AUBAINE



PHYSIQUE

LE CORPS AGUERRI

DOMAIN • V0.3.0

AUBAINE

Physique

Le corps aguerri

Domain • v0.3.0

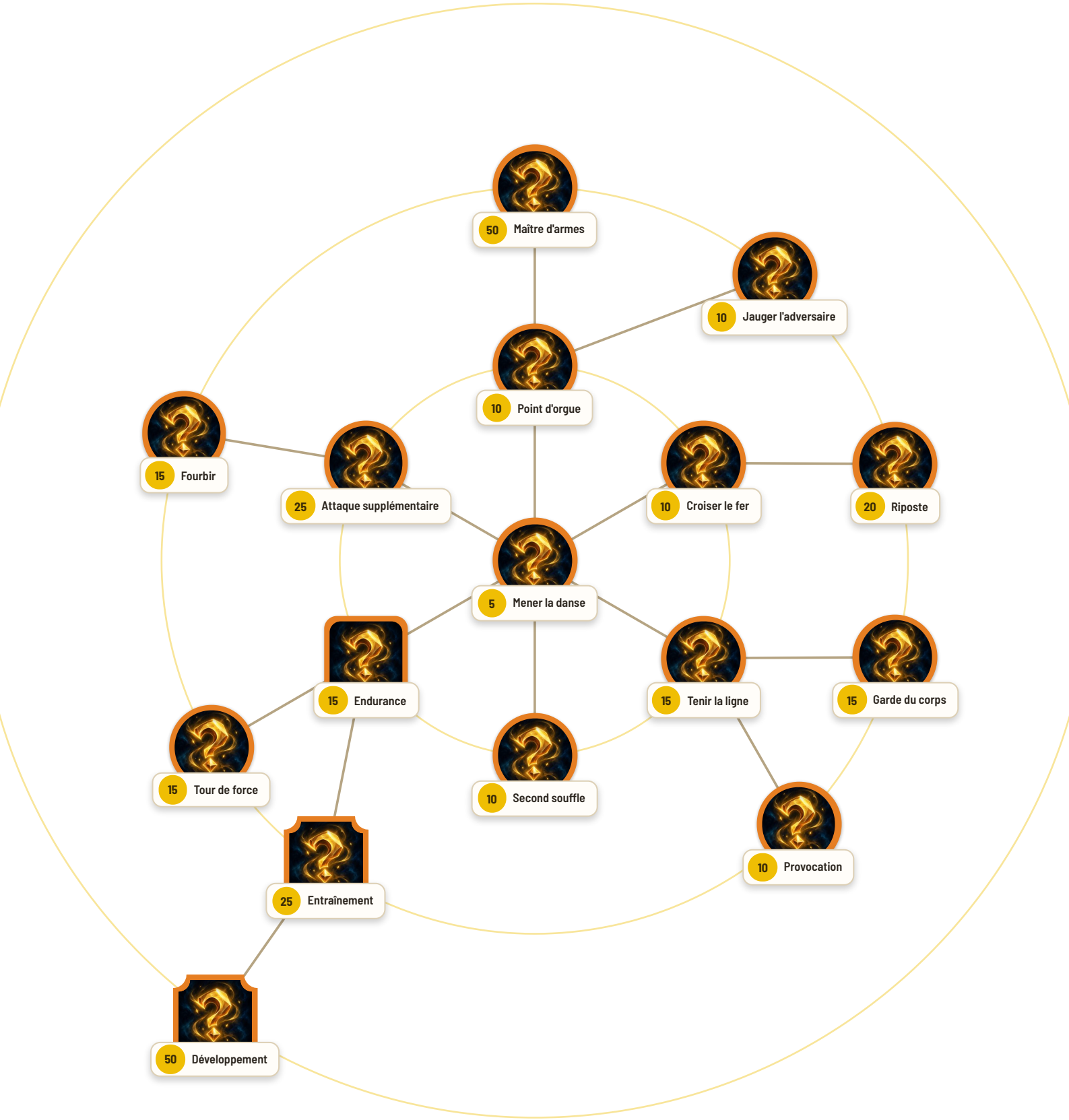
Physique

Le corps aguerri

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.bf96a891



ACTIVE PASSIVE SPECIAL

PHYSICAL

Mener la danse

5 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Attaque ↔ Portée de l'arme ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION · MOBILITY

Vous imposez votre rythme à l'échange. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour.

Portez l'⚔ Attaque. Qu'elle réussisse ou non, vous pouvez ensuite vous déplacer de 1,5 m. Ce trajet ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche pas l'Attaque d'opportunité de sa cible.

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.

Croiser le fer

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Réaction ↔ Personnel ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · PROTECTION

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une créature que vous voyez vous touche avec une ⚔ Attaque de ◇ Mêlée ou de ◇ Finesse, pour parer le coup avant que ses dégâts ne soient lancés. Vous devez tenir une arme ou un bouclier dont le Jet emploie ◇ Mêlée.

Vous opposez au coup l'une de ces pièces que vous tenez, à votre choix : effectuez le Jet qu'elle indique. Si votre total égale ou dépasse celui de l'⚔ Attaque, l'⚔ Attaque vous manque. Sinon, elle vous touche.

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.

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.

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

FOURBIR

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

10 minutes ↔ Contact ⧗ Jusqu'à votre prochain Repos long

TECHNIQUE · ENHANCEMENT

Pierre à aiguiser, graisse et sangles neuves : jusqu'à deux pièces d'équipement que vous touchez reçoivent chacune l'apprêt de votre choix parmi les suivants. Si votre ❖ Spécialité porte sur le travail des armes ou des armures, une pièce de plus en reçoit un.

Fil. Sur une arme. La prochaine ⚔ Attaque réussie avec elle inflige 1d10 dégâts de plus, du type de ceux de l'arme.
Équilibre. Sur une arme. La prochaine ⚔ Attaque portée avec elle gagne 1 ⩓ Avantage.
Ajustement. Sur une armure ou un bouclier. La prochaine fois que son porteur subit les dégâts d'une ⚔ Attaque, il en subit 1d6 de moins.

Une pièce ne porte qu'un apprêt à la fois, et un apprêt se perd dès qu'il a servi. Lorsque vous jouez de nouveau Fourbir, les apprêts que vous aviez donnés et qui n'ont pas servi se perdent.

GARDE DU CORPS

15 XP



0 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

10 minutes ↔ 9 m ⧗ Jusqu'à votre prochain Repos long

TECHNIQUE · PROTECTION

Vous prenez sous votre garde une autre créature consentante que vous voyez à portée. Vous ne gardez qu'une créature à la fois : en prendre une autre sous votre garde libère la première. Garde du corps prend fin plus tôt si votre protégé refuse votre garde.

Tant que Garde du corps dure, les deux effets suivants s'appliquent.

Vigilance. Au début d'un combat, si vous n'êtes pas surpris et que votre protégé se trouve à portée, il ne l'est pas non plus.
Interposition. Lorsqu'une créature que vous voyez porte une ⚔ Attaque contre votre protégé alors que vous êtes à 1,5 m ou moins de lui, vous pouvez dépenser votre ◆ Réaction, avant son 🎲 Jet, pour vous jeter devant le coup. L'⚔ Attaque vous prend pour cible à sa place, même si vous êtes hors de sa portée.

JAUGER L'ADVERSAIRE

10 XP



2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ 18 m ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous observez une créature que vous voyez à portée et lisez ce que son corps trahit : le MJ vous donne deux informations de votre choix parmi les suivantes, vraies au moment où vous l'observez. Vous ne pouvez jauger une même créature qu'une fois par heure.

Défense. Sa CA.
Blessures. Si elle a la moitié ou moins de ses PdV maximum.
Faille. La plus faible de ses ◇ Aptitudes parmi ◇ Athlétisme, ◇ Acrobaties, ◇ Résistance et ◇ Volonté, ou chacune de celles qui partagent ce plus faible modificateur.
Savoir-faire. Sa ❖ Spécialité, si elle en a une.
Moral. Ce qu'elle compte faire si le combat tourne mal : se battre jusqu'au bout, fuir ou se rendre.

MAÎTRE D'ARMES

50 XP



3 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ 1 minute

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Plus aucune arme n'a de secret pour vous. Tant que Maître d'armes dure, vos ⚔ Attaques portées avec une arme ou à mains nues gagnent 1 ⩓ Avantage.

POINT D'ORGUE

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Attaque ↔ Portée de l'arme ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION · CONTROL

Vous portez le coup qui conclut l'échange. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour.

Portez l'⚔ Attaque. En cas de réussite, ses dégâts augmentent de 1d10, et vous choisissez, avant de les lancer, l'un des effets suivants. Votre DD vaut 8 + la ⬢ Caractéristique et l'◇ Aptitude du 🎲 Jet de cette ⚔ Attaque.

Renversement. La cible effectue un 🎲 Jet de Force + ◇ Athlétisme ou de Dextérité + ◇ Acrobaties, à son choix, contre votre DD. En cas d'échec, elle tombe À terre.
Désarmement. La cible effectue un 🎲 Jet de Force + ◇ Athlétisme contre votre DD. En cas d'échec, elle lâche un objet de votre choix parmi ceux qu'elle tient, qui tombe à ses pieds.
Étourdissement. La cible effectue un 🎲 Jet de Constitution + ◇ Résistance contre votre DD. En cas d'échec, elle est Étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

La cible qui réussit son 🎲 Jet ne subit pas l'effet choisi.

PROVOCATION

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ 9 m Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE · CONTROL

Du geste, de la voix ou de la pointe de l'arme, vous interpellez une créature qui vous voit ou vous entend à portée. Au moment où vous jouez cette Compétence, choisissez sa ⬢ Caractéristique entre Force et Charisme.

La créature effectue un Jet d'Esprit + ◇ Volonté contre votre DD (8 + la ⬢ Caractéristique choisie + ◇ Intimidation). En cas de réussite, elle ignore votre provocation. En cas d'échec, l'effet dépend de la situation.

En combat. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, ses ⚔ Attaques contre une autre créature que vous subissent 1 Désavantage.
Hors combat. Devant au moins un témoin, votre provocation est un appel en duel ; sans témoin, elle n'a aucun effet. Vous fixez le lieu, l'heure et les armes du duel, et ce qui l'arrête : le premier sang, un désarmement ou une reddition. La créature choisit d'accepter, ou de refuser et de perdre la face : ses Jets de Charisme pour influencer les témoins subissent alors 1 Désavantage pendant 1 heure. Vous ne pouvez provoquer ainsi une même créature qu'une fois entre deux Repos longs.

RIPOSTE

20 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Réaction ↔ Allonge de l'arme Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une créature que vous voyez à portée vous manque avec une ⚔ Attaque de ◇ Mêlée ou de ◇ Finesse.

Vous lui rendez le coup : portez une ⚔ Attaque contre elle. En cas de réussite, ses dégâts augmentent de 1d10.

SECOND SOUFFLE

10 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 2d4 PdV plus votre Constitution.

TENIR LA LIGNE

15 XP



2 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ Personnel

Jusqu'au début de votre prochain tour

MANOEUVRE · CONTROL

Vous plantez les pieds, l'arme tournée vers qui approche. Tant que Tenir la ligne dure, les deux effets suivants s'appliquent.

Barrage. Chaque emplacement à 1,5 m ou moins de vous est un terrain difficile pour les créatures hostiles.
Coup d'arrêt. Vous pouvez aussi jouer Attaque d'opportunité lorsqu'une créature hostile que vous voyez entre dans votre allonge au corps à corps par son déplacement. Une créature que votre Attaque d'opportunité touche est Immobilisée jusqu'à la fin de son tour.

Tenir la ligne prend fin plus tôt lorsque vous quittez l'emplacement que vous occupez, de votre plein gré ou non.

TOUR DE FORCE

15 XP



0 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Action ↔ Contact

Instantanée ou jusqu'à la fin de votre prochain tour

Once per Short Rest

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Vous jetez toute votre force dans un seul effort, qui réussit sans Jet. Choisissez l'un des exploits suivants.

Briser. Vous brisez un objet non magique que vous touchez et qui n'est pas plus grand qu'une porte : un battant, une chaîne, une grille, un coffre. Il ne doit être ni tenu ni porté, sauf s'il s'agit des fers que porte une créature consentante.
Soulever. Vous soulevez une charge que vous touchez, qui ne pèse pas plus qu'une créature de Taille Grande, comme une herse, une poutre tombée ou l'éboulis qui écrase un compagnon, et vous la tenez à bout de bras. Vous la reposez quand vous le voulez, et au plus tard à la fin de votre prochain tour.
Retenir. Vous bloquez de tout votre poids une porte, une trappe ou une herse que vous touchez. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle ne s'ouvre de l'autre côté que si on la brise, ou si une créature de Taille Grande ou plus la pousse. Vous cessez quand vous le voulez.
Projeter. Vous jetez une créature que vous tenez avec Agripper, si sa Taille est Moyenne ou plus petite, jusqu'à 4,5 m à l'horizontale, dans la direction de votre choix. Elle s'arrête plus tôt contre un obstacle ou une créature. Votre prise cède, puis elle tombe À terre et subit 1d6 dégâts Contondants.

Tant que vous tenez une charge ou bloquez un passage, vous êtes Immobilisé et vous ne pouvez porter aucune ⚔ Attaque.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Acrobatics APTITUDE

Keeping your balance on uncertain footing, slipping out of a hold or pulling off an acrobatic feat.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Aptitude RULE WORD

A field of know-how. It makes up half of every Roll.

Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Constitution CHARACTERISTIC

The character's health and endurance, what lets them take punishment and hold on.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Difficult Terrain RULE WORD

Every movement across difficult terrain costs you double.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Finesse APTITUDE

Landing a precise blow with a weapon suited to it, such as a dagger or a rapier.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Intimidation APTITUDE

Impressing or threatening someone into giving way, and standing up to whoever tries to terrify you.

Long Rest RULE WORD

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

Melee APTITUDE

Landing a blow in close combat, with a weapon, unarmed or with a natural weapon.

Memorised RULE WORD

Said of a Skill you carry and can play. You can change yours during a rest.

Memory RULE WORD

The number of Skills you can have Memorised at the same time.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Size RULE WORD

A creature's build, sorted into categories from the slightest to the most colossal. Yours comes from your Species.

❖ Speciality RULE WORD

An ◇ Aptitude you invent, with a narrow field: painting, traps, cooking. When it applies, it enters the Roll like an ordinary ◇ Aptitude and gives it 1 » Advantage.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

◇ Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

À terre

Une créature **À terre** est étendue de tout son long. 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 lui coûte une part de son **déplacement** égale à la moitié de sa **Vitesse**. Si sa **Vitesse** est de 0, elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout.

Dazed

A **Dazed** creature's head is spinning. It cannot take any **Reaction**, and it suffers 1 **Disadvantage** on its **Attacks**.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa **Vitesse** tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

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


AUBAINE
TABLETOP ROLEPLAYING GAME • FREE AND OPEN
AUBAINE.IO
© AUBAINE • PHYSIQUE • V0.3.0.5EEB14C4.BF96A891