

LA GNOSE

Les drunes, au contraire des Sessairs, utilisent une forme d'écriture, certes primitive, mais dont la puissance évocatrice est surprenante. En effet, même sans parvenir à les déchiffrer, la contemplation de ces caractères suffit à suggérer leur sens profond à celui qui les regarde. Pour qui parvient réellement à les lire, les écrits des drunes constituent une inépuisable source de cauchemars. La puissance de leur verbe est telle que leurs images s'imposent d'elles mêmes à l'esprit de celui qui prend le risque de s'y exposer. Les écrits drunes ne relatent aucune légende. ils ne participent d'aucune mythologie, pas plus qu'ils ne constituent de quelconques archives historiques. Les érudits qui ont traduit ces textes attestent que tous, sans exception, se rapportent à un seul et même thème: la haine qui oppose les Drones aux dieux des Sessairs et par conséquent à ceux qui les révèrent. Cet ensemble de textes est connu sous le nom de « Gnose ».

La Gnose – que les Drones nomment quant à eux *Abrahd an Iyfh Scáthach*, « le Livre de Ceux qui Voient Parmi les Ombres » n'est, ni plus ni moins, que la philosophie qui décrit le rapport des Drones au divin. Ces écrits constituent ainsi à la fois le mode de pensée auquel le Drune doit se référer tout au long de sa vie, ainsi qu'un message adressé aux dieux et aux hommes qui les servent.

Toute l'organisation sociale du clan est axée autour de l'application de la Gnose. À cette fin, toute manifestation d'individualisme est radicalement proscrite. Ainsi, rien dans les activités quotidiennes de chacun ne revêt de caractère accessoire. L'artisan façonne les armes de la victoire et la quête de nourriture entre pour une part importante dans l'accomplissement de la Gnose. Ceci explique d'ailleurs l'un des aspects les plus terrifiants des usages en vigueur chez les Drones : l'anthropophagie.

Car il est dit que pour s'affranchir totalement du joug des dieux, le Drune doit s'attaquer à la source de leur pouvoir sur Aarklash : les croyants. Car l'influence d'un dieu sur ce plan de la réalité dépend de la ferveur de ses fidèles. C'est pourquoi les Drones s'emploient à tourmenter et affaiblir les divinités en infligeant les plus grandes souffrances à leurs serviteurs. Au terme de ces rituels au cours desquels les captifs sont torturés de la plus horrible manière qui puisse être imaginée, les Drones consomment la chair de leurs victimes. Par cet acte, ils détruisent totalement et de manière irréversible leur ennemi et empêchent son âme de servir les desseins des dieux.

LE DRUNE

Caer Maed, dans les profondeurs des Bois Noirs, dans les entrailles du mont Silence... Une civilisation complexe, d'aucuns diraient décadente, s'y est développée, presque invisible. En dehors des Drones eux-mêmes, aucun peuple d'Aarklash ne peut prétendre comprendre le fonctionnement et la nature de cette société construite dans les Ténèbres, sur les Ténèbres et par les Ténèbres.

une feuille de personnage pour

CADWALLON AW

LES FORMORS

Les Drones sont peu nombreux, Caer Maed n'abrite tout au plus qu'une centaine de milliers d'hommes, de femmes et d'enfants. Mais ils ont conclu un pacte avec de puissants alliés : les Formors. Nul ne sait réellement d'où ont surgi ces démons, ni les raisons de leur présence sur Aarklash. Les légendes Sessairs les présentent comme l'engeance maudite de Scáthach et les instruments de sa vengeance contre les Sessairs. Selon d'autres sources, ils auraient effectivement été engendrés par la déesse sombre mais celle-ci les aurait reniés et abandonnés, d'où la raison de leur présence aux côtés des Drones dans leur combat contre les dieux. Mais qu'ils manipulent les Drones ou qu'ils partagent véritablement leurs vues, la menace qu'ils représentent pour les autres peuples d'Aarklash est belle et bien réelle.

La manoeuvre "Héritage Formor" peut donner accès à des manoeuvres comme Dur à Cuir (nain), Regeneration (Daikinee), Teigneux (Nain), un sort des Ténèbres comme une habileté de naissance, Tueur Né (Wolfen), Comme dans du Beurre (Wolfen), Visions de Mort (Lanyft) ou certaines mutations des Gob Mutants. Le Mj est, comme souvent, seul juge de ce qu'il autorise à sa table.

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...



CREER UN DRUNE

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

NOMS

Albanwr, Bedwyr, Brochmael, Cadeyrn, Cadwagwn, Caredyr, Cewydd, Clydog, Dunwyr, Dyvynarth, Iddawg, Kywrkh, Llyr, Madawg, Mordwywr, Naw, Ol, Rychdyr, Siawd, Tewdwr, Tywysog, Uchryd
 Pour les filles: Anawedd, Blodwedd, Betris, Cain, Ceinwen, Creirfyw, Efrddyl, Ffraid, Heulwën, Gwylan, Meriall, Meygan, Mereddid, Morwen Rhianwen, Talaith

STATS

Choisissez une série :

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

MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres de drune.

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 ou des peaux de bête, plus une pièce d'armure 1A
- 25 Ducats
- une ou deux armes de leur choix

Et deux de ces pièces au choix :

- un cor de chasse
- deux barters de fourrures à négocier
- des torques et des bracelets de cuivre
- une fibule ouvragée.
- un crâne sculpté ou la tête momifiée d'un ennemi
- des quolfichets en os
- une grande cape de fourrure qui peut servir de couverture
- du matériel de tatouage ou de scarification
- un fragment de la gnose écrit sur des os
- Un casque cornu

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- L'un d'eux est un croyant vous le detestez, annoncez une relation à -2
 - Vous vous sentez proche philosophiquement d'un autre drune, d'un devoreur ou d'un cynwall, même si vous ne partagez pas tout, vous pouvez vous comprendre, annoncez à ce joueur une relation à +2
- Votre relation avec les autres personnages sont à 0.

• Quelque soit le score que vous annonce un autre joueur marquez une relation avec lui à +2, car vous espérez pouvoir le convertir à la Gnose.

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, enlevez 1. Toute l'organisation sociale du clan est axée autour de l'application de la Gnose. À cette fin, toute manifestation d'individualisme est radicalement proscrite. La recherche d'une quelconque satisfaction personnelle, l'amour et l'amitié ne doivent en aucun cas entrer dans les préoccupations d'un Drune 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

BLESSURES

Compteur
12

9 3 6

Stabilised

Shattered (-1 Cool)

Crippled (-1 Hard)

Disfigured (-1 Hot)

Broken (-1 Sharp)

RELATIONS

Aider ou interférer

MANOEUVRE AMOUREUSE

Si vous et un autre personnage faites l'amour, annuler la manoeuvre amoureuse de l'autre. Quoiqu'elle soit, il ne se passe rien.

PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Weird(max +2)
- Get a new Drunr move
- Get a new Drune move
- Get a gang (detail) and leadership
- 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 DE DRUNE

- **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.
- **Disciple de la Gnose** : Au début d'une session faites un jet en +Weird. Sur un 10+ vous avez 3 emprises. 1 sur un 7-9. A tout instant dépensez une emprise pour refaire un jet contre les prêtres ou tout être d'essence divine, une emprise pour un bonus de 1harm face à un membre d'une quelconque église. Deux emprises pour vous protéger d'un sort, ou d'une manoeuvre d'un prêtre.
- **Héritage Formor** : vous êtes le bâtard d'un keltois drune et d'un des enfants maudits de Scâthach. Choisissez une manoeuvre d'un autre playbook que ce patrimoine particulier serait susceptible d'expliquer.
- **Nyctalope** : à vivre dans les bois noirs, les Drones ont développé une excellente vision nocturne. Ils sont eux aussi comme aveugle dans les ténèbres complètes, mais la moindre source de lumière leur suffit. Dans ces conditions, faites un jet en +Weird, sur un 10+ vous avez 3 emprise, sur un 7-9 une emprise. Sur un échec vous vous cognez et faites repérer. Dépensez une emprise pour rejoindre une destination sans vous faire repérer. Dépensez deux emprises pour assassiner discrètement un PNj plongé dans les ténèbres.
- **Torture** : Si vous torturez un PNj faites un jet en +Sharp et posez trois questions auxquelles on peut répondre par oui ou par non. Sur un 10+ Le Mj répond honnêtement à deux questions et en laisse une en suspens. Sur un 7-9 Le Mj ment à une question (une personne torturée dit souvent ce qu'elle pense que vous voulez entendre pour que la douleur cesse), répond à une autre et en laisse une en suspens. Sur un échec, le PNj meurt entre vos mains sans avoir répondu quoique ce soit.
- **Sans Espoir** : La vie des Drones est exempte de tout espoir. La Gnose leur inculque que seuls ceux qui naîtront sous le règne de Cernunnos pourront aspirer à une vie heureuse. Les autres ne sont que les instruments de la lutte contre les dieux et leur vie n'a de valeur que dans la mesure où elle sert les desseins du clan. Comme un drune n'attend rien, il est difficile de le forcer. -1 pour vous manipuler ou vous séduire, ou +1 pour résister à une telle tentative.

EQUIPEMENT ET DUCATS

Blank area for equipment and ducats.

POSESSIONS

Blank area for possessions.

AUTRES MANOEUVRES

Blank area for other manoeuvres.