

LA MORT ET SES DEFAUTS

Jouer un non-mort n'a pas que des avantages, cela a aussi des inconvénients. Quand on est passé au-delà de la mort, votre corps et votre raison n'ont plus les mêmes besoins ni les mêmes frontières.

De plus un ligueur ou un aventurier acheronnien aura toujours à gérer le regard des autres et le fait que la nécromancie est un acte passible de la peine de mort à Cadwallon.

Choisissez une des ces circonstances qui vous afflige à la création. Par la suite, à chaque fois que vous progresserez sur la voie d'Achéron, et que vous obtiendrez une nouvelle manœuvre d'un quelconque playbook du Bélier, faites un jet en +Weird. Si c'est un échec, vous gagnez une nouvelle affliction, et vous vous éloignez un peu plus du monde des vivants. Si c'est un 7-9, cette affliction n'est que temporaire, le temps d'une session. Si c'est un 10+ vous réussissez à garder une part d'humanité et ce qu'il reste de votre âme, sans aucun contrecoup.

○ **La Charogne** : votre existence est une bataille constante contre la putréfaction. Vous vous noyez de parfum pour éviter la puanteur, vous poudrez les marbrures brunes sur votre corps, vous tendez vos peaux trop lâches avec des agrafes, mais le combat est perdu d'avance. Même en changeant d'enveloppe, vous ne gagnez qu'un bref répit.

○ **La Faim** : c'est peut être la nostalgie d'une chair chaude et palpitante, de sang bouillant dans vos veines qui vous force à vous gorger de chair, parfois encore vivante. C'est devenu un besoin, une urgence parfois.

○ **La Rage** : difficile de supporter les gens pressés, leur agitation, leurs petits tracas. Difficile d'accorder une valeur à la vie quand on est mort soit même. Par conséquent, les vivants ont tendance à vous agacer vite, et plus que de raison. Le Mj peut vous demander de faire un test d'Act Under Fire pour les supporter et ne pas réagir violemment à certaines situations.

○ **Le Temps sous un Linceul** : quand on est éternel, on ne perçoit plus le temps de la même façon. Parfois vous vous laissez absorber par autre chose, par l'immobilité, comme si vous deveniez minéral, et les heures s'allongent hors de votre portée. Il vous est difficile de faire quelque chose en un temps imparti, de vous investir de façon impérative dans une tâche. Vous avez un -1 forward pour ce genre de situation.

○ **Le Corps comme un Objet** : votre enveloppe n'est plus une mécanique qui fonctionne, elle ressemble plus à une écorce qu'à autre chose. Vos blessures ne disparaissent plus avec le temps et il est impossible de vous soigner autrement que magiquement. Vous pouvez vous faire réparer par quelqu'un qui posséderait l'équivalent d'un garage et qui l'utiliserait pour vous raccomoder, comme on fabrique un objet.

○ **Hanté par vos fantômes** : vos victimes sont là, toujours à vos côtés, prêtes à vous faire tomber à la moindre occasion, que ce soit en vous soufflant de mauvais conseils ou en tentant de vous distraire au pire moment. Vous vous demandez même si parfois certaines n'ont pas acquis une consistance telle qu'elles peuvent agir sournoisement sur le monde physique. Le MJ peut vous donner un point d'expérience mais en échange, vous effectuerez un jet en jetant trois dés et en gardant les deux plus mauvais.

DUCATS

25 Ducats équivalent à 1 Barter.

25 Ducats couvre vos dépenses pour un mois, à condition que vous ne soyez pas trop dépensier (maison exigue et soupe quotidienne plus viande les jours de fête). Pour 10 ducats par mois votre niveau de vie est pauvre, pour 100 ducats il est aisé. 25 Ducats peut couvrir les dépenses pour une nuit de luxe et de bonne compagnie, une arme, un trajet en ballon taxi, un équipement ou un vêtement de bonne facture, la réparation d'un objet technologique, une semaine de protection assurée par un garde du corps, un trophée de bataille, un mois de maintenance et de réparations pour un véhicule...

Introduction

L'ACHERONNIEN

Il y a plus de trois siècles, la baronnie d'Achéron était inféodée à la Couronne d'Alahan. Sous l'influence de l'ordre du Bélier, une secte maléfique, ses illustres seigneurs se laissèrent peu à peu corrompre par leur désir d'immortalité et de pouvoir. Lorsque les Lions prirent conscience du péril, il était trop tard : les nécromanciens du Bélier avaient ouvert un gigantesque portail de Ténèbres sur les Abysses. La nuit s'empara du ciel tourmenté d'Achéron et les enfers déversèrent des légions de morts-vivants sur la baronnie désormais maudite. Il fallut pas moins de trois armées et le sacrifice de milliers de guerriers pour prévenir l'invasion d'Aarklash par les hordes mortifères.

Un seul nécromancien peut lever un bataillon de morts-vivants, un seul suppôt des forces infernales peut faire basculer un empire dans les ténèbres éternelles. Nul n'échappe à la Mort !

une feuille de personnage pour

CADWALLON AW

REGLES ADDITIONNELLES

POSSEDER UN CORPS

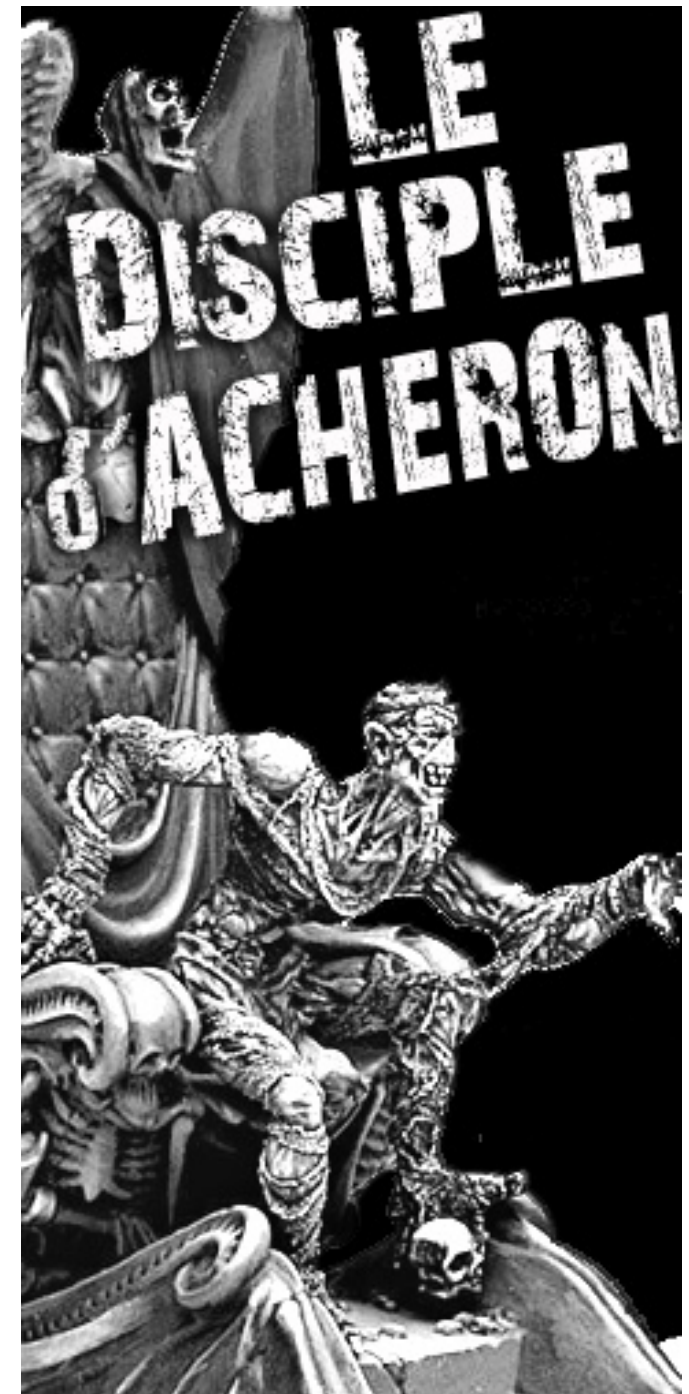
Désincarné, vous pouvez changer de corps. Ce sera un corps mort si vous êtes un asticot ou un esprit, un tourbillon d'âmes torturées. Ce sera un vivant que vous pervertirez et persuaderez de vous utiliser si vous êtes un artefact maudit. Chaque forme a ses inconvénients. Un ver peut facilement être écrasé ou picoré, un esprit se dissipe s'il est trop longtemps sans un lien physique, un artefact est difficilement destructible, mais il est immobile et son rituel pour changer de corps est plus difficile. Faites un jet en Weird. Sur un 7-9 vous avez deux emprises, 4 sur un 10+. Sur un échec le transfert est catastrophique, au Mj de vous le rendre très problématique, selon votre forme. Dépensez ces emprises une à une pour :

-habiter un corps moins détruit que le votre, sans l'abimer lors du transfert. Chaque emprise dépensée vous permet d'effacer une case sur votre marqueur de blessure.

-habiter un corps différent. Chaque emprise dépensée vous permet de transférer un point de stat à une autre

-Ne pas souffrir du transfert. Sans cela vous subissez un -1 ongoing jusqu'à la fin de la session car vous n'êtes pas habitué à cette nouvelle enveloppe.

-être discret. Nous vous rappelons que la nécromancie est passive de peine de mort à Cadwallon.



CREER UN ACHERONIEN

Pour créer votre Achéronien, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, vos relations et vos défauts.

NOMS

Chagall, Elowën, Janos, Melmoth, Alderan, Sephirot, Azaël, Asura, Ejhin, Janos, Lo'Nua, Samaël, Kaïn, Anaxagore, Canzhyr, Nix, Abadon, Iandorias, Ersebeth, Scende, Armariel, Edon, Zabulon, Ephraïm, Issachar, Pazuzu
Maisons : Brisis, Hestia, Lazarian, Mantis, Sarlath, Tanis, Vanth,

STATS

Choisissez une série :

- Cool +1 Hard 0 Hot -1 Sharp +1 Weird +2
- Cool +1 Hard +2 Hot -2 Sharp -1 Weird +2
- Cool -1 Hard +1 Hot -2 Sharp +2 Weird +2
- Cool +1 Hard -1 Hot +1 Sharp 0 Weird +2

MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres d'achéronien.

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, choisissez une, ou deux des propositions suivantes :

- L'un de vos compagnons vous accepte tel que vous êtes. Avec lui, vous êtes beaucoup moins sur la défensive. Vous acceptez même qu'il vous aide à replacer les rivets qui tendent votre peau morte. Dites à ce joueur que sa relation avec vous est à +2
- Au tour des autres, vous pouvez choisir un joueur. Vous désirez pervertir son personnage, ou en faire un compagnon d'éternité, voire posséder son corps à sa mort. Quoique vous annonce ce joueur, votre relation avec lui est à +2.

Votre relation avec les autres personnages sont à 0 ou à -2 s'ils appartiennent à l'Alliance de la Lumière.

Le personnage ayant le plus gros score en Relations choisit laquelle de vos Stats il veut surligner.

Le MJ choisira d'en surligner une autre.

EQUIPEMENT

Vous possédez :

- une pièce d'armure 1A à détailler.
- 50 Ducats
- Une arme (2H ou 3H close)

Et trois de ces pièces au choix :

- un nuage de mouches
- une dizaine de pièges à rat, pour vous en protéger pendant votre sommeil
- un parfum entêtant
- un nécessaire à maquillage
- un engoulevent, oiseau maudit, moissonneur d'âmes, qui vous permet de récolter celles de vos victimes au lieu de morceaux de chair pour la manœuvre « Cannibale »
- une gemme des ténèbres (+1 forward à un jet en Weird par session)
- une lame des carnages (3H messy)
- Igor, un serviteur bossu et mentalement diminué...
- Une vengeance à accomplir, après tout, on ne meurt pas tout seul...
- Un complot à réaliser pour l'ordre du Bélier.
- Un supérieur hiérarchique, seigneur liche ou seigneur lige, à abattre.
- Tous les portraits des grands noms de votre arbre généalogique.
- Une collection d'objets exquiment démodés, poussiéreux à souhait et dont personne ne veut, pas même un antiquaire du quartier de l'Automate.
- Une toge de cérémonie, avec capuche et dague sacrificielle en option.

PROGRESSIONS

Chaque fois que vous faites un jet sous une de vos Stats surlignées, ou chaque fois que vous ramenez à zéro l'une de vos Relations, marquez un cercle d'expérience. Au cinquième cercle rempli, progressez et effacez.

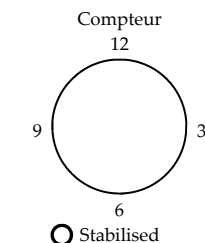
À chaque progression, choisissez l'une des options. Barrez-la. Vous ne pourrez plus la choisir à nouveau.

NOM -

STATS MANOEUVRES

COOL	Agir sous pression <input type="radio"/> Surligné
HARD	Agresser Saisir de force <input type="radio"/> Surligné
HOT	Séduire ou manipuler <input type="radio"/> Surligné
SHARP	Observer une situation, une personne <input type="radio"/> Surligné
WEIRD	Ouvrir son esprit au Ragnarok <input type="radio"/> Surligné

BLESSURES



- Shattered (-1 Cool)
- Crippled (-1 Hard)
- Disfigured (-1 Hot)
- Broken (-1 Sharp)

RELATIONS

Aider ou interférer

MANOEUVRES AMOUREUSES

Malgré tout ce que disent les livres d'histoire et la réputation sulfureuse des cours du Belier, si vous êtes un mâle et si vous faites l'amour avec un autre personnage, vous devez employer une prothèse : pas d'afflux de sang quand on est mort-vivant !

PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Hot(max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Acheronien move
- Get a new Acheronien move
- Get a holding (detail) and Wealth
- Get a move from another playbook
- Get a move from another playbook

- Get +1 to any stat (max stat +3)
- Retire your character (to safety)
- Create a second character to play
- Change your character to a new type
- Choose 3 basic move and advance them
- Advance the other basic moves

MANOEUVRES DE L'ACHERONIEN

- A Mort les Morts** : à moins qu'on ne prenne du temps pour vous détruire physiquement (feu, acide, destruction de votre cerveau), vos misérables petits accès de mort ne sont que temporaires.
- Autant Torturer une Buche** : votre corps est comme un sarment de vigne. Vous ne sentez plus la douleur, plus besoin de faire de jet de blessure
- Cannibale** : quand vous pouvez mutiler un adversaire humanoïde, vous récoltez 1 Chair. Quand vous vous décidez à manger, faites un jet à +nbre de chairs dévorées. Sur un 10+ vous regagnez une case de blessure. Sur un 7-9 une case mais seulement si elle est dans la première moitié du compteur. Sur un échec, vous êtes malade.
- Désincarné** : vous n'êtes plus une entité physique, vous êtes un ver, un ectoplasme, un artefact maudit qui possède un corps. Il vous est possible d'en changer, selon un rituel à définir avec le MJ. (voir règles additionnelles)
- Décontracté** : depuis que vous êtes mort, la faim, la soif, le sommeil, et d'autres petits tracas ne vous atteignent plus
- Parler aux Défunts** : vous pouvez parler aux morts pour peu que vous vous trouviez proche de leur dépouille. Mais les morts sont encore moins accommodants que les vivants, parfois ils ne veulent pas comprendre qu'ils sont morts, ils font un blocage sur leur derniers instants, ou alors ils ont toujours quelque chose à réclamer, une vengeance, un testament à accomplir. Les contraindre n'est pas non plus une chose facile. De quoi voulez vous qu'ils aient peur...
- Voix des Morts** : des fantômes d'ancêtres vous conseillent et guident certains de vos actes. (Ils sont peut être incarnés dans des objets, des reliques, des ossements à définir) A tout moment vous pouvez effacer deux points d'expérience et faire un jet en Weird plutôt qu'un jet dans n'importe quelle autre stat.

EQUIPEMENT ET DUCATS

--

AUTRES MANOEUVRES

--

POSSESSIONS

--