



AUBAINE

DRAUGAR

L'ABOMINATION SANGUINE

ARCHÉTYPE • V0.2.1

AUBAINE

DRAUGAR

L'abomination sanguine

Archétype • v0.2.1

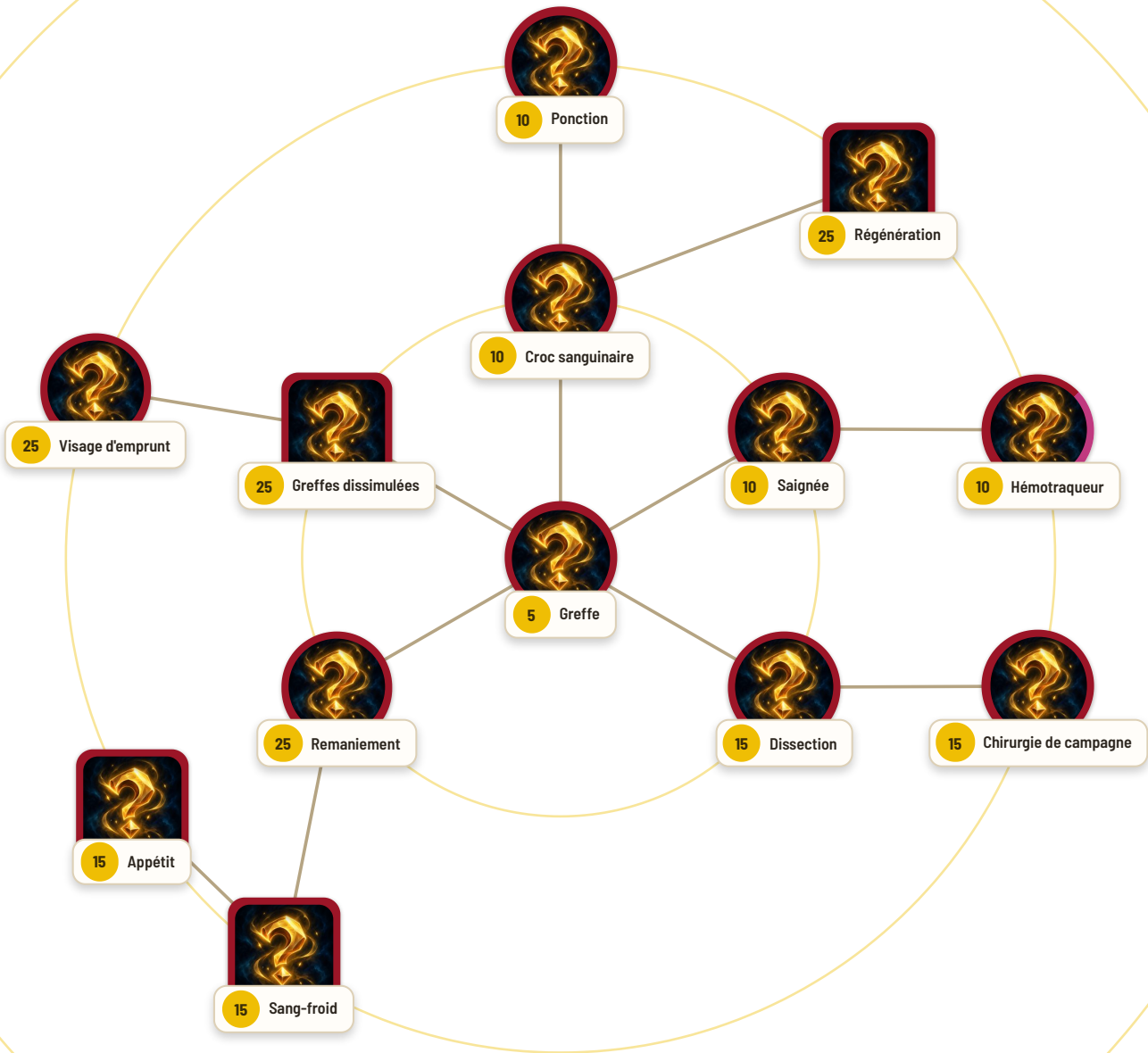
DRAUGAR

L'abomination sanguine

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.9e0fc68c



GREFFE

5 PX  

ACTIVE · SANG

⌚ 10 minutes ↔ Personnelle ⚡ Jusqu'au rejet

RENFORCEMENT · GREFFE

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 ne maintenez qu'une seule greffe à la fois. Elle tient jusqu'à ce que vous en posiez une autre.

NIV. 2 DOUBLE GREFFE

15 PX 

Vous maintenez jusqu'à 2 greffes à la fois.

NIV. 3 TRIPLE GREFFE

30 PX 

Vous maintenez jusqu'à 3 greffes à la fois.

NIV. 4 QUADRUPLE GREFFE

45 PX 

Vous maintenez jusqu'à 4 greffes à la fois.

NIV. 5 CORPS CHIMÉRIQUE

50 PX 

Vous maintenez jusqu'à 5 greffes à la fois. Plus rien de ce que vous portez n'est né avec vous.

APPÉTIT

15 PX  

PASSIVE · SANG

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

SOIN · VOL DE VIE

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

CHIRURGIE DE CAMPAGNE

15 PX   2D6 PDV ACTIVE · SANG

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · SOIN

Vous ouvrez, vous nettoyez, vous refermez, sans grande douceur, et le sang que vous perdez à le faire est le vôtre. Touchez une créature consentante ou incapable de résister.

Effectuez un  Jet d' Intelligence +  Médecine contre un  DD de 15. En cas de réussite, elle récupère 2d8  PdV et cesse de saigner. En cas d'échec, elle n'en récupère que 1d8 et garde une cicatrice dont elle se souviendra.

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

CROC SANGUINAIRE

10 PX  

ACTIVE · SANG

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION · VOL DE VIE

Vous mordez au lieu de frapper. Effectuez un  Jet de  Force +  Mêlée ou de  Dextérité +  Finesse contre la  CA d'une créature à 1,5 m ou moins.

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.

NIV. 2 CROC VORACE

20 PX 

 Croc sanguinaire inflige 3d6 dégâts Perforants et vous rend 2d6  PdV.

NIV. 3 CROC DÉVOREUR

35 PX 

 Croc sanguinaire inflige 4d6 dégâts Perforants et vous rend 3d6  PdV.

DISSECTION

15 PX  

ACTIVE · SANG

⌚ 10 minutes ↔ Contact ⚡ Instantanée

TECHNIQUE · CRÉATION

Une carcasse est un magasin pour qui sait où couper. Après une rencontre significative remportée contre une créature qui n'est ni humanoïde ni construite, vous pouvez passer 10 minutes à l'ouvrir proprement.

Effectuez un  Jet d' Intelligence +  Médecine contre un  DD de 15. 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.

NIV. 2 PRÉLÈVEMENT PROPRE

30 PX 

Un échec à  Dissection n'abîme plus rien : vous pouvez retenter une fois de plus sur la même source.

GREFFES DISSIMULÉES

25 PX  

PASSIVE · SANG

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

ILLUSION · GREFFE

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 (10 +  Charisme +  Tromperie) remarque qu'un morceau de vous n'a pas poussé là.

HÉMOTRAQUEUR

10 PX  

1D6 PDV ACTIVE · SANG / PSYCHIQUE

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 elle saigne.

PONCTION

10 PX  

1D6 PDV ACTIVE · SANG

1 Action Bonus ↔ Personnelle

⚡ Jusqu'à votre prochaine Attaque

SORT · SOIN · VOL DE VIE

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

Votre prochaine ⚔️ **Attaque** de ce tour vous rend des 📉 **PdV** égaux à la moitié des dégâts qu'elle inflige.

NIV. 2 PONCTION TOTALE

25 PX 

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

RÉGÉNÉRATION

25 PX  

PASSIVE · SANG

Passif ↔ — ⚡ —

SOIN · VOL DE VIE

Ce que vous prenez se recoud tout seul. À la fin de chacun de vos tours où vous avez récupéré des 📉 **PdV** par une Compétence portant l'étiquette Vol de vie, vous en récupérez 1d4 de plus.

REMANIEMENT

25 PX  

2D6 PDV ACTIVE · SANG

10 minutes ↔ Personnelle ⚡ 1 heure

RENFORCEMENT · GREFFE

Vous vous ouvrez et vous vous remontez autrement. Ce qui portait la force porte l'esprit, ce qui portait l'esprit porte autre chose.

Choisissez deux de vos 📊 **Caractéristiques** et échangez leurs modificateurs. Un draugar à +5 en 🧠 **Intelligence** et -1 en 🦁 **Force** ressort à +5 en 🦁 **Force** et -1 en 🧠 **Intelligence**.

Tout ce qui découle de ces 📊 **Caractéristiques** suit l'échange tant qu'il dure : votre 🧠 **CA**, vos 📉 **PdV** maximum, vos 🧠 **Jets**. Si vos 📉 **PdV** maximum baissent au point de passer sous vos 📉 **PdV** actuels, ceux-ci descendent d'autant.

NIV. 2 REMANIEMENT COMPLET

40 PX 

Vous pouvez échanger les modificateurs de deux paires de 📊 **Caractéristiques** au lieu d'une, et 🔮 **Remaniement** tient 8 heures.

SAIGNÉE

10 PX  

1D6 PDV ACTIVE · SANG

1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée ou jusqu'à 10 minutes

SORT · DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

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.

Utilisé de façon offensive, ce sang inflige 1d10 dégâts du type qui convient à 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.

Lorsqu'une créature effectue un 🧠 **Jet** pour résister contre ce sang, elle effectue son 🧠 **Jet** contre votre 🧠 **DD** (10 + 🧠 **Intelligence** + 💎 **Arcanes**).

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.

NIV. 2 HÉMORRAGIE

25 PX 

Lorsque vous lancez 🔮 **Saignée**, vous pouvez payer 1d6 📉 **PdV** de plus. Le sang atteint la taille d'un tonneau, il inflige 2d10 dégâts et sa zone gagne 1,5 m dans chaque dimension.

NIV. 3 MARÉE ÉCARLATE

40 PX 

Lorsque vous lancez 🔮 **Saignée**, vous pouvez payer 2d6 📉 **PdV** de plus. Le sang atteint la taille d'une chambre, il inflige 3d10 dégâts et sa zone gagne 3 m dans chaque dimension.

SANG-FROID

15 PX  

PASSIVE · SANG

Passif ↔ — ⚡ —

TECHNIQUE · PROTECTION

Vous avez trop saigné pour que cela vous impressionne encore. Vous ne subissez aucun 📉 **Désavantage** pour agir à bas 📉 **PdV**, et vous gagnez 1 📈 **Avantage** à vos 🧠 **Jets** de 🦁 **Constitution** + 💎 **Résistance** contre le poison, la maladie et la perte de sang.

 VISAGE D'EMPRUNT

25 PX  



 3D6 PDV ACTIVE · SANG

 1 Action  Personnelle  jusqu'à 1 heure

ILLUSION · GREFFE

Vous avez goûté son sang, vous savez comment elle est faite. Choisissez une créature humanoïde dont vous avez goûté le sang ou dont vous porté une greffe.

Votre chair se remet en place à sa ressemblance tant que la créature ne dépasse pas votre taille. Tant que cela dure, vous passez pour elle. Une créature peut effectuer un  Jet d'  Esprit +  Perception contre votre  DD (10 +  Charisme +  Tromperie) pour reveler la vérité.



AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • DRAUGAR • V0.2.1.84182B49.9E0FC68C

