

## LE BATEAU

Choisissez un de ces profils:

-Puissance +2 Aspect +1 Armure 1 Faiblesses +1

-Puissance +2 Aspect +2 Armure 0 Faiblesses +1

-Puissance +1 Aspect +2 Armure 1 Faiblesses +1

-Puissance +2 Aspect +1 Armure 2 Faiblesses +2

Choisissez son type:

Brick, Brigantin, Lougre, Chébéque, Clipper, Catamaran akkyshan, Corvette, Sloop, Jonque de No Dan Kar, Goelette, Flute, Drakkar keltois, Sabot à vapeur nain...

Choisissez son ou ses qualités :

Bien Gréé (il remonte bien au vent par exemple), Taillé pour la course, Très manoeuvrant, Faible tirant d'eau, Besoin de peu d'équipage, Stable dans les tempêtes, Facilement réparable, Discret et facilement travesti, Solide, Spacieux, Enorme

Choisissez autant de qualificatif que son score en Puissance

Choisissez son look :

Élégant, Antique, Brique de frais, En bois exotique, Luxueux, Clinquant, Fin comme un oiseau, Original, Couvert de sculptures et de gravures, Incrusté de verrières ou de métal,

Choisissez autant que son aspect

Choisissez sa faiblesse ou ses faiblesses:

Lent, Fragile, Alourdi, Couvert de coquillage et le bois rongé par les tarets (des vers), Tangue et roule comme son capitaine les soirs de bamboche, Ridicule, Maudit (à vous de voir si c'est plus une réputation qu'autre chose), Bien connu des autorités, Gréé en dépit du bon sens, Nécessite un gros équipage, Exigu,

Choisissez autant de qualificatif que son score en faiblesse.

Choisissez un nom: Le Pieux-Pas-Qu'un-Peu, le Jovial Tiburon, Le Rien à Declarer, Le Cul du Chat, La Sirene, Le Sans Pitié, La Palourde Cannibale, Le Vorace, Le Bois Sans Soif, La Dame Verte, Le Sans Foi Ni Loi, Le Faiseur de Veuve, La Vierge Rousse, La Mort en Robe de Mariée, Le Riquiqui, Le Vir De Bord, le Gitan des Mers, L'Enragé, Le Ridicule,

## UN VEHICULE ET DES DEGATS

Lorsque un véhicule souffre des dommages ...

**1-Harm:** dommages cosmétiques. Impacts de projectiles, des trous dans les voiles, de la fumée.

Les passagers eux ne souffrent aucun dommage.

**2-Harm:** dommages fonctionnels. Déchirures dans les voiles, le gouvernail endommagé, des gardes corps qui volent en éclat et peuvent infliger 1 Harm aux passagers.

**3-Harm:** de graves dommages affectant des fonctions essentielles, mais qui peuvent être réparé sur place, en mer. 2-Harm peuvent affecter les passagers.

**4-Harm:** en panne. Catastrophiques dommages fonctionnels, peuvent être réparées en cale sèche, mais pas sur la mer. 3-Harm peuvent affecter les passagers.

**5-Harm et plus:** la destruction totale. Les passagers peuvent souffrir d'autant de dommages, voire plus si le bateau explose ou se fracasse sur des récifs...

Savoir si les degats affectent les passagers, tout en affectant le navire, ou passent juste aux passagers pour ne plus endommager le navire, est à la discretion du MJ, et depend entièrement du vaisseau et des circonstances.

## ■ 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 LIBRE ENTREPRENEUR

Si Cadwallon est la Cité des Voleurs, alors vous êtes le pendant maritime de cette terrible engeance. Souvent gobelins entassés dans des demi-ponts mais pas seulement. Trolls noirs, elfes akkyshans, akkylannien en crise de foie, vous ne faites que du commerce, c'est juré monsieur le milicien. Quel mal y-a-t-il à se procurer les marchandises au prix le plus bas et chercher à payer le moins de taxes possible?

une feuille de personnage pour

## CADWALLON AW

## ■ REGLES ADDITIONNELLES

### MANOEUVRE SURVIE

Vous avez appris à survivre en pleine nature. Mis dans une telle situation, si vous n'avez pas d'idée pour mettre vos connaissances en jeu pour subsister, au Maître de Jeu de vous en fournir. En outre, pour un jet en Observer une situation, vous pouvez ajouter les questions suivantes :

-Quelle est la source de nourriture la plus proche ?

-Est-ce que ça se mange ?

-Quelle est la source d'eau la plus proche ?

-Est-ce que ça se boit ?

-Quel est l'abri le plus proche ?

-Est-ce que cet abri est sûr ?

### PIRATE: LA MAUVAISE REPUTATION

Votre carrière d'écumeur n'a pas laissé que des bons souvenirs. Quand vous abordez dans d'autres ports que ceux de Cadwallon, faites un jet en +Cool. En cas d'échec, vous avez intérêt à vous couvrir le visage, vous êtes encore recherché et promis au gibet... Sur un 7-9 choisissez trois options ci-dessous, une sur un 10+.

-L'agent local de la loi tient à vous rencontrer.

-Un groupe a mis votre tête à prix. Anciens membres d'équipages, parent d'une de vos victimes, gang de voleurs qui pensent que vous avez caché un trésor quelque part... A vous de voir.

-Quelqu'un à qui vous tenez a été blessé, physiquement ou moralement du fait de vos actes.

-Quelqu'un sur le port vous a reconnu et la rumeur a suivi son cours. Depuis tout le monde vous reconnaît.



# CREER UN LIBRE ENTREPRENEUR

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

## NOMS

La Buse, L'Ecumeur, La Sardine, Capitaine Providence, Le Poulpe, Malgasta, Le Terrible Pirate Roberts, Knüt Tristevague, Diabolito, Harlock, Fin le borgne, Borgnefesse, Saskia des Houles, Triple Pattes, Trafalgar, Al la triste, Buzard Mc Bernik, Le Capitaine Yellow Shoulders (et Fuka son perroquet), Le Captain Krill, Rosco le Rouge, Moulorak le sanglant, Barbamosca, Capitaine La Guibole, Blatte Mc Morn, Kucek, Capitaine Cormoran, Kaarib, Ratafia, Surpouf

## STATS

Choisissez une série :

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

## MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres de libre entrepreneur.

## RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- Vous considerez l'un d'eux comme votre second, ou votre âme damnée et vous avez tendance à l'entraîner dans tous vos mauvais coups. Dites à ce joueur que sa relation avec vous est à +2

- Vous avez passé en douce, ou revendu, des marchandises à un personnage 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, quelque soit le score qu'on vous annonce, ajoutez +1. Vous êtes un requin, qui observe les baigneurs, caché entre deux eaux. Le personnage ayant le plus gros score en Relations choisit laquelle de vos Stats il veut surligner.

## EQUIPEMENT

Vous possédez :

- une pièce d'armure 1A à détailler.
- 25 Ducats
- Une sabre ou une hache d'abordage (2H ou 3H close)

Et deux de ces pièces au choix:

- un perroquet ou un singe, insupportable, sur votre épaule
- une bouteille de Larmes de Tourbe et des citrons pour lutter contre le Scorbut

- une jambe de bois, un crochet ou un œil en verre, voire les trois à la fois
- une longue vue
- une carte au trésor

- un sextant ou une horloge maritime
- un pistolet (3H Close).

- de bonnes cartes de navigation
- tout un lot de faux papiers et de lettres de chasse

- un poulpe mutant greffé à la carcasse
- un traité d'astronomie

- un manuel pour baragouiner les diverses langues d'Aarklash
- Des puces, des pous, des morpions, des bernacles...

- votre drapeau pirate, un jolly rogers presque neuf!
- des maitresses dans chaque port...

- les marmots non reconnus qui vont avec les maitresses...

- une liste de marins qui vous ont trahis et abandonné sur une île déserte, et dont vous voulez vous venger...

- une chemise rouge et un pantalon marron

- un chapeau fétiche ou une jolie gabardine de marin

## 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="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, soit vous lui faites un cadeau de valeur 1 barter sans que ça ne vous coûte rien, soit vous le ou la volez et effacez un barter de sa feuille pour l'ajouter à la votre. A vous de voir.

## PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get a new Libre Entrepreneur move
- Get a new Libre Entrepreneur move
- Get a boat
- Get a gang (équipage) 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 DU LIBRE ENTREPRENEUR

- **Butin** : en flottant votre bosse aux quatre coins du monde connu, vous avez amassé ou pillé un butin exotique et coloré. Parcourez les playbooks qui vous chantent et pilliez allegrement 4 équipements dans la rubrique du même nom.
- **Contrebande** : vous avez tellement l'habitude de faire passer des marchandises au nez et à la barbe des autorités, que vous êtes devenu le roi des caches, des compartiments dissimulés ou des poches secretes. Avec les années et la réputation, vous avez même appris à vous déguiser, vous et votre navire. Faites un jet en +Hot, sur un echec les marchandises sont découvertes, sur une reussite non. De plus sur un 7-9, vous avez deux emprises, 4 pour un 10+, que vous pouvez dépenser pour les option suivantes:
  - Vous n'avez personne à soudoyer, ou ça ne vous coute pas cher
  - Les marchandises ne sont pas abimés
  - Vous mettez peu de temps à préparer votre imposture
  - Votre bateau n'est pas reconnaissable
  - Vous n'êtes pas reconnaissable vous-même.
- **Coup bas** : Quand vous utilisez la manoeuvre Saisir par la Force, en cas de succès, vous pouvez ajouter aux options accessibles : « vous mettez votre adversaire dans une position desavantageuse, +1 forward à votre prochain jet »
- **Loup de Mer** : quand vous êtes à la barre, vous pouvez ajouter la Puissance de votre bateau à vos jets en Agir sous pression, Agresser, Saisir de force, Aider ou Interferer. Vous pouvez ajouter l'Aspect de votre bateau à vos jets en Séduire ou Manipuler ou Contrebande. Vous pouvez aussi ajouter sa Faiblesse aux jets qu'on ferait pour Interferer avec vous et donc vous gener.
- **Marronné** : vous avez déjà été abandonné sur une île déserte et contraint de vous organiser pour y survivre. Vous avez accès à la manoeuvre Survie. (voir regles spéciales)
- **Rapace** : 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 ? »

## EQUIPEMENT ET DUCATS

## AUTRES MANOEUVRES

## POSSESSIONS