

LE WOLFEN ET SES DEFAUTS

Jouer un Wolfen n'a pas que des avantages, cela a aussi des inconvénients. Le premier étant qu'un wolfen est d'un tel gabarit que certains lieux étroits ou bas de plafond lui sont interdits ou difficilement accessibles. Il peut se voir accorder un -1 ongoing à tout instant pour ce genre de chose, cela fait un MJ move tout à fait acceptable. Certains planchers ou ponts peuvent s'écrouler sous son poids...

De plus un ligueur ou un aventurier wolfen qui quitte sa meute a toujours ses raisons, et sa façon de vivre et de fonctionner n'est pas toujours adaptée aux sociétés qu'il côtoie. Choisissez deux options pour simuler cela.

○ **Esprit de meute** : quand vous vous retrouvez seul vous êtes désorienté, perdu et vous avez du mal à prendre des décisions ou à agir seul sans déléguer des actions à ceux que vous considérez comme des dominés (-1 ongoing)

○ **Affamé** : il vous faut au minimum trois barter pour couvrir vos besoins alimentaires chaque mois. Vous avez tendance à vous jeter sur la nourriture, voire à voler à table

○ **Paria chez les wolfen** : vous êtes un Solitaire, un sans meute, soit vous avez été chassé de la votre à cause d'un handicap physique ou mental qui vous empêche de chasser avec les autres, soit vous avez défié le dominant de votre meute et vous avez perdu? Ou encore, et peut être à cause de votre exil ou de votre naissance, vous avez trop vécu à Cadwallon ou dans une autre civilisation et vous êtes plus civilisé que les autres wolfens qui se moquent de vos manières.

○ **Sauvage** : malgré les apparences, l'esprit du Wolfen est souvent bien plus proche de celui du loup que de celui des Hommes. De plus un phénomène récent préoccupe les Shamans et revient sans cesse dans les prédictions des Murmures : l'engeance de la dévastation. Ce fléau se manifeste surtout chez les jeunes générations et pousse les Wolfen à livrer bataille de plus en plus souvent, de la manière la plus féroce possible. Votre wolfen renifle tout et sans cesse, urine n'importe où, et peut se montrer déraisonnablement violent... Vous avez des problèmes de territoire, vous ne reconnaissez que les territoires wolfen, pour le reste vous agissez comme si vous étiez chez vous.

○ **Sans Détours** : Les wolfens sont par essence francs et sans artifices. De plus, une grande part de la communication au sein de la meute se fait à l'instinct, par un ensemble de gestes et d'expressions corporelles. En conséquence vous ne savez pas mentir.

○ **Primitif** : Quand Yllia descendit de son trône céleste pour visiter les mortels, elle rencontra l'Artisan : cet être avait rejeté son instinct pour fabriquer des outils et établir ses propres règles. La Lune plongea son regard dans une étendue d'eau et y vit le futur : l'Artisan allait utiliser son esprit corrompu pour asservir le Loup. Cela ne devait pas arriver. Pour les wolfens, l'Artisan a abjuré les lois de la nature. Tout compromis avec l'Artisan est considéré comme un anathème. En conséquence, les enfants d'Yllia et vous en particulier, vous répugnez à utiliser des objets trop manufacturés ou technologiques (arme à feu, engin de révolution, armure trop évolué, constructs etc...). Vous considérez leur utilisation comme un sacrilège.

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 votre 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 WOLFEN

Un seul peuple peut se vanter d'avoir toujours provoqué effroi dans le cœur de tous les êtres d'Aarklash depuis des temps immémoriaux : les Wolfen. L'histoire des enfants de la déesse Yllia est également la seule du continent à être antérieure à l'Hiver des batailles, comme si la nature elle-même avait traversé l'invisible rideau du temps pour rappeler à la civilisation que son règne sauvage est éternel.

une feuille de personnage pour

CADWALLON AW

REGLES ADDITIONNELLES

MANOEUVRE TAILLER LA ROUTE

Quand vous voyagez dans la nature faite un jet en +Cool. Sur un 10+ vous marquez quatre emprises, sur un 7-9 deux emprises. Vous pouvez voyager jusqu'à un endroit dont vous connaissez le nom et dépenser vos emprises tout au long du voyage.

-Vous arrivez à bon port

-Le voyage est deux fois plus rapide

-Vous prenez des gens avec vous (un par emprise supplémentaire) (si vous êtes un wolfen la présence d'une personne de taille humaine ou moins ne se fait presque pas sentir, vous chassez tellement pour vous que vous pouvez lui faire l'aumône d'un repas, vous pouvez toujours le porter etc... les personnes en plus de celle-ci, ou plus grosses, vous coûtent bien une emprise, elles)

-vous gérez un des tracas du voyage, qui n'est donc plus un tracac (nourriture, eau, conditions extrêmes)(un par emprise)

-Vous arrivez dans une situation avantageuse (+1 forward)

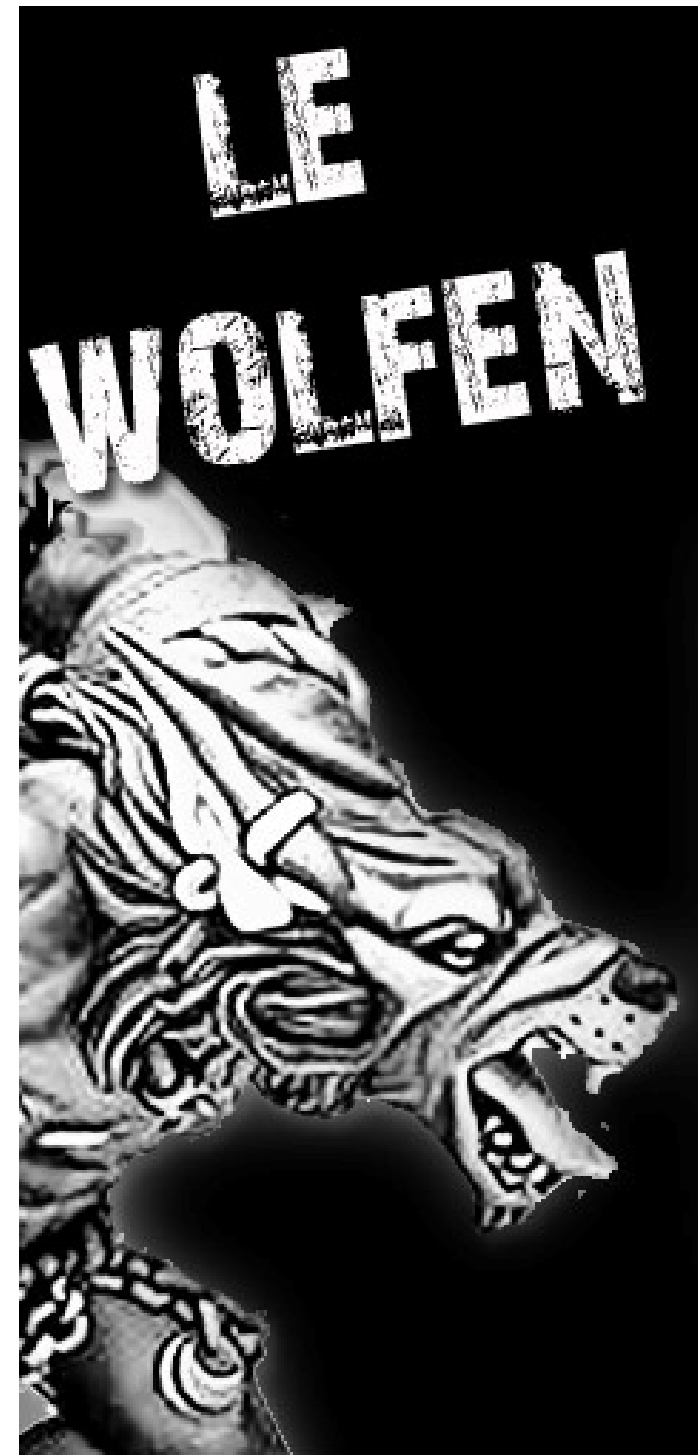
ARBALETE WOLFEN ET ETOILE DE LA BÊTE

Quand vous faites un jet en **Saisir de Force**, vous pouvez en plus des options habituelles en cas de succès (suffer little harm,definite hold ,etc..) avoir accès aux options suivantes:

Pour une **Arbalete Wolfen**: traverser le premier ennemi, puis en touchant un deuxième aligné avec les mêmes dégâts -2

Pour une **Étoile de la Bête** que vous venez de lancer : L'étoile revient et vous la rattrapez sans dommage.

Des règles optionnelles sur le Reload seront disponibles plus tard...



CREER UN WOLFEN

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

NOMS

Aghyar, Aphorys, Ashan'Tyr, Bashgar, Cabx, Dirakh, Ehrakis, Falx, Ferkad, Fidis, Furud, Hadar, Irix, Isakar, Kaëlis, Kassar, Khaitos, Killyox, Likai, Mabsutath, Onyx, Ophir, Saphir, Sirah, Syriak, Varghar, Wezen, Zaurak

STATS

Choisissez une série :

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

MANOEUVRES

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

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

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

- Vous considérez un personnage comme votre dominant. Vous avez tendance à lui obéir ou à observer comment il agit. Dites à ce joueur que sa relation avec vous est à +2

- Vous considérez un personnage comme votre dominé. Vous lui donnez des ordres parfois mais vous le protégez aussi. 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 avez du mal à considérer qu'il fasse partie de la « meute », à lui de faire ses preuves.

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 (2H ou 3H close)

Et deux de ces pièces au choix :

- des bandelettes de Murmure
- une pierre de lune tombée du ciel le jour de votre naissance
- une peluche que vous aimez mordre, même s'il vous faut vous maîtriser pour ne pas lui arracher la tête

- un symbole sacré d'Yllia
- un symbole de civilisation qui vous fait rêver en secret (un ticket de tracteuse, la moitié d'un livre de mathématiques cynwall...)

- Une arbalète wolfen (3H close reload(3)) (une des options d'un tir réussi peut être d'empaler deux ennemis de taille humaine ou moins, alignés)
- Une étoile de la bête (3H hand close) (comme un gigantesque boomerang en métal, l'étoile de la bête revient quand on la jette et qu'elle a tranché un ennemi en deux, dépenser une option d'un jet réussi)

- Des chaînes entourées autour de vos poings massifs
- Une voque (3 harm close messy)
- Des trophées de bataille
- Une collection de cicatrices témoins de votre jeunesse orageuse.

- Des chaînes entourées autour de vos poings massifs
- Une voque (3 harm close messy)
- Des trophées de bataille
- Une collection de cicatrices témoins de votre jeunesse orageuse.

- Des chaînes entourées autour de vos poings massifs
- Une voque (3 harm close messy)
- Des trophées de bataille
- Une collection de cicatrices témoins de votre jeunesse orageuse.

- Des chaînes entourées autour de vos poings massifs
- Une voque (3 harm close messy)
- Des trophées de bataille
- Une collection de cicatrices témoins de votre jeunesse orageuse.

- Des chaînes entourées autour de vos poings massifs
- Une voque (3 harm close messy)
- Des trophées de bataille
- Une collection de cicatrices témoins de votre jeunesse orageuse.

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

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, marquez une emprise. Si jamais il ou elle est dans les ennuis jusqu'au cou, vous ou votre partenaire pouvez choisir de dépenser cette emprise, pour que vous soyez là à ses côtés.

PROGRESSION

expérience ○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Hard (max +3)
- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Sharp (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Wolfen move
- Get a new Wolfen move
- Get rid of a Wolfen limitation
- Get Moonlightning and 2 gigs
- Get a gang (meute) 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 WOLFEN

- **3 mètres** : vous êtes considéré comme un gang à vous tout seul (3H small)
- **450 kilos** : Vous avez une case de blessure supplémentaire (la case coorespondant à 8h-9h) sur votre clock
- **Comme dans du Beurre** : faites un jet en +Hard pour tailler votre chemin à travers un décor ou vous écarter de quelque chose. Sur un 10+ vous explosez le décor et vous voilà où vous vouliez. Sur un 7-9 vous atteignez votre objectif en massacrant le décor, mais vous souffrez d'1 point de Harm (ap) et vous êtes désorienté ou sous pression dans les tours suivants, vous laissez quelque chose sur place, ou vous prenez quelque chose avec vous, au MJ de décider. Sur un échec vous êtes vulnérable, à moitié dedans, à moitié dehors.
- **Prédateur** : quand vous rentrez dans une situation tendue, faites un jet en Hard, sur un 10+ vous avez deux emprise, sur un 7-9 une emprise. Dépensez une emprise pour établir un contact visuel avec un PNj présent qui s'immobilise, ou hésite et ne peut plus agir tant que vous le fixez. Sur un échec, vos ennemis vous identifient immédiatement comme la menace à éliminer.
- **Rodeur** : vous accédez à la manœuvre « Tailler la Route »
- **Tueur Né** : Quand vous infligez des dégats, infligez +1 Harm

EQUIPEMENT ET DUCATS

AUTRES MANOEUVRES

POSSESSIONS