

AUBAINE



PHYSIQUE

LA VOIE DES GUERRIERS

DOMAIN • V0.2.1

AUBAINE

PHYSIQUE

La voie des guerriers

Domain • v0.2.1

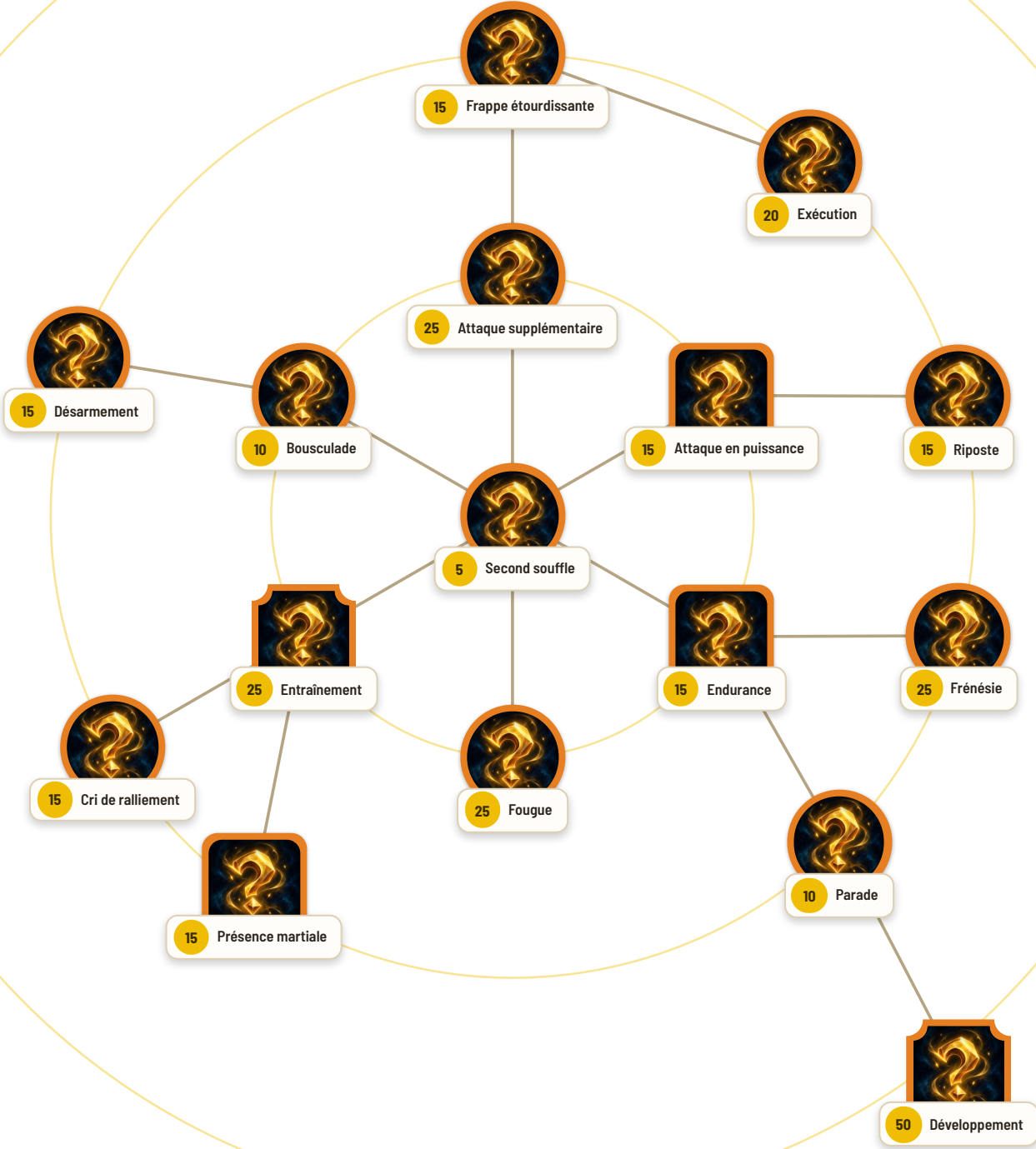
PHYSIQUE

La voie des guerriers

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.1f81e495



SECOND SOUFFLE

5 XP  

+ 0 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ Instantanée
🔄 Once per Short Rest

MANOEUVRE · HEALING

Vous serrez les dents et vous repartez. Vous récupérez 1d10  PdV plus votre modificateur de  **Constitution**.

ATTAQUE EN PUISSANCE

15 XP  

PASSIVE · PHYSICAL

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Avant d'effectuer une  **Attaque**, vous pouvez décider de frapper à outrance. Cette  **Attaque** subit 1  **Désavantage** ; en cas de réussite, elle inflige 1d10 dégâts supplémentaires du type de votre arme.

Vous décidez avant de lancer les dés, jamais après.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

25 XP  

ACTIVE · PHYSICAL

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Lorsque vous effectuez l'action  **Attaquer**, vous portez 2  **Attaques** au lieu d'une. Rien ne vous oblige à les porter sur la même cible.

LV. 2 TROISIÈME ATTAQUE

50 XP 

Vous portez 3  **Attaques** au lieu de 2 lorsque vous effectuez l'action  **Attaquer**.

LV. 3 QUATRIÈME ATTAQUE

100 XP 

Vous portez 4  **Attaques** au lieu de 3 lorsque vous effectuez l'action  **Attaquer**.

BOUSCULADE

10 XP  

+ 0 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · CONTROL

Vous rentrez dans une créature à 1,5 m ou moins, de l'épaule ou du bouclier, au lieu de la frapper.

Elle effectue un  **Jet** de  **Force** +  **Athlétisme** contre votre  **DD** (10 + la  **Caractéristique** de cette  **Attaque** +  **Athlétisme**). En cas d'échec, choisissez : elle est poussée de 3 m, ou elle tombe  **À terre**.

CRI DE RALLIEMENT

15 XP  

+ 2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Action Bonus ↔ 9 m ⚡ Instantanée
SHOUT · HEALING

Vous lancez un ordre qui porte au-dessus du bruit. Choisissez jusqu'à 3 créatures alliées qui vous voient et vous entendent à 9 m ou moins.

Chacune gagne 1d8  **PdV** temporaires et se remet debout si elle est  **À terre**.

DÉSARMEMENT

15 XP  

+ 1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée
MANOEUVRE · CONTROL

Vous frappez la garde plutôt que la main qui la tient.

La créature effectue un  **Jet** de  **Force** +  **Athlétisme** contre votre  **DD** (10 + la  **Caractéristique** de cette  **Attaque** +  **Finesse**). En cas d'échec, elle lâche un objet de votre choix parmi ceux qu'elle tient. L'objet tombe à ses pieds, ou à 3 m d'elle si vous dépensez 1  **Énergie** de plus.

DÉVELOPPEMENT

50 XP  

SPECIAL · PHYSICAL

⌚ À l'achat ↔ — ⚡ —

À l'achat, augmentez de 1 le modificateur d'une  **Caractéristique** de votre choix, jusqu'au maximum de +6.

Cette Compétence ne se  **mémorise** pas et n'occupe aucune  **Mémoire** : vous l'achetez une fois, vous corrigez votre feuille, et elle est acquise.

LV. 2 SECOND DÉVELOPPEMENT

100 XP 

Augmentez de 1 le modificateur d'une autre  **Caractéristique** de votre choix, jusqu'au maximum de +6.

● SPECIAL SKILL

ENDURANCE

15 XP  

PASSIVE · PHYSICAL

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

TECHNIQUE · PROTECTION

Votre carcasse encaisse ce qui couche les autres. Chaque Niveau de Vitalité vous donne 6  **PdV** maximum au lieu de 5.

Le compte est refait sur-le-champ : les Niveaux de Vitalité que vous possédez déjà valent eux aussi 6.

LV. 2 ENDURANCE DE FER

30 XP ↑

Chaque Niveau de Vitalité vous donne 7 PdV maximum au lieu de 6, ceux que vous possédez déjà compris.

LV. 3 ENDURANCE DE TITAN

75 XP ↑

Chaque Niveau de Vitalité vous donne 8 PdV maximum au lieu de 7, ceux que vous possédez déjà compris.

ENTRAÎNEMENT

25 XP



SPECIAL · PHYSICAL

⌚ À l'achat ↔ - ⚡ -

À l'achat, augmentez de 1 le modificateur d'une Aptitude de votre choix, jusqu'au maximum de +6.

Cette Compétence ne se mémorise pas et n'occupe aucune Mémoire : vous l'achetez une fois, vous corrigez votre feuille, et elle est acquise.

LV. 2 SECOND ENTRAÎNEMENT

50 XP ↑

Augmentez de 1 le modificateur d'une autre Aptitude de votre choix, jusqu'au maximum de +6.

● SPECIAL SKILL

EXÉCUTION

20 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous portez cette Attaque contre une créature qui possède la moitié ou moins de ses PdV maximum, et vous frappez pour en finir.

En cas de réussite, ajoutez 3d8 dégâts du type de votre arme. Si la créature tombe à 0 PdV, vous récupérez aussitôt l' Attaque que celle-ci vous a coûtée.

FOUGUE

25 XP



+ 1 KARMA ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ Jusqu'à la fin de votre tour

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Vous dépensez 1 Karma et vous arrachez à votre corps un tour de plus.

Vous gagnez une Action supplémentaire, à jouer avant la fin de ce tour.

LV. 2 FOUGUE PARTAGÉE

50 XP ↑

Vous pouvez dépenser 1 Karma de plus au moment où vous jouez Fougue. Une créature alliée qui vous voit et vous entend à 9 m ou moins gagne elle aussi une Action supplémentaire, à jouer avant la fin de son prochain tour.

FRAPPE ÉTOURDISSANTE

15 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · CONTROL

Vous visez la mâchoire, la nuque, le casque. Portez cette Attaque normalement.

En cas de réussite, la cible subit les dégâts, puis effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (10 + la Caractéristique de cette Attaque + Athlétisme). En cas d'échec, elle est Étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

FRÉNÉSIE

25 XP



+ 3 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ Jusqu'à la fin de votre tour

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Vous partez au-devant, sans réserve et sans garde.

Jusqu'à la fin de votre tour, vous portez une Attaque de plus lorsque vous effectuez l'action Attaquer, et toutes vos Attaques de ce tour gagnent 1 Avantage.

PARADE

10 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une Attaque vous touche.

Vous détournez le coup du plat de la lame ou de la garde : réduisez ces dégâts de 1d10 plus votre modificateur de Dextérité.

PRÉSENCE MARTIALE

15 XP



PASSIVE · PHYSICAL

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

TECHNIQUE · INFLUENCE

Ce que vous êtes se lit à votre port et à vos cicatrices. Vous gagnez 1 Avantage à vos Jets de Charisme + Intimidation contre une créature qui vous a vu combattre.

Les gens d'armes vous reconnaissent comme l'un des leurs : sentinelles, mercenaires et soldats vous adressent la parole avant de vous barrer la route.

RIPOSTE

15 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Réaction ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous jouez cette ♦ Réaction lorsqu'une créature à 1,5 m ou moins vous manque avec une ✂ Attaque.

Vous portez aussitôt une ✂ Attaque contre elle. Cette ✂ Attaque ne se prend sur aucune de vos actions.

↓ À terre

Une créature ↓ À terre est au sol. Elle ne peut que ramper, pour la moitié de sa Vitesse.

Ses ✂ Attaques subissent 1 ∨ Désavantage. Les ✂ Attaques faites contre elle à 1,5 m ou moins gagnent 1 ⚡ Avantage ; celles faites de plus loin subissent 1 ∨ Désavantage.

Se relever coûte la moitié de son déplacement.

⚡ Étourdi

Une créature ⚡ Étourdie a la tête qui sonne. Elle ne peut pas jouer de ♦ Réaction et ses ✂ Attaques subissent 1 ∨ Désavantage.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

A detailed illustration of a female character named Aubaine. She has dark skin, her hair is styled in many small braids that are gathered into a high ponytail, and she has a small white bandage on her forehead. She is wearing a white tank top with blood splatters and dark tactical pants with multiple straps. She has a determined, fierce expression. Her right arm is a large, complex mechanical prosthetic with glowing blue energy at the joints. In the foreground, a large, muscular arm is reaching towards her. The background is a hazy, war-torn city with red flags flying from buildings.

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • PHYSIQUE • V0.2.1.84182B49.1F81E495

