

## ■ UNE RACE, PLUSIEURS INDIVIDUS ■

Les ogres ont fait de leur mieux pour s'intégrer, malgré leur appétit sauvage et leurs mœurs rustres. Si certains ont fini cuisinier, prêteur sur gage ou armateur, beaucoup ont intégré une des unités ci-dessous. A vous de voir si votre personnage est dans ce cas et si oui à quel groupe vous appartenez.

○ **Ogre des Campagnes** : Vous faites partie des rares ogres qui ont survécu dans la nature, souvent solitaires et bestiaux, après la destruction de votre clan. Qui sait depuis combien de temps vous subsistez, en véritable croquemitaine, terrorisant les enfants des campagnes et vous nourrissant d'écorce et de cailloux en temps de disette. En conséquence vous pouvez tout ingérer, vous nourrir de terre ou de bois, et les poisons n'ont sur vous aucun effet.

○ **Gardes ou Gachettes de Khaurik** font partie de la garde personnelle et rapprochée du Duc. Ils semblent donc plus destinés à être des PNJs qu'autre chose, toutefois, si vous imaginez un garde à la retraite ou une gachette qui aurait quitté l'entourage direct du Duc afin de mieux le servir encore dans une ligue franche, considérez qu'en début de combat vous pouvez décider, en garde du corps accompli, qu'un personnage ne subira aucun dégât tant que vous serez debout et capable d'encaisser à sa place.

○ **Mercenaire Ogre**: Vous vous êtes intégré à un groupe de chiens de guerre, un de ces compagnies de soldats à louer qui prospèrent sur le cadavre de ce vieux monde en guerre. Vous y avez appris à considérer vos compagnons d'armes comme de véritable frère, comme votre famille et vous comptez bien Ne Laisser Personne Derrière. Ainsi si vous aidez un personnage pour une action assimilable à quelque aspect que ce soit de la vie militaire, ce n'est pas un +1 que vous apportez à son jet mais un +2.

○ **Ogre Boutefeu**: vous êtes un Boutefeu, une forteresse sur pattes avec un canon à large gueule sur vos épaules et un artificier gob perché là haut, comme un perroquet sur un flibustier du Kraken. Vous avez un tonnelet de poudre et quelques boulets dans le dos, jusqu'à six doses, de plus il faut faire vivre l'artilleur. Vous avez donc pour cela un Kit de Boutefeu, similaire à un Angel Kit. Il peut contenir jusqu'à six doses. Si le MJ estime que vous pouvez acheter de la poudre et des munitions, vous pouvez recharger ce kit au prix de 2 doses par barter dépensé. Quand vous voulez faire parler la poudre, faites un jet modifié par le nombre de doses dépensées. Sur un 10+ vous avez trois emprises, sur un 7-9 deux emprises et le MJ a aussi une emprise pour faire jouer des problèmes d'ignition d'armes à poudre. Sur un échec vous avez également une emprise mais si vous l'utilisez, vous subissez aussi les dégâts. A tout moment dépensez une emprise pour faire une manœuvre en hard avec le canon. (4H close area) . Vous pouvez aussi choisir de vous sacrifier et de faire exploser le tonneau de poudre en infligeant (6H ap Area) avec vous et votre pauvre artificier comme centre de l'explosion.

Plutôt qu'une manœuvre d'ogre, vous pouvez choisir de spécialiser votre artificier. Il peut être:  
○ **ECONOME**: votre artificier a appris à économiser la poudre, et réduire les frais. Vous pouvez remplir votre kit au prix de 1 barter les trois doses. Par contre avec un 7-9 ce n'est pas une emprise que le MJ récolte pour des malfunctions mais deux.

○ **TACTICIEN**: les ogres n'ont pas un instinct de survie développé, au contraire des gobs. Votre artificier est un inquiet, toujours à calculer le moyen le plus court de faire une retraite stratégique, faites un jet en +Hard . Sur un 10+ vous êtes hors d'atteinte. Sur un 7-9 vous partez mais vous laissez quelque chose sur place, ou vous prenez quelque chose avec vous. Sur un échec vous êtes vulnérable, à moitié dedans, à moitié dehors.

○ **VETERAN**: votre artificier en a vu des vertes et des pas mures. Vous pouvez lui demander conseil. Faites un jet en +weird. Sur un 10+ marquez un cercle d'expérience et vous aurez un +1 ongoing si vous suivez son conseil. Sur un 7-9 vous avez toujours un +1 si vous suivez son plan, mais vous agissez sous pression si vous ne le faites pas. Sur un échec, il vous stresse plus qu'autre chose et vous agissez sous pression.

○ **PROVOCATEUR**: votre artificier a toujours une insulte à la bouche. En combat faites un jet en Hot. Sur un 10+ vous choisissez qui vous attaque à la place du MJ, sur un 7-9 la personne vous attaque mais le MJ peut lui allouer des renforts. Sur un échec, elle vous met une beigne et part attaquer qui elle veut.

○ **AUTONOME**: votre artificier est un vrai aventurier. Faites un jet en +Cool, sur un 10+ vous avez 4 emprises. 2 sur un 7-9. Dépensez ces emprises, une par une, pour lui faire effectuer ces tâches de façon autonome: s'infiltrer quelque part, espionner, être discret, porter un message, vous faire un rapport, voler ou saboter qqe chose. Sur un échec votre artificier se fourre dans un guépier et vous ne pouvez plus utiliser votre canon tant que vous ne l'avez pas tiré de là.

## Introduction

## L'OGRE

Quand le Rag'Narok vint sur les pentes du mont Aegis, l'appétit sauvage et l'absence totale d'instinct de survie des ogres ne leur permirent pas de s'adapter. Ils furent exterminés par les civilisations des pays qu'ils occupaient. Les ultimes survivants, menés par le guerrier Khaurik, se réfugièrent à Cadwallon où Vanius leur offrit une deuxième patrie. Quelques clans d'ogres sauvages subsistent encore dans les sanctuaires les plus reculés d'Aarklash, comme le Bran O Kor, ou l'île de Zoukhoï, mais la grande majorité réside à Cadwallon.

une feuille de personnage pour

## CADWALLON AW

## ■ REGLES ADDITIONNELLES

### LA POUÐRE

Ces règles optionnelles sont là pour diversifier les jets de blessures et enrichir l'atmosphère particulière que dégage les armes à poudre. Quand un joueur qui utilise une arme à feu rate son jet de blessure en faisant 7-9, ou 10+, le MJ peut choisir, plutôt que de lui infliger une des options classiques, de marquer respectivement 1 ou 2 emprises. De même pour certaines manœuvres spéciales comme le Boutefeu. Ces emprises peuvent être dépensées ultérieurement par le MJ pour simuler un dysfonctionnement de l'arme à poudre.

Pour 1 emprise:

-**Combustion partielle**. La poudre ne s'est pas intégralement consommée -1 aux dégâts infligés

-**Combustion lente ou long feu**. L'amorce part mais rien d'autre ne semble se produire. L'arme va cependant tirer avec un petit temps de retard -1 forward à l'action.

-**Fumerolles** La poudre se consume en faisant beaucoup de fumée, on n'y voit goutte -1 forward à l'action suivante.

Pour 2 emprises

-**Douleur** Soit le recul vous abime l'épaule, soit la combustion au niveau du bassin est trop forte et vous vous brûlez la main. Vous subissez 1 harm supplémentaire ce tour-ci.

Pour 3 emprises

-**Feu de paille**. Seule la poudre autour du bassin s'enflamme en produisant un éclair, et le coup ne part pas. L'ennemi ne subit aucun dégât et il faut recharger.

-**Fusion de la balle**. La poudre s'enflamme, mais la combustion produite par la combustion de la poudre soude la balle au canon. L'arme est maintenant inutilisable. L'ennemi ne subit aucun dégât sauf s'il était à portée Hand, dans ce cas il a été brûlé par la flamme intense.

Pour 5 emprises

-**L'arme explose** entre vos mains. Vous n'infligez pas de dégâts à l'ennemi et subissez 2 Harm supplémentaires.

Pour attacher les personnages à l'univers, à leur équipement, leurs fournisseurs en poudre, on peut imaginer des armes de bonne facture, qui n'explosent pas, ou des pistolets avec des technologies innovantes qui évitent certains dysfonctionnements, ou encore des fabricants de poudre avec qui un résultat comme « long feu » est impossible ou extrêmement rare.



# CREER UN OGRE

Pour créer votre ogre, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, vos relations et vos défauts.

## NOMS

Grosbaf, Olrak, Mozonne, Kronk, Barbeuk, Shreck, Munch, Argan, Nyeh, Borgo, Baffe, Gozeur le Gozérien, Krurh, Mordak, Fringale, Tartine

Danka, Uune, Runga, Brit

Les ogres les plus intégrés à la société cadwë ont juxtaposé à leur nom un prénom plus classique comme Ophélia ou Hector

## STATS

Choisissez une série :

- Cool +1 Hard +3 Hot -1 Sharp 0 Weird -1
- Cool -1 Hard +3 Hot -2 Sharp +1 Weird +1
- Cool +1 Hard +3 Hot -1 Sharp +1 Weird -2
- Cool 0 Hard +3 Hot 0 Sharp -1 Weird 0

## MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres d'Ogre.

## RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- un des personnage est votre parrain. Vous vous connaissez tous les deux très bien. Chacun vous avez une relation avec l'autre à +3

- Un de ces personnages a réussi à gagner votre estime, et il n'y a pas beaucoup de choses plus fidèle qu'un ogre. Dites à ce joueur que sa relation avec vous est à +2

Votre relation avec les autres personnages sont à 0.

Au tour des autres, choisissez un personnage. Quoiqu'il vous dise vos relations avec lui sont à +2. Vous ne pouvez pas arrêter de le regarder, il vous semble si vulnérable et dodu...

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 pièce d'armure 1A à détailler.
- 25 Ducats
- Une arme (3H close)

Et deux de ces pièces au choix :

- une poupée-dinette
- une grande serviette à carreaux
- un couteau à desosser
- 10 m de saucisse en bandoulière.
- une arme supplémentaire au choix

Si vous appartenez à une de ces unités, vous pouvez aussi choisir d'avoir en option

**Ogre des campagnes:**

- un cochon vivant sur le dos
- une barbe épaisse qui sert de garde manger
- une massue faite avec le tibia de papa
- 3 barters de fourrure à négocier.

**Gachette ou Garde de Khaurik**

- une dolman d'officier à bouton doré
- des médailles militaires
- une toque en fourrure
- un pistolet Ohgrok ( ou deux coups 3H close ou un coup 4H area hand en utilisant simultanément les 2 canons à bout portant)

**Ogre mercenaire**

- une armure bricolée 2A
- n'importe quel objet de l'équipement optionnel d'un autre playbook, que vous avez obtenu comme butin lors d'un pillage
- une maladie sexuellement transmissible
- des contacts auprès d'anciens compagnons

**Ogre Boutefeu**

- un système d'oreillette hi tech relié à un tuyau et un cornet en papier pour mieux communiquer avec votre artificier.
- de la pommade pour vos lombaires, c'est lourd tout ce barda sur votre dos...
- un briquet fétiche
- une ombrelle-parapluie pour que votre artificier vous protège, vous et le matériel des rigueurs du climat..

## 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

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

## RELATIONS

Aider ou interférer

## MANOEUVRES AMOUREUSES

Si vous faites l'amour avec un personnage, déjà évitez de l'écraser. Ensuite faite un jet en +Cool pour éviter la fringale post-coït. Si le jet est raté, espérons que votre partenaire réussira un jet en +Sharp ou en +Hard pour survivre et vous tenir à distance....

## BLESSURES

Compteur  
12  
9 3  
6  
 Stabilised

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

## 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 Ogre move (or improve artificier)
- Get a new Ogre move (or improve artificier)
- Get Moonlightning and 2 gigs
- Get a holding (detail) and Wealth
- 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 D'OGRE

- Brute Épaisse** : Quand vous accomplissez un acte de force pure, faites un jet en Hard. Sur un 7-9 choisissez une option ci-dessous, 2 options pour un 10+
  - Cela prend très peu de temps
  - Cela ne fait pas de bruit
  - C'est facilement réparable
  - Rien de valeur n'est endommagé.
- Cannibale**: quand vous pouvez mutiler un adversaire humanoïde, vous recotez 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 echec, vous êtes malade.
- Furie des Ogres**: Quand vous perdez au moins un point sur votre compteur de blessure, vous pouvez choisir de céder à la fureur ancestrale des ogres. Dès lors vous infligez deux points de Harm de plus au contact (non cumulables avec d'autres bonus), par contre, vous ne faites plus attention à votre propre sécurité et tous les dégâts qu'on vous inflige augmentent eux de 1 point.
- One Man Gang** : vous êtes considéré comme un gang à vous tout seul (3H small)
- Parrain** : L'ogre a toujours de la peine à résister à ses fringales, notamment en présence d'un être sans défense. Il arrive même qu'un parent ogre en arrive à casser la croûte la tête dans le berceau de son propre enfant. Pour éviter cela, les parents ogres de Cadwallon confient leurs enfants à des parrains, soigneusement sélectionnés, et qui élèvent l'enfant jusqu'à ce qu'il soit adulte et de taille à se défendre. Votre parrain était donc fatalement d'un autre peuple, et il vous a transmis une part de ses traditions, de son savoir. Choisissez une manœuvre d'un autre playbook, en conséquence de cet héritage parental particulier.
- Une Race, Plusieurs Individus** : choisissez un profil dans la section spéciale.

<h2>EQUIPEMENT ET DUCATS</h2>	<h2>AUTRES MANOEUVRES</h2>
<h2>POSSESSIONS</h2>	