

LA FEMME DRUNE

Les Drones méprisent profondément les peuples moins éclairés qu'eux-mêmes, qui estiment nécessaire d'asservir les femmes et les condamnent à un destin immuable: Fille, épouse, mère. Les femmes drunes sont libres. Elles peuvent choisir de rester dans les profondeurs de Drun Aeryfh et de consacrer leur existence à l'enfantement. Certaines choisissent de devenir des lanyfhs et servent d'éclaireurs, de première ligne de défense à Drun Aeryfh. Une minorité enfin décide de devenir guerrières, parmi les karnaghs ou en intégrant un état-major par exemple. Elles sont rares, car les femmes sont une ressource précieuse en tant que génitrice de futurs Drones. Si ce choix leur appartient, les wyrds ont fait en sorte qu'il soit difficile : l'éducation des femmes ne met pas l'accent sur le combat. Quel que soit le choix de ces femmes, toutes vivront une existence exempte de douceur et de pitié, comme tous les Drones. Les génitrices porteront enfant après enfant, jusqu'à leur mort. Les lanyfhs seront laissées à mourir de faim dans les Bois Noirs et ne survivront que tant quelle parviendront à manger et à tuer comme des bêtes sauvages. Les guerrières sont destinées au combat et seront sacrifiées dès que nécessaire en prenant uniquement en compte les impératifs tactiques et stratégiques.

DUCATS

25 Ducats équivalent à 1 Barter.

25 Ducats couvrent 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 peuvent 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...

LA LANYFH

Les Bois noirs qui s'étendent à l'est de la plaine d'Avagddu ont donné naissance à de nombreuses légendes plus effrayantes les unes que les autres. Nombreuses sont celles qui parlent de femmes d'une grande beauté qui vivent seules au plus profond de la forêt... Et se nourrissent de chair humaine !

une feuille de personnage pour

CADWALLON^{AW}

FLEAU : LES SORCIERES

Emblème: Une effigie aux formes grossièrement féminines, formée d'ossements et d'épines de pin.

Territoire : Les Bois Noirs.

Wyrd : Sheenagh la Demente.

Ce fléau rassemble les femmes qui ont refusé de se soumettre à la loi du clan. Elles ont préféré s'exiler plutôt que d'être traitées en simples reproductrices. Les Drones, pragmatiques, les ont laissées aller : les Bois Noirs sont une épreuve plus terrible que tout ce qu'ils auraient pu infliger à ces fortes têtes pour tester leur valeur et leur détermination. Rassemblées en coterie soudée, ces femmes ont investi les frondaisons des Bois Noirs et sont rapidement devenues les yeux prédateurs qui guettent les imprudents. Les coterie ont fini par s'organiser en un rassemblement à peine formel, autour de la plus ancienne sorcière des Bois Noirs : Sheenagh la Demente. Ainsi est né le fléau des Sorcières. Les nécessités de la survie ne laissent guère de temps à ce fléau pour développer autre chose que les talents de chasseresse et l'endurance de ses membres.

Ces expertes en dissimulation et en toxicologie sont devenues la première ligne de défense et de surveillance de Drun Aeryfh.

Les peuples extérieurs aux Bois Noirs, qui ne connaissent des Clairvoyants de Caer Maed que les pillards du Mal Cornu et les Sorcières, ont finalement résumé cette civilisation à ses deux plus notables exceptions. La réputation des Sorcières s'en est trouvée solidement assise : souvent considérées comme des êtres surnaturels, mi-femmes, mi-bêtes, les furies de ce fléau sont un objet de crainte, dont les mères sèssais menacent souvent leurs enfants pour les faire tenir tranquille.



CREER UNE LANYFTH

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

NOMS

Aeife, Brenn, Dwyn, Crochnuit, Cyradven, Eilis, Falen, Fuamach, Gaïd, Hafren, Ib, Izeut, Jan, Kyleigh, Mebd, Lindel, Lanah, Leen, Mab, Madalen, Maelle, Mark'harit, Meryall, Morwen, Morghan, Nev, Nualla, Rhiannon, Scathniamh, Sabd, Saerlaith, Tewdwr, Tuag, Wynn

STATS

Choisissez une série :

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

MANOEUVRES

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

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 qui ne sont que quelques peaux de bête
- 15 Ducats
- une lame (2H ou 3H close)

Et deux de ces pieces au choix :

- des quolfichets en os
- la tête momifiée d'un membre de votre famille
- des torques de cuivre, des bracelets, des spirales de métal qui se pmacent autour du torse et des seins
- des herbes médicinales (soin 1H)
- une grande cape de fourrure qui peut servir de couverture
- du matériel de tatouage ou de scarification
- un mortier et un pilon
- de la teinture bleu

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- L'un d'eux vous a surpris en faisant preuve de generosité ou de gentillesse à votre égard, sa relation avec vous est à +2
- 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 realtion avec lui à +2, soit vous vous en méfiez, soit cette personne vous interesse et vous fascine un peu, vous aspirez à vous sentir moins seule

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, enlevez 1. La solitude dans les bois noir vous a transformée. 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

Stabilised

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

RELATIONS

Aider ou interférer

MANOEUVRES AMOUREUSES

Si vous faites l'amour avec une personne, vous pouvez au choix lui infliger 1 Harm, soigner une case de blessure, ou utiliser la manoeuvre Vénéneuse si vous l'avez.

PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get +1 Hot (max +3)
- Get a new Lanyfth move
- Get a new Lanyfth move
- Get a gang (detail) and leadership
- 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 LANYFTH

- Diabliesse avec une Lame** : si vous tenez une lame, vous pouvez agresser et saisir de force en Hot.
- Le Bleu** : les autres sorcières vous ont appris à préparer le bleu, la teinture de guerre qui protège des coups et du froid. Si vous avez le temps de vous peindre, et de tracer sur vous les motifs et les entrelacs sacrés du clan, vous bénéficiez d'une armure de 1, pour peu que vous ne portiez que cela face aux flèches et aux haches. Avec suffisamment de temps vous pouvez même faire bénéficier vos alliés de cette protection. Dans des conditions normales, ces peintures durent entre 1 et 3 jours. Si vous vous payez cette manoeuvre deux fois cette armure peut monter à 2 (un MJ taquin peut vous forcer à roleplayer la recherche sur les motifs et les mélanges ainsi que la quête mystique pour monter cette manoeuvre à deux)
- Sauvageonne** : vous avez survécu quasi nue dans les bois noirs, rien ne peut plus vous abattre. Quand vous souffrez des rigueurs du climat, de maladie ou de faim, faites un jet en Hard. Sur un 10+ vous ignorez totalement toutes conséquences dues à ces conditions, sur un 7-9 vous survivez mais avec un -1 ongoing. Si vous ratez, il va vous falloir de l'aide ou des soins. Vite.
- Tentatrice** : si vous enlevez votre casque ou dévoilez une partie de vos charmes durant une bataille (ou en dehors si le MJ est d'accord), vos adversaires ont un moment de pause et ils ne peuvent réagir durant un petit instant.
- Vénéneuse** : nommez une personne qui aurait pu manger, boire ou ingérer quelque chose que vous avez touché. Si c'est un PNj, faites un jet en +Cool, pour un Pj, un jet en Hx. Sur un 10+ ils subissent 4 Harm (ap) dans les prochaines 24 h. Sur un 7-9 c'est 2 Harm (ap). Sur un échec plusieurs personnes au choix du MJ, vous inclus, subissent 3 Harm.
- Visions de Mort** : quand un combat débute, faites un jet en +Weird. Sur un 10+, nommez un PNj qui mourra, un PNj qui vivra. Le MJ fera de son mieux pour que votre vision se réalise. Sur un échec, vous avez une vision de votre propre mort et subissez un -1 ongoing tout le combat.

EQUIPEMENT ET DUCATS

AUTRES MANOEUVRES

POSSESSIONS