

# Berserker

Illustration par Anna Podedworna



## Plus Bête qu'Humain (VOL)

Un berserker se transforme en ours lorsqu'il consomme un Mardrome. Sous forme d'ours, les PS sont doublés, il possède 10 PA d'armure naturelle et a un bonus de +5 en COR. Il attaque avec la compétence Mêlée. Se transformer en ours transforme également tout l'équipement avec vous. En tant qu'ours, vous résistez aux dégâts contondants et aux dommages causés par l'acier, mais vous devenez vulnérable aux dommages causés par l'argent et à l'huile contre les créatures maudites. La peau de l'ours protège naturellement contre le froid. La forme d'ours peut durer autant d'heures que votre niveau de Plus Bête qu'Humain. Au début de chaque tour de jeu, le berserker doit effectuer un jet de Plus Bête qu'Humain contre un Contrôle SD =  $28 - ((VOL+INT)/2)$ ; en cas d'échec, il perd le contrôle pour ce tour. Il peut revenir à sa forme normale à tout moment, tant qu'il a le contrôle. En dehors du combat, le berserker n'a pas besoin d'effectuer des jets de Contrôle. Lorsqu'il est inconscient, il revient à sa forme normale. Lorsqu'il revient à sa forme naturelle, les PS sont à nouveau réduits de moitié. En règle générale, vous pouvez utiliser le bonus corporel pour modifier vos PS et, lorsque vous revenez à votre forme naturelle, vous subissez la moitié des dommages totaux que vous avez subis sous forme d'ours. Les blessures critiques subies sous forme naturelle ne sont pas transmises à l'ours. Si elles ont été faites pendant que vous étiez un ours, vous les subissez jusqu'à ce que vous repreniez votre forme naturelle. Si vous reprenez une nouvelle fois la forme d'ours, elles disparaissent.

### Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

### Moyenne

1050

**"Maintenant finis ta soupe, ou un berserker viendra te manger tout entier !"**

**–Mère de Skellige  
grondant un enfant**

*Créature du folklore de Skellige, le berserker serait un homme qui, à la faveur des combats, se transformerait en ours dénué de toute humanité et assoiffé de sang, soit qu'il doit étancher pour reprendre forme humaine. Bien que les habitants de Skellige n'apportent que peu de crédit à cette légende, elle perdure encore à ce jour dans les chaumières. Le berserker, s'il n'est pas le fruit d'une imagination collective embrumée par l'hydromel, a sans doute appris au fil des siècles à masquer son existence.*

*Les balades des skaldes sont riches en informations, aussi peu fiables soient-elles, sur cette créature. Un berserker métamorphosé serait ainsi presque impossible à distinguer d'un ours véritable. Seuls d'infimes détails anatomiques, comme la forme des dents et de la langue, permettent de l'identifier. Sous sa forme d'ours, il est décrit comme insensible à la douleur et capable de soigner instantanément les pires blessures.*

*S'il existe vraiment, on peut supposer que le berserker, comme le loup-garou et le lycanthrope, est vulnérables aux huiles contre les créatures maudites. Cependant, si l'on se fie aux récits contant les atrocités et les massacres commis par les berserkers au fil des siècles, il vaut mieux espérer qu'aucun sorcier n'ait jamais à vérifier la validité de cette hypothèse.*

—Alzur

Compétence exclusive

Plus Bête qu'Humain

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Athlétisme

Vigilance

Courage

Esquive/Evasion

Résilience

Intimidation

Mêlée

Physique

Résistance à la magie

Survie

5 équipements parmi

Pantalon matelassé

Bière

Hache de berserker

Brigandine

Capuche renforcée

Masse

Mardrome x10

Sacoche

Bocle d'acier

Hache de lancer x5

## Attaques

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6+5	Force écrasante	2
Morsure	8d6	Force écrasante, Saignement (75%)	1

## Recherche de Mardrome

On trouve les champignons Mardromes (ou Psilocybes) dans les champs, les forêts ou les grottes. Son niveau de disponibilité est Rare, et le SD de recherche est de 20. Si vous parvenez à dénicher un coin à Mardrome, vous en cueillez 1d6/2.

# Arbre de compétence de Berserker Plus Bête qu'Humain (VOL)

Un berserker se transforme en ours lorsqu'il consomme un Mardrome. Sous forme d'ours, les PS sont doublés, il possède 10 PA d'armure naturelle et a un bonus de +5 en COR. Il attaque avec la compétence Mêlée. Se transformer en ours transforme également tout l'équipement avec vous. En tant qu'ours, vous résistez aux dégâts contondants et aux dommages causés par l'acier, mais vous devenez vulnérable aux dommages causés par l'argent et à l'Huile contre les créatures maudites. La peau de l'ours protège naturellement contre le froid. La forme d'ours peut durer autant d'heures que son niveau de **Plus Bête qu'Humain**. Au début de chaque tour de jeu, le berserker doit effectuer un jet de **Plus Bête qu'Humain** contre un Contrôle SD =  $28 - ((VOL+INT) / 2)$ ; en cas d'échec, il perd le contrôle pour ce tour. Il peut revenir à sa forme normale à tout moment, tant qu'il a le contrôle. En dehors du combat, le berserker n'a pas besoin d'effectuer des jets de Contrôle. Lorsqu'il est inconscient, il revient à sa forme normale. Lorsqu'il revient à sa forme naturelle, les PS sont à nouveau réduits de moitié. En règle générale, vous pouvez utiliser le bonus corporel pour modifier vos PS et, lorsque vous revenez à votre forme naturelle, vous subissez la moitié des dommages totaux que vous avez subis sous forme d'ours. Les blessures critiques subies sous forme naturelle ne sont pas transmises à l'ours. Si elles ont été faites pendant que vous étiez un ours, vous les subissez jusqu'à ce que vous repreniez votre forme naturelle. Si vous reprenez une nouvelle fois la forme d'ours, elles disparaissent.



Illustration par Kate Redesiuk



Illustration par Anna Podedworna

L'Homme	L'Équilibre	La Bête
<b>Méditation</b>	<b>Sens de l'ours (INT)</b>	<b>Griffes aiguisées</b>
Un berserker peut prendre une heure pour méditer et connecter à son alter ego bestial pour gagner du territoire sur lui. Pour le reste de la journée, vous soustrayez la moitié de votre niveau de <b>Méditation</b> au SD des Contrôles.	Lorsque vous êtes sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de <b>Sens de l'ours</b> contre un Contrôle (SD à la discrétion du MJ) pour obtenir les capacités Vision nocturne et Suivi sensoriel. Ces capacités durent autant d'heures que votre niveau de <b>Sens de l'ours</b> .	Votre forme d'ours a des griffes encore plus aiguisées. Vous ajoutez la moitié de votre niveau de <b>Griffes aiguisées</b> aux dommages causés par les Griffes. De plus, au niveau 5, vous avez 25% de chances d'infliger un saignement lors de vos attaques Griffes, et 50% au niveau 10.
<b>Plus Humain que Bête (VOL)</b>	<b>Hibernation (COR)</b>	<b>Cabrage (REF)</b>
Lorsque vous échouez à un test de Contrôle, vous pouvez effectuer un jet de <b>Plus Humain que Bête</b> contre un jet de Contrôle pour ne pas perdre le contrôle pendant ce tour. Vous pouvez le faire autant de fois que la moitié de votre niveau <b>Plus Humain que Bête</b> par session.	Sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de <b>Hibernation</b> contre un jet de Contrôle. Si vous réussissez, vous pouvez dormir toute la journée et récupérer le double de PS que ce que vous devriez normalement récupérer, et guérir en deux jours.	En pleine action, sous sa forme d'ours, le berserker peut se cabrer sur ses pattes arrière et faire tomber ses deux griffes sur une cible avec un jet de <b>Cabrage</b> . Si cette attaque est réussie, la cible subit 6d6 dégâts au torse, tombe sur le ventre et est immobilisée par l'ours. Si la cible tente de bloquer cette attaque, elle peut annuler les dégâts mais sera quand même renversée sur le ventre et bloquée, à moins qu'elle ne puisse battre votre jet de Physique avec son propre jet de Physique. Si elle réussit, la cible est capable de repousser l'ours et n'est pas atteinte par la capacité <b>Cabrage</b> .
<b>Sous contrôle</b>	<b>Peau d'ours (COR)</b>	<b>Ours imposant</b>
Vous gagnez une heure supplémentaire à passer sous forme d'ours pour chaque niveau de <b>Sous contrôle</b> . Au niveau 10, vous gagnez la capacité de dormir en tant qu'ours.	Sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de <b>Peau d'Ours</b> contre un jet de Contrôle. Si vous réussissez, vous gagnez des PS supplémentaires, équivalents à votre niveau de <b>Peau d'Ours</b> . Au niveau 10, vous gagnez également une résistance naturelle aux dégâts contondants. Si vous avez la compétence Ours imposant, vous pouvez effectuer un test contre un jet de Contrôle pour gagner les résistances que vous avez sous cette forme. Ces capacités durent autant d'heures que votre niveau de <b>Peau d'ours</b> .	Vous pouvez choisir de vous transformer en grand ours au lieu d'un ours normal. Cette forme confère un nombre de PS supplémentaires égal à votre niveau d' <b>Ours imposant</b> , et gagne une résistance aux dégâts perforants au niveau 5, et aux dégâts tranchants au niveau 10. Vous bénéficiez également d'un bonus égal à la moitié de votre niveau d' <b>Ours imposant</b> pour tous vos jets d'attaque et de défense. Sous cette forme, le SD des jets de Contrôle est augmenté de 5 points.