



# La Route du Maître

- |  |         |  |           |  |            |
|--|---------|--|-----------|--|------------|
|  | Date    |  | Matsude   |  | Shibata    |
|  | Eda     |  | Miyoshi   |  | Shimemhara |
|  | Isuta   |  | Odotai    |  | Tanka      |
|  | Kadamen |  | Otobi     |  | Toka       |
|  | Kasube  |  | Pachiruru |  | Tuke       |
- 
- |  |           |  |                  |
|--|-----------|--|------------------|
|  | capitale  |  | ville secondaire |
|  | chef-lieu |  | village notable  |
|  | temple    |  | temple           |

Joueur

# La Route du Maître

Notes

Nom

Arme

Province

Karma

Esquive

Principes

10 karmas

Techniques

coût

interception

vigilance

6

8

10

12

14

16

18

# Personnages

## CRÉATION

Choisissez-lui un **nom** (évités les noms qui font rire ou qui font trop ouvertement référence à un personnage connu), choisissez une **arme de corps-à-corps** (sabre, bâton et lance sont les plus fréquentes) et une **province d'origine**, écrivez une **description** de votre personnage. Choisissez un **principe** et une **capacité innée**, notez deux **esquives**.

## PRINCIPES

**Duels** : le personnage n'apprend jamais autant que lors des duels, à mort ou amicaux. C'est dans ces face-à-face qu'il touche du doigt l'essence même de son art, qu'il en gomme les imperfections, qu'il en perçoit tous les développements possibles. Il pratique le duel à chaque fois que c'est possible, contre toutes sortes d'adversaires.

**Étude** : de nombreux maîtres ont laissé des traités, des ouvrages, des journaux, qui sont autant de trésors dans lesquels puiser connaissance et expérience. Le personnage passe du temps à étudier les écrits des maîtres et en tire un enseignement d'une inestimable valeur.

**Expression** : le personnage passe des heures à pratiquer une forme d'art qui lui permet d'extérioriser les facettes les plus enfouies de sa personnalité, de se vider des pulsions, envies et fantasmes qui contrarient son entraînement. Il peut s'agir de sculpture de figurines en bois, de calligraphie, de peinture, de poésie... Au choix du joueur.

**Foi** : la religion tient une place importante dans la vie du personnage. Ce dernier fait de nombreuses offrandes aux divinités dont il croise les temples ou statues, passe des heures en prière et fait preuve de respect pour tout ce qui touche à la religion. Celle-ci lui donne une force d'âme et dicte ses choix. Elle lui redonne espoir, lui permet d'expier ses fautes et lui apporte la sagesse.

**Générosité** : beaucoup de gens souffrent de la misère et de l'injustice. Avec ses talents le personnage a la possibilité de changer leur vie, ou du moins de les aider un peu. L'argent qu'il gagne, il préfère l'utiliser pour apporter de la joie autour de lui : un bon repas chaud, des rires, leur bonheur le nourrit et le pousse à donner le meilleur de lui-même.

**Honneur** : le personnage doit autant que possible éviter de se salir, dans tous les sens du terme. Ses actes doivent respecter les lois et les codes sociaux. Pas question de se négliger, son port doit être altier, ses vêtements soignés et son hygiène irréprochable. Il ne doit pas attirer la honte

sur lui. L'honneur l'oblige souvent à prendre des décisions rigoureuses pour laver les affronts et plus généralement faire ce qui doit être fait.

**Isolement** : le personnage a besoin de s'isoler, de se détacher du reste du monde pour agir à sa guise et se sentir à l'aise. Il supporte la présence de quelques compagnons, qui sauront respecter son silence et lui accorder les moments de solitude dont il a besoin, mais n'apprécie guère la présence d'inconnus. Il évite les agglomérations dans la mesure du possible.

**Journal** : le personnage travaille sur un traité qui reprend toutes ses théories sur le combat, sur la maîtrise de son arme, qui contient des notes sur ses plus importants combats. Les heures passées dessus lui permettent de réfléchir à son art pour l'améliorer.

**Méditation** : le personnage passe des heures à réfléchir sur des sujets variés. Il repense à ses erreurs, à ses victoires, s'interroge sur le sens des événements. Ces longues périodes de réflexion lui donnent une vue éclairée sur le monde et sur lui-même, on le considère parfois comme un sage.

**Nature** : le personnage ne se sent vivant qu'au contact de la nature, de l'air frais, du bruit du vent dans les feuilles. La nature est la plus puissante des forces existantes. Il préfère de loin les espaces sains aux constructions artificielles et puantes des hommes. La présence d'êtres humains ne le dérange pas tant qu'elle se fait en harmonie avec la nature, avec des arbres, des champs et des animaux à proximité.

**Respect** : le personnage accorde de l'importance à toute chose, rien n'est si insignifiant qu'il puisse être écrasé, jeté ou détruit sans raison majeure. Le respect est un art de vivre, paisible et doux, qui n'utilise la violence qu'en dernier ressort. Le combat est traité sérieusement par respect pour l'adversaire.

**Simplicité** : le personnage rejette les possessions, les démonstrations de force ou d'intelligence qui sont des marques de vanité, les titres et les honneurs qui empêchent de s'exprimer librement, les cadeaux et récompenses qui possèdent celui qui croit les posséder. Pas d'ego, pas de problème.

**Tranquillité** : la colère est mauvaise conseillère, la précipitation ne sert à rien. Le personnage adopte une attitude calme et paisible, il regarde et écoute, profite de l'instant. Pas d'éclats, de cris, ils gênent la concentration et l'entraînement, et attirent l'ennemi.

# Capacités

Les capacités précédées d'une case à cocher  ne peuvent pas être choisies par plusieurs joueurs.

## PAR DÉFAUT

**Interception** : avec son arme, le personnage peut dévier, briser ou stopper les projectiles qui le visent.

**Vigilance** : le personnage peut sentir s'il est observé ou suivi, et se réveille automatiquement, l'arme à la main, si un danger le guette durant son sommeil.

## INNÉES

**Doué** : lorsqu'un PJ passe du temps auprès d'un maître, il peut gagner 4 points de karma au lieu de 3.

**Duelliste** : dans un combat à un contre un, le personnage a une relance par passe d'armes.

**Enragé** : le personnage a une relance par passe d'armes dans laquelle il y a 5 adversaires ou plus.

**Habile** : lorsque le joueur lance un dé pour déterminer l'issue d'une action hors combat, il réussit sur **6** ou plus, au lieu de **5** ou plus.

**Intense** : lorsque le personnage essaye d'intimider des adversaires, il réussit son coup sur un résultat de **6** ou plus, au lieu de **5** ou plus.

**Stratège** : lorsque le personnage est dans un groupe et qu'il lance le dé de situation, ce dé est « explosif ».

**Superstitieux** : au début de l'errance, le joueur lance un dé. Sur un résultat de **6** ou moins il a -1 à tous ses jets de situation pour l'aventure, sur un résultat de **5** ou plus il a +1 à tous ses jets de situation pour l'aventure.

**Survivant** : quand il n'a plus de points d'esquive, le personnage a une relance par passe d'armes.

**Tueur** : dans un combat à un contre un, le personnage gagne 2 points de karma au lieu de 1 s'il tue son adversaire.

## OBTENUES

**Acteur** : le personnage peut se déguiser et ainsi modifier son âge, son genre, sa classe sociale ou sa profession, de façon convaincante. Il est expert en maquillage.

**Artificier** : permet de fabriquer de la poudre explosive et des grenades rudimentaires, avec une mèche à allumer.

**Assassin** : un peu comme un ninja, le personnage peut créer un nuage de fumée pour cacher son départ, il peut faire des acrobaties, grimper et se déplacer discrètement. Il peut préparer et manipuler des poisons.

**Célébrité** : pour une raison que le joueur doit préciser (il a écrit un recueil, tué un adversaire célèbre, il est l'enfant d'un personnage important...), son personnage est célèbre, on le reconnaît et recherche sa présence dans les endroits mondains ou cultivés.

**Chasseur de démons** : le personnage a reçu un entraînement spécial qui lui permet de reconnaître les différents types de créatures surnaturelles, d'utiliser leur point faible et de lancer certains sortilèges spectaculaires pour les détecter et les combattre.

**Chasseur de primes** : permet de retrouver la trace d'une personne dans toute l'île, quelles que soient les précautions prises par cette personne pour ne pas être retrouvée.

**Connaisseur** : le personnage peut observer la trace d'une arme (sur un cadavre, sur une fleur coupée...) et reconnaître la signature unique, le rang et la technique de la personne qui a frappé.

**Cuisinier** : avec deux ou trois ingrédients ordinaires et une simple gamelle, le personnage peut préparer un plat simple et très agréable. Dans une vraie cuisine, il peut concocter des mets divins.

**Enquêteur** : le personnage peut retracer ce qui a pu se passer en un lieu précis et obtenir des indices sur les personnes qui étaient présentes.

**Expert** : lorsque son personnage assiste à un duel entre deux PNJ, le joueur peut décider qui va l'emporter, sans tenir compte des rangs des PNJ.

**Garde du corps** : si un PNJ allié est impliqué d'une façon ou d'une autre dans le combat, le personnage peut s'assurer que ce personnage ne reçoive pas de mauvais coup.

**Honorable** : le personnage est perçu ou connu comme quelqu'un d'honorable, on a tendance à croire en sa parole et en son honnêteté, il est le bienvenu dans les milieux cultivés.

**Inventeur** : le personnage a des idées saugrenues et anachroniques, il rêve d'inventions bizarres et en réalise certaines, avec plus ou moins de réussite.

**Joueur** : les jeux de hasard n'ont aucun secret pour le personnage et il semble imbattable aux dés. Il a écumé toutes les maisons de jeu et est interdit d'entrée dans la plupart d'entre elles.

**Militaire** : le personnage a passé quelque temps dans l'armée et ses prouesses ont été remarquées lors d'une bataille, il est connu et respecté des militaires.

**Pickpocket** : le personnage peut prendre ou déposer des objets dans les vêtements d'autres personnes, à leur insu.

**Présage** : lorsqu'un PNJ, connu ou non, fait son apparition dans une aventure, le joueur peut indiquer que la mort rôde autour de ce personnage. Le modérateur s'assurera que ce PNJ meure d'ici la fin de l'aventure.

**Prêtre** : le personnage connaît les rites religieux, peut procéder à toutes sortes de cérémonies, accompagner les mourants. Il sait aussi prodiguer des soins, nettoyer les plaies et réduire les fractures.

**Projectiles** : le personnage dispose d'un type de projectile en quantité (sans doute une arme), qu'il peut lancer avec une grande précision.

**Sagace** : une brève discussion suffit au personnage pour comprendre ce qui motive un PNJ et exploiter cette connaissance pour le convaincre, déceler ses duperies ou anticiper ses réactions.

# La Route du Maître

## ERRANCE

Chaque PJ revient à deux esquives puis le modérateur fait un tirage pour chacun d'eux et joue la scène rapidement.

dé	interprétation
1-2	conflit facile
3	PNJ sympathique, peut se joindre à la prochaine aventure
4-6	apprentissage auprès d'un maître

## APPRENDRE AUPRÈS D'UN MAÎTRE

- gagner 3 points de karma ;
- restaurer une technique qui a été dévoilée ;
- faire progresser le groupe.

Après qu'un PJ ait passé du temps avec un maître, le modérateur peut modifier le rang d'un PNJ important.

## PRINCIPES ET ENTRAÎNEMENT

Pour chaque principe qu'il a respecté au cours de cet aventure, chaque PJ peut faire un entraînement. Cela prend quelques heures dans la fiction, le joueur lance alors un dé dont le résultat indique la somme des rangs des techniques qui peuvent être restaurées.

## COMPTEUR DE PROGRESSION

**Valeur initiale** = nombre de joueurs + 3 à 5

Le modérateur lance 1, 2 ou 3 dés pour un conflit facile, moyen ou difficile : 11+ et l'ennemi est un maître, sinon la somme des dés donne le nombre d'ennemis. Les dés qui font 1 ou plus indiquent des amateurs, les dés qui font 2 ou moins indiquent des rivaux.

## ÉTAPES DU COMBAT

1. Former les groupes.
2. Évaluer la situation en lançant un dé.
3. Il est possible de relancer le dé si une capacité innée le permet.
4. Chaque PJ peut ajouter une technique à la situation, cette technique est dévoilée.
5. Retirer 2 à la situation pour neutraliser les adversaires au lieu de les tuer.
6. Éliminez un amateur par point de situation, un rival pour 4 points, un maître pour 10 points.
7. S'il reste des ennemis dans le groupe qui a été attaqué, portez un coup fatal au PJ du joueur qui a lancé le dé de situation, ce PJ doit utiliser une esquive ou mourir.
8. Parfois, oubliez le point précédent et, éventuellement, remplacez-le par un désagrément dans la fiction.

## PROFILS DE PNJ

moqueur	stupide	surnaturel
contraint	amical	tueur
respectueux	cruel	vengeur
empoisonneur	méthodique	dangereux
effrayé	détaché	calculateur
menteur	belliqueux	patient
sournois	paranoïaque	archer
courageux	furieux	célèbre
honorable	imprévisible	cavalier
aimable	hystérique	noble
pauvre	magnifique	dissimulé
désespéré	trompé	immortel
froid	voleur	dément
mandaté	sorcier	peureux
prudent	diabolique	géant

La carte du monde peut être téléchargée au format image, de grande dimension, à l'adresse : <http://zapti.free.fr>



# Inspiration

## EN VILLE, DANS UN VILLAGE

une personne dont la tête est mise à prix / des brutes tabassant un marchand de légumes / un combattant prétentieux veut la rue pour lui / un pickpocket / deux duellistes / un parieur et son champion / un jeune garçon poursuivi par des hommes de main / un combattant ivre et belliqueux / un ennemi des personnages / une vieille personne égarée / un démon déguisé en humain / un ninja pénétrant dans une demeure / un enfant qui mendie / un vendeur ambulancier bien triste / un aubergiste maltraité par de mauvais payeurs / un ami des personnages / une fête locale / un tournoi local / une troupe de théâtre ambulante / un maître artisan et son échoppe / une école d'arts martiaux / le palais détruit du seigneur de la région / les traces d'une guerre récente / des villageois harcelés par un démon / l'incendie d'un quartier / la plus belle des courtisanes / un magistrat suspicieux / un attroupement devant une maison de jeu / deux commerçants se bagarrant / des commerçants ruinés par la guerre de deux gangs rivaux / une personne en fuite glisse un truc dans le vêtement d'un personnage / des individus aux allures de comploteurs / des voyous (au service d'un magistrat corrompu) / un parieur et son champion provoquent un duel / une tueuse célèbre (et des chasseurs de prime à ses trousses) / un colosse, muet et doux comme un agneau, est pourchassé par les autorités / une école d'arts martiaux ouvre ses portes pour une démonstration / une courtisane (en réalité un homme) commet une série de meurtres / dans une ruelle, des individus cagoulés veulent capturer une courtisane / un artisan veut tester son nouveau sabre

## DANS UNE AUBERGE

des brutes avinées / un chasseur de prime cherchant des renforts / une jeune femme incapable de payer son repas / une vieille dame avec une tête coupée dans son baluchon / un mendiant devant la porte / des brutes venant collecter la « taxe » / des gens cultivés festoyant bruyamment toute la nuit / un vieux combattant cherchant la mort / un combattant portant un bandeau où est écrit : « vengeance » / les aubergistes attaquent les PJ durant la nuit / un meurtre durant la nuit et l'enquête du juge local le lendemain / une personne fait le service en pleurant / un très étrange trophée sur le mur / un mauvais payeur, armé / un maladroit renverse ses nouilles sur quelqu'un / les locaux parlent en tremblant du gobelin du pont / le repas d'un client est empoisonné / la nourriture est délicieuse, mais l'auberge est déserte / le très vieux patron cherche un repreneur / l'alcool est traître, ici / des clients abusent de la cécité du patron / le patron chasse un pauvre musicien / les personnages prennent la table d'un chef de gang local / un incendie se déclare, la nuit / une jeune femme alitée, sous l'emprise d'un démon qui a promis de venir la chercher / les clients de l'auberge prétendent que la forêt est hantée, la nuit

## SUR LES ROUTES, DANS LA NATURE

une jeune personne dont l'escorte a été tuée / une vieille personne en quête de vengeance / un messager agonisant

avec un message urgent / un inconnu attaqué par des bandits / un maître et son jeune élève / une personne dont la tête est mise à prix / une escorte attaquée par des ninjas / un enfant sur un cheval emballé / deux combattants sur le point de faire un duel / des paysans avec une roue cassée à leur charrette / un prêtre blessé / le cadavre encore chaud d'un combattant / un pont (et une créature cachée qui attaque ceux qui traversent) / un temple abandonné avec un peu de fumée qui sort / une femme noble et hautaine, seule, a besoin d'une escorte / deux petits orphelins, frère et sœur / un prêtre errant, démuné et heureux / une jeune femme poursuivie par un homme armé / des bandits sur le point de détruire un pont / deux voyageurs sinistres et très méfiants / un enfant heureux, avec un panier de champignons / une voleuse et, peu après, des poursuivants / un vendeur de nouilles itinérant / une personne sur le point de se suicider / un fantôme en quête de vengeance / un moine impertinent / une brute avinée / un combattant voulant impressionner la personne qui l'accompagne / un sinistre chasseur de démons / quatre assassins en mission / un son de flûte envoûtant et triste / un monstre avec une enfant enfermée dans une cage de bambou / un gang empêche les habitants d'un village d'aller chercher de l'aide / un cultivateur hospitalier (et son concurrent déloyal) / près d'un champ de bataille connu (et ses fantômes ou goules) / une pluie battante et un temple abandonné pour s'abriter pour la nuit / un sympathique marchand de remèdes (en réalité un tueur à gage en mission) / le maître d'une école déchu, cherchant à mourir au combat / un jeune prêtre cherchant du secours pour un monastère attaqué / un maître itinérant cherche celui qui l'a vaincu en duel des années auparavant / une meute de loups affamés (amateurs) / un enfant (fantôme) demande à ce que l'on sauve son père blessé / un paysan (ancien général) cherchant à se venger / une veuve (en réalité un démon) accueille les voyageurs dans sa maisonnette / un jeune enfant fugueur veut devenir combattant / une combattante s'entraînant

## PERSONNAGES MARQUANTS

une tueuse à gage, à la mèche blanche / un jeune enfant, doué / un guerrier cherchant à mourir au combat / un couple de bûcherons / un marchand de légumes / une vieille femme acariâtre / une charmante vieille femme / une courtisane / un guerrier frimeur / un brigand débutant / un moine excentrique / un pèlerin / un joueur de flûte cachant son visage / un moine misérable vivant de l'aumône / un masseur / une musicienne / un chasseur de prime / un garde du corps / un démon / un guerrier avec une arme inusuelle / un couple de ninjas / un riche cavalier / un enquêteur / un chasseur de démons / un renard blessé / un moine agaçant / un prêtre sévère / un jeune amoureux / un ouvrier en fuite / le chef d'une bande de brigands / un voleur de chevaux / un marchand de thé / une diseuse de bonne aventure / un enfant téméraire / un inventeur imprudent / un maître calligraphe / un assassin avec un landau / une voleuse sympathique