

AUBAINE



ARTISAN

ARCHETYPE • V0.2.1

AUBAINE

ARTISAN

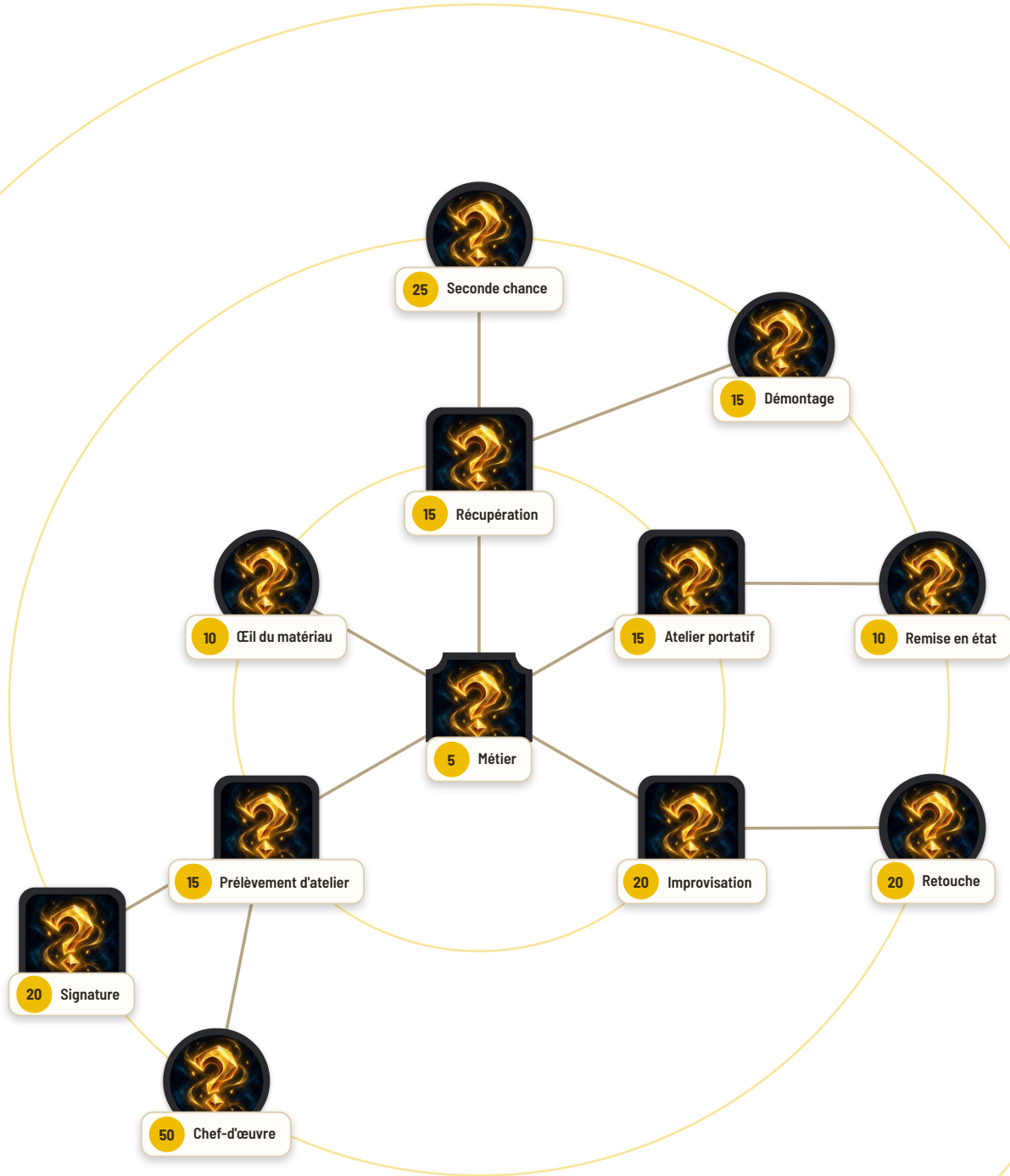
Archetype • v0.2.1

ARTISAN

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA
4.0 licence.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.2888d46f



MÉTIER

5 XP  

SPECIAL

⌚ À l'achat ↔ - ⚡ -

À l'achat, choisissez une discipline entre  **Artisanat**,  **Arcanes**,  **Technologie** et  **Science**. C'est la vôtre.

Vous gagnez 1  **Avantage** à tous vos  **Jets** de fabrication faits sous cette discipline, et vous pouvez entreprendre une recette que vous n'avez jamais faite sans qu'on vous rie au nez.

Un métier n'occupe aucune  **Mémoire** : on ne range pas ce qu'on a dans les mains.

LV. 2 SECOND MÉTIER

30 XP 

Choisissez une deuxième discipline. Vous y travaillez comme dans la première, et vous êtes désormais de ces gens qu'on va chercher loin.

LV. 3 TOUTES LES MAINS

75 XP 

Les quatre disciplines sont les vôtres. Il n'existe plus d'établi où vous ne sachiez pas quoi faire.

● SPECIAL SKILL

ATELIER PORTATIF

15 XP  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

TECHNIQUE · CREATION

Vous portez sur le dos de quoi travailler n'importe où : une enclume pliante, un creuset, des fioles calées dans du feutre.

Vous fabriquez sans établi, sans forge et sans laboratoire. Vous y mettez le double de temps, et le MJ dit ce qu'un lieu franchement hostile vous impose en plus.



CHEF-D'ŒUVRE

50 XP  

+ 5 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 semaine ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION · UNLEASHED

Une fois, vous faites la pièce que vous avez en tête depuis toujours.

Entreprenez une fabrication en y consacrant une semaine et le double de sa Valeur de matière. Chaque  **Jet** de la recette gagne 2  **Avantages**. En cas de réussite complète, l'objet obtenu dépasse sa recette : le MJ et vous décidez ensemble de la propriété qu'il porte en plus, et il n'en existe pas d'autre.

Vous ne pouvez avoir qu'un chef-d'œuvre vivant à la fois. En commencer un autre, c'est admettre que le premier n'en était pas un.

DÉMONTAGE

15 XP  

+ 0 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 heure ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Vous défaites un objet dans l'ordre inverse de celui qui l'a fait.

Effectuez un  **Jet** d' **Intelligence** + la discipline sous laquelle l'objet a été fabriqué, contre un  **DD** de 15. En cas de réussite, vous en retirez la moitié de sa Valeur de matière, arrondie à l'inférieur, dans ses Types d'origine. En cas d'échec, vous n'en tirez que des morceaux, et l'objet n'existe plus.

IMPROVISATION

20 XP  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

TECHNIQUE · CREATION

Vous n'avez pas besoin d'une recette pour savoir ce que vous voulez obtenir.

Lorsque vous proposez une fabrication improvisée, le MJ vous dit les Besoins de matière, les  **Jets** et la durée avant que vous n'engagiez quoi que ce soit. Une de vos créations validée devient une recette de la campagne, et elle porte votre nom.



CEIL DU MATÉRIAU

10 XP  

+ 0 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous prenez une matière en main et vous savez ce qu'elle vaut. Vous apprenez ses Types, sa Valeur de matière, d'où elle vient, et ce qu'elle refusera de devenir.

Sur une créature morte, vous apprenez en plus ce qu'il serait possible d'en tirer, et par quel bout commencer.

PRÉLÈVEMENT D'ATELIER

15 XP  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

TECHNIQUE · CREATION

Vous savez où couper pour que la matière reste bonne. Lorsque vous dépensez une Occasion de butin en Prélèvement ciblé pour obtenir un matériau, vous gagnez 1  **Avantage** à ce  **Jet**.

Un échec ne consomme plus l'Occasion : vous rangez la lame et vous recommencerez plus tard.

RÉCUPÉRATION

15 XP  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ – ⚡ –

TECHNIQUE · CREATION

Un ratage n'est pas une perte totale : il reste toujours de quoi refondre.

Lorsqu'un de vos  **Jets** de fabrication échoue et que la fabrication s'arrête, vous récupérez la moitié de la Valeur de matière engagée, arrondie à l'inférieur, dans les Types de votre choix parmi ceux que vous aviez engagés.

 REMISE EN ÉTAT10 XP  

+ 0 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 heure ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Vous reprenez un objet abîmé, cassé ou rouillé et vous le rendez utilisable.

Effectuez un  **Jet** de  **Dextérité** + la discipline de l'objet contre un  **DD** de 12. En cas de réussite, il refunctionalise. En cas d'échec, il refunctionalise aussi, mais quelque chose dedans ne va pas, et le MJ sait quoi.

 RETOUCHE20 XP  

+ 1 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 heure ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION · UNLEASHED

Vous reprenez une pièce déjà faite pour lui ajouter ce qui lui manquait.

Annoncez la modification. Le MJ fixe les Besoins de matière et un  **Jet**, comme pour une fabrication improvisée. En cas de réussite, l'objet gagne la propriété que vous vouliez. En cas d'échec, il garde la cicatrice de votre tentative et ne pourra plus être retouché.

SECONDE CHANCE

25 XP  

+ 2 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Réaction ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Vous jouez cette Compétence lorsqu'un de vos  **Jets** de fabrication échoue, avant que la fabrication ne s'arrête.

Vous relancez ce  **Jet** et gardez le nouveau résultat. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par fabrication : la pièce ne pardonne pas deux fois.

SIGNATURE

20 XP  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ – ⚡ –

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous laissez une marque sur ce que vous faites, et on la reconnaît.

Un objet sorti de vos mains porte votre signe. Qui le voit sait de qui vient la pièce, et une créature qui tient votre travail en estime vous traite en conséquence. Une pièce signée se revend deux fois ce qu'elle vaut, et se retrouve.

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • ARTISAN • V0.2.1.84182B49.2888D46F

