AUBAINE



BERSERKER

LA CHAIR À VIF

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

BERSERKER

La chair à vif

Archetype • v0.3.0

Berserker

La chair à vif

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.3cbfaf8a



ACTIVE PASSIVE PHYSICAL BLOOD

FRÉNÉSIE

5 XP



2 ENERGY · 1D6 HP · ACTIVE · BLOOD

1 Action Bonus · Personnel · jusqu'à 1 minute

RAGE · ENHANCEMENT

Le sang vous monte aux yeux. Tant que Frénésie dure, vous êtes Enragé. Si son coût vous fait tomber à 0 PdV, Frénésie n'a aucun effet.

Tant que Frénésie dure et que vous avez la moitié ou moins de vos PdV maximum, vous êtes en Fureur.

Frénésie prend fin plus tôt si vous cessez d'être Enragé.

LV. 2 PREMIER SANG — 20 XP

Pour Frénésie, vous êtes en Fureur dès que vous avez les trois quarts ou moins de vos PdV maximum, au lieu de la moitié.

LV. 3 FOLIE FURIEUSE — 40 XP

Tant que Frénésie dure, vous êtes en Fureur, quels que soient vos PdV.

À CORPS PERDU

15 XP



0 ENERGY · 1D6 HP · ACTIVE · PHYSICAL

1 Attaque · Allonge de l'arme · Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous frappez sans rien garder pour vous. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour.

Portez l'Attaque. En cas de réussite, ses dégâts augmentent du double des PdV que vous avez perdus en jouant cette Compétence.

AUTOMUTILATION

10 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

ENHANCEMENT

Vous rouvrez vos vieilles cicatrices. Lorsque vous jouez Frénésie, une fois son coût payé, vous pouvez perdre juste assez de PdV pour être en Fureur. Cette perte n'est pas un dégât.

CRI ÉCORCHÉ

15 XP



1 ENERGY · 1D6 HP · ACTIVE · BLOOD

1 Action · 9 m · Instantanée

SHOUT · PROTECTION

Vous hurlez à vous en arracher la gorge, et le sang vous vient aux lèvres. Jusqu'à 3 autres créatures de votre choix à portée gagnent chacune des PdV temporaires égaux aux PdV que vous avez perdus en jouant cette Compétence, qui disparaissent au bout de 1 minute. Si vous êtes en Fureur, vous pouvez en choisir jusqu'à 5.

DÉFERLEMENT

20 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · ENHANCEMENT

Un corps qui tombe vous en désigne un autre. Tant que vous êtes Enragé, lorsque, pendant votre tour, l'une de vos Attaques réduit une créature à 0 PdV, vous pouvez aussitôt porter une Attaque de plus. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour.

FLAIR DU PRÉDATEUR

15 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

DIVINATION

Vos narines s'ouvrent à l'odeur du fer. Vous savez où se trouve chaque créature à 18 m ou moins de vous qui a du sang et dont les PdV sont sous leur maximum, même hors de vue ou Cachée. Savoir où se trouve une créature Cachée ne vous permet pas pour autant de la prendre pour cible.

Vos Jets de Survie pour suivre la piste d'une créature blessée qui a du sang gagnent 1 Avantage.

HALLALI

15 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous sentez la proie faiblir, et vous ne la lâchez plus. Tant que vous êtes Enragé, vos Attaques contre une créature qui a la moitié ou moins de ses PdV maximum gagnent 1 Avantage.

INCREVABLE

50 XP



1 ENERGY · ACTIVE · BLOOD

1 Réaction · Personnel · Jusqu'à la fin de votre prochain tour

Once per Short Rest

PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsque des dégâts devraient vous faire tomber à 0 PdV alors que vous êtes Enragé. Vos PdV tombent à 1 à la place. Tant qu'Increvable dure, aucun dégât ne les fait descendre sous 1.

Insensible à la douleur

10 XP



PASSIVE · PHYSICAL

Passif

TECHNIQUE · PROTECTION

Votre corps a oublié comment se plaindre. Ni la torture ni les menaces ne peuvent vous faire parler, obéir ou supplier contre votre gré.

Lien de sang

15 XP



1 ENERGY · 1D6 HP · ACTIVE · BLOOD

10 minutes · Contact · Jusqu'à votre prochain Repos long

PROTECTION · DIVINATION

Vous mêlez votre sang à celui d'une autre créature consentante qui a du sang, paume ouverte contre paume ouverte. Vous ne liez qu'une créature à la fois : en lier une autre libère la première.

Tant que Lien de sang dure, vous savez dans quelle direction se trouve la créature liée et à peu près à quelle distance, et vous sentez chaque fois qu'elle subit des dégâts. Vous pouvez jouer Sacrifice pour elle à n'importe quelle distance, même sans la voir. Lien de sang prend fin plus tôt si la créature liée rompt le lien de son plein gré.

Prendre sa place

15 XP



1 ENERGY · ACTIVE · PHYSICAL

1 Action Bonus · 6 m · Instantanée

MANOEUVRE · MOBILITY · PROTECTION

Votre place est au premier rang. Vous ne pouvez pas jouer cette Compétence si vous êtes Immobilisé ou À terre.

Vous bondissez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à portée et à 1,5 m ou moins d'une autre créature consentante, sur une surface capable de vous porter et pas plus de 3 m au-dessus de vous. Aucun obstacle ne doit barrer la ligne droite qui vous en sépare. L'espace d'une créature n'est pas un obstacle pour ce bond. Vous échangez ensuite vos places avec elle. L'échange n'a pas lieu si elle est Immobilisée ou si l'emplacement de l'un est trop étroit pour l'autre. Ce bond et cet échange ne comptent dans aucun déplacement et ne déclenchent aucune Attaque d'opportunité.

Rendre coup pour coup

10 XP



1 ENERGY · ACTIVE · PHYSICAL

1 Réaction · Allonge de l'arme · Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une créature que vous voyez à portée vous inflige des dégâts avec une Attaque de Mêlée ou de Finesse.

Vous lui rendez le coup : portez une Attaque contre elle. Si vous êtes en Fureur, cette Attaque gagne 1 Avantage.

Sacrifice

15 XP



1 ENERGY · ACTIVE · BLOOD

1 Réaction · 9 m · Instantanée

PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une autre créature que vous voyez à portée va subir des dégâts. Calculez ce qu'elle subirait, sa résistance ou sa vulnérabilité comprise : vous perdez autant de PdV, et elle ne subit que ce qui dépasse les PdV que vous aviez. Cette perte n'est pas un dégât. Vos PdV temporaires n'en absorbent rien et ne comptent pas dans les PdV que vous aviez. Les autres effets qui accompagnent ces dégâts s'appliquent à elle.

Sang versé

35 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

HEALING · LIFESTEAL

Le sang répandu autour de vous vous cherche. Tant que vous êtes Enragé, la première fois à chaque tour qu'une autre créature qui a du sang tombe à 0 PdV à 9 m ou moins de vous, vous récupérez 1d6 PdV.

Soif de sang

15 XP



1 ENERGY · ACTIVE · BLOOD

1 Attaque · Allonge de l'arme · Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION · LIFESTEAL

Vous cherchez l'artère. Vous ne pouvez jouer cette Compétence qu'une fois par tour.

Portez l'Attaque. En cas de réussite, ses dégâts augmentent de 2d6. Si vous êtes en Fureur et que la cible a du sang, vous récupérez des PdV égaux à la moitié de ces 2d6.

Voir rouge

10 XP



PASSIVE · BLOOD

Passif

PROTECTION

La colère ne laisse de place à rien d'autre. Tant que vous êtes Enragé, vous ne pouvez être ni Effrayé ni Charmé. Devenir Enragé met fin à ces deux états.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Finesse APTITUDE

Landing a precise blow with a weapon suited to it, such as a dagger or a rapier.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Melee APTITUDE

Landing a blow in close combat, with a weapon, unarmed or with a natural weapon.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

Survival APTITUDE

Following a trail, finding food, finding your way and avoiding dangers in the wild.

Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

À terre

Une créature **À terre** est étendue de tout son long. Elle ne peut que ramper, pour la moitié de sa Vitesse.

Ses Attaques subissent 1 Désavantage. Les Attaques faites contre elle à 1,5 m ou moins gagnent 1 Avantage ; celles faites de plus loin subissent 1 Désavantage.

Se relever lui coûte une part de son déplacement égale à la moitié de sa Vitesse. Si sa Vitesse est de 0, elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout.

Caché

Une créature **Cachée** est hors de vue de celles qui la cherchent. Elles ne savent pas où elle se trouve et ne peuvent pas la prendre pour cible.

Sa première Attaque depuis sa cachette gagne 1 Avantage.

Elle perd l'état lorsqu'elle attaque, lorsqu'elle se montre, et lorsqu'une créature l'emporte sur elle à un Jet de Perception. L'état vaut créature par créature : rester **cachée** pour l'une n'est pas l'être pour toutes.

Charmed

While a creature is **Charmed**, the creature that **charmed** it gains 1 Advantage on its Charisma Rolls that target it and deal no damage.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

Enragé

Une créature **Enragée** gagne une résistance aux dégâts Tranchants, Contondants et Perforants, et 1 Avantage à tous ses Jets de Force.

Elle ne peut pas se concentrer, et ses Jets d'Intelligence subissent 1 Désavantage : il ne reste plus grand-chose pour penser.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure. Il prend fin dans tous les cas lorsque la créature tombe à 0 PdV.

Frightened

A **Frightened** creature cannot willingly move closer to what frightens it. While it can see what frightens it, it suffers 1 Disadvantage on its Rolls and Attacks.

At the end of each of its turns, it makes a Spirit + Will Roll against the DC of the Skill that **frightened** it. On a success, the state ends.

Fureur

Tant que vous êtes en **Fureur**, vos Attaques infligent 1d6 dégâts de plus.

La Compétence qui vous met en **Fureur** dit quand vous l'êtes. Dans tous les cas, vous n'êtes plus en **Fureur** lorsque vous tombez à 0 PdV.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

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


AUBAINE
TABLETOP ROLEPLAYING GAME • FREE AND OPEN
AUBAINE.IO
© AUBAINE • BERSERKER • V0.3.0.5EEB14C4.3CBFAF8A