

## LA NOËSIS

Les Cynwall sont les premiers athées d'Aarklash. Ils reconnaissent l'existence des dieux, mais n'en servent aucun.

Leur nouvelle "religion", appelée Noësis, est une recherche de la Vérité. Elle est basée sur la méditation, le calme, et la maîtrise de soi, autant sur l'esprit que sur le corps... La Noësis s'apprend par la méditation, la lecture, la recherche des secrets du passé, mais aussi par l'apprentissage martial, et l'aboutissement physique du corps.

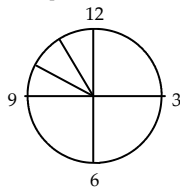
Cela a de nombreuses répercussions sur le comportement des Cynwalls vis à vis des autres peuples.

Comme ils prennent le temps de peser le pour et le contre, les Cynwalls sont souvent jugés trop craintifs par des peuples plus impétueux, mais ils mettent un point d'honneur à ne jamais laisser leurs sentiments dicter leurs actes. Quand leur décision est prise elle est irrévocable. Même si ces décisions sont cruelles, froides et détachées.

Les Cynwalls portent presque en permanence des masques, très finement ouvragés sur leur visage pour cacher leurs émotions. En effet, laisser trahir ses émotions pour un Cynwall est un échec personnel, mais aussi une arme que l'on offre à l'adversaire contre soi...

Tout ceci tend à éloigner les Cynwall des gens qui les entourent, et à les transformer en machine logique et implacable. Pour simuler cela, nous vous proposons d'utiliser une horloge, comme pour les blessures, et de noircir une case chaque fois que le personnage acquiert une manœuvre de Cynwall (classe raciale ou classe de prestige, échaim, héliaste, etc.), ou se comporte comme un construct (à l'appréciation du MJ). Quand toute l'horloge est remplie, le personnage est devenu trop inhumain pour être joué et devient PNj, comme avec l'option avancée d'expérience : « retire your character to safety ».

Compteur de Noësis



A l'inverse, quand le personnage se laisse dominer par ses sentiments ou les exhibe, il efface une des cases de son horloge. Si jamais son horloge est vierge, il ne peut plus utiliser ses manœuvres de Cynwall, et il a perdu le chemin de la Noësis.

## 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...

## LE CYNWALL

Les elfes Cynwall ont vécu l'exil. Dans les montagnes de Laroq et les temples de Lanever, ils ont découvert des secrets qui, si ils étaient révélés, marqueraient un tournant décisif dans la guerre contre le Principe Obscur. Mais un sage peut-il donner des outils de destruction à un continent en proie à la folie?

Même s'ils apportent infailliblement la force de leur lance et l'étendue de leur savoir quand le besoin s'en fait sentir, les cynwalls adeptes de la Noësis s'éloignent chaque jour un peu plus du monde qu'ils ont juré de protéger.

une feuille de personnage pour

## CADWALLON AW

## REGLES ADDITIONNELLES

### ETALER SA SCIENCE

Quand vous analysez, une histoire, un objet ou un lieu et que vous discutez à son sujet, lancez 2d6+Sharp. Entre 7 et 9 posez une des questions ci-dessous au MJ. Au-delà de 10 posez 3 questions.

- Est-ce que je connais le nom, ou l'histoire de cet objet, ce lieu?
- Y a-t-il plusieurs versions de cette histoire, de cette légende, de cet objet?
- Quel est son précédent ou actuel propriétaire, ou occupant?
- Est-ce que c'est potentiellement dangereux?
- Comment est ce que ça marche?
- Quel est son effet, sa fonction, (sa morale pour une histoire)?
- Est-ce que c'est magique?
- Est-ce que ça a de la valeur?
- A quel degré cette histoire (cette réputation pour un lieu) est proche de la réalité?
- Quelle sont les origines ethniques de cette histoire, ce lieu, cet objet?

Si vous ratez votre jet, posez tout de même 3 questions. Le MJ vous mentira à une ou à deux d'entre elles.

Si jamais, l'expérience aidant, vous avez cette manœuvre dans sa version avancée, alors vous pouvez poser les questions qui vous chante, toujours en respectant le nombre que votre jet vous autorise à demander.



# CREER UN CYNWALL

Pour créer votre gobelin, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, vos relations.

## NOMS

Masculin : Aranwë, Finwë, Lenwë, Mathan, Artabher, Macalaure, Ciryon, Ostober, Isil, Cirdan, Imlach, Orodhan, Spock

Féminin: Miriel, Firiël, Lastalaïca, Elberëth, Elerina, Elwir, Isilbeth, Lindorië, Nennvial, Niniel

## STATS

Choisissez une série :

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

## MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 2 Manoeuvres de cynwall.

## EQUIPEMENT

Vous possédez :

- Des vêtements et une pièce d'armure 1A, voire 2A à détailler.
- 75 Ducats
- Une épée ou lance (3H)

Et deux de ces pièces au choix:

- une arbalète cynwall (3H far reload)
- un masque d'argent damasquiné
- un vieux grimoire (+1 forward en étaler sa science une fois par session)
- un objet du Sphinx dans un coffret, que vous n'arrivez pas encore à faire fonctionner.
- Une bouteille d'étincelant de Wyde
- De l'encens et un tapis de méditation
- Une cicatrice faite par un dragon
- Un grade militaire, tout ce qu'il vous reste de Kaïber et les cauchemards qui vont avec.

## 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.

## RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, annoncez à tout le monde des relations avec vous à -1, vous êtes un mur, il est difficile de vous connaître.

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

- L'un de vos camarades vous fascine. Son approche de la vie, son entrain, sa joie de vivre vous trouble et cette personnalité vous attire comme une flamme attire un papillon. Même si elle vous éloigne de la Noësis, vous ne pouvez cesser d'observer cette personne. Marquez une relation à +3 avec elle.

• Vous vous méfiez d'un de vos camarades, que vous sentez prêts à basculer dans les ténèbres. Vous le surveillez activement. Votre relation avec ce personnage est à +2

Quoique vous disent les autres, vos relations avec eux sont à -1. Vous ne vous liez pas facilement.

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

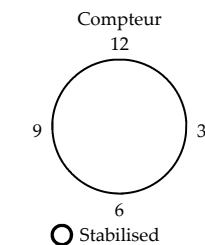
Le MJ choisira d'en surligner une autre.

# NOM -

## STATS MANOEUVRES

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

## BLESSURES



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

## PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Cynwall move
- Get a new Cynwall move
- Get followers (detail) and fortunes
- Get 2 gigs and Moonlighting
- 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 DU CYNWALL

- Adeptes de la Noësis:** +1 cool (max 3).
- Concentration :** Vous pouvez vous concentrer sur une tâche comme peu de personne en sont capables. Mais à trop se préoccuper du but, on passe à coté du reste. A tout moment, vous pouvez effacer 2 points d'expérience pour faire un jet avec 3 dés et garder les deux meilleurs.
- D2R2 :** vous possédez un construct Akhamiäl désarmé. A moins que vous ne vous le payiez comme deuxième personnage, c'est essentiellement un suivant, une sorte de majordome.
- Illisible :** en début de session roll+Cool, sur un 7-9 vous avez une Emprise. Pour 10 et au-delà, vous en avez 3. A tout instant, et chaque fois qu'on veut lire vos pensées que ce soit par un Read Person ou d'autres manoeuvres, dépensez une emprise pour annuler une question. Si vous ratez votre jet, le MJ a une emprise contre vous. A tout instant, il peut décider que vous êtes tellement au-delà des sentiments humains, que vous ratez quelque chose d'évident chez une personne, un sentiment, sa motivation etc...
- Mémoire Edeitique:** Le personnage a une excellente mémoire, pour le joueur, plus besoin de prendre des notes, il peut faire appel au MJ pour lui rappeler les noms, certains détails, des résumés de situation etc...
- Universitaire de Wyde:** vous accédez à la manoeuvre « Etaler sa science » (voir règles additionnelles)

## EQUIPEMENT ET DUCATS

## AUTRES MANOEUVRES

## POSSESSIONS