AUBAINE



DRUIDE

LE MAÎTRE DES MÉTAMORPHOSES

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

Druide

Le maître des Métamorphoses

Archétype • v0.3.0

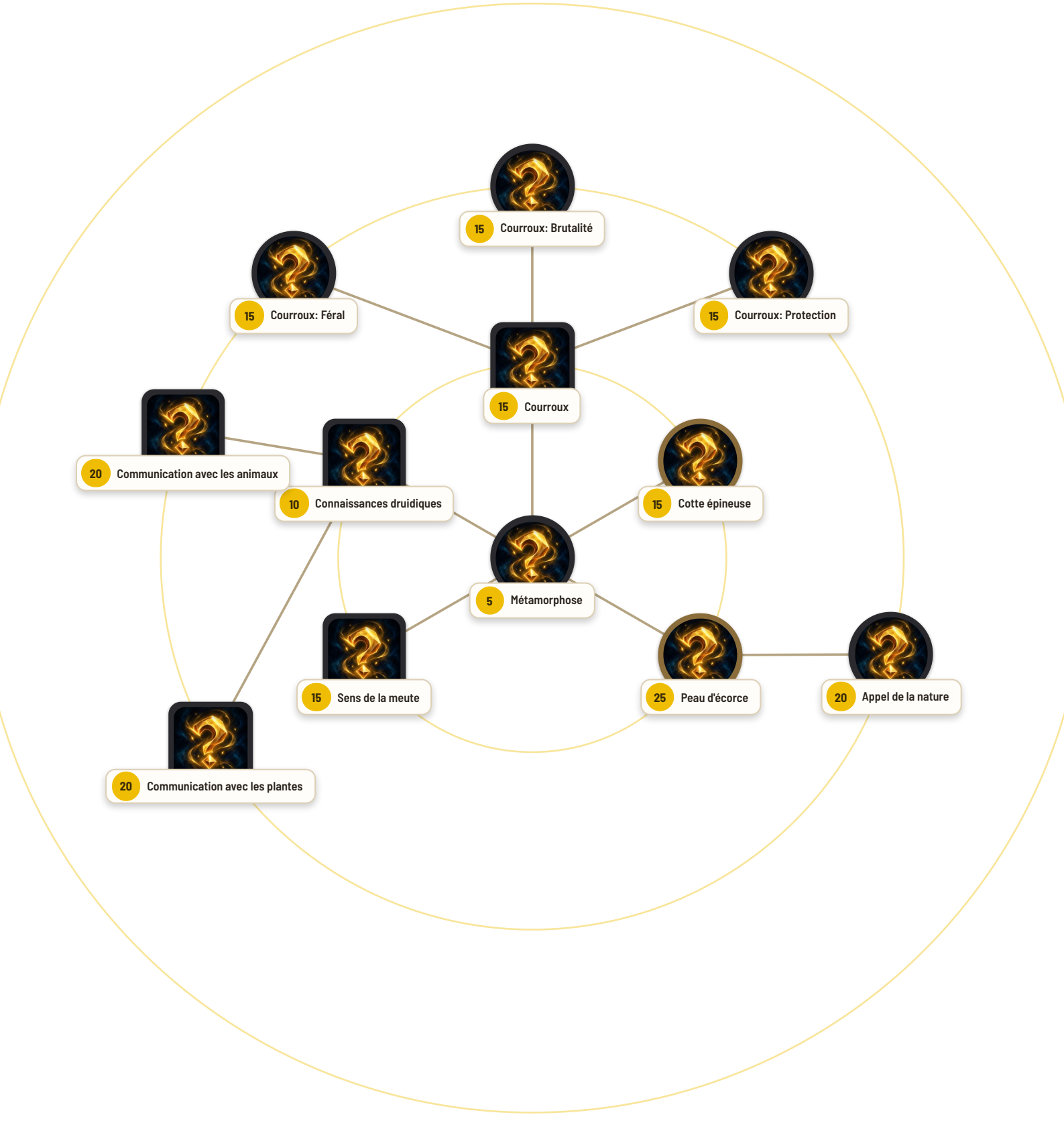
Druide

Le maître des Métamorphoses

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.7453408c



ACTIVE PASSIVE

TERRE NEUTRE

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

Compétences

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 (8 + Force + ◇ Athlétisme). En cas d'échec, elle est Étourdie 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.

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

Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

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.

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.

Désavantage MOT DE RÈGLE

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

Esprit CARACTÉRISTIQUE

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

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.

Mêlée APTITUDE

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

Mémoire MOT DE RÈGLE

Le nombre de Compétences que vous pouvez avoir Mémorisées en même temps.

PdV MOT DE RÈGLE

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

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.

Résistance APTITUDE

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

Sort MOT DE RÈGLE

Une Compétence magique. Vous avez besoin d'un Catalyseur équipé pour utiliser un Sort, qu'il soit passif ou actif.

Survie APTITUDE

Suivre une piste, trouver de quoi manger, s'orienter et éviter les dangers en pleine nature.

Étourdi

Une créature **Étourdie** a la tête qui tourne. 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.



Jeu de rôle sur table • Gratuit et ouvert

AUBAINE.IO

© AUBAINE • DRUIDE • V0.3.0.5EEB14C4.7453408C