AUBAINE



DRAUGAR

L'ABOMINATION SANGUINE

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

DRAUGAR

L'abomination sanguine

Archétype • v0.3.0

Draugar

L'abomination sanguine

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.7efef75e



ACTIVE PASSIVE PSYCHIQUE SANG

GREFFE — 5 PX



ACTIVE · SANG
10 minutes ↔ Personnel ⧗ 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 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.

NIV. 2 DOUBLE GREFFE — 15 PX
Vous portez jusqu'à 2 greffes à la fois au lieu d'une.

NIV. 3 TRIPLE GREFFE — 30 PX
Vous portez jusqu'à 3 greffes à la fois au lieu de 2.

NIV. 4 QUADRUPLE GREFFE — 45 PX
Vous portez jusqu'à 4 greffes à la fois au lieu de 3.

NIV. 5 CORPS CHIMÉRIQUE — 50 PX
Vous portez jusqu'à 5 greffes à la fois au lieu de 4.

APPÉTIT — 15 PX



PASSIVE · SANG
Passif
SOIN · VOL DE VIE

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 PX



2D6 PDV ACTIVE · SANG
1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée
TECHNIQUE · SOIN

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 PX



ACTIVE · SANG
1 Attaque ↔ Contact ⧗ Instantanée
MANŒUVRE · DESTRUCTION · VOL DE VIE

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.

NIV. 2 CROC VORACE — 20 PX
Croc sanguinaire inflige 3d6 dégâts Perforants au lieu de 2d6, et vous rend 2d6 PdV au lieu de 1d6.

NIV. 3 CROC DÉVOREUR — 35 PX
Croc sanguinaire inflige 4d6 dégâts Perforants au lieu de 3d6, et vous rend 3d6 PdV au lieu de 2d6.

CURÉE — 50 PX



4D6 PDV ACTIVE · SANG
1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée
SORT · DESTRUCTION · VOL DE VIE

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 PX



ACTIVE · SANG
10 minutes ↔ Contact ⧗ Instantanée
TECHNIQUE · CRÉATION

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.

NIV. 2 **Prélèvement propre** 30 PX

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 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 (8 + Intelligence + ◇ Médecine) 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 ce sang a coulé.

Langue de sang 10 PX



PASSIVE · SANG

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 PX



1D6 PDV ACTIVE · SANG

1 Action ↔ 30 m jusqu'à 1 heure

INVOCATION · DIVINATION · GREFFE

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 PX



1D6 PDV ACTIVE · SANG

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

SORT · SOIN · VOL DE VIE

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.

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 une Compétence de Vol de vie vous a rendu des PdV, vous récupérez 1d4 PdV plus votre Constitution.

Remaniement 25 PX



2D6 PDV ACTIVE · SANG

10 minutes ↔ Personnel 1 heure

RENFORCEMENT · GREFFE

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.

NIV. 2 **Remaniement complet** 40 PX

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 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.

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.

NIV. 2 Hémorragie — 35 PX

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.

NIV. 3 Marée écarlate — 50 PX

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 PX



PASSIVE · SANG

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 PX



3D6 PDV ACTIVE · SANG

1 Action ↔ Personnel jusqu'à 1 heure

ILLUSION · GREFFE

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.

Action MOT DE RÈGLE

L'action principale de votre tour. Vous en avez une par tour.

Action Bonus MOT DE RÈGLE

Une action rapide faite durant votre tour. Vous en avez une par tour. Généralement réservée aux Compétences qui l'indiquent.

Arcanes APTITUDE

Connaître la magie, ses Sorts, ses runes et ses objets. Peut aussi servir à mener les fabrications arcaniques.

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.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

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.

Déplacement MOT DE RÈGLE

La distance que vous parcourez à votre tour, jusqu'à votre Vitesse.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

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

Encaissement MOT DE RÈGLE

Ce qu'une pièce d'équipement peut encore prendre de coups à votre place avant de céder. La pièce imprime son maximum. Chaque dégât qu'elle arrête lui retire 1 Encaissement, et à 0 elle est Brisée. Seul Réparer le fait remonter.

Énergie MOT DE RÈGLE

La réserve qui paie le coût des Compétences.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Finesse APTITUDE

Porter un coup précis avec une arme qui s'y prête, comme une dague ou une rapière.

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.

Médecine APTITUDE

Soigner une blessure, opérer, diagnostiquer un mal ou comprendre de quoi une créature est morte.

Mêlée APTITUDE

Porter un coup au corps à corps, avec une arme, à mains nues ou avec une arme naturelle.

Objet libre MOT DE RÈGLE

Un objet laissé à lui-même : personne ne le porte ni ne le tient, et il ne pèse pas plus qu'une créature de Taille Moyenne.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en **Agonie**.

◇ Perception APTITUDE

Remarquer par les sens ce qui échappe aux autres, comme une créature cachée ou une embuscade.

◆ 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 court MOT DE RÈGLE

Dix minutes de pause, durant lesquelles vous pouvez faire une activité légère, qui rendent la moitié de vos PdV et de votre Énergie maximum. Vous pouvez faire au maximum 2 Repos courts par Repos long.

Repos long MOT DE RÈGLE

Huit heures de sommeil, une fois par jour, qui rendent tous vos PdV et toute votre Énergie.

◇ Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

Taille MOT DE RÈGLE

Le gabarit d'une créature, rangé en catégories, du plus menu au plus colossal. La vôtre vient de votre Espèce.

◇ Tromperie APTITUDE

Mentir de façon convaincante, cacher ce que vous pensez ou vous faire passer pour un autre.

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.

Vol de vie ÉTIQUETTE

Une Compétence qui se nourrit d'autrui, et rend à son utilisateur la force vitale qu'elle arrache.

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 • V0.3.0.5EEB14C4.7EFEF75E