

L'EMPIRE DU GRIFFON

L'histoire des Griffons débuta au détour d'un chemin boisé, dans une Baronnie au nord d'Alahan. De retour d'un conseil de guerre plutôt mouvementé, le noble Arcavius de Sabran, tacticien et seigneur respecté, fut surpris par une violente source de lumière qui le fit chuter de cheval et sombrer dans l'inconscience. À son réveil, il eut une révélation... La vision d'un dieu unique, éternel et omnipotent, père de la Création et de tous les êtres vivants : Merin.

Le dieu igné lui révéla qu'il revenait parmi ses enfants, les Hommes, pour les ramener dans le droit chemin. Les tentations et les faiblesses propres aux êtres vivants les avaient entraînés dans le vice et l'adoration de faux dieux !

Sitôt revenu chez lui, Arcavius de Sabran abandonna son titre, ses fonctions et son domaine pour partir en mission, accompagné de ses serviteurs les plus loyaux. Le charisme d'Arcavius, ses justes paroles et sa grande miséricorde lui attirèrent très vite la sympathie de la population. En peu de temps, cette nouvelle religion supplanta les vieux dieux d'Alahan dans le cœur de centaines d'individus issus de toutes les classes sociales.

Hélas, la popularité du prophète suscita la jalousie des nobles. Arcavius fut reçu par le Roi Heïan et les deux sages surent parvenir à un accord. Il fut convenu que les fidèles de Merin seraient toujours les bienvenus en Alahan, mais qu'il était impossible de faire cohabiter l'église de Merin avec les institutions du Royaume. Les partisans du dieu unique partirent donc en direction de l'est, vers un domaine que nul souverain n'avait encore revendiqué : l'Akhylahn. Le prophète eut bientôt une nouvelle vision et, sous sa bienveillante autorité, les fidèles de Merin érigèrent les premières maisons d'une patrie faite d'espoir et de progrès. Après avoir posé les fondations de l'Empire d'Akkyllannie, Arcavius partit à nouveau en croisade, cette fois pour convertir le reste du continent.

Il ne revint jamais.

L'Akkyllannie se développa sous le règne de l'Empereur Honorius, le propre petit-fils d'Arcavius. Hélas, l'ère de Radiance fut de courte durée. La toute jeune armée du Griffon connut sa première bataille d'envergure à Kaïber alors que les forces de la Lumière luttaient pour contenir l'infinie vague de noirceur d'Achéron. Pendant ce temps-là, un Moine-Alchimiste nommé Dirz, enivré par sa propre soif de pouvoir, abandonna Merin lorsqu'il découvrit que la science pouvait vaincre la mort. Tout bascula en Akkyllannie : la petite armée impériale ne pouvant se battre sur deux fronts, le redressement de la situation fut confié au Siège des Affaires Intérieures... La future Inquisition.

Une vague de folie religieuse succéda à l'ère de Radiance alors que l'Inquisition brûlait tout sur son passage en pourchassant les hérétiques de Dirz. La tolérance fit place au fanatisme, l'abondance à la terreur et la compassion à la rédemption. L'autorité de l'église prit lentement le pas sur celle de l'Empereur. Le temps que l'armée menée par le futur Temple revienne de Kaïber, les institutions d'Akkyllannie avaient connu un profond bouleversement. Mais il ne pouvait en être autrement...

L'ère des bûchers perdure à ce jour, plus de trois siècles plus tard, et ne semble pas prête de s'achever. Jamais le peuple n'a eu autant besoin de retrouver l'espoir dans la parole d'Arcavius.

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 exigüe 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...

L'AKKYLLANNIEN

Les disciples de Merin se sont multipliés et forment un peuple soudé dans la foi. Hélas, le rêve d'Arcavius est moribond. L'avènement du Rag'narok a jeté un voile sombre sur Aarklash. Les Griffons sont partis en croisade dans les terres lointaines de l'est pour retrouver le tombeau de leur prophète et lutter contre les ennemis de la vérité unique. Les inquisiteurs et les chasseurs de ténèbres traquent les traîtres et les hérétiques dans une redoutable chasse aux sorcières.

une feuille de personnage pour

CADWALLON AW

REGLES ADDITIONNELLES

LA POUDRE

Ces règles optionnelles sont là pour diversifier les jets de blessures et enrichir l'atmosphère particulière que dégage les armes à poudre. Quand un joueur qui utilise une arme à feu rate son jet de blessure en faisant 7-9, ou 10+, le MJ peut choisir, plutôt que de lui infliger une des options classiques, de marquer respectivement 1 ou 2 emprises. Ces emprises peuvent être dépensées ultérieurement par le MJ pour simuler un dysfonctionnement de l'arme à poudre.

Pour 1 emprise:

-Combustion partielle. La poudre ne s'est pas intégralement consommée -1 aux dégâts infligés

-Combustion lente ou long feu. l'amorce part mais rien d'autre ne semble se produire. L'arme va cependant tirer avec un petit temps de retard -1 forward à l'action.

-Fumerolles La poudre se consume en faisant beaucoup de fumée, on n'y voit goutte -1 forward à l'action suivante.

Pour 2 emprises

-Douleur Soit le recul vous abîme l'épaule, soit la combustion au niveau du bassin est trop forte et vous vous brûlez la main. Vous subissez 1 harm supplémentaire ce tour-ci.

Pour 3 emprises

-Feu de paille. Seule la poudre autour du bassin s'enflamme en produisant un éclair, et le coup ne part pas. L'ennemi ne subit aucun dégâts et il faut recharger.

-Fusion de la balle. La poudre s'enflamme, mais la combustion produit par la combustion de la poudre soude la balle au canon. L'arme est maintenant inutilisable. L'ennemi ne subit aucun dégât sauf s'il était à portée Hand, dans ce cas il a été brûlé par la flamme intense.

Pour 5 emprises

-L'arme explose entre vos mains. Vous n'infligez pas de dégâts à l'ennemi et subissez 2 Harm supplémentaires.

Pour attacher les personnages à l'univers, à leur équipement, leurs fournisseurs en poudre, on peut imaginer des armes de bonne facture, qui n'explosent pas, ou des pistolets avec des technologies innovantes qui évitent certains dysfonctionnements, ou encore des fabricants de poudre avec qui un résultat comme « long feu » est impossible ou extrêmement rare.



CREER UN AKKYLANNIEN

Pour créer un akkylannien, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, vos relations

NOMS

Abigarius, Anduscias, Belaam, Briffaut, Cadeyrn, Carabius, Caym, Caredyr, Deunus, Ezechiel, Ebron, Enoch, Ethan, Eurynome, Flauros, Gaziel, Gorson, Haborym, Halphas, Jededias, Japhet, Jacob, Jude, Leonard, Maïmon, Melchom, Ob, Oze, Rimmon, Seth, Solomon, Zacharie

Pour les filles: Abigail, Berith, Cimere, Cain, Esther, Eden, Elisa, Eve, Lexia, Lydie, Néemie, Rachel, Ruth, Sephora, Yaël, Jezabel, Moïsette, Xesbeth

STATS

Choisissez une série :

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

MANOEUVRES

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

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.

EQUIPEMENT

Vous possédez :

- des vêtements, plus une piece d'armure 1A ou 2A
- 20 Ducats

- une arme à feu et une arme de contact au choix

Et deux de ces pieces au choix:

- un briquet tempete
- une longue vue
- le symbole sacré de Merin
- une bible
- un mulet
- un martinet pour l'autoflagellation
- une cagoule pointu...
- un tabouret pour haranger les foules
- des batons de dynamite
- un avis de rechercher pour un sorcier
- un chapelet
- un cilice de mortification
- un étui à parchemin rempli de cartes d'Aarklash
- Le Malleus Malificarum ou Marteau des Sorcieres, un livre édité par l'inquisition sur les methodes pour reconnaitre et punir les sorcieres.

- un violon
- un ongle de st Mathasalem le désossé, dans une petite fiole cachetée.
- des cierges

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, si un des personnage est membre de votre église, annoncez lui une relation à +2, sinon une relation à 0.

Au tour des autres, choisissez une ou deux des options suivantes

-Vous avez offert le sanctuaire à l'un d'eux quand il etait dans le besoin, marquez une relation avec lui de +3.

-Qu'importe ce que vous dit un personnage et quel score il vous annonce, vous avez lu en lui, vous connaissez la noirceur dans son cœur, marquez une relation à +3

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, ajoutez 1. Vous vous estimez très fort pour juger un caractère 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.

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

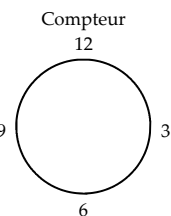
RELATIONS

Aider ou interférer

MANOEUVRE AMOUREUSE

Si vous et un autre personnage faites l'amour, récitez trois Pater Noster et deux Avé Merin, puis allez vous confesser au plus vite.

BLESSURES



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

PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Weird(max +2)
- Get a new Akkylannien move
- Get a new Akkylannien move
- Get followers (detail) and fortunes
- Get a Moonlighting and 2 gigs (detail)
- 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 D'AKKYLANNIEN

- **Bénis soient les canons, si dans les breches qu'ils ouvrent, fleurit l'Evangile:** Que vous soyez un vétéran de Kaïber ou un rescapé des campagnes syhars vous avez appris à chérir la poudre et à voir en elle le feu divin. En debut de combat, faites un jet en +Weird. Sur un 7-9 vous avez 2 emprises, et le Mj en a une également. Sur un 10+ vous avez 4 emprises. A tout instant dépensez une emprise pour infliger (2Harm close far ap) à une cible grace à un tir de précision. Dépensez 2 emprises pour exploser un obstacle (porte, tonneau, charrette...) ou 2 emprises pour infliger (3H close area messy), que ce soit grace à un gros calibre ou un explosif. Exceptionnellement, ces dépenses d'emprises sont comptés comme votre action du tour.
- **Ce que tu liera sur la terre, sera lié dans les cieux:** Quand vous accomplissez un rite de votre foi pour consacrer un objet pour une certaine tache, faites un jet en +Weird. Sur un 10+ vous avez trois emprises. Sur un 7-9 une. Chaque fois qu'un personnage fait un jet impliquant cet objet pour cette tache précise, il peut dépenser une emprise pour obtenir un +1 forward à ce jet. Si l'objet consacré est une arme, est que le personnage l'utilise pour blesser quoique ce soit qui ait une faiblesse particulière, il peut dépenser une emprise pour considérer cette arme comme cette faiblesse. Vous ne pouvez consacrer qu'un objet à la fois. Sur un échec, Merin se détourne de vous et vous ne pouvez plus consacrer d'objet de la session.
- **Connais le Dieu que tu pries:** Quand vous faites un Read Person, vous pouvez aussi poser ces deux questions:
 - Est-ce un bon croyant?
 - A-t-il des signes ostentatoires religieux sur lui?
- **Ne savez vous pas que vous êtes le temple de Dieu :** Vous possédez un endroit qui est pour vous comme un sanctuaire. Toute manœuvre engendrant des emprises dans cet endroit en génère une de plus.
- **Quand on a pour soi la Justice Divine, celle des hommes est inutile :** Vous êtes fanatique. Une fois par session, quand vous considerez que la Justice Divine est en jeu, ne faites pas un jet d'Agir sous Pression, votre reussite est automatique, que ce soit pour resister à la peur ou pour vous surpasser au service du Tout Puissant...
- **Quand tu donnes, tu dois donner de bon coeur :** Si vous dépensez 2 barter pour des œuvres de charité, marquez un cercle d'expérience.

EQUIPEMENT ET DUCATS

AUTRES MANOEUVRES

POSSESSIONS