AUBAINE



MARCHAND

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

MARCHAND

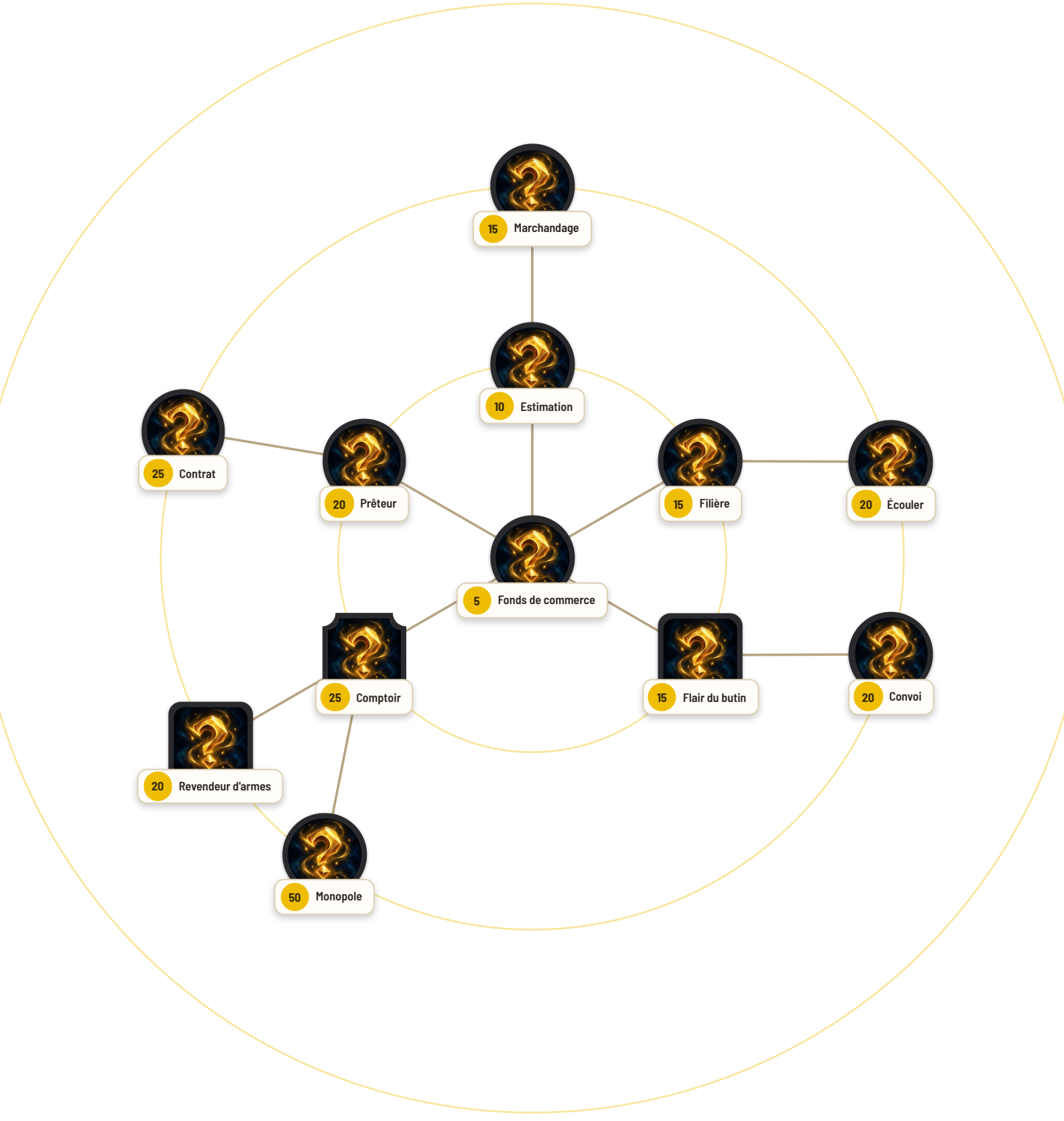
Archétype • v0.3.0

Marchand

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.926a807e



ACTIVE PASSIVE SPÉCIALE NEUTRE

Fonds de commerce

5 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ Personnel ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CRÉATION · DÉCHAÎNÉ

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.

NIV. 2 Arrière-boutique 25 PX

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.

NIV. 3 Sur commande 45 PX

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 PX



SPÉCIALE

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.

COMPÉTENCE SPÉCIALE

Contrat

25 PX



2 ÉNERGIE 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 PX



2 ÉNERGIE 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 PX



1 ÉNERGIE 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 PX



0 ÉNERGIE 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 PX



1 ÉNERGIE 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 PX



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 PX



0 ÉNERGIE 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 PX



3 ÉNERGIE 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 PX



0 ÉNERGIE 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 PX



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.

Mots de règle

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

◇ Culture APTITUDE

Connaître les usages d'un lieu et savoir à qui s'adresser pour obtenir ce qu'on cherche.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une ⬢ Caractéristique + une ◇ Aptitude, comparé à un DD, à une CA ou à un Jet opposé.

◇ Persuasion APTITUDE

Convaincre ou négocier de bonne foi, par la discussion.

Repos long MOT DE RÈGLE

Huit heures de sommeil, une fois par jour, qui rendent tous vos PdV et toute votre Énergie.

◇ Tromperie APTITUDE

Mentir de façon convaincante, cacher ce que vous pensez ou vous faire passer pour un autre.

◇ Volonté APTITUDE

Garder la tête froide face à la peur, à l'intimidation ou à la 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 • V0.3.0.5EEB14C4.926A807E