



AUBAINE

DRUIDE

LE MAÎTRE DES MÉTAMORPHOSES

ARCHÉTYPE • V0.2.1

AUBAINE

DRUIDE

Le maître des Métamorphoses

Archétype • v0.2.1

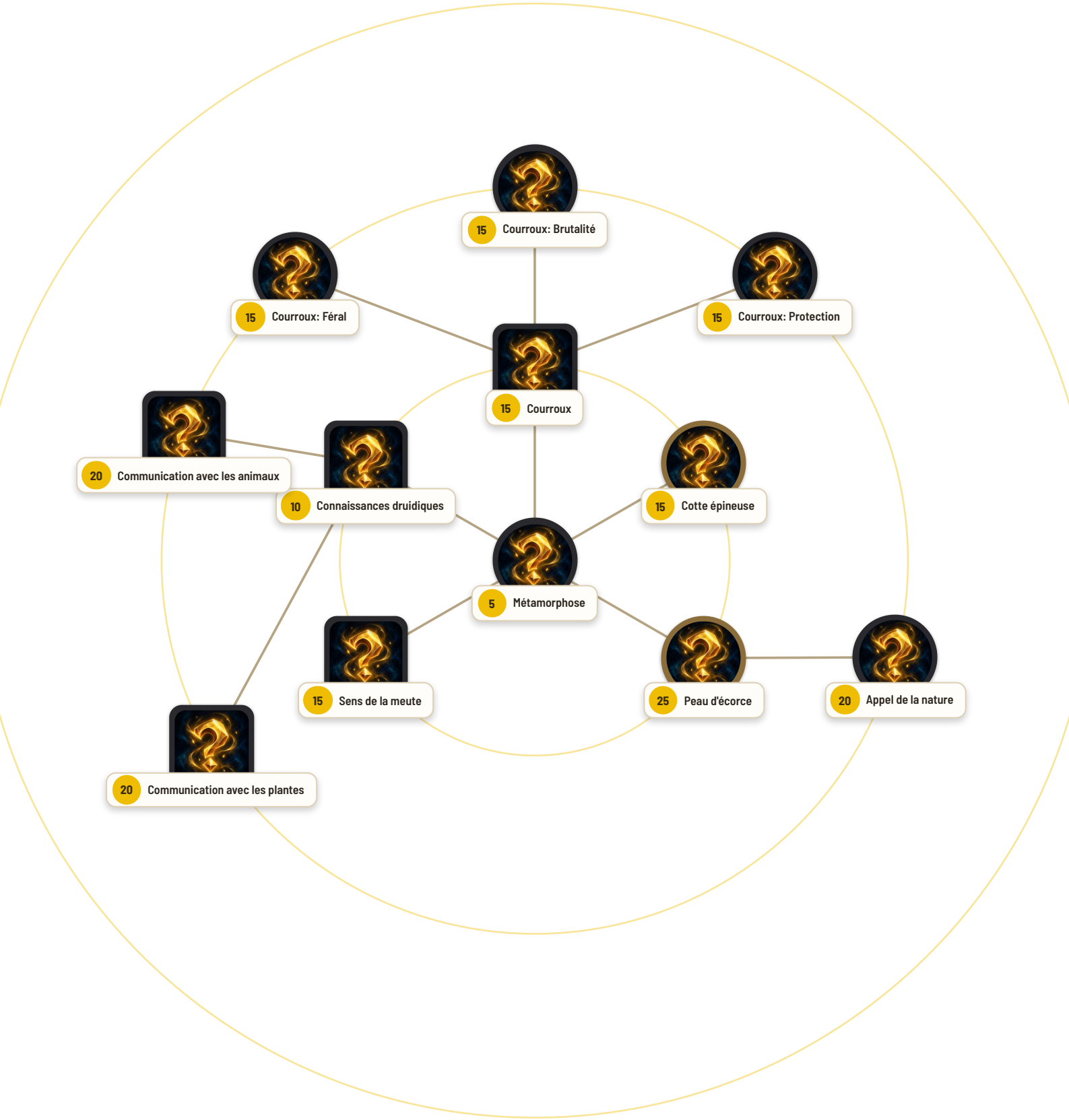
DRUIDE

Le maître des Métamorphoses

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.bb58b258



MÉTAMORPHOSE

5 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⌚ jusqu'à 1 heure

SORT · RENFORCEMENT · DÉCHAÎNÉ

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.

NIV. 2 DOUBLE PELAGE

35 PX 

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

NIV. 3 ATTIRAIL CHANGEANT

40 PX 

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.

NIV. 3 MEUTE INTÉRIEURE

50 PX 

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

NIV. 4 FORME DE VOYAGE

50 PX 

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 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⌚ Instantanée

INVOCATION · DÉCHAÎNÉ

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 PX  

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 PX  

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 PX  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⌚ -

TECHNIQUE · RENFORCEMENT

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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⌚ jusqu'à 1 minute

SORT · 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 PX  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⌚ -

RENFORCEMENT

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, **Féroce** pour une Bête qui se glisse. Le MJ tranche quand la forme fait deux choses aussi bien.

COURROUX: BRUTALITÉ

15 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · 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 (10 + Force + Athlétisme). En cas d'échec, elle est Étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour.

COURROUX: FÉRAL

15 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ 1 minute

RENFORCEMENT

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 PX



+ 3 ÉNERGIE 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 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ jusqu'à 10 minutes

SORT · 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 PX



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.

✪ Étourdi

Une créature ✪ **Étourdie** a la tête qui sonne. Elle ne peut pas jouer de ♦ **Réaction** et ses ✂ **Attaques** subissent 1 ♡ **Désavantage**.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • DRUIDE • V0.2.1.84182B49.BB58B258

