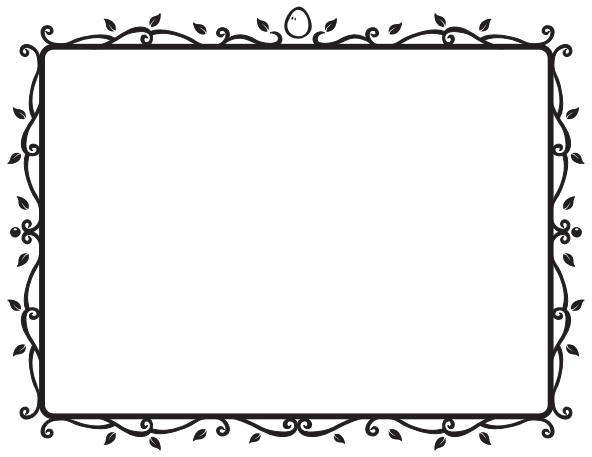
(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons

Fiche de Voyageur

Ajang Coeur-Courage



Classe	Noble	Type	Magie (été)
--------	-------	------	-------------

Talents	Attributs utilisés	Effets
Erudition	int+int	Vous avez des connaissances précises sur le sujet évoqué
Etiquette	agi+int	Influence positive sur les PNJ de haut milieu social
Escrime		+1 test d'att. pour toucher (déjà répercuté sur la fiche)

Attributs	Vigueur d6 	Agilité d4 	Intelligence d8 	Esprit d6 
PV	PV max = VIG × 2  12 ⇒		PE max = ESP × 2 PE  12 ⇒	
Condition et Etat	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 !			
	 Blessé AGI -1		 Empoisonné VIG -1	 Malade AGI -1, VIG -1
	 Las ESP -1		 Surexcité INT -1	 Choc ESP -1, INT -1

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

Équipement

Armes	Epee	vig+agi +2	Dégâts vig	Résist.	Effets
Protections	Armure m.	2	Malus -1 déplacement	Résist.	Effets

<i>Apparence</i> Sa carrure et son regard perçant renforce la prestance de son rang.	Couleur fav.	Gris
	Objet fétiche	Écaille d'un dragon de la jungle
	Arme fav.	Épée
<i>Biographie</i> "La tradition de mon Royaume veut qu'avant d'accéder au trône le prince récolte 4 écailles de dragons : 1 de la jungle, 1 de la neige, 1 des océans, 1 du vent. Je suis parti accomplir mon devoir mais des compagnons de voyage peut recomandables m'ont volé, me laissant sans le sous pour le reste de mon périple."		



Équipement (Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or	Limite d'encombrement		Encombrement
3 Po	VIG+3	II	

Objet, Encombrement, Effet

1 sacoché (capacité 3) :

- 2 rations
- 1 écaille de dragon de la jungle dans un écrin

- 1 cape en fourrure (+1 contre le froid)
- 1 excellent sac de couchage (+1 test de condition)
- 1 outre d'eau

Équipé :

- 1 excellente épée (+1 pour toucher; déjà répercuté sur la fiche)
- 1 belle armure (Protection : 2 ; Malus : -1 test dépl., 5 enc.)



Animaux

En voyage				
Initiative AGI+INT	Déplacement AGI+VIG	Orientation INT+INT	Campement AGI+INT	Magie INT+ESP

(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)



Magie Rituelle

Débutant

Niveaux 1 à 3

Deux nouveaux sorts à chaque montée de niveau

Magie brute

Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Bénédiction de la main rouge	4	6 tours	1 personne	proche
<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>				
Cloche d'alarme	4	12 heures	zone (10 m)	contact
<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>				
Éclatante pureté du cristal	2	12 heures	1 objet	contact
<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>				
Flèche-boussole	4	12 heures	-	contact
<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>				
Imposition des mains	4	instantanée	1 personne	contact
<i>Ce sort accélère momentanément la guérison naturelle de sa cible. La cible regagne autant de PV que le résultat du dé correspondant à l'ESP du magicien.</i>				
Météore magique	4	instantanée	1 personne	loin
<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 du dé correspondant à l'ESP du magicien.</i>				

Magie cérémonielle

Dressage	10	12 heures	7 animaux ou moins	à vue
<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 du dé correspondant à l'ESP du magicien.</i>				
Extase gustative	10	1 heure	nourriture	contact
<i>Ce sort affecte une quantité de nourriture conservée équivalant au résultat du 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>				
Sphère de protection	10	12 heures	1 personne	contact
<i>Une barrière sphérique de lumière bleue apparaît autour de la cible. Les capacités spéciales des monstres et les attaques magiques lui font désormais trois points de dégâts de moins.</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 comme un orage un soir d'été : elle est directe et ne prend aucun détour.

Débutant

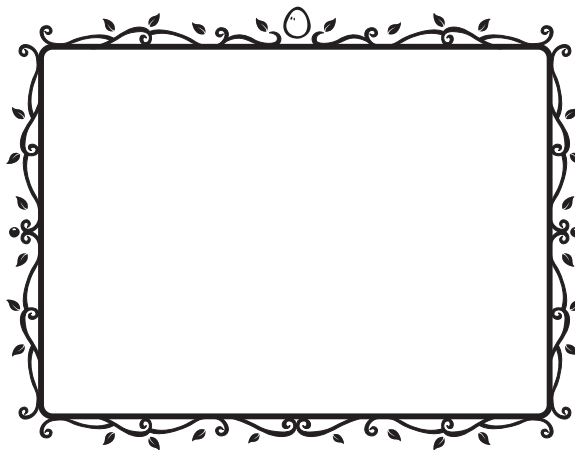


Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Le chœur dissonant 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 dissonant 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>				

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons



Fiche de Voyageur

Mata "Loup du soleil couchant"

Classe	Ermite	Type	Technique (Concentration+2)
--------	--------	------	-----------------------------

Talents	Attributs utilisés	Effets
Mystères	INT + INT	Quand les autres PJ ont échoué à obtenir des infos, l'ermite a un bonus de +1 par échec pour les obtenir
Métamorphose	Paysage : bois	L'ermite peut se métamorphoser en un animal des bois. Coût : la moitié de la condition
Chasse	AGI + INT - 1	Le personnage sait chasser les animaux sauvages et peut en nourrir ses compagnons.

Attributs	Vigueur d6		Agilité d8		Intelligence d6		Esprit d4	
	PV max = VIG × 2				PE max = ESP × 2			
PV		12 ⇒			PE		8 ⇒	
Condition et Etat	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 !						
		Blessé AGI -1			Empoisonné VIG -1			Malade AGI -1, VIG -1
		Las ESP -1			Surexcité INT -1			Choc ESP -1, INT -1

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



Équipement

Armes	Katana	VIG + AGI	Dégâts VIG	Résist.	Effets
Protections			Malus	Résist.	Effets

<i>Apparence</i> <i>Grand et mince</i> <i>Des cheveux mi-longs le plus souvent attachés</i> <i>Des grigris en guise de bijoux</i>	Couleur fav.	<i>Gris</i>
	Objet fétiche	<i>Un bracelet de perles rouge</i>
	Arme fav.	<i>Katana</i>
<i>Biographie</i> <i>"Nul n'échappe à la volonté des dragons"</i> <i>C'est ce que je me suis dit quand l'appel du voyage s'est fait sentir, plus fort que les pattes d'un ours, plus brûlant que les pierres des montagnes noires au soleil. Je suis parti en suivant les oiseaux migrateurs et, comme eux, j'ai fait le choix de me regrouper avec d'autres êtres de mon espèce pour affronter les dangers de la route.</i>		



Équipement (Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or	Limite d'encombrement	Encombrement
 265 Po	 VIG+3 12	

Objet, Encombrement, Effet

1 sac à dos pouvant contenir 5 objets (occasion - encombrement 3) :

- 1 cape de fourrure : +1 contre le froid (ringard - encombrement : 3)
- 1 ration
- 1 corde de 10m

1 sac de ceinture pouvant contenir 2 petits objets (encombrement : 1)

- 1 briquet
- 1 nourriture pour animaux

1 sac de couchage
1 outre d'eau

Armes :
1 katana



Animaux

+1 à l'initiative
(technique)

Initiative
AGI+INT

Déplacement
AGI+VIG

Orientation
INT+INT

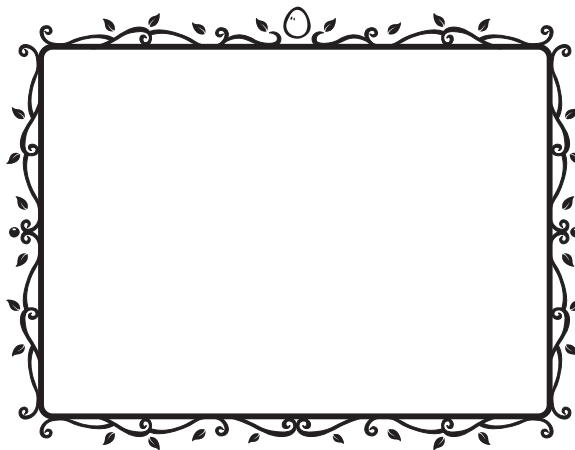
Campement
AGI+INT

Magie
INT+ESP

(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons



Fiche de Voyageur

Hector (gobmiaou !)

Classe	Navigateur (gobmiaou !)	Type	Attaque (gobmiaou !)
--------	-------------------------	------	----------------------

Talents	Attributs utilisés	Effets
Boit-sans-soif		Si je bois de l'alcool la veille, je suis considéré comme en pleine forme à partir de 9 !
Navigation		+2 au test d'orientation
Réparation	VIG+INT	Je sais réparer tout type d'objets. Coût : 10% du prix de l'objet

Attributs	Vigueur d4 	Agilité d8 	Intelligence d4 	Esprit d6 
PV	PV max = VIG × 2  12 ⇒		PE	PE max = ESP × 2  12 ⇒
Condition et Etat	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 !			
	 Blessé AGI -1		 Empoisonné VIG -1	 Malade AGI -1, VIG -1
	 Las ESP -1		 Surexcité INT -1	 Choc ESP -1, INT -1

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

Équipement

Armes	Trident	VIG+AGI	Dégâts VIG+2	Résist.	Effets Se tient à 2 pattes
	Crochet	INT+AGI+1	INT		S'envole en cas de touche inf. ou égal 4
Protections	Bouclier	défense 7	Malus	Résist.	Effets Léger : se tient à 1 patte

Apparence

Les gob-chatons ne sont pas les petits des gobelins-chats ! On n'est même pas de la même espèce ! Comment les humains peuvent-ils encore nous confondre ? Gobmiaou !

1m, 18kg, pelage blanc et brun

Couleur fav.	Noir
Objet fétiche	Une écaille de poisson lumineuse trop joli !
Arme fav.	Trident et Crochet

Biographie

Patte-De-Tempête ! Les Moustaches aux 1000 Morts ! Les Larmes de la Nuit ! C'est ainsi que l'on parlait du Capitaine Griffes-Sang.

Moi, je n'étais que son laquet et lorsque je me suis épris de sa fille, il m'a jeté par dessus bord. Je ne dois mon salut qu'à un pauvre pêcheur qui pensait avoir attrapé un gros thon. Quel déception quand il vit que c'était MOI. Gobmiaou !

Équipement

(Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or	Limite d'encombrement	Encombrement
47 Po	VIG+3 10	

Objet, Encombrement, Effet
Un gros sac à dos pouvant contenir 10 objets (encombrement 3) : - 2 rations et couverts - 1 tisane (condition du lendemain ne peut être inférieure à 6) - 2 bouteilles d'alcool - 1 oreiller - 1 outre d'eau - 1 jolie écaille de poisson lumineuse Armes et Armements : - 1 Trident (occasion) - 1 Crochet de pirate (occasion) - 1 Bouclier en bois (occasion ; encombrement : 3)

Nous les Gob-chatons, on peut faire tout ça :

- Chat-pot : on porte un beau chat-pot et on met des objets dedans ! Gobmiaou !
- Printemps : +1 au test de condition et d'initiative au printemps. Gobmiaou !
- Yeux de chats : on arrive à voir (un peu) dans le noir ! Gobmiaou !
- Odorat : parfois ça sent bon et parfois ça pue ! Gobmiaou !

En voyage				
Initiative AGI+INT	Déplacement AGI+VIG	Orientation INT+INT	Campement AGI+INT	Magie INT+ESP

(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)

Ryuu Tama

Les oeufs des dragons

Fiche de Voyageur

Elias Walter

Classe	Ménestrel	Type	Magie (printemps)
--------	-----------	------	-------------------

Talents	Attributs utilisés	Effets
Légendes	INT + INT	Peut obtenir des informations sur un sujet grâce à la connaissance de légendes ou de chansons.
Mélodie	AGI + ESP	Bonus de +1 au test suivant pour les compagnons Coûte 1 PV au ménestrel
Voyage	--	Bonus de +1 sur tous les tests de voyage (déplacement, orientation, campement)

Attributs	Vigueur d4 	Agilité d4 	Intelligence d8 	Esprit d8 
PV	PV max = VIG × 2  8 ⇒		PE max = ESP × 2 PE  20 ⇒	
Condition et Etat	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 !			
	 Blessé AGI -1		 Empoisonné VIG -1	 Malade AGI -1, VIG -1
	 Las ESP -1		 Surexcité INT -1	 Choc ESP -1, INT -1

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



Équipement

Armes	Estoc	VIG + AGI	Dégâts VIG - 1	Résist.	Effets Illusion : +1 pour toucher au 1er coup
Protections			Malus	Résist.	Effets

Apparence Elias Walter n'est pas discret avec ses gants blancs, sa veste noire, son pantalon rouge et ses chaussures jaunes. Pendant ses spectacles, il orne ses cheveux d'un serre-tête à oreilles de souris.

Couleur fav.

Rouge

Objet fétiche

Un serre-tête à oreilles de souris

Arme fav.

Estoc

Biographie

Elias vient de la grande cité de Demissouri qu'il a quitté pour parcourir le monde et apporter la joie à chacun, à travers ses spectacles (moyennant finance). C'est une personne toujours enjouée qui pense que chaque histoire mérite son happy ending.



Équipement

(Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or

Limite d'encombrement

Encombrement



300 Po



VIG+3

7

Objet, Encombrement, Effet

1 grand sac pouvant contenir 10 objets (encombrement : 3) :

- 1 serre-tête à oreilles de souris de haute qualité
- 5 serre-têtes à oreilles de souris de basse qualité (à vendre, 100 Po chacun)
- 1 plume d'écriture
- 1 cahier en cuir
- 1 outre d'eau
- 1 ration avec couvert

1 sac de couchage

Arme :

1 estoc dissimulée sous forme de canne de spectacle



Animaux

Une petite souris nommée tout simplement "Souris".

Initiative
AGI+INT

Déplacement
AGI+VIG

Orientation
INT+INT

Campement
AGI+INT

Magie
INT+ESP

(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)

Magie Rituelle

Débutant

Niveaux 1 à 3

Deux nouveaux sorts à chaque montée de niveau

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Bénédiction de la main rouge	4	6 tours	1 personne	proche
	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.				
	Cloche d'alarme	4	12 heures	zone (10 m)	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. Sort recommandé pour les débutants.				
	Éclatante pureté du cristal	2	12 heures	1 objet	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.				
Magie cérémonielle	Flèche-boussole	4	12 heures	-	contact
	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.				
	Imposition des mains	4	instantanée	1 personne	contact
	Ce sort accélère momentanément la guérison naturelle de sa cible. La cible regagne autant de PV que le résultat du dé correspondant à l'ESP du magicien.				
	Météore magique	4	instantanée	1 personne	loin
	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 du dé correspondant à l'ESP du magicien.				
	Dressage	10	12 heures	7 animaux ou moins	à vue
	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 du dé correspondant à l'ESP du magicien.				
	Extase gustative	10	1 heure	nourriture	contact
	Ce sort affecte une quantité de nourriture conservée équivalant au résultat du 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.				
	Sphère de protection	10	12 heures	1 personne	contact
	Une barrière sphérique de lumière bleue apparaît autour de la cible. Les capacités spéciales des monstres et les attaques magiques lui font désormais trois points de dégâts de moins.				



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 qui nous sortent doucement de la saison froide. Elle a le pouvoir de réconforter les gens et de leur redonner de l'énergie.

Débutant



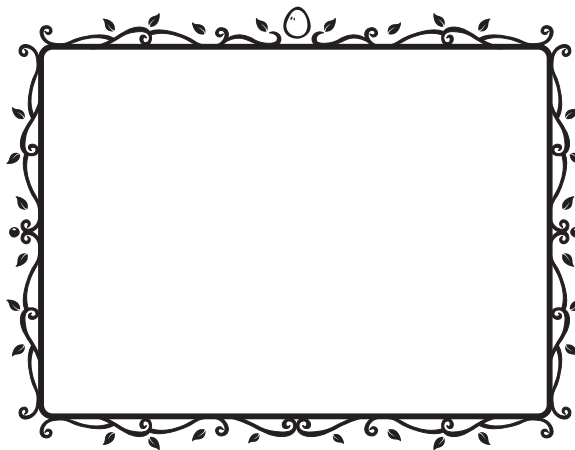
Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	Floraison spontanée	2	1 jour	1 lieu	contact
	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 lieu adapté et bénéficie d'assez de soins, elle se développe exactement comme une fleur normale.				
	Lève-toi et marche	2	instantanée	zone	proche
Magie brute	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.				
	Soins améliorés	2	instantanée	1 personne	contact
Magie cérémonielle	Ce sort se lance en même temps qu'Imposition des mains, dont il renforce la puissance en rendant d6 PV supplémentaires. Il ne peut être lancé seul. Un seul test de magie est nécessaire pour les deux sorts.				
	Petite beauté	4	1 jour	1 personne	contact
Magie cérémonielle	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 dernier ne peut être utilisé pour se déguiser ou ne pas être reconnu.				

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons

Fiche de Voyageur Driyak



Classe	Ermite	Type	Technique (Concentration+2)
--------	--------	------	--------------------------------

Talents	Attributs utilisés	Effets
Mystères	INT + INT + 1	Si tout le monde échoue à obtenir des infos, bonus de +1 pour les obtenir
Métamorphose	Paysage : rivière	Métamorphose en un animal vivant dans ou près des rivières - Coût : la moitié de la condition
Soin	Hors combat : ESP + INT - 1 En combat : INT - 1	Nécessite herbes de soin et eau - Le perso ciblé reçoit autant de PV que le résultat du test

Attributs	Vigueur d6 	Agilité d6 	Intelligence d6 	Esprit d6 
PV	PV max = VIG × 2  12 ⇒		PE max = ESP × 2 PE  12 ⇒	
Condition et Etat	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 !			
	 Blessé AGI -1		 Empoisonné VIG -1	 Malade AGI -1, VIG -1
	 Las ESP -1		 Surexcité INT -1	 Choc ESP -1, INT -1

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



Équipement

Armes	Griffes	VIG+AGI+1	Dégâts INT-1	Résist.	Effets
Protections			Malus	Résist.	Effets

Apparence

Bien que petit, Driak attire l'attention avec ses yeux rouges, ses cheveux blancs et ses cornes.
Son corps a été recouvert de tatouages après sa désignation comme Ermite.

Couleur fav.	Jaune or
Objet fétiche	Des (fausses) cornes de Dragon Noir
Arme fav.	Griffes de métal

Biographie

"Les gens de la ville racontent que les habitants de mon village sont maudits. Folklore? Discrimination? ou réalité? Moi-même je ne sais plus vraiment... Nos traditions intriguent, comme celle de l'offrande au Dragon noir, où j'ai été désigné comme Ermite, devant quitter le village et mes proches durant 101 cycles lunaires et 1 nuit."

Équipement

(Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or	Limite d'encombrement		Encombrement
145 Po	VIG+3	12	

Objet, Encombrement, Effet
1 grand sac à dos lugubre pouvant contenir 10 objets (encombrement 3) : - 1 grigri de protection du village - 1 paire de cornes de Dragon noir taillées en bois - 3 rations - 1 outre d'eau - 1 sac de couchage - 1 briquet - 1 torche - 1 bouteille d'herboristerie (enc. 3 : contient max 10 plantes) : 2 pommes du couchant (+2PV) 1 paume du géant (annule dégats test déplacement) 1 laque de l'ogre (poison +2 dégats à la lame/pointe enduite) Arme : 1 griffe en métal

Animaux

+1 à l'initiative (technique)

En voyage				
Initiative AGI+INT	Déplacement AGI+VIG	Orientation INT+INT	Campement AGI+INT	Magie INT+ESP

(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)

RYUU TAMA

Les oeufs des dragons

Fiche de Voyageur
Caroline Blenssey

Classe	Fermière	Type	Magie (automne)
--------	----------	------	-----------------

Talents	Attributs utilisés	Effets
Dressage		peut avoir 3 animaux, auto-gérés en eau et nourriture
Robuste		+1 test de condition +3 limite d'équipement
Herboriste	vig + int - 1	trouve 1 unité d'herbe de soin (1 fois par jour)

Attributs	Vigueur d6 	Agilité d4 	Intelligence d6 	Esprit d8 
PV	PV max = VIG × 2  12 ⇒		PE max = ESP × 2 PE  20 ⇒	
Condition et Etat	CONDITION : VIG + ESP +1 (robuste)			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 !			
	 Blessé AGI -1	 Empoisonné VIG -1	 Malade AGI -1, VIG -1	
	 Las ESP -1	 Surexcité INT -1	 Choc ESP -1, INT -1	

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

Équipement

Armes	Hache de bucheron	vig+vig-1	Dégâts vig	Résist.	Effets se tient à 2 mains
Protections			Malus	Résist.	Effets

Apparence Cheveux d'un blond presque blanc, visage pâle, petite mais assez costaud. Elle cache sa tristesse sous un sourire.	Couleur fav.	Blanc
	Objet fétiche	Une lettre de son défunt fiancé
	Arme fav.	Hache

Biographie

Caroline vient des plaines du Nord. Elle a vécu à la ferme toute sa vie et devrait prendre un époux. Mais le destin cruel emporta son fiancé dans une fièvre mortelle.

Le sage du village conseilla à la jeune fille de débiter son voyage pour atténuer sa peine.



Équipement (Les objets équipés ont un encombrement nul)

Or	Limite d'encombrement	Encombrement
400Po	VIG+3 12	

Objet, Encombrement, Effet

- 1 grand sac à dos pouvant contenir 10 objets (encombrement 3) :
- 2 rations avec couverts
 - 1 outre d'eau
 - 1 sac de couchage
 - 2 couvertures
 - 1 lettre de son défunt fiancé
 - 1 bouteille d'herboriste (encombrement : 3 ; capacité : 10 herbes) :

Arme : 1 hache de bucheron



Animaux

1 chèvre tétue nommée Brunelle

Initiative
AGI+INT

Déplacement
AGI+VIG

Orientation
INT+INT

Campement
AGI+INT

Magie
INT+ESP

(Double 1 : échec critique - Double 6 : réussite critique - Le maximum de chaque dé : réussite critique)

Magie Rituelle

Débutant

Deux nouveaux sorts à chaque montée de niveau

Niveaux 1 à 3

Magie brute

Magie cérémonielle

Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Bénédiction de la main rouge	4	6 tours	1 personne	proche
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.				
Cloche d'alarme	4	12 heures	zone (10 m)	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. Sort recommandé pour les débutants.				
Éclatante pureté du cristal	2	12 heures	1 objet	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.				
Flèche-boussole	4	12 heures	-	contact
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.				
Imposition des mains	4	instantanée	1 personne	contact
Ce sort accélère momentanément la guérison naturelle de sa cible. La cible regagne autant de PV que le résultat du dé correspondant à l'ESP du magicien.				
Météore magique	4	instantanée	1 personne	loin
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 du dé correspondant à l'ESP du magicien.				
Dressage	10	12 heures	7 animaux ou moins	à vue
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 du dé correspondant à l'ESP du magicien.				
Extase gustative	10	1 heure	nourriture	contact
Ce sort affecte une quantité de nourriture conservée équivalant au résultat du 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.				
Sphère de protection	10	12 heures	1 personne	contact
Une barrière sphérique de lumière bleue apparaît autour de la cible. Les capacités spéciales des monstres et les attaques magiques lui font désormais trois points de dégâts de moins.				



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. 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 d'environ 1 mètre cube.</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. Les effets du sort Lance de la lune s'appliquent comme si la lune était réelle.</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 garde 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 du dé correspondant à l'ESP du magicien. Ce sort n'affecte pas les herbes de soins.</i>				

Bonjour,

Vous trouverez dans ce document 7
personnages prêts à jouer pour
Ryuutama.

Certains de ces personnages
incluent l'extension "La Traversée"
(Mata, Driak et Hector)

Des libertés ont été prises sur le
nombre de pièces d'or afin de coller
avec le background de chaque
personnage.

Bon jeu !
Llewellyn