

VIÐKAARL - BERSERKIR : GUERRIER OURS

Menace
Moyen Fort

Récompense
300 couronnes

Armure
15

INT	4
REF	8
DEX	5
COR	8
VIT	5
EMP	2
TECH	3
VOL	5
CHA	1

ETOU	8
COU	100
SAUT	1,5
END	30
ENC	80
REC	5
PS	70
VIG	1



GOL UM ASOM
KAMBI,
SA VEGR HÖLDA
AT HERJAFÖDRS ;
ENN ANNAR GELR
FYR IÖRD NEDAN,
SOTRAUDR HANI,
AT SÖLUM HELIAR.

GEYR SVALBLOD MIÖC
FYR GNIPHELLI,
FESTR MUÐ SLITNA,
ENN FREKI RENNA ;
FIÖLD VEIT HON FROEDA,
FRAM SÉ EX LENGRA
UM RAGH NAR ROOG,
RÖMM, SIGTYVA.

BRÖDR MUÑO BERJAZ
OC AT BÖNUM VERÐAZ,
MUÑO SYSTRUNGAR
SIFIOM SPILLA ;
HART ER I HEIMI,
HORDOMR MIKILL,
SCEGGÖLD, SCALMÖLD,
SCILDIR RO KLOFNIR,
VINDÖLD, VARGÖLD,
ADR VEROLD STEYPIZ ;
MUÐ ENGI
MADR
ODROM PYRMA.

Taille	Au moins 2 mètres de hauteur
Poids	Au moins 200 Kg
Environnement	Forêts ; Montagnes
Intelligence	Fureur, combatif, animal
Organisation	Solitaire ou en petite meute



ÞA KOMR INN MOERI
MÖGR HLÖDYNJAR
GENGR ODINS SONR
VIÐ ORM ULF VEGA,
DREPR HANN AF MODI

MIDGARDZ VÉOR,
MUÑO HALIR ALLIR
HEIMSTÖÐ RYDIA,
GENGR FET NIO

ÞA KOMR INN RIKI
AT REGINDOMI,
ÖFLUGR, OFAN,
SA ER ÖLLO RÆDR.

VIDKAARL - BERSERKIR : GUERRIER OURS

Commoner Superstition (Education DC:18)

Des guerriers sanguinaires, vouant leurs vies à la destruction et aux meurtres ; voilà ce que sont ses gros tarés ! Ils s'enhardissent avant le combat avec leurs potions magique que prépare leurs druides qui les rends invisible et fou de rage. Ils en viennent, pour ceux qui en ont, à bouffer leurs boucliers tellement ils ne peuvent la contrôler ! Ils sont pour la plupart des Skogarmaor, mais il existerait un village qu'on ne peut approcher où ils forment une communauté, et vénèrent leur dieu ours, Svalblod, leurs octroyant ainsi la capacité à se transformer en ours gigantesque et vaincre n'importe quel ennemi. Mais ça à mon avis se sont que des conneries, issus des légendes changeurs de peaux d'un autre temps, qu'on raconte aux gosses pour leurs faire peur d'être banni et combattre sous l'autorité des Jarls.

-Timoud épicier

Witcher Knowledge (Witcher Training DC:20)

La plupart des berserkirs sont les produits infâmes d'un culte sanguinaire vénérant une seule idole, Svalblod. Un ancien dieu mi ours, mi humain, ayant donné un seul commandement à ses fidèles : Tuer.

Heureusement se culte a été proscrit des îles depuis longtemps, on n'y trouve à présent que quelques adorateurs dispersés et peu nombreux. J'ai eu la chance de rencontrer, ce que maintenant je peux appeler un ami, Beorn ; le Vidkaarl ermite. Voilà l'exemple typique d'un changeur de peau, ayant atteint le sommet de son art, sans vénérer des dieux sanguinaires. Il m'apprit beaucoup sur les berserkirs, notamment qu'ils ne peuvent pas se transformer à leurs guises. Que pour cela, ils doivent réaliser un rituel, se plonger dans une trans profonde à l'aide de leurs champignons, le Mardrome et sacrifier beaucoup de leurs sang...

Une fois transformé, Beorn mesurait 3 mètres de hauteur et était aussi large en fourrure ! Un vrai bête... maintenant, lorsque j'arpente les forêts de Skellige, je m'assure toujours d'avoir une quantité raisonnable d'huile contre les bêtes, et du feu pour repousser tout ennemis. Il m'expliqua enfin que le lieu spirituel sous forme d'ours et leur divinité était fragile, et que briser se lien pouvait, en théorie, re transformer les ours en humains... Mais jusqu'alors, personne n'a réussi à étourdir un ours géant en pleine rage.

- Ivo de Belhaven

Armes			
Nom	Dégât	Effet	Att/round
Griffes	4 d6	Etourdissement (50%)	2
Morsure	6 d6 +1	Saignement (50%)	1

Compétences
Survie + 8 (INT)
Vigilance + 5 (INT)
Bagarre + 9 (REF)
Mêlée +7 (REF)
Adresse + 3 (DEX)
Athlétisme + 4 (DEX)
Physique + 7 (COR)
Résilience + 7 (COR)
Courage + 6 (VOL)
Intimidation + 6 (VOL)
Résistance à la contrainte +6 (VOL)

Butins
Os de bêtes (2 d6)
Peau d'ours (1 d3)
Crocs d'ours (1 d6)

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes
Druides et manipulations bestiales (-7 résistance magique)
Dégâts de feu : Double les dégâts mais pas de pénalité de mouvements
Etourdissement ou enchantements : 75 % de risque de se détransformer

Capacités
<p>Coups puissants Pour chaque coup de griffe que l'ours donne, les adversaires sont projetés 1m en arrière.</p>
<p>Force bestiale Quand un ours frappe avec ça patte ou son corps, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, boucliers et armures.</p>
<p>Homme-arme Si des ennemis se trouvent à moins de 10 mètres de lui, et que l'un d'eux à moins d'un tiers de ses PS, alors il saisit son corps avec sa gueule et le frappe contre tous les humanoïdes autour. Ils subissent tous 2d6 de dégâts et les projettent à 1 mètre.</p>
<p>Résistances Un ours ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques contondantes et perforantes</p> <p>Mi-ours-homme-ours Nécessite une pratique extrême de leurs art. (Sd 38) en Incantation. Cumulez les fiches de votre personnage et du Berserkir.</p>

CRÉE PAR PIPPIN :

SOURCES : NOTA BENE
VÖLUSPA
CD PROJEKT