AUBAINE



# DRUIDE

LE MAÎTRE DES MÉTAMORPHOSES

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

# Druide

*Le maître des Métamorphoses*

Archetype • v0.3.0

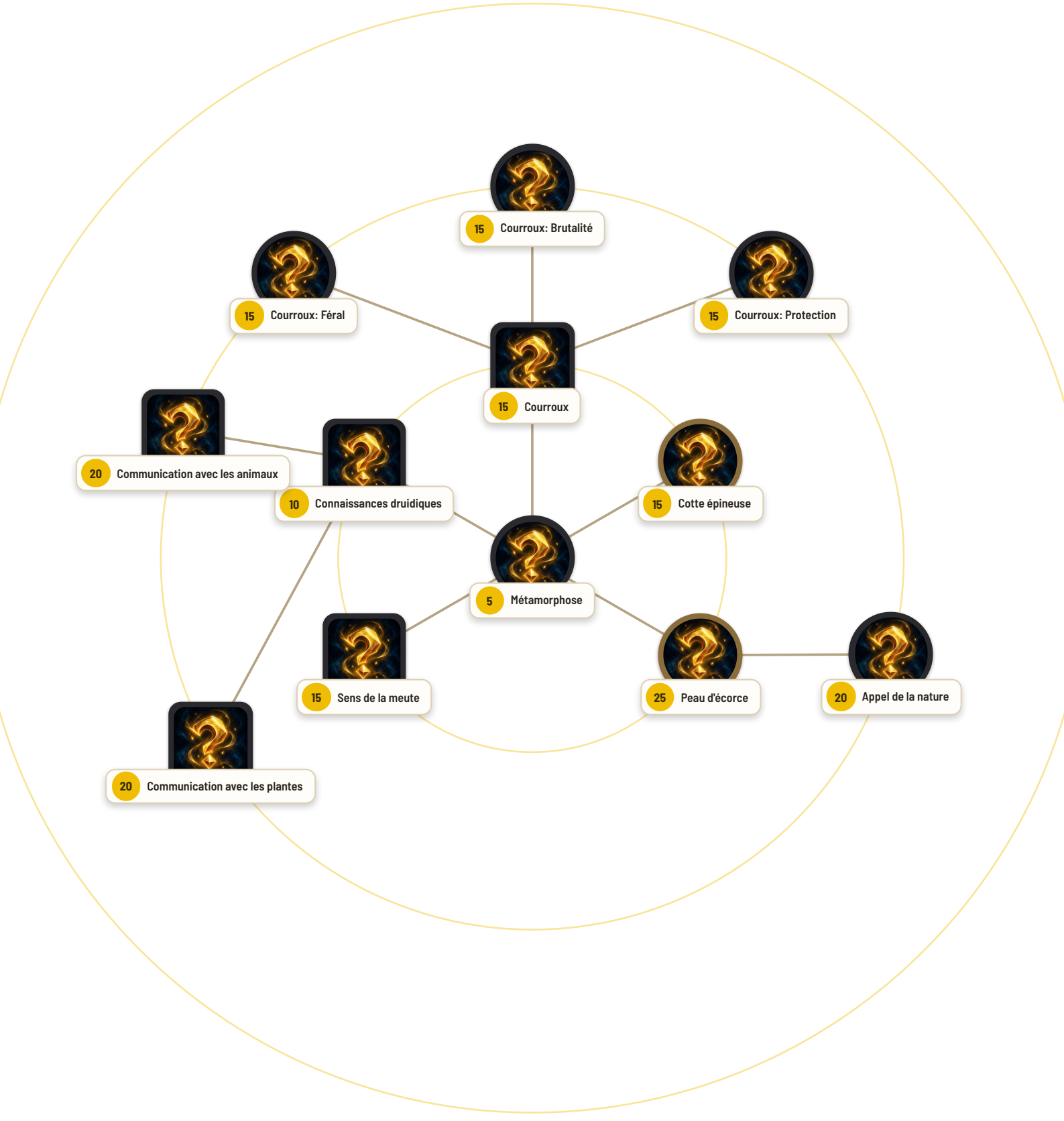
# Druide

*Le maître des Métamorphoses*

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.442458b9




ACTIVE PASSIVE EARTH NEUTRAL

## MÉTAMORPHOSE 5 XP



3 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 1 heure

SPELL · ENHANCEMENT · UNLEASHED

Vous prenez la forme d'une Bête que vous avez observée d'assez près pour la connaître.

Tant que la forme tient, vous vivez dedans : ce qu'une Bête fait mieux qu'un corps humain, vous le faites mieux ; ce qu'elle ne peut pas faire, vous ne le pouvez pas. Un loup court, mord et sent ; il n'ouvre pas une porte et il ne parle pas. Le MJ accorde 1 Avantage à vos Jets que la forme sert, et 1 Désavantage à ceux qu'elle dessert. Vos PdV, vos Compétences et votre tête restent les vôtres.

Vous ne prenez pas la forme d'une Bête dont le niveau de menace dépasse le vôtre. Vous ne connaissez qu'une forme à la fois et vous en changez en observant une autre Bête pendant 10 minutes.

**LV. 2 DOUBLE PELAGE** 35 XP

Vous connaissez jusqu'à 2 formes à la fois, au lieu d'une.

**LV. 3 ATTIRAIL CHANGEANT** 40 XP

Vous choisissez, en vous métamorphosant, d'emporter votre équipement avec vous : il se fond dans la forme et reste porté, utilisable dès qu'elle a de quoi s'en servir.

**LV. 3 MEUTE INTÉRIEURE** 50 XP

Vous connaissez jusqu'à 3 formes à la fois, au lieu de 2.

**LV. 4 FORME DE VOYAGE** 50 XP

Vous connaissez un nombre illimité de formes de plus, tant que vous les traitez comme des formes de voyage : elles portent, elles fouillent, elles franchissent, elles ne se battent pas.

## APPEL DE LA NATURE 20 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ 18 m ⧗ Instantanée

SUMMONING · UNLEASHED

Vous demandez un service à ce qui vit autour de vous : les bêtes du couvert, les racines sous la pierre, les insectes d'un mur.

Décrivez ce que vous demandez. Le MJ dit ce qui répond et ce que cela coûte : la nature rend service, elle n'obéit pas. Ce qui vient fait une chose, à sa mesure, puis retourne à ses affaires.

## COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX 20 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

DIVINATION

Vous parlez aux Bêtes et vous les comprenez. Ce qu'elles ont à dire tient à ce qu'une Bête remarque : qui est passé, ce qui a peur, où est la nourriture, où est le danger.

## COMMUNICATION AVEC LES PLANTES 20 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

DIVINATION

Vous parlez aux Plantes et vous les comprenez. Une plante ne raconte que ce qui l'a touchée et ce qui a poussé près d'elle, mais elle ne ment jamais et elle ne part pas.

## CONNAISSANCES DRUIDIQUES 10 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · ENHANCEMENT

Vous avez passé plus de temps dehors que dedans. Lorsque vous effectuez un Jet de Charisme, d'Intelligence ou d'Esprit visant une Plante ou une Bête, vous gagnez 1 Avantage pour ce Jet.

## COTTE ÉPINEUSE 15 XP



1 ENERGY ACTIVE · EARTH

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 1 minute

SPELL · PROTECTION

Une armure d'épines pousse à travers votre peau, ou à travers ce qui vous en tient lieu.

Tant que le Sort dure, chaque fois qu'une Attaque au contact vous touche, celui qui l'a portée subit 1d4 dégâts Perforants.

## COURROUX 15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

ENHANCEMENT

La Bête ne se contente pas de vous prêter sa forme, elle vous prête son tempérament.

Tant que vous êtes métamorphosé, vous disposez du Courroux qui correspond à ce que la forme fait le mieux, et il n'occupe aucune Mémoire : ***Brutalité*** pour une Bête qui frappe, ***Protection*** pour une Bête qui encaisse, ***Féral*** pour une Bête qui se glisse. Le MJ tranche quand la forme fait deux choses aussi bien.

## COURROUX: BRUTALITÉ

15 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Attaque ↔ Contact ⧗ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous assénez un coup qui vient du ventre. Effectuez un Jet de Force + ◇ Mêlée avec une arme naturelle de votre forme. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts du type de cette arme.

Elle effectue ensuite un Jet de Constitution + ◇ Résistance contre votre DD (8 + Force + ◇ Athlétisme). En cas d'échec, elle est **Étourdie** jusqu'à la fin de son prochain tour.

## COURROUX: FÉRAL

15 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ 1 minute

ENHANCEMENT

Vous vous faites bas, silencieux et patient. Pendant 1 minute, vous gagnez 2 Avantages à vos Jets pour vous cacher, et vos Attaques produisent une réussite critique sur deux dés conservés de 11 ou plus.

## COURROUX: PROTECTION

15 XP



3 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnel

⧗ Jusqu'à la fin de la métamorphose

PROTECTION

Vous présentez le flanc épais, celui qui a déjà encaissé. Votre CA augmente de 1 jusqu'à la fin de la métamorphose.

Vous pouvez rejouer cette Compétence, jusqu'à 5 fois par métamorphose.

## PEAU D'ÉCORCE

25 XP



2 ENERGY ACTIVE · EARTH

1 Action ↔ Contact ⧗ jusqu'à 10 minutes

SPELL · PROTECTION

Vous touchez une créature consentante. Tant que le Sort dure, sa peau prend le grain et la dureté de l'écorce : sa CA passe à 17 si elle était inférieure.

## SENS DE LA MEUTE

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous lisez le sol comme une page. Vous gagnez 1 Avantage à vos Jets d'Esprit + ◇ Survie pour suivre une piste, et une piste que vous avez suivie une fois, vous la reconnaissez ensuite à l'odeur.

Tant que vous êtes métamorphosé en une Bête qui chasse, vous en gagnez 2 au lieu de 1.

## AC RULE WORD

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

## Advantage RULE WORD

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

## Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

## Attack RULE WORD

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

## 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.

## Disadvantage RULE WORD

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

## 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.

## Melee APTITUDE

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

## Memory RULE WORD

The number of Skills you can have Memorised at the same time.

## 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.

## Spell RULE WORD

A magical Skill. You need a Catalyseur equipped to use a Spell, whether it is passive or active.

## 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.

## Survival APTITUDE

Following a trail, finding food, finding your way and avoiding dangers in the wild.

## Dazed

A **Dazed** creature's head is spinning. It cannot take any ◆ **Reaction**, and it suffers 1 » **Disadvantage** on its ⚔ **Attacks**.

The Skill that applies it says how long the state lasts.




© AUBAINE • DRUIDE • V0.3.0.5EEB14C4.442458B9