AUBAINE



TECHNOMANCIEN

LE MAÎTRE DES AUTOMATES

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

Technomancien

Le maître des automates

Archetype • v0.3.0

Technomancien

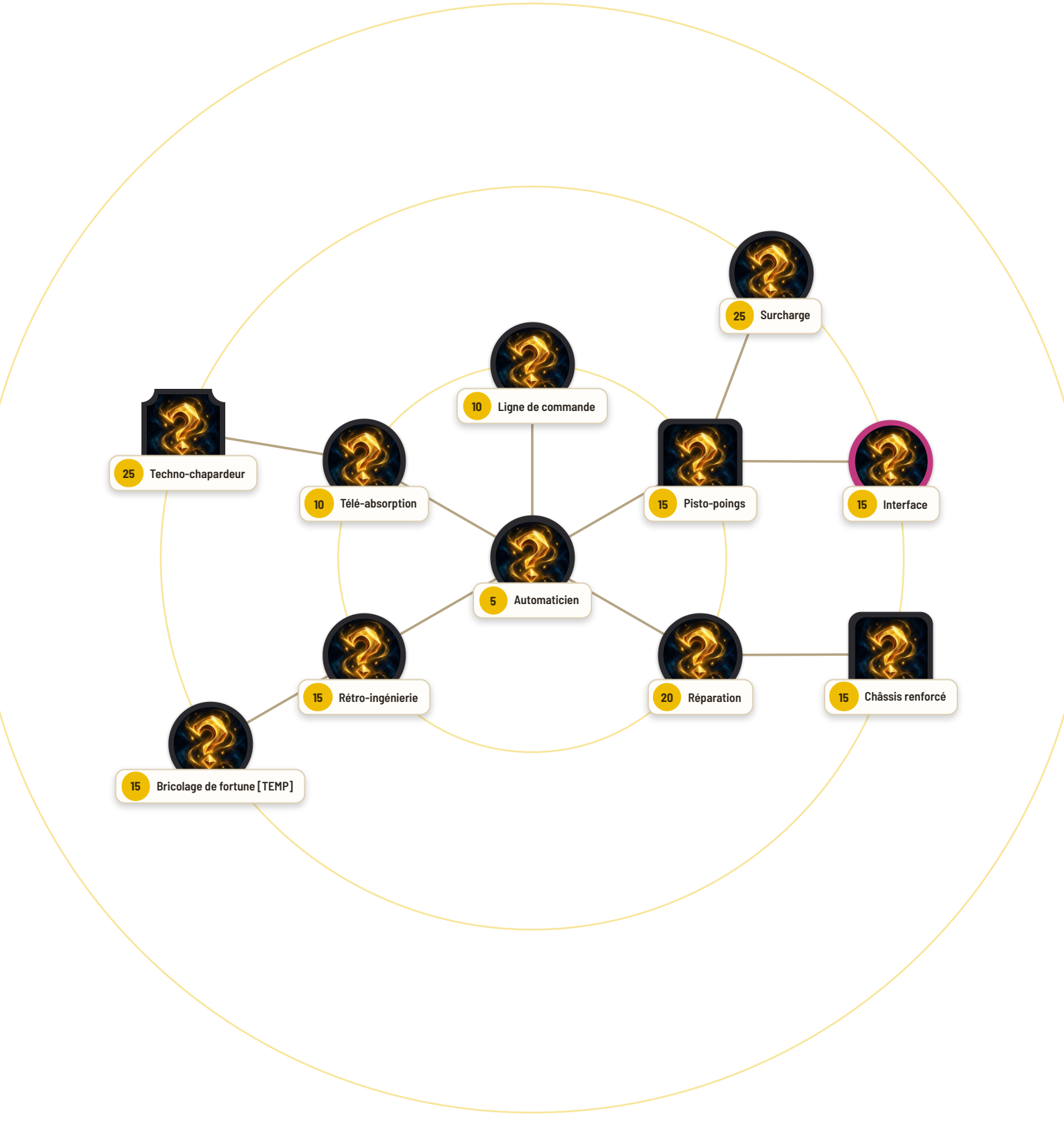
Le maître des automates

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.d4956c8b

Technomancien



ACTIVE PASSIVE SPECIAL PSYCHIC NEUTRAL

AUTOMATICIEN 5 XP



3 ENERGY ACTIVE
1 heure ↔ Contact ⧗ Jusqu'à destruction ou remplacement
SUMMONING

Vous montez un Automate fait d'un Domaine magique dont vous connaissez l'Arbre, sous la forme que vous voulez lui donner. Il est Petit : 1 m^3 au maximum. Ce qu'il est, ce à quoi il ressemble et ce qu'il sait faire de sa carcasse vous regardent.

Il possède 1 dans chacune de ses ⬢ Caractéristiques, plus 3 points que vous répartissez entre elles. Sa CA est de 10 + sa Constitution, et il gagne la moitié des PX, PM et PP que vous gagnez.

Il inflige 1d4 + sa Force ou sa Dextérité. Le type de ses dégâts suit la forme que prend son ⚔ attaque sur le moment : Contondants, Tranchants, Perforants, ou celui de son Domaine.

> LV. 2 APPRENTISSAGE ACCÉLÉRÉ 30 XP
> Votre Automate apprend presque aussi vite que vous. Il gagne la totalité des PX que vous gagnez, au lieu de la moitié : son développement devient une branche parallèle de la vôtre.

BRICOLAGE DE FORTUNE [TEMP] 15 XP



1 ENERGY ACTIVE
10 minutes ↔ Contact ⧗ Un seul usage
TECHNIQUE · CREATION · UNLEASHED

Vous fabriquez sur place ce dont vous avez besoin, avec ce que vous avez sous la main. Annoncez l'objet et ce qu'il doit faire.

Effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Technologie contre un DD que le MJ fixe sur l'ambition de la chose. En cas de réussite, elle fonctionne une fois, puis se démantibule.

CHÂSSIS RENFORCÉ 15 XP



PASSIVE
Passif ↔ – ⧗ –
PROTECTION

Vous doublez les plaques là où ça compte. Votre Automate gagne 10 PdV maximum et 1 de CA.

Vous pouvez refondre le châssis à chaque Repos long : décrivez ce que vous changez, le MJ dit ce que cela lui coûte en souplesse.

INTERFACE 15 XP



1 ENERGY ACTIVE · PSYCHIC
1 Action ↔ Illimitée ⧗ Concentration · jusqu'à 10 minutes
DIVINATION

Vous fermez les yeux et vous ouvrez les siens. Tant que vous vous concentrez, vous voyez et entendez depuis votre Automate au lieu de votre propre corps, où qu'il se trouve.

Pendant ce temps, votre corps ne voit ni n'entend rien de ce qui l'entoure.

LIGNE DE COMMANDE 10 XP



0 ENERGY ACTIVE
1 Action Bonus ↔ 18 m ⧗ Instantanée
SUMMONING

Vous transmettez un ordre direct à votre Automate. Il se déplace, il manipule ce qui est à sa portée, ou il attaque, selon ce que sa forme actuelle lui permet.

L'ordre doit tenir en une phrase et rester exécutable par la carcasse qu'il porte ce jour-là.

PISTO-POINGS 15 XP



PASSIVE
Passif ↔ – ⧗ –
ENHANCEMENT

Avant que votre Automate attaque, vous pouvez changer son mode.

N0RM4L. Il attaque comme il est monté, sans rien changer.
P01NGS. Ses ⚔ attaques utilisent la Force et infligent 2d6 dégâts.
T1R3UR. Ses Jets d'⚔ Attaque utilisent la Dextérité seule, gagnent 2 » Avantages à distance, et sa portée augmente de 9 m.

RÉPARATION 20 XP



3 ENERGY ACTIVE
1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée
HEALING

Vous posez les mains sur une créature artificielle et vous forcez sa structure à se refermer. Elle récupère 4d10 PdV.

Votre Automate compte comme une cible valide, et il est le plus souvent le seul à portée de main.

Rétro-ingénierie

15 XP



0 ENERGY ACTIVE

10 minutes ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous ouvrez un mécanisme, une serrure, un piège ou une créature artificielle, et vous regardez comment c'est fait.

Effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Technologie contre un DD que le MJ fixe sur la complexité de l'objet. En cas de réussite, vous apprenez comment il fonctionne, ce qui le déclenche et ce qui l'arrête. Vous pouvez remonter le tout ensuite, ou ne pas le remonter.

Surcharge

25 XP



3 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ 18 m ⧗ Jusqu'à la fin du tour

DESTRUCTION

Vous poussez le noyau au-delà de ce qu'il encaisse. La prochaine ⚔ attaque de votre Automate ce tour inflige un dé de dégâts de plus par Énergie que vous dépensez, jusqu'à 3.

À la fin du tour, l'Automate est Sonné jusqu'à la fin de son prochain tour : il faut bien que la chaleur sorte quelque part.

Techno-chapardeur

25 XP



SPECIAL

À l'achat ↔ – ⧗ –

À l'achat, cédez une de vos Compétences à votre Automate, définitivement. Il s'en sert comme d'une fonction de son châssis, de son noyau ou de sa forme magique, et vous ne la possédez plus.

Ce qu'une Compétence devient une fois montée dans une carcasse qui n'est pas un corps se décide à la table.

LV. 2 **Double chapardage** 40 XP

Cédez-lui une deuxième Compétence. Ses fonctions volées commencent à se mêler à sa structure, et personne ne sait plus très bien laquelle des deux la porte.

SPECIAL SKILL

Télé-absorption

10 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Jusqu'au début de votre prochain tour

PROTECTION

Si votre Automate est à portée, il se tient prêt à se jeter devant vous. Jusqu'au début de votre prochain tour, la prochaine ⚔ Attaque qui vous prend pour cible peut le viser à votre place.

Il doit pouvoir s'interposer d'une manière que sa forme actuelle rend crédible.

AC RULE WORD

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

Advantage RULE WORD

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

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.

Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

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.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

HP RULE WORD

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

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Long Rest RULE WORD

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

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.

Roll RULE WORD

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

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.

Strength CHARACTERISTIC

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

Technology APTITUDE

Knowing mechanisms, locks and traps. Can also be used to make bombs, grenades and other devices.

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.

Stunned

A **Stunned** creature is out of the fight but still conscious. It is **Immobilisé**, it cannot act or take any **Reaction**, and it speaks only with difficulty.

It fails every **Strength** and **Dexterity** **Roll**, and **Attacks** made against it gain 1 **Advantage**.

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



© AUBAINE • TECHNOMANCIEN • V0.3.0.5EEB14C4.D4956C8B