

AUBAINE

LIVRE DU JOUEUR

LIVRE • V0.2.1

AUBAINE

LIVRE DU JOUEUR

Livre • v0.2.1

LIVRE DU JOUEUR

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.d727f1f7

BIENVENUE DANS AUBAINE

Aubaine est un jeu de rôle sur table (JDR pour les intimes). Une personne décrit un monde, les autres y incarnent chacune un personnage, et tout le monde découvre ensemble ce qui arrive. Il n'y a pas d'écran, pas de plateau obligatoire, pas de gagnant.

Si vous n'en avez jamais joué, ce chapitre suffit pour vous asseoir à une table. Si vous en avez déjà joué, il vous dit ce qu'Aubaine fait différemment.

CE QUI SE PASSE À UNE TABLE

Une partie est une conversation avec des dés dedans.

Le MJ décrit une situation. Vous dites ce que votre personnage fait. Le MJ dit ce qui en résulte, et si l'issue est incertaine, un **Jet** tranche. Puis la situation a changé, et on recommence.

Cette boucle est tout le jeu. Elle tourne sur une fouille de placard comme sur un duel.

QUI FAIT QUOI

Le MJ

Le meneur de jeu. Il décrit le monde, joue tout ce qui n'est pas un personnage joueur, arbitre ce que les règles ne tranchent pas, et fixe la difficulté de ce que vous tentez. Il ne joue pas contre vous.

Les joueurs

Chacun tient un personnage, décide de ce qu'il fait et parle en son nom. Vous décidez de vos actes, jamais de leur résultat.

La table

Vous tous. C'est la table qui décide du ton, de ce qui a sa place dans la fiction et de ce qui n'en a pas. Ces conversations se tiennent hors du jeu, et elles sont plus importantes que n'importe quelle règle.

CE QU'IL VOUS FAUT

- Une fiche de personnage.
- Des dés : des d12 surtout, plus un d4 et quelques autres pour les dégâts.

- De quoi écrire, parce que la fiche change en jeu.
- Vos deux Arbres, celui de votre Archétype et celui de votre Domaine.

Rien d'autre. Ni figurines, ni quadrillage : les distances se comptent en mètres et s'annoncent à voix haute.

CE QU'AUBAINE FAIT À SA FAÇON

Un seul Jet

Tout se résout par 2d12 + une **Caractéristique** + une **Aptitude**. Il n'y a pas de jet d'attaque à part, pas de jet de sauvegarde à part. Une seule formule, partout.

Aucune paire imposée

Aucune **Aptitude** n'appartient à une **Caractéristique**. C'est votre manière d'agir qui décide de la paire, donc un personnage reste utile hors de sa spécialité.

Pas de niveau

Un personnage ne monte pas d'un cran en entraînant tout le reste. Trois monnaies séparées achètent trois choses séparées.

L'équipement se fabrique

On trouve des matériaux, on suit une recette, on lance les Jets. L'achat en boutique existe, mais il ne couvre pas grand-chose.

La Mémoire limite

Vous connaissez beaucoup de Compétences et vous n'en **mémorisez** que quelques-unes à la fois. Ce que vous emportez est un choix, et il se rejoue à chaque repos.

UN JEU QUI BOUGE

Aubaine est gratuit et ouvert. Ses règles, ses Compétences, ses Arbres et son équipement vivent dans un dépôt public, et le site que vous lisez en est le rendu direct.

Cela a une conséquence pratique. Il n'y a pas d'édition, pas de supplément à acheter, rien derrière un paywall. Un ajustement de Compétence, un Arbre neuf ou une pièce d'équipement arrivent

COMMENT JOUER

Un **Jet** est toujours le même calcul :

2d12 + une **Caractéristique** + une **Aptitude**

Il n'y a pas d'autre formule. Une attaque, une esquivé, un mensonge et un travail de forge se résolvent tous ainsi. Ce qui change, c'est la paire employée et ce qu'il faut atteindre.

QUAND ON LANCE LES DÉS

On ne lance pas pour tout. Un **Jet** coûte du temps à la table, alors il faut qu'il décide quelque chose.

1. **Décrire**. Vous annoncez ce que votre personnage cherche à obtenir, et comment il s'y prend.
2. **Lancer**. Si l'issue est incertaine et qu'un échec coûte quelque chose, vous effectuez un **Jet**.
3. **Résoudre**. Le résultat tranche, et la situation avance.

Une action dont l'issue ne fait aucun doute aboutit sans **Jet**. Une action que la fiction rend impossible n'en demande pas non plus : elle échoue. Entre les deux, on lance.

CHOISIR LA PAIRE

Aucune **Aptitude** n'est attachée à une **Caractéristique**. Le MJ choisit la paire d'après votre manière d'agir, et toutes les combinaisons sont ouvertes.

C'est ce qui vous laisse utile hors de votre spécialité. Un personnage bâti sur la **Force** intimide en cassant une table plutôt qu'en haussant le ton, et le **Jet** devient **Force** + **Intimidation**. Un personnage qui n'a que son **Intelligence** franchit un obstacle physique en le comprenant, et le **Jet** devient **Intelligence** + **Athlétisme**.

C'est aussi ce qui vous donne un plancher. Sans l'**Aptitude** qu'il faudrait, vous gardez votre **Caractéristique** : personne ne lance les dés nus.

Une **Compétence** peut imposer sa paire. Son texte le dit alors explicitement.

NOMMER UN JET

Deux façons, selon ce que la règle a besoin de préciser.

- Un **Jet de Mêlée**, quand seule l'**Aptitude** compte.
- Un **Jet de Force** + **Mêlée**, quand la paire entière doit être connue.

CONTRE QUOI

Le total se compare à l'une de ces trois défenses.

DD

Un nombre fixé par le MJ ou imprimé dans une règle.

CA

La **Classe d'armure**, quand une attaque vise directement une créature.

Jet opposé

Le **Jet** de la créature d'en face. Les deux camps lancent.

Égaler la défense suffit. Un total égal ou supérieur est une réussite.

LES JETS OPPOSÉS

Chaque participant lance, et le plus haut total l'emporte. En cas d'égalité, départagez dans cet ordre :

1. le plus grand total de **Caractéristique** et d'**Aptitude** combinées ;
2. le plus grand nombre net d'**Avantages** ;
3. le statu quo.

Un statu quo signifie que celui qui cherchait à changer la situation n'y arrive pas. Quand il n'existe pas de statu quo, seuls les **Jets** à égalité sont relancés.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Un **Avantage** ajoute un d12 au **Jet**. Vous conservez les deux dés les plus élevés.

Un **Désavantage** ajoute un d12 au **Jet**. Vous conservez les deux dés les plus faibles.

CRÉER UN PERSONNAGE

Huit étapes, dans l'ordre. Les sept premières se décident, la dernière se calcule. Ne remplissez aucune case chiffrée avant l'étape 8 : un personnage se pose d'abord, il se compte ensuite.

CE QUE LE MJ VOUS DONNE

Un personnage neuf reçoit :

- un Arbre de Domaine ;
- un Arbre d'Archétype ;
- deux Compétences d'Espèce ;
- 25 Points d'expérience (PX) ;
- 22 Points de maîtrise (PM) ;
- 3 Points de potentiel (PP).

Le MJ annonce toute modification de cet ensemble avant que la table commence. Une partie unique et une campagne longue n'ouvrent pas sur les mêmes chiffres.

TROIS MONNAIES

Elles ne se convertissent pas l'une dans l'autre. Une monnaie dépensée au mauvais endroit ne se récupère qu'en jeu.

PX

Achètent les Arbres, les Compétences et leurs Niveaux. Un personnage n'a pas de niveau global : ses PX sont tout ce qui monte.

PM

Achètent les six **Caractéristiques**, les **Aptitudes** et la **Spécialité**.

PP

Achètent les trois voies de ressources : **Vitalité**, **Mémoire** et **Énergie**.

L'ORDRE DES ÉTAPES

1. **Espèce, Archétype, Domaine.** Choisissez-les parmi ceux que le MJ propose, avec votre origine régionale quand l'Espèce en compte. Ils fixent vos deux Arbres, vos deux Compétences d'Espèce et votre déplacement.
2. **L'Âme.** Écrivez la **Phobie**, la **Manie**, le **Défaut**, la **Spécialité** et le **Don**.
3. **Caractéristiques.** Dépensez des PM.

4. **Aptitudes et Spécialité.** Dépensez des PM.

5. **Ressources.** Placez les 3 PP.

6. **Compétences.** Dépensez les 25 PX dans vos Arbres.

7. **Équipement.** Remplissez les huit emplacements portés.

8. **Valeurs dérivées.** Calculez **PdV**, **Mémoire**, **Énergie**, **CA**, **Vitesse** et **Initiative**.

Une étape peut se rejouer tant que personne n'a lancé de dé. Après le premier **Jet** de la première séance, la fiche est figée et la progression prend le relais.

L'ÂME

L'Âme est ce qui distingue le personnage une fois les chiffres égaux. Elle se décide avec le MJ, dans le ton que la table s'est donné.

Chaque personnage en porte cinq morceaux.

Phobie

Une peur qui pèse sur ses décisions. Elle sert quand elle coûte quelque chose.

Manie

Une habitude, une obsession, un geste qui revient.

Défaut

Un trait durable qui lui attire des ennuis.

Spécialité

Un domaine personnel étroit dans lequel il excelle.

Don

Une faculté exceptionnelle qui n'appartient qu'à lui.

LE KARMA

La **Phobie**, la **Manie** et le **Défaut** portent chacun un emplacement de **Karma**. Un personnage conserve donc au plus trois points, un par emplacement.

Le MJ accorde un point de Karma quand il le juge mérité et choisit l'emplacement. Un emplacement déjà rempli n'en reçoit pas de second. Le Karma

LES ARBRES ET LES COMPÉTENCES

Vos PX passent presque entièrement dans vos deux Arbres. Un Arbre est une planche : une grille de Compétences reliées par des traits, avec un cœur au milieu qui porte son nom.

Vous en avez deux, un d'Archétype et un de Domaine. L'Archétype dit comment votre personnage agit, le Domaine dit avec quoi.

Un Berserker et un Marchand sont deux Archétypes ; Feu et Terre sont deux Domaines. Ce ne sont que des exemples : la liste des Arbres publiés vit et change. L'index des arbres porte celle du jour, et c'est elle qui fait foi, pas ce chapitre.

Chaque Arbre a sa planche imprimée, téléchargeable depuis sa page. Quand un Arbre change, sa planche change avec lui : il n'y a pas d'édition à racheter, et rien n'attend un supplément.

LIRE UNE PLANCHE

Chaque nœud est une Compétence, et sa forme dit son type : un rond pour une Compétence active, un carré arrondi pour une passive, une forme concave pour une spéciale.

La bordure porte le ou les Domaines de la Compétence, ce qui donne sa couleur. Une Compétence sans Domaine est Neutre. Le jeton doré porte son prix en PX.

Les traits relient un nœud à ses voisins. Ils **desinent la lecture de la planche, ils ne posent pas de prérequis**. Rien dans un Arbre ne vous oblige à acheter un nœud avant un autre : le prix est la seule barrière.

ACHETER UNE COMPÉTENCE

Chaque achat coûte de 5 à 100 PX, par pas de 5, et le prix est imprimé sur la Compétence.

Acheter une Compétence, c'est l'apprendre, pas la **mémoriser**. Une Compétence apprise reste à vous pour toujours. Ce qui est limité, c'est le nombre que vous pouvez porter en même temps, et c'est votre **Mémoire** qui le dit.

Une Compétence Mémorisée est une Compétence que vous portez et pouvez jouer. Elle occupe 1

Mémoire, sauf dans les cas que liste « Où va votre Mémoire ».

LES NIVEAUX

Certaines Compétences portent des Niveaux, qui s'achètent séparément et dans l'ordre. Un Niveau n'est pas une nouvelle Compétence : c'est la même, qui fait davantage.

Une Compétence Mémorisée occupe 1 Mémoire quel que soit son Niveau. Monter une Compétence ne vous coûte donc jamais de place, seulement des PX.

Certaines Compétences en font naître une autre, plus spécialisée, qui apparaît comme un nœud à part relié à sa base.

LES ÉTIQUETTES

Une Compétence peut porter des étiquettes, imprimées au pied de sa carte. Elles rangent ensemble les Compétences de même nature, pour qu'une autre règle, un objet ou un état puisse les nommer toutes d'un coup plutôt qu'une à une.

Elles se lisent dans cet ordre, et une Compétence ne porte que celles qui lui servent.

Pratique

La manière dont la Compétence se pratique, comme **Sort** ou **Manœuvre**. Une au plus.

École

La famille à laquelle appartient son effet, comme **Soin** ou **Illusion**. Une au plus.

Spéciale

Une particularité qui porte une règle, comme **Déchaîné**. Autant qu'il en faut.

L'index des Compétences porte la liste du jour : ses filtres **Pratique**, **École** et **Spéciale** en montrent chaque valeur, et chaque étiquette y donne sa définition.

Deux Pratiques posent une condition. Vous avez besoin d'un **Catalyseur** équipé, c'est-à-dire d'une pièce d'équipement qui porte la propriété **Catalyseur**, pour activer un **Sort**, qu'il soit passif ou actif

LE COMBAT

Le combat n'a pas de règles de résolution à lui. On y lance les mêmes **Jets** que partout ailleurs. Ce qu'il ajoute, c'est un ordre de passage et un budget par tour.

VOTRE TOUR

À votre tour, vous disposez de quatre choses. Elles sont indépendantes : ne pas en utiliser une ne vous en rend pas une autre.

Une Action

La plupart des Compétences s'y jouent, à commencer par [Attaquer](#).

Une Action Bonus

Une action rapide, généralement réservée aux Compétences qui l'indiquent. Elle ne remplace pas l'Action, et rien ne la convertit.

Un déplacement

Votre Vitesse, 9 mètres par défaut. Il se répartit librement avant, pendant et après vos actions.

Une Réaction

Hors de votre tour, quand une règle vous fournit un déclencheur. Elle revient au début de votre tour suivant.

LES DISTANCES

Tout se compte par pas de 1,5 mètre. Le contact est à 1,5 mètre, une arme d'allonge porte à 3 mètres, et les portées à distance courantes sont 9, 12 et 18 mètres.

Vous pouvez couper votre déplacement autant de fois que vous le voulez dans votre tour, tant que le total reste dans votre Vitesse.

Votre Vitesse peut tomber à 0, et certains états y parviennent. Un déplacement de 0 n'empêche pas d'agir : vous gardez votre Action, votre Action Bonus et votre Réaction.

L'INITIATIVE

Au début d'un combat, chaque personnage joueur lance :

1d4 + Dextérité

On agit du résultat le plus élevé au plus faible. Les joueurs l'emportent sur leurs adversaires à égalité, et ils départagent librement entre eux.

Le dé est petit exprès. Un écart de **Dextérité** pèse lourd dans cet ordre, plus que dans n'importe quel autre Jet du jeu.

L'ordre est fixé pour tout le combat. On ne le relance pas à chaque round.

DEUX VARIANTES

Le MJ peut lancer une seule fois pour un groupe de créatures identiques, et séparément pour chaque créature majeure. Cela raccourcit un combat à nombreux adversaires sans rien changer aux règles.

Il peut aussi regrouper les positions alliées qui se suivent sans adversaire entre elles. Les alliés d'un même bloc entrelacent alors leurs déplacements et leurs actions. Chacun garde son propre début et sa propre fin de tour, ce qui compte pour tout effet qui s'y déclenche, et les Réactions interrompent normalement.

ATTAQUER

L'action [Attaquer](#) porte une attaque avec une arme équipée ou à mains nues.

Effectuez le Jet que l'arme indique contre la **CA** de la cible. En cas de réussite, la cible subit les dégâts de l'arme, augmentés de la **Caractéristique** employée par ce Jet.

Cette **Caractéristique** s'ajoute toujours. C'est la même des deux côtés du calcul : celle qui vous a permis de toucher est celle qui alourdit le coup.

Sans arme, une **Frappe** se résout avec un Jet de **Force** + **Mêlée**, à 1,5 mètre, pour 1d4 + **Force** dégâts.

CE QU'UNE ARME INDIQUE

Chaque arme imprime sa propre ligne, et c'est elle qui fait foi :

- la **Caractéristique** et l'**Aptitude** de son Jet ;
- une portée, et une seule ;

REPOS ET PROGRESSION

Entre deux combats, deux choses se rechargent : vos ressources, par le repos, et votre personnage, par la progression. Elles n'ont rien à voir l'une avec l'autre.

LE REPOS COURT

Dix minutes de pause, durant lesquelles vous pouvez faire une activité légère. Vous en prenez au plus deux entre deux **Repos longs**.

À la fin, vous récupérez :

- la moitié de vos **PdV** maximum, arrondie à l'inférieur ;
- la moitié de votre **Énergie** maximum, arrondie à l'inférieur ;
- les Compétences marquées « 1 fois par **Repos court** ».

La moitié du maximum, pas la moitié de ce qui manque. Un personnage à 2 PdV sur 30 en récupère 15 et remonte à 17. Vous ne dépassez jamais votre maximum.

LE REPOS LONG

Huit heures de sommeil. Deux **Repos longs** doivent être séparés d'au moins seize heures, ce qui en autorise un par cycle d'une journée.

À la fin, vous récupérez tous vos PdV, toute votre Énergie, et les Compétences marquées « 1 fois par **Repos court** » ou « 1 fois par **Repos long** ».

CE QU'UN REPOS NE REND PAS

Le Karma

Un point conservé reste, et un emplacement vide le reste aussi. Ni le repos ni la fin de séance n'y touchent.

Les PdV temporaires

Ils ne sont pas restaurés par un soin, et ceux qui traînent encore disparaissent à la fin d'un repos.

CHANGER VOS COMPÉTENCES MÉMORISÉES

Les deux repos le permettent, sauf pour vos deux Compétences d'Espèce, fixées à la création. C'est

le seul moment où vous remaniez ce que votre **Mémoire** tient, ce qui fait du **Repos court** la vraie respiration du groupe : dix minutes suffisent pour arriver au combat suivant avec un autre jeu de Compétences.

LE RYTHME ATTENDU

Le jeu est calibré sur cinq ou six rencontres significatives entre deux **Repos longs**, avec deux **Repos courts** au milieu. Sur un cycle complet, votre Énergie disponible avoisine donc le double de votre maximum.

C'est un repère de conception, pas une règle. Une table qui repose moins joue des personnages plus économes, et le MJ ajuste ce qu'il envoie.

LA PROGRESSION

Un personnage n'a pas de niveau global. Rien ne monte d'un cran en entraînant le reste.

Les trois monnaies de la création sont aussi celles de la progression, et elles continuent d'arriver séparément. Une quatrième récompense s'y ajoute en jeu : les matériaux, les recettes et l'équipement, qui alimentent la fabrication.

Le MJ annonce laquelle il accorde. C'est lui qui décide du rythme, et il n'est pas tenu à la même cadence d'une campagne à l'autre.

LES PX

Ils sont accordés quand le groupe surmonte un obstacle significatif, et tout le monde reçoit la même chose.

Surmonter ne veut pas dire vaincre. Contourner, convaincre, contenir, échapper ou résoudre autrement comptent autant.

ACCOMPLISSEMENT	PX PAR PERSONNAGE
Mineur mais significatif	5
Objectif important	10
Étape majeure	25
Conclusion d'arc	50

L'ÉQUIPEMENT

Une créature porte huit pièces à la fois, une par emplacement. Tant qu'une pièce n'est pas portée, elle ne fait rien : rien ne s'applique depuis un sac.

Les Compétences accordées par une pièce équipée ne comptent pas dans votre **Mémoire** et n'ont pas à être apprises. La pièce les donne tant qu'elle est portée, et les reprend quand vous la retirez.

LES HUIT EMBLEMENTS

Tête

Heaume, capuche, couronne. Ce qui protège ou marque le visage.

Armure

La pièce qui porte votre formule de Classe d'armure. Une seule à la fois.

Bottes

Chausses et grèves : ce qui touche le sol et ce qui règle votre Vitesse.

Collier

Torque, amulette, pendentif. Porté à même la peau, sous l'armure.

Main gauche

Une arme, un bouclier, ou rien. Une arme à deux mains occupe les deux.

Main droite

Comme la gauche. Deux armes Légères, une dans chaque main, ouvrent l'attaque en **Action Bonus**.

Bijou (x2)

Deux emplacements indépendants. Bague, pierre montée, talisman taillé.

Chaque entrée du catalogue imprime ce qui la concerne : sa valeur de tête, ses statistiques, ses propriétés nommées, sa recette et ce qu'elle accorde. Ces nombres appartiennent à la pièce et ne sont repris nulle part ailleurs.

Le MJ annonce ce dont vous partez équipé. Sans armure, votre CA est $12 + \text{Dextérité}$, et une Frappe à mains nues fait $1d4 + \text{Force}$: un personnage sans rien n'est pas un personnage sans défense.

TROUVER LES MATÉRIAUX

L'équipement s'obtient par la fabrication bien plus que par l'achat. Ce que vous pouvez porter dépend donc des matériaux que vous rapportez.

Après une rencontre significative ou la découverte d'une source exploitable, chaque personnage reçoit une Occasion de butin. Dépensez-la de l'une de ces deux façons.

Butin aléatoire

Lancez le Dé de butin de la source. Le MJ lit sa Table de butin et annonce ce que vous obtenez. Aucun Jet de plus.

Prélèvement ciblé

Annoncez ce que vous cherchez et comment vous le récupérez. Le MJ fixe le Jet et son DD. En cas d'échec, l'Occasion est consommée sans résultat.

Le premier choix est sûr et ne demande rien. Le second vise juste et peut ne rien donner. Une cible que la fiction ne permet pas d'extraire ne s'obtient pas sur un Jet.

LIRE UN MATÉRIAU

Un matériau porte un nom, un ou plusieurs Types et une Valeur de matière. Ainsi : Peau de loup (Types : Cuir, Bête ; Valeur : 1).

Dans une même fabrication, un matériau ne compte que pour un seul de ses Types, même s'il en porte plusieurs que la recette accepte.

FABRIQUER

L'encadré d'une entrée nomme sa discipline, son coût, les Types qu'elle accepte et ses Jets dans l'ordre.

1. Réunissez des matériaux couvrant chacun des Types demandés.
2. Atteignez ou dépassez le coût, toutes matières confondues. La répartition entre les Types est libre : un lingot et dix peaux font l'affaire aussi bien qu'un partage égal.

LES COMPÉTENCES DE BASE

Certaines Compétences n'appartiennent à personne. Toute créature les possède, du premier round de la première séance à la fin de la campagne. Elles ne coûtent pas de PX, elles n'occupent pas de **Mémoire**, elles ne demandent pas d'**Énergie**, et aucun Arbre ne les vend.

Elles sont la liste de ce qu'on peut toujours tenter : [Attaquer](#), [Courir](#), [Se cacher](#), [Aider](#), [Se désengager](#), [Esquiver](#) et les autres.

LIRE UNE FICHE

Elles se lisent comme celles de vos Arbres : le nom, puis ce que la Compétence demande pour être jouée, sa portée et sa durée, puis sa règle. Elles ne portent ni prix ni case à cocher, puisqu'il n'y a rien à acheter et rien à **mémoriser**.

Une fiche marquée « 1 **Attaque** » ne se joue pas seule : elle remplace l'une des Attaques de l'action [Attaquer](#). C'est le cas des manœuvres comme [Bousculer](#) et [Agripper](#).

IMPROVISER

La liste ouvre sur [Improviser](#), qui dit ce que les autres ne disent pas.

Quand rien ne couvre ce que vous tentez, annoncez ce que votre personnage cherche à obtenir et comment il s'y prend. Le MJ répond trois choses : si c'est possible, ce que la tentative coûte et risque, et quel **Jet** la tranche.

Cette liste n'est pas fermée. Elle décrit ce que les tables font le plus souvent, pas la limite de ce qu'elles peuvent faire.

LES ESPÈCES

L'Espèce est le premier des trois choix de l'étape 1, avec l'Archétype et le Domaine.

CE QU'UNE ESPÈCE FIXE

Elle apporte deux choses à la création :

- **deux Compétences d'Espèce**, retenues parmi celles que l'Espèce propose. Elles sont **Mémorisées** sans occuper de **Mémoire** et n'ont pas à être achetées. Une fois la création terminée, vous ne pouvez plus les changer ;
- **votre Déplacement**, quand il s'écarte des 9 mètres par défaut.

Ces deux apports sont acquis. Ils ne coûtent ni PX ni PM, et ils ne comptent pas dans les 22 PM ni dans les 25 PX que le MJ vous donne.

Une Espèce peut aussi nommer les langues que vous parlez, lisez et écrivez.

RETENIR DEUX COMPÉTENCES SUR CELLES PROPOSÉES

Une Espèce propose plus de Compétences qu'elle n'en accorde. Vous en retenez deux à la création. Les autres ne sont pas perdues : elles restent achetables ensuite dans la Banque Commune, au prix imprimé sur la Compétence, et leur **Prérequis** les réserve à votre Espèce. Une Compétence d'Espèce achetée ainsi se mémorise comme les autres et occupe 1 Mémoire tant qu'elle est Mémorisée.

Deux personnages de la même Espèce ne partent donc pas avec les mêmes acquis.

Une Espèce qui ne propose que deux Compétences ne laisse aucun choix : vous prenez les deux.

LES ORIGINES RÉGIONALES

Certaines Espèces se divisent en origines régionales, présentées sur la page de l'Espèce. Vous choisissez la vôtre à la création, et vous retenez alors vos deux Compétences parmi celles de votre Espèce et de votre origine régionale.

Les Compétences d'une origine régionale portent cette origine en Prérequis. Un personnage d'une

autre origine ne peut pas les acheter.

OÙ LIRE LES ESPÈCES

L'index des Espèces porte la liste du jour, et la page de chacune son Déplacement, ses origines régionales, les Compétences qu'elle propose et l'état de son écriture. C'est lui qui fait foi, pas ce chapitre.

Une Espèce encore en Brouillon porte son badge. Tant qu'une table joue sur des entrées non arrêtées, le MJ annonce les Espèces disponibles et les Compétences que chacune propose.

EXPLORER ET INTERAGIR

Un combat est la partie la plus réglée du jeu. Le reste, qui en occupe l'essentiel, tourne sur beaucoup moins.

CE QUI EXISTE DÉJÀ

Hors combat, tout passe par la boucle ordinaire : vous décrivez, le MJ fixe un **Jet** et un **DD** s'il y a lieu, le résultat tranche. Le chapitre sur le Jet contient donc déjà les règles.

Plusieurs Compétences de base servent surtout ici. [Se cacher](#) et [Chercher](#) s'opposent l'une à l'autre, et [Improviser](#) couvre ce qu'aucune fiche ne prévoit.

L'Occasion de butin, décrite avec l'équipement, est le seul moment d'exploration qu'une règle chiffre aujourd'hui.

CE QUI RESTE À ÉCRIRE

Aubaine ne publie pas encore de règles pour :

- le voyage et son rythme ;
- la lumière, l'obscurité et ce qu'on y perçoit ;
- la durée d'une fouille et ce qu'elle révèle ;
- les dangers d'environnement ;
- la structure d'une scène sociale.

Rien de tout cela n'est arbitré par une mécanique dédiée. En attendant, le MJ s'appuie sur la boucle ordinaire et sur l'échelle de difficulté.

Cette page sera remplie au fur et à mesure que ces règles seront écrites.

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • LIVRE DU JOUEUR • V0.2.1.84182B49.D727F1F7

