

## ■ GARAGE

Choisissez 3 choses que contient votre antre de mécano fou couvert de naphte: un hangar, une vieille péniche, une grosse loconaphte perpétuellement en réparation, un scaphandre, une décharge de pièces détachées, une roue folle, une machine bizarre volée à un collègue et dont vous ne connaissez toujours pas le mode d'emploi, des pièges à rat géants pour les intrus, des ouvriers qualifiés (Néoprèhn, Tranxèhn et Vanhoutèhn), des machines outils, des engins de levage, une cuve à naphte, un haut fourneau, un exosquelette pas encore tout à fait au point, des explosifs, un labo de chimie, et des plantations de champignons...

Quand vous allez dans votre antre et que vous essayez de fabriquer quelque chose ou de réparer ou comprendre un truc, décidez de ce que c'est et dites le au MJ. Il vous dira « Bien sur, pas de problème, mais... » et ensuite 1 à 4 des conditions suivantes:

- ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot;
- D'abord il te faudra dénicher, réparer, comprendre quelque chose;
- il faudrait que « untel » t'aide;
- ça va te coûter des tonnes de babioles mécaniques;
- le mieux que tu puisses faire c'est un prototype fragile et pas vraiment opérationnel, voire dangereux; avec tel ou telle malfonction ou condition d'utilisation
- ça va t'exposer toi et tes collègues à tel ou tel danger.
- il faudrait d'abord que tu ajoutes un « machin » à ton garage
- ça va te demander des dizaines ou des centaines d'essais;
- il va falloir que tu démontes un « machin » ou ton « machin » pour pouvoir le faire

Le MJ peut connecter tout ça ou te les jeter en vrac. Une fois que tous les pré requis sont remplis, la chose est faite, au MJ de te donner des stats, ou de faire avancer l'histoire en accord.

## ■ 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 vore 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

## LE GOBELIN

Nombre craignent que les *Gobelins de No-dan-kar* s'appêtent à conquérir le monde. Pour eux-mêmes, c'est déjà fait. Où que vous alliez, ils y seront avant vous. Qui sera de taille à résister à la marée verte du Dieu Rat ?

une feuille de personnage pour

## CADWALLON AW

## ■ REGLES ADDITIONNELLES

### FAMILLE NOMBREUSE

La manœuvre Famille Nombreuse vous permet d'improviser pour un coût modique une foule de contact bien utile en aventure. Les gobelins manifestent souvent une solidarité spontanée. S'attaquer à un, c'est s'attaquer à sa famille, son clan, sa tribu. Néanmoins, abuser de cette manœuvre peut vite se retourner contre vous. Les gobelins sont curieux et intrusifs avec les inconnus, alors que dire quand la famille est en jeu! Si vous faites appel à un cousin, le MJ est invité à le faire rester jusqu'à la fin de la session et se mêler de tout, voire se mettre ou vous mettre, dans des situations inextricables voire potentiellement dangereuse « pour VOUS aider ! ». L'aide que vous êtes aller chercher peut vite se transformer en boulet et les gobelins, même au sein d'une seul et unique famille, sont prompts à céder au chaos et à la discorde.

De même, le tonton qui travaille aux archives du système comptable du Maraîchage serait ravi de fouiller dans ses vieux dossiers, mais il faudrait d'abord sortir tata du piloris. Après tout, c'est normal qu'elle ai fait des raviols avec le chien du voisin, il n'arrêtait pas de venir creuser dans le jardin...



# CREER UN GOBELIN

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

## NOMS

Les premiers noms sont typiques des gobelins de la petite Klüne, les derniers de Zukhoi:

Masculin : Niobium, Doliprahnn, Halogène, Hydrolase, Fructose, Krypton, Manganèse, Oxyde, Molybdène, Isomër, Actifed, Schizophrèn, Mopral, Ibuprofèn, Imodium , Otoguidé, Formika, Moussaka, Shorizo, Avashi, Mariashi, Noroto

Féminin: Alanine, Acetilcoline, Anamorphose, Sigüe, Actinide, Chromate, Chlorate, Dopamine, Permanganate, Sushi, Leeshi, Maki, Sashimi, Kagibi, Wallabi, Wasabi, Coriza

## STATS

Choisissez une série :

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

## MANOEUVRES

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

## 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 pouvez plus la choisir à nouveau.

## EQUIPEMENT

Vous possédez :

- Des vêtements et une pièce d'armure 1A à détailler.

- 25 Ducats

- Une épée courte ou un arc 2H

Et deux de ces pièces au choix:

- un rat apprivoisé

- des pousses de Champigoule entre les doigts de pieds, pour brasser la fameuse Shtoub Rigoule !

- un masque à gaz de souffleur gobelin

- une pièce d'équipement volée à un autre PJ (gommez la de sa feuille et ne vous faites pas choper!)

- Une cloche de cérémonie.

- Un masque de Samura

- Un nécessaire de Caligraphie

- Une partie de votre arbre généalogique.

- Une jonque grande comme une barque dans le port du Kraken.

- Une reconnaissance de dette.

## RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- L'un d'eux s'est mis en danger pour vous sortir d'une embrouille ou vous protéger lors d'une transaction qui a mal tourné. Dites à ce joueur que sa relation avec vous est à +2

- Vous avez escroqué un des personnages dites à ce joueur que sa relation avec vous est à -1

Votre relation avec les autres personnages sont à +1.

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, ajoutez +1.

Un gobelin est un personnage sociable, qui a tendance à se mêler de tout, surtout de ce qui ne le regarde pas. 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

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

## MANOEUVRES AMOUREUSES

Si vous faites l'amour avec un autre personnage et que c'est un(e) orque(sse) ou un(e) gob, attendez 2 ans et vous avez un gang de 15 personnes...

## PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Goblin move
- Get a new Goblin move
- Get Moonlightning and 2 gigs
- Get a new option for your garage
- 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 GOBELIN

- **Famille Nombreuse:** à tout moment vous pouvez dépenser 1xp et inventer un parent, un cousin comme contact dans quelque branche que ce soit. Cependant, une fois que vous avez mêlé votre famille à vos affaires, il est dur de s'en débarrasser, et vous vous retrouvez vite mêlé aux leurs.
- **Garage Days Rerevisited:** vous possédez un garage comme un Savyhead (descriptif à établir sur la fiche)
- **Gouaille du Gobelin:** Vous liez facilement des contacts, à la fin de chaque scénario, vous ajoutez deux points à vos Relations au lieu d'un. (PNJs compris)
- **Instinct de Survie :** chaque fois que vous êtes blessé, lancez 1d6. Sur un 6, vous évitez le coup au dernier instant et ne subissez aucun dégât.
- **Little Rascal :** chaque fois que vous observez une situation ou une personne vous pouvez ajouter la question : « Qu'est ce qu'il a de plus précieux sur lui ? » ou « Qu'est ce qui a le plus de valeur dans la pièce ? »
- **Libre Entrepreneur :** quand vous négociez un contrat vous avez une emprise supplémentaire

## EQUIPEMENT ET DUCATS

## AUTRES MANOEUVRES

## POSSESSIONS