AUBAINE



TECHNOMANCIEN

LE MAÎTRE DES AUTOMATES

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

Technomancien

Le maître des automates

Archétype • v0.3.0

Technomancien

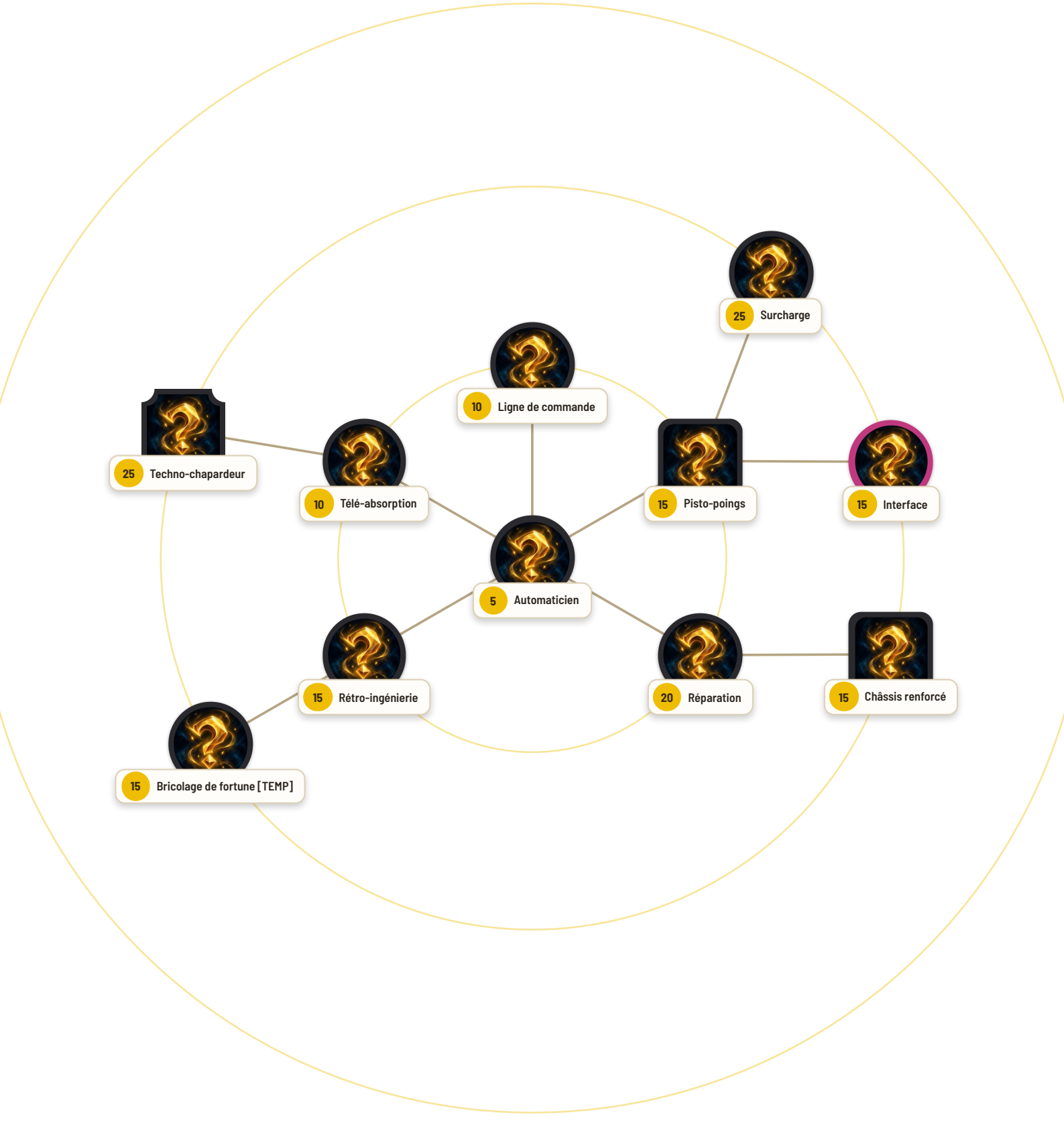
Le maître des automates

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.a60cbc5d

Technomancien



ACTIVE PASSIVE SPÉCIALE PSYCHIQUE NEUTRE

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 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.

> **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.

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 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.

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.

Concentration MOT DE RÈGLE

L'attention que vous demande une Compétence qui dure : elle agit tant que vous la maintenez, dans la limite de sa durée. Vous ne maintenez qu'une Compétence de Concentration à la fois : en jouer une autre met fin à la première, même si la seconde ne se résout pas ou est annulée. Chaque fois que vous subissez des dégâts, effectuez un Jet (Constitution + Volonté) contre un DD de 10 : en cas d'échec, votre Concentration prend fin. Elle prend fin aussi lorsque vous gagnez Agonie, lorsque vous êtes Endormi, Sonné ou Enragé, et lorsque vous y mettez fin, ce qui ne vous coûte rien.

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.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

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

Énergie MOT DE RÈGLE

La réserve qui paie le coût des Compétences.

Force CARACTÉRISTIQUE

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

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

Jet MOT DE RÈGLE

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

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.

Technologie APTITUDE

Connaître les mécanismes, les serrures et les pièges. Peut aussi servir à fabriquer des bombes, des grenades et d'autres engins.

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.

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.

Sonné

Une créature **Sonnée** est hors du combat sans être inconsciente. Elle est **Immobilisée**, elle ne peut ni agir ni jouer de **Réaction**, 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 • TECHNOMANCIEN • V0.3.0.5EEB14C4.A60CBC5D