

AUBAINE



COURTISAN

ARCHÉTYPE • V0.2.1

AUBAINE

COURTISAN

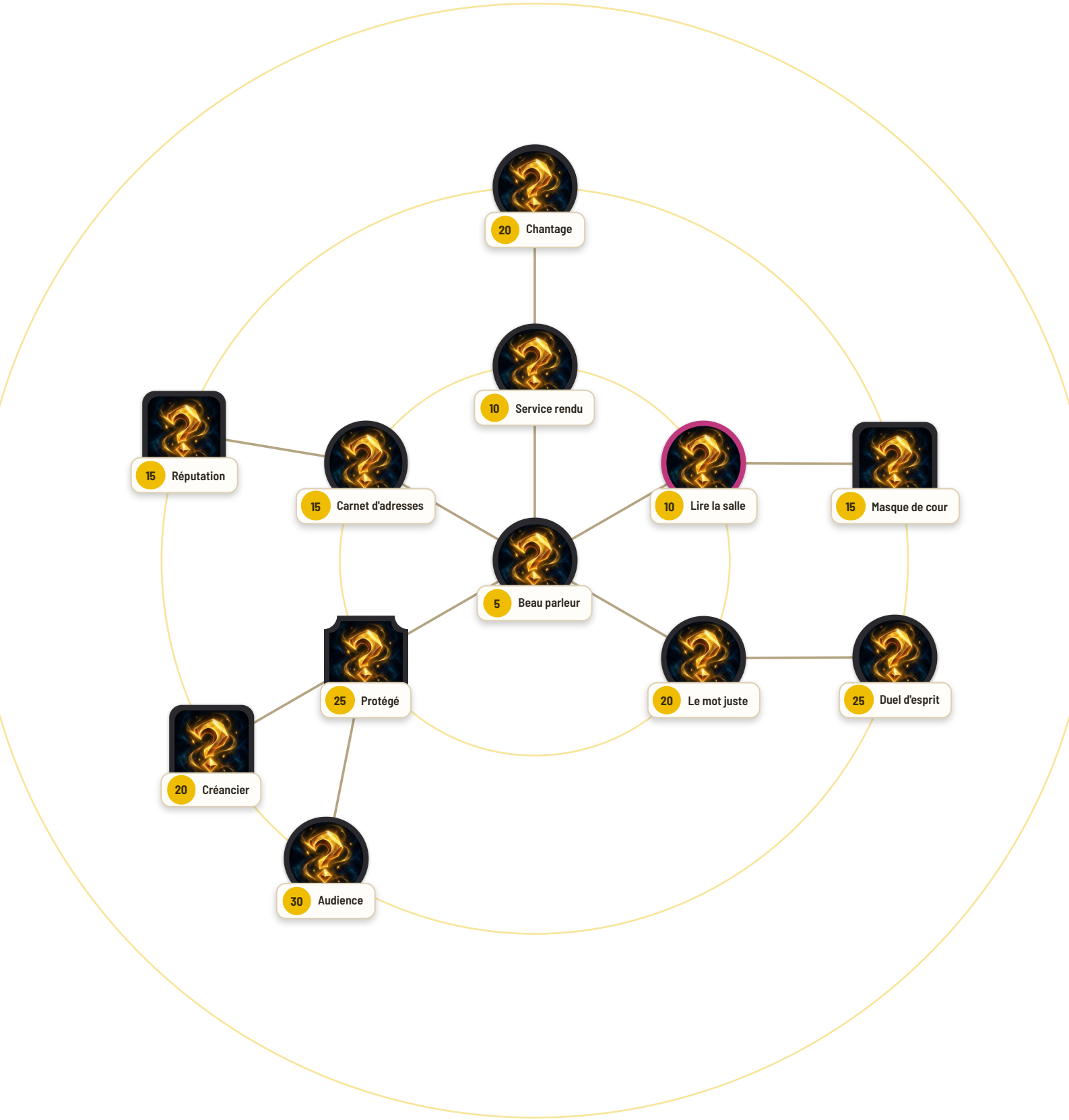
Archétype • v0.2.1

COURTISAN

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.78e6ed4a



BEAU PARLEUR

5 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE · DÉCHAÎNÉ

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 (10 +  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  **Redeable**.

AUDIENCE

30 PX  

+ 2 ÉNERGIE 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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 10 minutes ↔ Personnel ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE · DÉCHAÎNÉ

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 PX  

+ 0 ÉNERGIE 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 (10 +  Esprit +  Volonté). En cas de réussite, elle gagne 2  **Redeable** 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 PX  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous tenez vos comptes mieux que ceux qui vous doivent.

Une créature peut vous devoir jusqu'à 5  **Redeable** 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 PX  

+ 2 ÉNERGIE 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 PX



+ 1 ÉNERGIE 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 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

⌚ 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 15. 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 PX



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** (10 + **👑 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 PX



SPÉCIALE

⌚ 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.

● COMPÉTENCE SPÉCIALE

RÉPUTATION

15 PX



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 PX



+ 0 ÉNERGIE 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.

🔮 Redevable 3 CUMULS

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.

🐾 Redevable 3 CUMULS

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

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • COURTISAN • V0.2.1.84182B49.78E6ED4A

