

■ FORGE

Choisissez 3 choses que contient votre forge: une cave, un hangar, des chaudières, , une bibliothèque technique, un réservoir à vapeur, un ratelier à outils, un haut fourneau, une collection de pièces détachées, un nécessaire d'alchimiste, des régulateurs de pression, un distillateur, une enclume un bouton rouge, des pièges pour les intrus, des ouvriers qualifiés (Boffur, Bombur et Biffur), des machines outils à moitié familiers mécaniques, des gantelets hydrauliques...

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 honteusement cher ou des tonnes de babioles mécaniques;
- le mieux que tu puisses faire c'est un prototype fragile et pas vraiment opérationnel, voire dangereux;
- il y aura tel ou tel désavantage (temps de chauffe, conditions d'utilisation, etc...)
- 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 NAIN

Malgré les apparences, l'histoire du peuple nain n'est qu'un éternel recommencement. Il survit à tout ce que le destin peut lui faire subir et en sort toujours plus fort. Les nains de Tir-Nâ-Bor sont dotés d'un caractère à la mesure de leur constitution: en acier trempé. Une fois lancés, rien ne détournera l'un d'entre eux de son objectif, quels que soient les moyens employés et la force de l'adversité. Mais existe-il une armure capable d'empêcher l'inéluctable, une arme capable de vaincre l'intolérable cycle de la fatalité?

une feuille de personnage pour

CADWALLON AW

■ REGLES ADDITIONNELLES

THERMO PRETRES ET GARDES FORGE

A part ceux des plaines, les nains ont tendance à se charger d'artillerie. Voilà des règles, certes incomplètes pour simuler leurs engins de mort (dont le point faible est souvent la chaudière ou les tuyaux).

- Base** (1 au choix)
à distance (2 harm close reload tech) ou contact (2harm, hand)
- Dégâts spéciaux** (1 au choix)
Fire (+1 harm, , messy)
Chocs électriques (S-Harm)
Des balles, de gros calibre ou beaucoup, ou des lames rotatives (+1 harm, loud)
Vapeur Bouillante (ap, close si c'était une arme de contact, chauffe)
- Options supplémentaires** (1 au choix)
lunette de visée (+Far) si c'était une arme à distance
Réservoir de munition (-Reload, lourd) pour une arme à distance
Grosse chaudière (+1 harm, lourd, chauffe)
Bayonette (2 harm hand) si c'était une arme à distance
Zone (+area, +loud)
Chaudière de luxe (renforcée et enlève un tour de chauffe)

Chauffe: nécessite un tour ou deux pour faire chauffer la chaudière
Lourd: l'objet est lourd et encombrant, vous pouvez même imaginer un cousin nain Pnj pour vous aider à le porter (voir les Bombardiers Nains)

Certains gadgets des nains peuvent être géré comme un accès à une manœuvre spécifique d'un autre playbook. Le jet-pack des Meteors de l'Aefis pourrait par exemple correspondre à une des manœuvres du gob mutant volant. Une armure à vapeur avec des bras hydrauliques donnerait +1 Harm, des gantelets hydrauliques l'accès à la manœuvre Oh Yeah du Faceless etc...



CREER UN NAIN

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

NOMS

Masculin : Ruff, Alrim, Byrmott, Balnir, Craneg, Durgrim, Finn, Firgil, Rungni, Skalf, Gomround, Hugnir, Kurgaz, Vël

Féminin: Winnifer, Inga, Faratirn, Katri, Brida, Beryl, Agatê, Rubis, Aventurine

STATS

Choisissez une série :

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

MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres de nain. Vous pouvez aussi prendre une manœuvre en moins en échange d'un équipement spécial.

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- L'un d'eux a fait la fête avec vous, vous appréciez sa façon de lever le coude et sa descente, dites à ce joueur que sa relation avec vous est à +2

- Vous appréciez les principes moraux d'un personnage, sa relation avec vous est à +1
- Vous avez combattu dos à dos contre une multitude avec un des personnages, sa relation avec vous est à +2

Votre relation avec les autres personnages sont à 0.

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, enlevez 1. Le nain est par essence méfiant et difficile d'accès. 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.

EQUIPEMENT

Vous possédez :

- une armure 2 et une arme 3H, close.
- 75 Ducats

Et deux de ces pièces au choix :

- un nécessaire à barbe
- un tonnelet de Larme de Tourbe 20 ans d'âge
- un médaillon avec le portrait du maman
- un coffret de cigares
- un nécessaire de mineur
- une cornemuse
- une pipe et son tabac
- un symbole religieux
- le chaudron familial
- une chope en argent

Vous pouvez aussi prendre une manœuvre en moins en échange d'un équipement spécial. Soit vous le fabriquez vous-même avec les règles additionnelles au dos de cette page, soit vous prenez une de ces options :

- une masse à vapeur et sa chaudière (2h ap, hand, close, area, loud, chauffe)
- une armure avec des bras à vapeur (+1 harm tant que vous la portez et que la chaudière est allumée)
- une bombarde (4 h, close, reload tech, lourd, loud, chauffe) et votre compagnon d'arme Bruknor qui sert de trépid
- un razorback, fidele monture, qui pourra devenir un véritable second PJ avec un peu d'xp et quand nous aurons tapé le playbook correspondant

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.

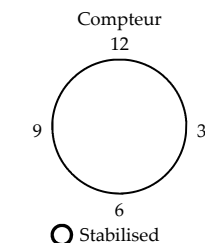
À chaque progression, choisissez l'une des options. Barrez-la. Vous ne pourrez plus la choisir à nouveau.

NOM -

STATS MANOEUVRES

COOL	Agir sous pression	RELATIONS
	<input type="radio"/> Surligné	
HARD	Agresser Saisir de force	MANOEUVRES AMOUREUSES
	<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



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

PROGRESSION

- expérience ○○○○○○>>> augmentez
- Get +1 Hard (max +3)
 - Get +1 Cool (max +2)
 - Get +1 Sharp (max +2)
 - Get a new Nain move
 - Get a new Nain move
 - Get a holding (detail) and Wealth
 - Get Moonlightning and 2 gigs
 - Get a new option for your forge
 - 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 NAIN

- Dur à Cuir**: ajouter un modificateur de -2 à tous vos jets de blessure (when you suffer harm roll)
- Forge**: vous possédez une forge comme un Savyhead (descriptif à établir sur la fiche)
- Ivrogne**: s'il y a de la bière et que votre interlocuteur boit ou festoie à vos côtés, vous pouvez Manipuler ou Séduire, ou Parlémenter en Hard
- Radin**: si vous terminez la session sans avoir dépensé un seul barter, marquez un cercle d'expérience.
- Rancunier**: quand vous souffrez d'une débility, nommez la personne ou l'organisation que vous tenez pour responsable. Dorénavant tous vos jets contre cette organisation, cette personne, ont un modificateur de +1 (Le MJ peut toujours tempérer s'il trouve que vous exagérez)
- Teigneux**: quand vous prenez des dégâts, faites un jet +Dégâts reçus. Sur un 10+ vous avez un +1 ongoing à tous vos jets jusqu'à la fin du combat, sur 7-9 vous avez un +1 forward au prochain jet. Si vous ratez vous subissez un point de dégât supplémentaire ou un -1 ongoing pour le reste du combat, à vous de choisir.

EQUIPEMENT ET DUCATS

AUTRES MANOEUVRES

POSSESSIONS