



AUBAINE

TECHNOMANCIEN

LE MAÎTRE DES AUTOMATES

ARCHÉTYPE • V0.2.1

AUBAINE

TECHNOMANCIEN

Le maître des automates

Archétype • v0.2.1

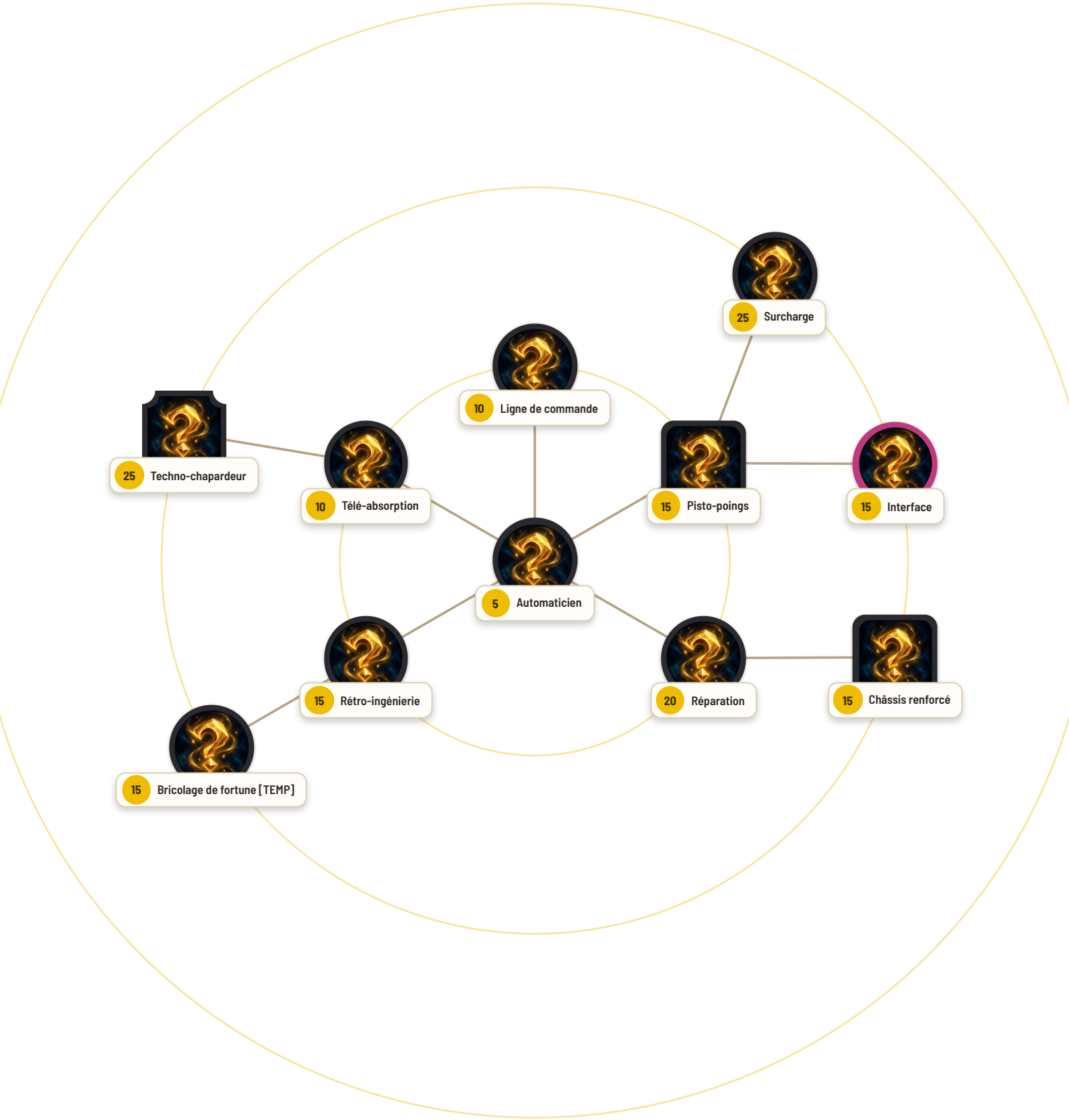
TECHNOMANCIEN

Le maître des automates

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.98edb8b3



AUTOMATICIEN

5 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 heure ↔ Contact ⚡ Jusqu'à destruction ou remplacement

INVOCATION

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 m³ 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 12 + 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.

NIV. 2 APPRENTISSAGE ACCÉLÉRÉ

30 PX 

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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 10 minutes ↔ Contact ⚡ Un seul usage

TECHNIQUE · CRÉATION · DÉCHAÎNÉ

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 PX  

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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PSYCHIQUE

⌚ 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 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ 18 m ⚡ Instantanée

INVOCATION

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 PX  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

RENFORCEMENT

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

NORMAL. 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 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ Instantanée

SOIN

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 PX  

+ 0 ÉNERGIE 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 PX  

+ 3 ÉNERGIE 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 PX  

SPÉCIALE

⌚ 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.

NIV. 2 DOUBLE CHAPARDAGE

40 PX 

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.

● COMPÉTENCE SPÉCIALE

TÉLÉ-ABSORPTION

10 PX  

+ 1 ÉNERGIE 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.

⚔ **Sonné**

Une créature ⚔ **Sonnée** est hors du combat sans être inconsciente. Elle ne peut ni agir, ni jouer de ♦ **Réaction**, ni se déplacer, et elle ne parle qu'avec peine.

Elle rate tout 🌀 **Jet** de 🐾 **Force** et de 🦶 **Dextérité**, et les ⚔ **Attaques** faites contre elle gagnent 1 ⚡ **Avantage**.

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

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • TECHNOMANCIEN • V0.2.1.84182B49.98EDB8B3

