AUBAINE



DRAUGAR

L'ABOMINATION SANGUINE

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

DRAUGAR

L'abomination sanguine

Archetype • v0.3.0

Draugar

L'abomination sanguine

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.eae3ab44



ACTIVE PASSIVE PSYCHIC BLOOD

Greffe

5 XP



ACTIVE · BLOOD

10 minutes ↔ Personnel ⧗ Jusqu'au rejet

ENHANCEMENT · GRAFT

Vous vous greffez par le sang une partie du corps d'une autre créature, prélevée sur une carcasse, récupérée dans un butin ou rapportée d'ailleurs. Vous vous en servez comme de votre propre membre, et elle vous donne ce qu'elle donnait à celle qui la portait.

Vous portez une seule greffe à la fois. Lorsque vous en posez une de plus que vous ne pouvez en porter, votre corps rejette l'une des précédentes, de votre choix : elle se détache et meurt.

LV. 2 Double greffe 15 XP

Vous portez jusqu'à 2 greffes à la fois au lieu d'une.

LV. 3 Triple greffe 30 XP

Vous portez jusqu'à 3 greffes à la fois au lieu de 2.

LV. 4 Quadruple greffe 45 XP

Vous portez jusqu'à 4 greffes à la fois au lieu de 3.

LV. 5 Corps chimérique 50 XP

Vous portez jusqu'à 5 greffes à la fois au lieu de 4.

Appétit

15 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

HEALING · LIFESTEAL

Plus vous êtes vide, plus vous buvez large. Lorsqu'une Compétence de Vol de vie vous rend des PdV alors que vous avez la moitié ou moins de vos PdV maximum, elle vous en rend le double.

Chirurgie de campagne

15 XP



2D6 HP ACTIVE · BLOOD

1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · HEALING

Vous ouvrez, vous nettoyez, vous refermez, sans grande douceur. Touchez une autre créature, consentante ou qui subit Agonie.

Effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Médecine contre un DD de 10. En cas de réussite, elle récupère 2d8 PdV. En cas d'échec, elle n'en récupère que 1d8 et garde une cicatrice.

Une créature ne peut bénéficier de Chirurgie de campagne qu'une fois par Repos court ou par Repos long.

Croc sanguinaire

10 XP



ACTIVE · BLOOD

1 Attaque ↔ Contact ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION · LIFESTEAL

Vous mordez au lieu de frapper. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour.

Portez l'⚔ Attaque avec vos crocs : effectuez un Jet de Force + ◇ Mêlée ou de Dextérité + ◇ Finesse contre la CA d'une créature à portée. En cas de réussite, elle subit 2d6 dégâts Perforants et vous récupérez 1d6 PdV. Une créature sans sang, ou déjà morte, ne vous en rend aucun.

LV. 2 Croc vorace 20 XP

Croc sanguinaire inflige 3d6 dégâts Perforants au lieu de 2d6, et vous rend 2d6 PdV au lieu de 1d6.

LV. 3 Croc dévoreur 35 XP

Croc sanguinaire inflige 4d6 dégâts Perforants au lieu de 3d6, et vous rend 3d6 PdV au lieu de 2d6.

Curée

50 XP



4D6 HP ACTIVE · BLOOD

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION · LIFESTEAL

Le sang de chaque créature blessée autour de vous s'arrache de ses plaies et vient à vous.

Chaque créature de votre choix que vous voyez à portée, dont les PdV sont sous leur maximum et qui a du sang, effectue un Jet de Constitution + ◇ Résistance contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts Perforants et vous récupérez 1d6 PdV. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

Dissection

15 XP



ACTIVE · BLOOD

10 minutes ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Une carcasse est un magasin pour qui sait où couper. Vous ouvrez proprement le cadavre d'une créature ni humanoïde ni artificielle, vaincue lors d'une rencontre significative. Un cadavre ne se dissèque qu'une fois.

Effectuez un Jet d'Intelligence + ◇ Médecine contre un DD de 10. En cas de réussite, vous recevez une Occasion de butin de plus sur cette source. En cas d'échec, vous abîmez ce que vous cherchiez et n'en tirez rien de plus.

LV. 2 **PRÉLÈVEMENT PROPRE** 30 XP

Lorsque vous échouez au Jet de Dissection, vous n'abîmez rien, et vous pouvez rejouer Dissection une seconde fois sur ce cadavre.

GREFFES DISSIMULÉES 25 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

ILLUSION · GRAFT

Vos coutures disparaissent sous la peau, et vos greffes passent pour vôtres. Seule une créature qui vous examine de près et réussit un Jet d'Esprit + ◇ Perception contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Médecine) remarque qu'un morceau de vous n'a pas poussé là.

HÉMOTRAQUEUR 10 XP



1D6 HP ACTIVE · BLOOD / PSYCHIC

1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée

DIVINATION

Vous touchez du sang, vous le reniflez, vous le goûtez. Vous apprenez une information de votre choix sur la créature dont il provient : ce qu'elle est, ce dont elle souffre, de quel côté elle est partie, ou depuis combien de temps ce sang a coulé.

LANGUE DE SANG 10 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

DIVINATION

Lorsque vous goûtez le sang d'une créature, vous comprenez les langues qu'elle parle pendant 1 heure. Vous ne pouvez ni les parler ni les lire.

MEMBRE ERRANT 20 XP



1D6 HP ACTIVE · BLOOD

1 Action ↔ 30 m ⧗ jusqu'à 1 heure

SUMMONING · DIVINATION · GRAFT

Vous détachez l'un de vos membres, et il continue de vous obéir. Choisissez ce que vous détachez parmi les suivants.

Un œil. Vous voyez ce qu'il voit.
Une oreille. Vous entendez ce qu'elle entend.
Une main. Vous sentez ce qu'elle touche. Elle peut porter un Objet libre qui tient dans une main, ouvrir une porte ou un tiroir qui n'est pas verrouillé, tourner une clé ou tirer un levier.
Une greffe. L'une de vos greffes emporte ce qu'elle vous donnait : vous le perdez tant qu'elle est détachée, et elle s'en sert elle-même, comme une aile qui vole.

Au moment où vous jouez cette Compétence, puis chaque fois que vous y consacrez votre ▲ Action Bonus, le membre se déplace d'au plus votre Vitesse, en rampant, en roulant ou comme sa forme le permet. Il ne quitte jamais la portée, et ne peut ni porter d'⚔ Attaque ni jouer de Compétence. Il a votre CA, et vous subissez les dégâts qu'il subit. Vous ne détachez qu'un membre à la fois.

Membre errant prend fin aussi lorsque le membre subit des dégâts, ou lorsque vous y mettez fin. Le membre retombe alors inerte là où il se trouve, et reprend sa place dès que vous le touchez. S'il ne l'a pas reprise à votre prochain Repos long, un autre repousse à sa place ; une greffe perdue ne repousse pas.

PONCTION 10 XP



1D6 HP ACTIVE · BLOOD

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

SPELL · HEALING · LIFESTEAL

Vous ouvrez vos paumes et laissez le sang appeler le sang.

Votre prochaine ⚔ Attaque vous rend des PdV égaux à la moitié des dégâts qu'elle inflige.

LV. 2 **PONCTION TOTALE** 25 XP

Ponction vous rend des PdV égaux à la totalité des dégâts infligés, au lieu de la moitié.

RÉGÉNÉRATION 25 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

HEALING · LIFESTEAL

Ce que vous prenez se recoud tout seul. À la fin de chacun de vos tours où une Compétence de Vol de vie vous a rendu des PdV, vous récupérez 1d4 PdV plus votre Constitution.

REMANIEMENT 25 XP



2D6 HP ACTIVE · BLOOD

10 minutes ↔ Personnel ⧗ 1 heure

ENHANCEMENT · GRAFT

Vous vous ouvrez et vous vous remontez autrement. Choisissez deux de vos ⬢ Caractéristiques et échangez leurs valeurs. Avec +5 en Intelligence et -1 en Force, vous ressortez à +5 en Force et -1 en Intelligence.

Vos valeurs dérivées suivent l'échange tant qu'il dure, comme votre CA et vos PdV maximum. Si votre maximum de PdV passe sous vos PdV actuels, ceux-ci descendent à ce maximum. Lorsque Remaniement prend fin, vos ⬢ Caractéristiques reprennent leurs valeurs, et vos PdV actuels ne remontent pas.

LV. 2 **REMANIEMENT COMPLET** 40 XP

Vous pouvez échanger les valeurs de deux paires de ⬢ Caractéristiques au lieu d'une, et Remaniement dure 8 heures au lieu de 1 heure.

Saignée

10 XP



1D6 HP ACTIVE · BLOOD

1 Action · 9 m · Instantanée ou jusqu'à 10 minutes

SPELL · DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous ouvrez une plaie, la vôtre ou celle d'un autre, et vous commandez ce qui en sort. Vous créez, remodelez ou déplacez du sang de la taille d'une caisse.

Dégâts. Utilisé de façon offensive, ce sang inflige 1d10 dégâts Tranchants, Perforants ou Contondants, selon la forme que vous lui donnez : un fouet cingle, une aiguille perfore, une gerbe écrase. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend le sang moins puissant, jusqu'à le rendre inoffensif.

DD. Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister à ce sang, elle effectue son Jet contre votre DD (8 + Intelligence + ◇ Arcanes).

Forme. Ce sang peut prendre n'importe quelle forme comme un fouet lancé sur une cible, une flaque qui gêne le pas, une marque tracée à même la pierre, ou même une zone d'effet au choix. Lorsqu'il est réparti en zone, il peut former, au maximum, un cube de 1,5 m d'arête, une sphère de 1,5 m de rayon, un cône de 3 m ou une ligne de 4,5 m sur 1,5 m.

LV. 2 Hémorragie — 35 XP

Lorsque vous lancez Saignée, vous pouvez payer 1d6 PdV de plus pour lancer Hémorragie. Le sang atteint la taille d'un tonneau, il inflige 2d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

LV. 3 Marée écarlate — 50 XP

Lorsque vous lancez Saignée, vous pouvez payer 2d6 PdV de plus pour lancer Marée écarlate. Le sang atteint la taille d'une chambre, il inflige 3d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

Sang-froid

15 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

TECHNIQUE · PROTECTION

Vous avez trop saigné pour que cela vous impressionne encore. Lorsque vous tombez à 0 PdV, vous gagnez Agonie 4 au lieu de 3.

Vous gagnez aussi 1 Avantage à vos Jets de Constitution + ◇ Résistance contre le poison et la maladie.

Visage d'emprunt

25 XP



3D6 HP ACTIVE · BLOOD

1 Action · Personnel · jusqu'à 1 heure

ILLUSION · GRAFT

Votre chair se remet en place à la ressemblance d'une autre créature. Choisissez une créature humanoïde de votre Taille ou d'une Taille inférieure, dont vous avez goûté le sang ou dont vous portez une greffe.

Tant que Visage d'emprunt dure, vous passez pour elle. Une créature qui a une raison de douter de vous peut effectuer un Jet d'Esprit + ◇ Perception contre votre DD (8 + Charisme + ◇ Tromperie) pour révéler la vérité.

AC RULE WORD

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

Action RULE WORD

The main action of your turn. You have one per turn.

Advantage RULE WORD

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

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Bonus Action RULE WORD

A quick action taken during your turn. You have one per turn. Usually reserved for Skills that say so.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

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.

Deception APTITUDE

Lying convincingly, hiding what you think or passing yourself off as someone else.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Durability RULE WORD

How much punishment a piece of equipment can still take in your place before it gives way. The piece prints its maximum. Each point of damage it stops removes 1 Durability, and at 0 it is Broken. Only Repair brings it back up.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

Finesse APTITUDE

Landing a precise blow with a weapon suited to it, such as a dagger or a rapier.

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.

Lifesteal TAG

A Skill that feeds on others, and gives its user back the life force it tears away.

Long Rest RULE WORD

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

Loose Object RULE WORD

An object left to itself: nobody wears or holds it, and it weighs no more than a creature of Medium size.

Medicine APTITUDE

Treating a wound, operating, diagnosing an ailment or working out what a creature died of.

Melee APTITUDE

Landing a blow in close combat, with a weapon, unarmed or with a natural weapon.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

◇ Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

◆ 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.

◇ Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

Roll RULE WORD

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

Short Rest RULE WORD

Ten minutes of pause, during which you can do light activity, that restore half your maximum HP and Energy. You can take at most 2 Short Rests per Long Rest.

Size RULE WORD

A creature's build, sorted into categories from the slightest to the most colossal. Yours comes from your Species.

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.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Strength CHARACTERISTIC

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

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.

Agonie

Une créature tombée à 0 PdV gagne **Agonie** 3. Ses PdV ne descendent pas sous 0.

Tant qu'elle subit **Agonie**, elle est **À terre** : elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout. Elle ne peut jouer aucune Action, Action Bonus ni Réaction qui coûte de l'Énergie ou des PdV. L'Encaissement de ses pièces d'équipement n'arrête aucun dégât.

À la fin de chacun de ses tours, son **Agonie** diminue de 1, sauf pendant le tour où elle l'a reçue. Une action qui lui inflige des dégâts la diminue aussi de 1, une fois au plus par action. À **Agonie** 0, la créature meurt.

Tout soin qui lui rend au moins 1 PdV met fin à l'état. Elle reste **À terre** jusqu'à ce qu'elle se relève.

Une Action et un Jet réussi d'Intelligence + Médecine contre un DD de 10 rendent 1 PdV à une créature qui subit **Agonie**.



© AUBAINE • DRAUGAR • V0.3.0.5EEB14C4.EAE3AB44