

AUBAINE



PHYSIQUE

LA VOIE DES GUERRIERS

DOMAINE • V0.2.1

AUBAINE

PHYSIQUE

La voie des guerriers

Domaine • v0.2.1

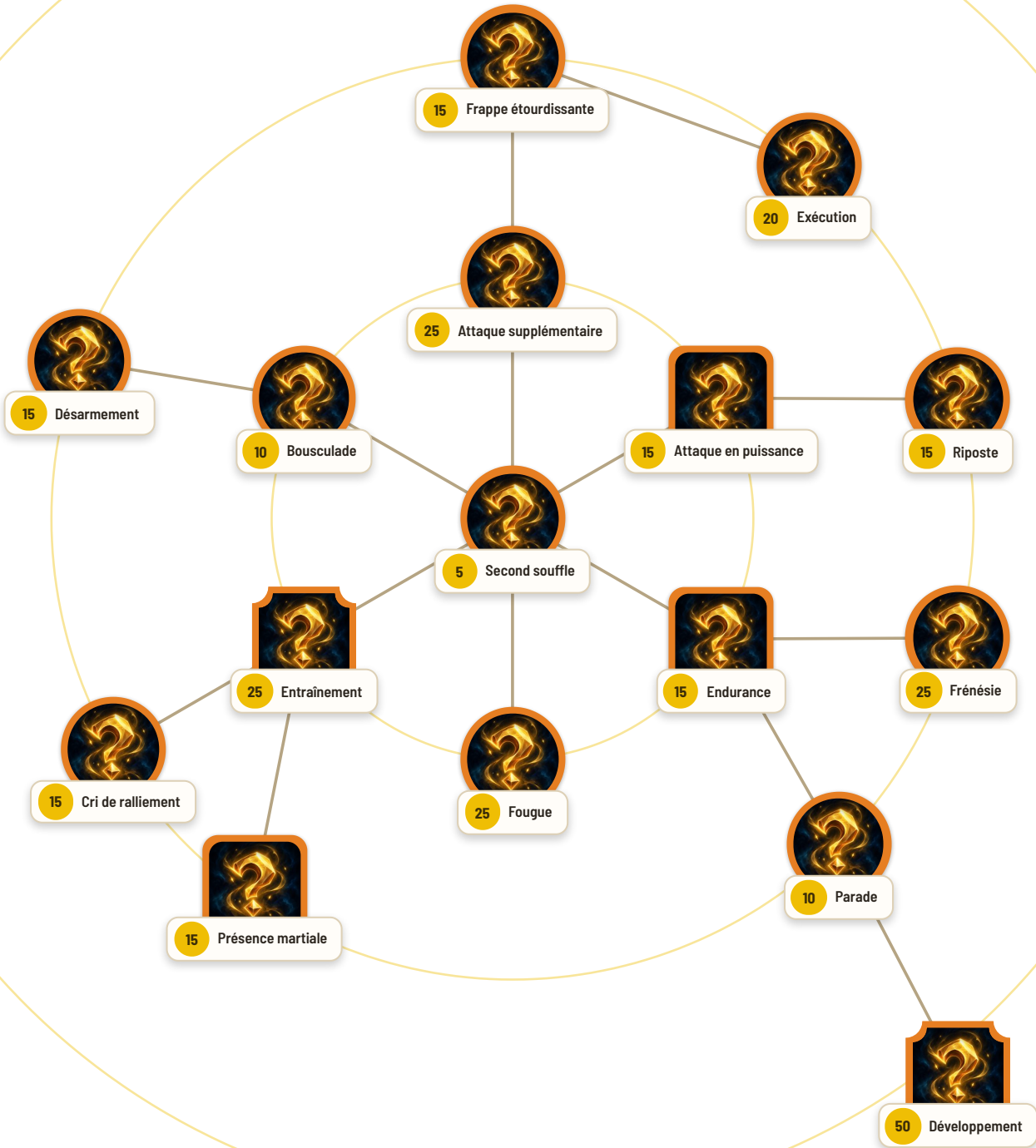
PHYSIQUE

La voie des guerriers

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.0220cf7a



SECOND SOUFFLE

5 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ Instantanée
🔄 1 fois par Repos court

MANŒUVRE · SOIN

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

ATTAQUE EN PUISSANCE

15 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

MANŒUVRE · 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 PX  

ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 TROISIÈME ATTAQUE

50 PX 

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

NIV. 3 QUATRIÈME ATTAQUE

100 PX 

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

BOUSCULADE

10 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · CONTRÔLE

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 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Action Bonus ↔ 9 m ⚡ Instantanée
CRI · SOIN

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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée
MANŒUVRE · CONTRÔLE

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 PX  

SPÉCIALE · PHYSIQUE

⌚ 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.

NIV. 2 SECOND DÉVELOPPEMENT

100 PX 

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

● COMPÉTENCE SPÉCIALE

ENDURANCE

15 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ 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.

NIV. 2 ENDURANCE DE FER

30 PX ↑

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

NIV. 3 ENDURANCE DE TITAN

75 PX ↑

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

ENTRAÎNEMENT

25 PX



SPÉCIALE · PHYSIQUE

⌚ 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.

NIV. 2 SECOND ENTRAÎNEMENT

50 PX ↑

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

● COMPÉTENCE SPÉCIALE

EXÉCUTION

20 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · 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 PX



+ 1 KARMA ACTIVE · PHYSIQUE

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

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 FOUGUE PARTAGÉE

50 PX ↑

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 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · CONTRÔLE

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 PX



+ 3 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

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

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · 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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ 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 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Réaction ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · 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 tied up in a high ponytail with a gold ring. She has a determined, fierce expression with a small bandage on her forehead and a visible scar on her cheek. She is wearing a white tank top with blood splatters and a dark tactical harness. 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 shows a city in flames with red flags flying.

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • PHYSIQUE • V0.2.1.84182B49.0220CF7A

