AUBAINE



COURTISAN

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

COURTISAN

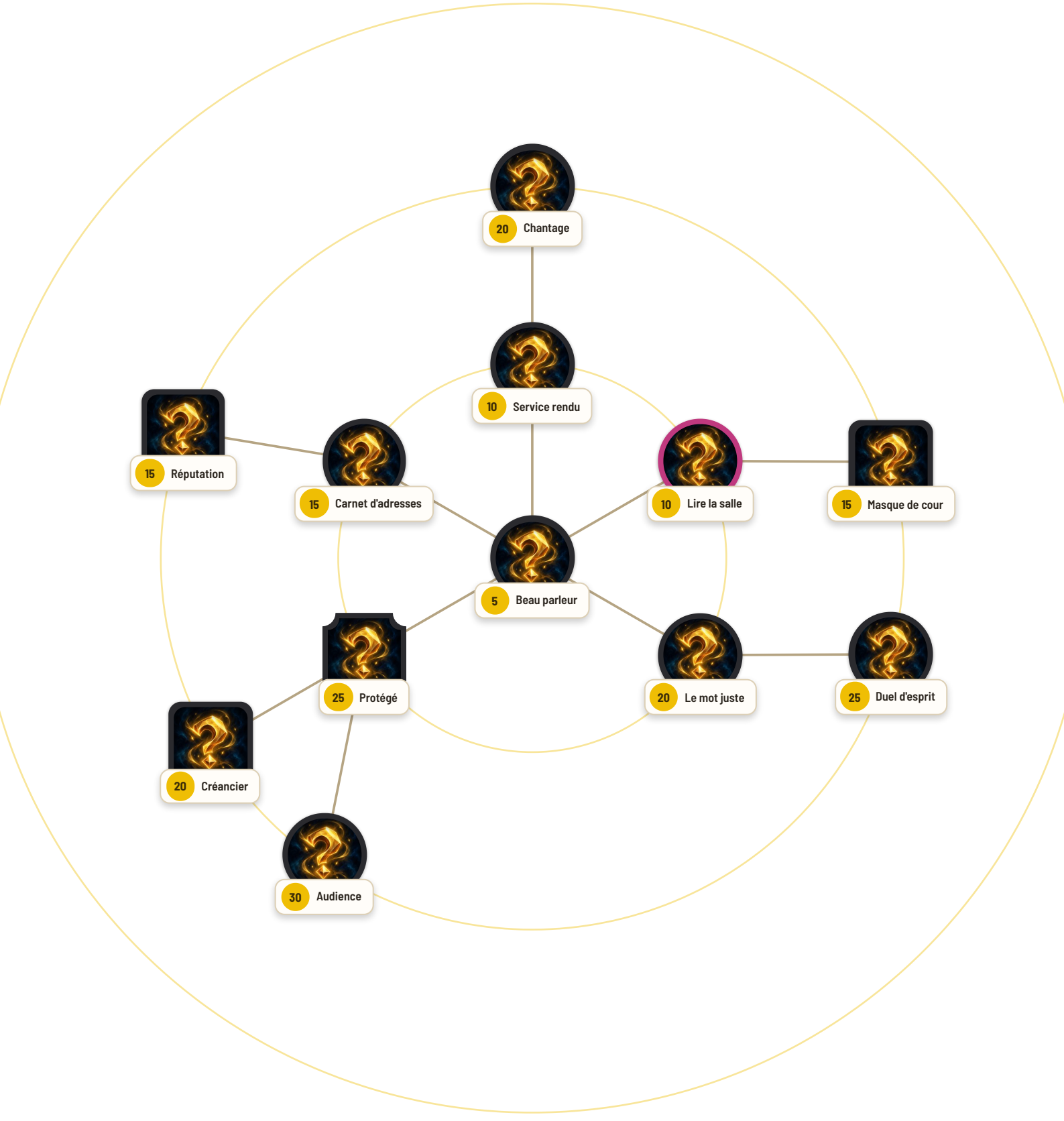
Archetype • v0.3.0

Courtisan

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.c994b7ae



ACTIVE PASSIVE SPECIAL PSYCHIC NEUTRAL

Beau parleur

5 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ 9 m Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE · UNLEASHED

Vous trouvez toujours quelque chose à dire, et le plus souvent la bonne chose.

Choisissez une créature qui vous entend et vous comprend, et dites-lui ce que vous voulez qu'elle croie, fasse ou laisse passer. Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Persuasion, ◇ Tromperie ou ◇ Intimidation selon la manière dont vous vous y prenez, contre son DD (8 + Esprit + ◇ Volonté).

En cas de réussite, elle vous accorde ce que quelqu'un dans sa position accorderait sans y perdre : passer, attendre, écouter encore, répondre franchement. Ce qui lui coûterait sa place, sa bourse ou sa peau ne s'obtient pas ainsi ; cela s'achète en Redevable.

Audience

30 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Personnel Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous obtenez d'être reçu. Nommez une créature dont vous connaissez le nom et la position, quelque part dans la même ville, le même camp ou la même maison.

Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Persuasion contre un DD que le MJ fixe sur la distance qui vous sépare d'elle. En cas de réussite, elle vous accorde un entretien dans la journée, et vous n'y arrivez pas désarmé de tout : vous savez ce qu'elle veut.

Ce qui se dit pendant l'entretien ne dépend plus de ce Jet.

Carnet d'adresses

15 XP



1 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Personnel Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE · UNLEASHED

Vous connaissez quelqu'un, ici aussi.

Déclarez que vous connaissez une créature de l'endroit où vous vous trouvez, et dites laquelle : le cuisinier, le sergent de garde, la fille du prêteur. Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Culture contre un DD que le MJ fixe sur l'improbabilité de la chose.

En cas de réussite, cette créature existe, vous vous connaissez, et le MJ dit d'où. En cas d'échec, vous connaissiez quelqu'un ici : il est parti, ou il est mort, ou il ne veut plus vous voir.

Chantage

20 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ 9 m Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous savez une chose qu'elle préférerait que personne ne sache. Vous n'avez pas besoin qu'elle soit vraie, seulement qu'elle tienne debout.

Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Tromperie contre son DD (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas de réussite, elle gagne 2 Redevable envers vous.

En cas d'échec, elle sait ce que vous avez tenté : elle ne vous devra plus rien, jamais, et elle a désormais quelque chose sur vous.

Créancier

20 XP



PASSIVE

Passif ↔ – Instantanée –

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous tenez vos comptes mieux que ceux qui vous doivent.

Une créature peut vous devoir jusqu'à 5 Redevable au lieu de 3, et vous savez à tout moment qui vous doit quoi, où cette personne se trouve la dernière fois que vous l'avez su, et ce qu'elle serait prête à faire pour solder.

Duel d'esprit

25 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ 9 m Jusqu'à la fin du duel

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous prenez quelqu'un en public et vous ne le lâchez plus. Chacun effectue un Jet de Charisme + ◇ Persuasion, ◇ Tromperie ou ◇ Intimidation ; le plus haut total l'emporte, et vous recommencez.

À la troisième manche gagnée par l'un des deux, le duel s'arrête. Le vainqueur obtient de l'autre ce qui était en jeu, et l'assistance a vu. Un perdant qui tenait à sa réputation vient de la laisser sur la table.

Le mot juste

20 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 Réaction ↔ 9 m Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une créature qui vous entend effectue un Jet social, avant que son résultat ne soit résolu.

Vous glissez la phrase qui change la pièce. Ce Jet gagne 1 Avantage s'il vous arrange, ou subit 1 Désavantage s'il vous dessert.

Lire la salle

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC

1 Action ↔ 18 m Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous regardez qui parle à qui, qui évite qui, et qui a payé sa place.

Effectuez un Jet d'Esprit + ◇ Perspicacité contre un DD de 10. En cas de réussite, apprenez deux choses de votre choix sur les créatures présentes : qui commande vraiment, qui a peur, qui ment, qui veut quelque chose, ou ce que veut l'une d'elles en particulier.

Masque de cour

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – –

TECHNIQUE · ILLUSION

Votre visage ne dit que ce que vous lui faites dire. Une créature qui veut savoir ce que vous pensez vraiment effectue un Jet d'Esprit + ◇ Perspicacité contre votre DD (8 + Charisme + ◇ Tromperie), et échoue sans savoir qu'elle a échoué.

Vous ne trahissez ni surprise, ni douleur, ni reconnaissance, à moins de le décider.

Protégé

25 XP



SPECIAL

À l'achat ↔ – –

À l'achat, choisissez une créature qui vous doit au moins 1 Redevable et qui accepte. Elle entre à votre service : elle vous suit, elle porte, elle guette, elle parle pour vous là où vous ne pouvez pas.

Elle n'est pas un soldat et ne se bat que pour sa vie. Elle a ses propres raisons de rester, et le MJ les connaît. Le jour où vous lui donnez un ordre qui les contredit, elle choisit.

SPECIAL SKILL

Réputation

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – –

TECHNIQUE · INFLUENCE

On vous a décrit avant que vous n'entriez. Choisissez, à l'achat, ce qui se dit de vous : généreux, dangereux, bien né, incorruptible, ou tout ce qui vous arrange.

Une créature qui a entendu parler de vous vous traite en conséquence, et vous gagnez 1 Avantage à vos Jets de Charisme qui s'appuient sur cette réputation. Une créature qui vous a vu la démentir n'y croit plus.

Service rendu

10 XP



0 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous rendez à une créature un service qu'elle n'avait pas demandé, et vous vous arrangez pour qu'elle le sache.

Après lui avoir consacré 10 minutes et quelque chose qui vous coûte, elle gagne 1 Redevable envers vous. Le MJ dit ce qui compte comme un service pour cette créature-là : un mot glissé, une dette réglée, un nom tu.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Culture APTITUDE

Knowing the customs of a place and whom to ask to get what you are after.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Deception APTITUDE

Lying convincingly, hiding what you think or passing yourself off as someone else.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Insight APTITUDE

Reading a creature's mood and intentions, and sensing when it lies.

Intimidation APTITUDE

Impressing or threatening someone into giving way, and standing up to whoever tries to terrify you.

Persuasion APTITUDE

Convincing or negotiating in good faith, through discussion.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

Redevable

Une créature **Redevable** vous doit quelque chose, et elle le sait. **Redevable** s'accumule sur elle jusqu'à 3.

Dépensez 1 **Redevable** pour lui demander un service qu'elle peut rendre sans se mettre en danger ni se trahir : elle le rend, de mauvaise grâce s'il le faut. Un service qui lui coûte davantage en demande plusieurs, et le MJ dit combien avant que vous ne décidiez.

Elle perd tout ce qu'elle vous devait le jour où vous lui nuisez ouvertement.



© AUBAINE • COURTISAN • V0.3.0.5EEB14C4.C994B7AE