AUBAINE



PHYSIQUE

LE CORPS AGUERRI

DOMAINE • V0.3.0

AUBAINE

Physique

Le corps aguerri

Domaine • v0.3.0

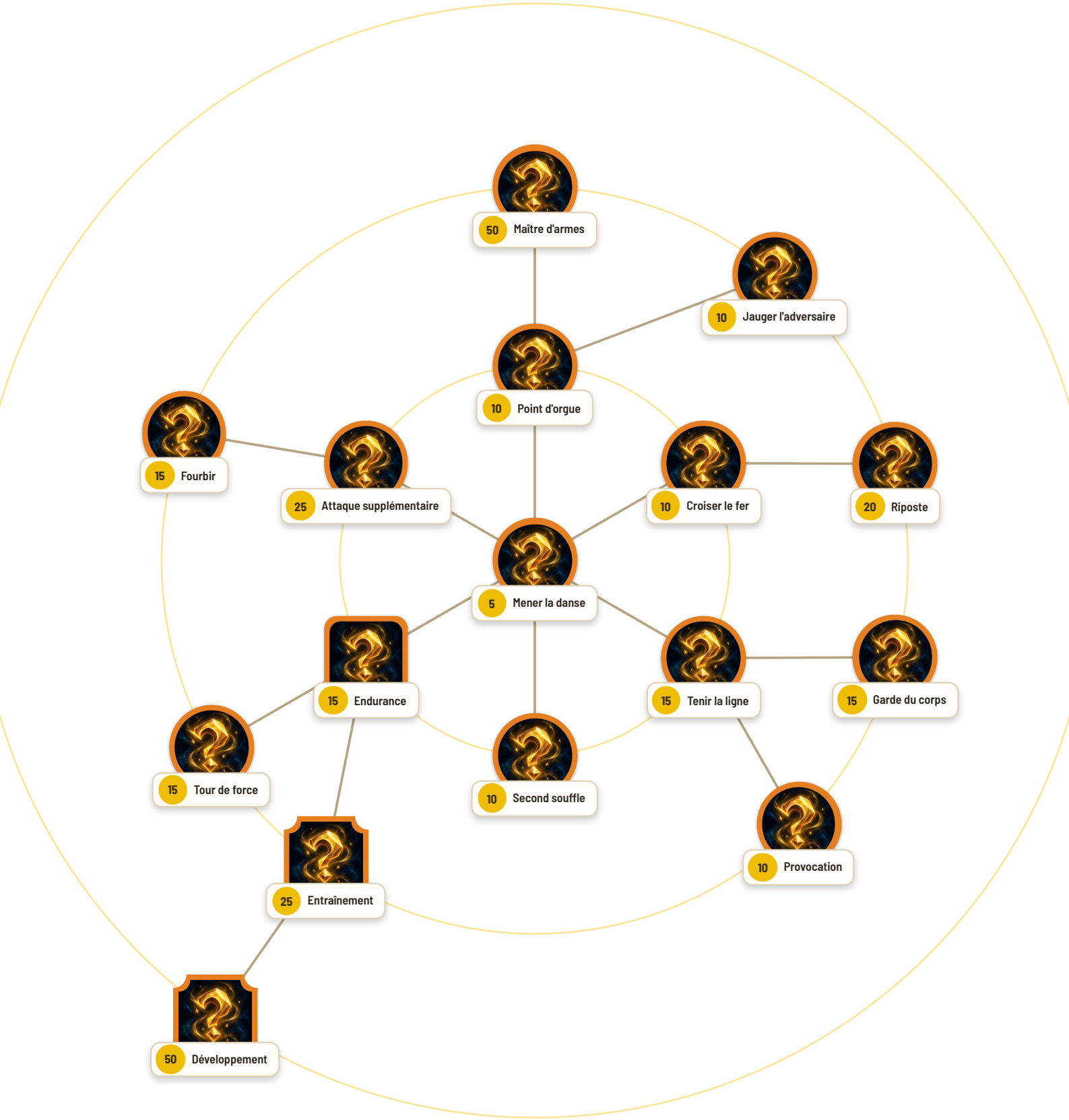
Physique

Le corps aguerri

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.06709270



ACTIVE PASSIVE SPÉCIALE

PHYSIQUE

Mener la danse

5 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Attaque ↔ Portée de l'arme ⧗ Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION · MOBILITÉ

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 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.

Croiser le fer

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Réaction ↔ Personnel ⧗ Instantanée

MANŒUVRE · 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 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.

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.

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

Fourbir

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

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

TECHNIQUE · RENFORCEMENT

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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

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 PX



3 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ 1 minute

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Attaque ↔ Portée de l'arme ⧗ Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION · CONTRÔLE

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action Bonus ↔ 9 m Instantanée

TECHNIQUE · INFLUENCE · CONTRÔLE

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Réaction ↔ Allonge de l'arme Instantanée

MANŒUVRE · 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 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 2d4 PdV plus votre Constitution.

TENIR LA LIGNE

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action Bonus ↔ Personnel

Jusqu'au début de votre prochain tour

MANŒUVRE · CONTRÔLE

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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action ↔ Contact

Instantanée ou jusqu'à la fin de votre prochain tour

1 fois par Repos court

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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.

◇ Acrobaties APTITUDE

Garder l'équilibre sur un appui précaire, se dégager d'une prise ou réussir une figure acrobatique.

◇ Aptitude MOT DE RÈGLE

Un domaine de savoir-faire. Elle forme la moitié de chaque Jet.

◇ Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

Avantage MOT DE RÈGLE

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

CA MOT DE RÈGLE

La Classe d'armure, le total qu'une Attaque doit atteindre pour vous toucher.

⬢ Caractéristique MOT DE RÈGLE

L'une des six valeurs de base d'un personnage. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

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

Constitution CARACTÉRISTIQUE

La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir.

DD MOT DE RÈGLE

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

Déplacement MOT DE RÈGLE

La distance que vous parcourez à votre tour, jusqu'à votre Vitesse.

Désavantage MOT DE RÈGLE

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

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

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

◇ Finesse APTITUDE

Porter un coup précis avec une arme qui s'y prête, comme une dague ou une rapière.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

◇ Intimidation APTITUDE

Impressionner ou menacer quelqu'un pour le faire céder, et tenir tête à qui cherche à vous terrifier.

Jet MOT DE RÈGLE

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

◇ Mêlée APTITUDE

Porter un coup au corps à corps, avec une arme, à mains nues ou avec une arme naturelle.

Mémoire MOT DE RÈGLE

Le nombre de Compétences que vous pouvez avoir Mémorisées en même temps.

Mémorisée MOT DE RÈGLE

Se dit d'une Compétence que vous portez et pouvez jouer. Vous pouvez changer les vôtres pendant un repos.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en Agonie.

◆ Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

Repos long MOT DE RÈGLE

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

◇ Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

❖ Spécialité MOT DE RÈGLE

Une ◇ Aptitude que vous inventez, au champ étroit : la peinture, les pièges, la cuisine. Quand elle s'applique, elle entre dans le Jet comme une ◇ Aptitude ordinaire et lui donne 1 Avantage .

Taille MOT DE RÈGLE

Le gabarit d'une créature, rangé en catégories, du plus menu au plus colossal. La vôtre vient de votre Espèce.

Terrain difficile MOT DE RÈGLE

Chaque déplacement sur un terrain difficile vous en coûte le double.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

◇ Volonté APTITUDE

Garder la tête froide face à la peur, à l'intimidation ou à la 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.

Étourdi

Une créature **Étourdie** a la tête qui tourne. 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.

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 • PHYSIQUE • V0.3.0.5EEB14C4.06709270