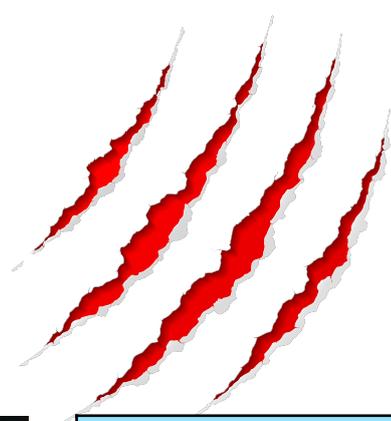


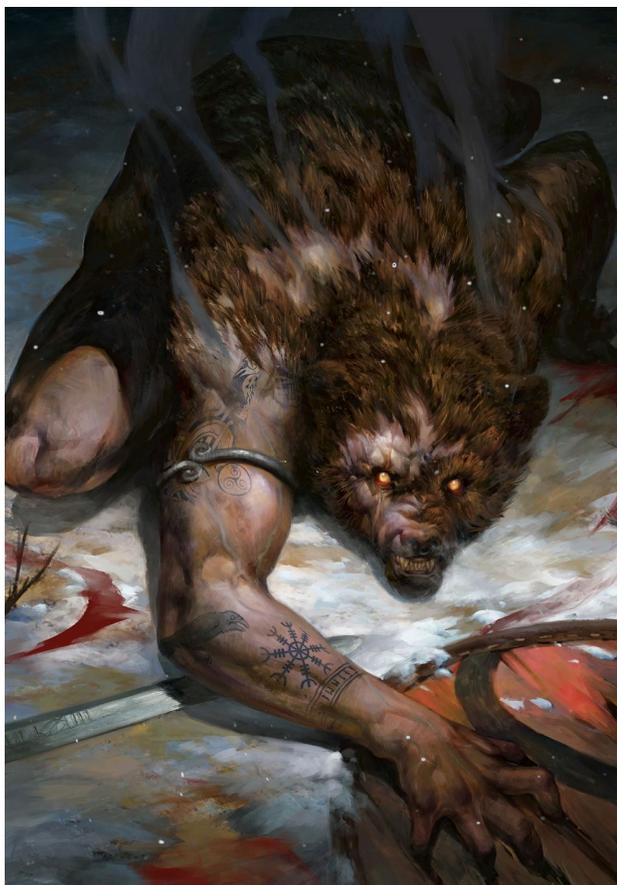
THE  
WITCHER



# Berserker



*“Dans les recoins les plus sombres du Continent, se cachent des créatures et des entités monstrueuses, assoiffées de sang. Mais lune en particulier regroupe de nombreux disciples et cultistes à la recherche de ses bénédictions. Svalblod, divinité du massacre et de la violence. Il est dit que ses plus fidèles serviteurs, ses élus, peuvent se transformer en immenses bêtes ursines capables de provoquer des carnages. Au fil des années, le culte Svalblod sest dispersé, s'éloignant de l'Archipel de Skellige pour rejoindre le Continent et nombreux sont ceux qui vénèrent le combat au point de se laisser aller sur la voie de Svalblod.”*



Une fois transformé, le Berserker n'éprouve plus qu'une irrésistible soif de sang et devient un ours colossal. Le Berserker redevient humain après quelques heures ou lorsque le carnage a cessé. Un Berserker possède nécessairement des tatouages tribaux sur le corps, représentant des créatures monstrueuses, des scènes de carnage et de combat ou d'occultes écritures druidiques. Changement lors de la transformation : (Appliquez également les changements sur les tableaux Poings/Pieds et des PS, END...)

| Caractéristique | Bonus |
|-----------------|-------|
| <b>COR</b>      | .+5   |
| <b>REF</b>      | .+4   |
| <b>VIT</b>      | .+1   |
| <b>EMP</b>      | -5    |

| Voie de Svalblod (VOL)   |
|--|
| <p>Les Berserkers sont les hérauts du massacre. Lorsque le besoin s'en fait sentir, ils peuvent libérer la bête sauvage qui est en eux, se transformant en ours, véritable mastodonte de crocs, de griffes et de fourrure. Pour se transformer, effectuez un jet Voie de Svalblod avec un SD de 24. Le SD peut être abaissé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Berserker a bu 1 dose de sang (équivalent à 10 PS ou un bol) : -6</li> <li>• Le Berserker a consommé 1 dose de Mardrome : -10</li> <li>• Le Berserker a tué : -2 par personnes/créatures tuées.</li> <li>• Le Berserker est au milieu d'un combat : -2 par round passé dans le combat.</li> <li>• Le Berserker a consommé un élixir de Mardrome : Réussite automatique.</li> </ul> |

| Armes          |        |                |           |
|----------------|--------|----------------|-----------|
| Nom            | Dégâts | Effet          | Att/round |
| <b>Griffe</b>  | 5d6    | Saignement 75% | 1         |
| <b>Morsure</b> | 6d6    | Saignement 50% | 1         |

|                             |
|-----------------------------|
| <b>Compétence Exclusive</b> |
| Voie de Svalblod            |
| <b>Vigueur</b>              |
| 0                           |
| <b>Compétences</b>          |
| Survie (INT)                |
| Bagarre (REF)               |
| Escrime (REF)               |
| Mêlée (REF)                 |
| Athlétisme (DEX)            |
| Physique (COR)              |
| Résilience (COR)            |
| Courage (VOL)               |
| Intimidation (VOL)          |
| Résis. À la contraint (VOL) |

| Équipement (5 au choix)          |
|----------------------------------|
| Krigsverd                        |
| Hache de bataille                |
| Hache de berserker               |
| Hache de lancer                  |
| Torrwr                           |
| Spangenhelm                      |
| Brigandine                       |
| Chausses lourdes de Hindarsfjall |
| Bouclier de pillard skellige     |
| 1d3 Doses de Mardrome            |

|                           |
|---------------------------|
| <b>Couronnes 50 x 2d6</b> |
| 300                       |

## Voie de Svalblod (VOL)

Les Berserkers sont les hérauts du massacre. Lorsque le besoin s'en fait sentir, ils peuvent libérer la bête sauvage qui est en eux, se transformant en ours, véritable mastodonte de crocs, de griffes et de fourrure. Pour se transformer, effectuez un jet Voie de Svalblod avec un SD de 24. Le SD peut être abaissé :

- Le Berserker a bu 1 dose de sang (équivalent à 10 PS ou un bol) : -6
- Le Berserker a consommé 1 dose de Mardrome : -10
- Le Berserker a tué : -2 par personnes/créatures tuées.
- Le Berserker est au milieu d'un combat : -2 par round passé dans le combat.
- Le Berserker a consommé un élixir de Mardrome : Réussite automatique.

| Le Tueur  | Le Vénérable  | La Monstruosité   |
|---|---|---|
| <b>Charge Brutale (COR)</b>   | <b>Résistant</b>  | <b>Plus grand plus fort</b>   |
| Vous pouvez effectuer un jet de <b>Charge brutale</b> contre la défense d'un adversaire de la taille d'un humain ou moins. En cas de réussite, il est saisi et vous le transportez sur une distance équivalente au niveau de <b>Charge brutale</b> . A la fin de la distance, l'adversaire tombe au sol. Si vous rencontrez un obstacle, comme un mur, l'adversaire devient étourdi. Si c'est un vide, il tombe.  | Vous pouvez ajouter votre niveau de <b>Résistant</b> à tout jet de résilience.  | Lorsque vous vous transformez, vous devenez de plus en plus grand. Aux niveaux 3, 6 et 10, ajoutez 1 à vos caractéristiques de COR et de REF (Appliquez également les changements des tableaux). En revanche, vos adversaires ont également +1 pour vous toucher aux niveaux 3, 6 et 10.                                |
| <b>Surpuissance</b>   | <b>Humanité (VOL)</b>   | <b>La douleur n'est rien</b>  |
| Lorsque vous devez réaliser un jet de physique, vous pouvez ajouter le niveau de la compétence à votre jet.   | Lorsque vous vous transformez, vous pouvez effectuer un jet <b>d'Humanité</b> contre un SD 16. En cas de réussite, la bête en vous se calme et vous pouvez garder le contrôle. Si le Berserker garde le contrôle, il peut redevenir humain n'importe quand. | Vous octroie une régénération passive des PS lorsque vous êtes transformé. Récupérez 1 PS par round pour chaque tranche de 2 niveaux. De plus, tous les 2 niveaux, vous gagnez 1 points d'armure non modifiables.   |
| <b>Frappe meurtrière (COR)</b>  | <b>Dernier recours</b>  | <b>Balayage (REF)</b>   |
| Vous pouvez effectuer un jet de <b>Frappe meurtrière</b> contre un adversaire, contre sa défense, avec un malus de 3. En cas de réussite, vous infligez, en plus des dégâts normaux, un saignement automatique qui inflige autant de dégâts par round que le niveau de la <b>Frappe meurtrière</b> . Si l'arme que vous utilisez est contondante, appliquez automatiquement un effet d'ablation dont les dégâts sont équivalent au niveau de la compétence. | Si vous atteignez votre seuil de blessure, vous pouvez effectuer un jet de <b>Dernier recours</b> sur un SD de 18. En cas de réussite, la bête refait surface. Vous vous transformez et regagnez 1d10 PS par tranche de 2 niveaux.                          | Lorsque vous êtes transformé, à la place d'attaquer, vous pouvez effectuer un jet de <b>Balayage</b> . En cas de réussite, votre attaque touche jusqu'à deux adversaires de taille humaine et jusqu'à trois adversaires de taille inférieure en plus de votre cible initiale. L'attaque utilise les griffes comme arme. |

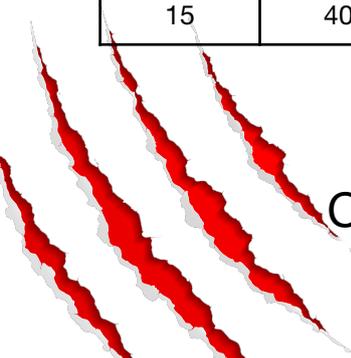


**Mardrome** : La Mardrome est un champignon rare, trouvable dans les forêts humides, proches des bords de mer ou de lacs, comme dans les forêts de Skellige

| Mardrome   |        |                |            |                 |       |      |
|------------|--------|----------------|------------|-----------------|-------|------|
| Ingrédient | Rareté | Localisation   | Quantité   | SD de recherche | Poids | Coût |
| Mardrome   | R      | Forêts humides | 1d3 unités | 18              | 0,1   | 120  |

Une fois transformé, le Berserker devient faible à l'argent et à l'huile contre les créatures maudites. Il convient également de rappeler que les Berserkers sont de véritables monstres pour le commun des mortels, ils ont un malus de base de 2 pour leur caractéristique EMP, même sous forme humaine. De plus, si sa nature est découverte, le Berserker sera haï et craint.

| Élixir de Mardrome |            |                                     |                |      |
|--------------------|------------|-------------------------------------|----------------|------|
| SD                 | Durée      | Ingrédients                         | Investissement | Coût |
| 15                 | 40 minutes | 1 dose de Sang (10 PS), Mardrome x2 | 260            | 450  |



Classe créée par :  
Mise en page :

Victor Salvia  
Lancelot von See

