AUBAINE



MARCHAND

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

MARCHAND

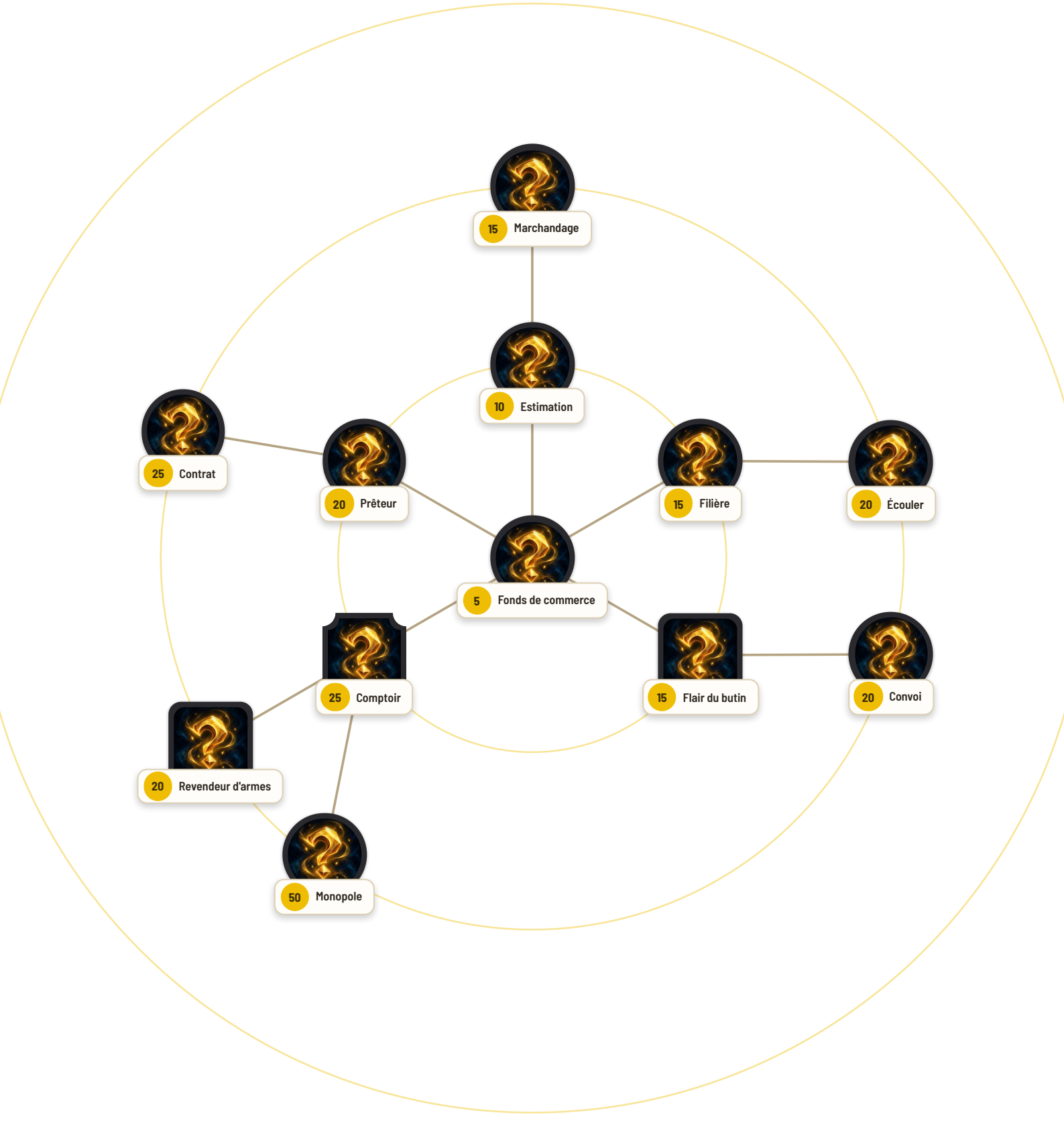
Archetype • v0.3.0

Marchand

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.f61ef630



ACTIVE PASSIVE SPECIAL NEUTRAL

Fonds de commerce

5 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ Personnel ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION · UNLEASHED

Vous avez toujours eu ça sur vous, voyons.

Annoncez un objet courant, encombrant comme un sac peut l'être, et déclarez que vous l'aviez. Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Culture contre un DD que le MJ fixe sur l'improbabilité de la chose : une corde ne se discute pas, une lime à barreaux se discute, une clé de cette porte-ci ne s'obtient pas.

En cas de réussite, l'objet sort du sac. En cas d'échec, vous en sortez autre chose, que le MJ choisit, et qui ne sert pas maintenant.

LV. 2 Arrière-boutique 25 XP

Vous pouvez sortir un objet du double de l'encombrement : ce qui tient dans une malle plutôt que dans un sac. Personne ne vous a vu le porter, et personne ne relève.

LV. 3 Sur commande 45 XP

Un objet que le MJ juge introuvable sur vous ne l'est plus : vous l'aviez commandé. Il arrive dans la journée, par un moyen que vous n'expliquez pas.

Comptoir

25 XP



SPECIAL

À l'achat ↔ – ⧗ –

À l'achat, vous ouvrez boutique quelque part et vous nommez qui la tient en votre absence.

Ce lieu est à vous : on y laisse des messages, on y entrepose, on y revient. Tant que vous en êtes à moins d'une journée de route, Fonds de commerce ne demande aucun Jet pour un objet courant.

Un comptoir se cambriole, se taxe et se brûle. Le MJ le sait aussi.

SPECIAL SKILL

Contrat

25 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Contact ⧗ Jusqu'à exécution ou rupture

INFLUENCE

Vous écrivez ce qui a été dit, et vous le faites signer.

Les deux parties consentent et signent. Tant que le contrat tient, chacune sait si l'autre l'a rompu, où qu'elle se trouve. Celle qui le rompt gagne 1 » Désavantage à tous ses Jets jusqu'à ce qu'elle s'acquitte ou que l'autre la libère.

Un contrat que personne ne pouvait tenir ne prend pas.

Convoi

20 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Personnel ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous faites venir ou partir ce que vous ne pouvez pas porter. Une charrette, une mule, un bateau, deux hommes payés à ne pas poser de questions.

Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Culture contre un DD de 10. En cas de réussite, la marchandise voyage et arrive. En cas d'échec, elle voyage aussi ; le MJ dit ce qui manque à l'arrivée.

Écouler

20 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Personnel ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · ILLUSION

Vous vendez ce qui ne devrait pas se vendre : marqué, volé, interdit, reconnaissable.

Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Tromperie contre un DD que le MJ fixe sur ce que la marchandise a de compromettant. En cas de réussite, elle part et personne ne remonte jusqu'à vous.

En cas d'échec, elle part quand même. Quelqu'un se souvient de votre visage, et le MJ décide quand cela revient.

Estimation

10 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous prenez l'objet, vous le tournez une fois, vous le rendez.

Vous apprenez ce qu'il vaut vraiment, ce qu'on vous en demanderait ici, de quoi il est fait, et s'il est ce qu'il prétend être. Un faux ne vous trompe pas deux fois.

Filière

15 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Personnel ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous connaissez quelqu'un qui connaît quelqu'un. Nommez une marchandise : un métal, une bête vivante, un poison, une recette, un passage.

Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Culture contre un DD que le MJ fixe sur la rareté et la légalité de la chose. En cas de réussite, vous savez qui en tient, où, et à quelles conditions. Ce que ces conditions valent ne vous regarde pas encore.

Flair du butin

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous voyez la valeur avant de voir l'objet. Lorsque le groupe reçoit une Occasion de butin, vous savez à l'avance ce que la source a de plus intéressant à donner.

Une fois par Repos long, vous pouvez relancer un Dé de butin et garder le résultat de votre choix.

Marchandage

15 XP



0 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ 9 m ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous discutez le prix jusqu'à ce que l'autre ait envie d'en finir.

Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Persuasion contre le DD du vendeur (8 + Esprit + ◇ Volonté). En cas de réussite, le prix baisse d'un tiers, ou monte d'autant si c'est vous qui vendez.

En cas d'échec, il tient son prix et ne le rediscutera plus aujourd'hui. On ne marchande pas deux fois la même chose au même homme.

Monopole

50 XP



3 ENERGY ACTIVE

1 semaine ↔ Personnel ⧗ Jusqu'à ce qu'on vous la reprenne

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous achetez tout ce qu'il y a, pour que personne d'autre n'en ait.

Nommez une marchandise et une place : une ville, une vallée, une armée. Effectuez un Jet de Charisme + ◇ Persuasion contre un DD que le MJ fixe sur l'étendue de la place et la banalité de la marchandise.

En cas de réussite, plus personne ne s'en procure ici sans passer par vous, jusqu'à ce que quelqu'un de plus riche ou de plus armé vous en empêche. Il s'en trouvera un.

Prêteur

20 XP



0 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous avancez ce qui manque, et vous notez.

Avancez à une créature de quoi régler ce qu'elle ne peut pas régler. Elle gagne 1 Redevable envers vous, et 2 si ce que vous avancez la sort d'un vrai mauvais pas.

Revendeur d'armes

20 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous ne vendez pas que des cordes. Vous savez ce qu'une arme, une armure ou un catalyseur vaut vraiment, et ce qu'il faudrait lui faire pour qu'elle vaille davantage.

Une pièce d'équipement que vous avez tenue une minute vous livre sa recette de fabrication, s'il en existe une.

Rule words

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.

Long Rest RULE WORD

Eight hours of sleep, once per day, that restore all your HP and all your Energy.

Persuasion APTITUDE

Convincing or negotiating in good faith, through discussion.

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 • MARCHAND • V0.3.0.5EEB14C4.F61EF630