



AUBAINE

BERSERKER

LES FORCES DE LA NATURE

ARCHÉTYPE • V0.2.1

AUBAINE

BERSERKER

Les forces de la nature

Archétype • v0.2.1

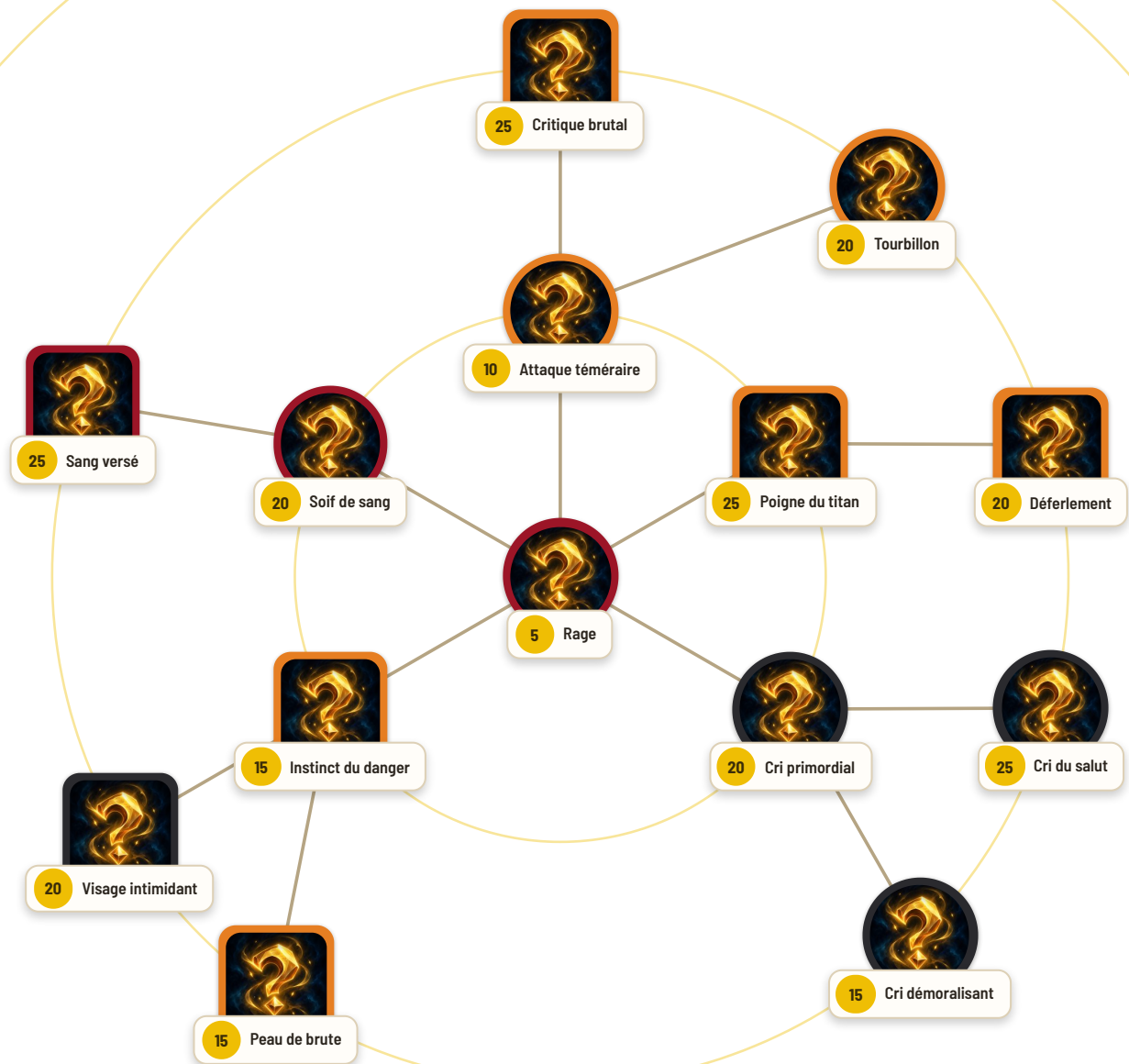
BERSERKER

Les forces de la nature

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.38fc6212



RAGE

5 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · SANG

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnelle

⚡ Jusqu'à la fin de votre prochain tour

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

Vous entrez en rage. Vous êtes **Enragé** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Chacune des choses suivantes la prolonge d'un tour de plus, au moment où elle arrive.

Frapper. Vous effectuez un **Jet** d'**Attaque** contre un ennemi. **Encaisser.** Vous subissez des dégâts. **Contraindre.** Vous forcez un ennemi à effectuer un **Jet** pour résister à l'une de vos Compétences. **Tenir.** Vous dépensez une **Action Bonus** à la prolonger.

La rage ne dure pas plus de 10 minutes d'affilée.

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**.

NIV. 2 FUREUR

15 PX 

Tant que vous êtes **Enragé**, vos **Attaques** infligent 2 dégâts de plus.

NIV. 3 FUREUR REDOUBLÉE

35 PX 

Tant que vous êtes **Enragé**, vos **Attaques** infligent 3 dégâts de plus au lieu de 2.

NIV. 4 FUREUR SANS FIN

50 PX 

Tant que vous êtes **Enragé**, vos **Attaques** infligent 4 dégâts de plus au lieu de 3, et votre rage peut durer 1 heure d'affilée au lieu de 10 minutes.

ATTAQUE TÉMÉRAIRE

10 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Réaction ↔ Personnelle ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

Vous jouez cette **Réaction** lorsque vous effectuez un **Jet** d'**Attaque**, avant que son résultat ne soit résolu.

Vous vous jetez en avant sans vous garder : ce **Jet** gagne 1 **Avantage**, et les **Attaques** faites contre vous gagnent 1 **Avantage** jusqu'au début de votre prochain tour.

CRI DÉMORALISANT

15 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ 9 m ⚡ Instantanée

CRI · CONTRÔLE

Vous hurlez sur vos ennemis... et sur leur... mères ? Enfin bon, une partie d'eux vous croit.

Chaque créature hostile à 9 m ou moins qui vous entend effectue un **Jet** de **Charisme** + **Volonté** contre votre **DD** (10 + **Charisme** + **Intimidation**). En cas d'échec, ses **Attaques** subissent 1 **Désavantage** jusqu'à la fin de son prochain tour.

CRI DU SALUT

25 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 3 m ⚡ Instantanée

CRI · SOIN

Vous couvrez le bruit de la bataille d'un seul mot. Choisissez jusqu'à 5 créatures de votre choix à portée qui peuvent vous entendre.

Chacune guérit d'un effet négatif qui l'affecte.

CRI PRIMORDIAL

20 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action Bonus ↔ 3 m ⚡ Instantanée ou jusqu'à la fin du tour

CRI · CONTRÔLE · DÉCHAÎNÉ

Vous poussez un cri brutal et l'infusez d'un Domaine choisi parmi Feu, Eau, Terre, Foudre ou aucun.

Feu. Jusqu'à 2 créatures à portée qui vous entendent gagnent 1 **Action Bonus**, 3 m de déplacement pour ce tour et émettent une lumière jusqu'à la fin de ce tour. **Eau.** Choisissez 1 créature à portée qui vous entend ; si elle possède de l'eau dans son corps, vous en prenez le contrôle jusqu'à la fin de votre tour (la soigner de 1d6 **PdV**, faire bouger un membre...). **Terre.** Jusqu'à 3 créatures à portée réduisent leurs prochains dégâts de 1d6 avant votre prochain tour et ne subissent aucun dégât de chute pendant cette durée. **Foudre.** Vous ciblez jusqu'à 3 objets ou créatures de métal à portée et en prenez le contrôle jusqu'à la fin de votre tour. **Aucun.** Jusqu'à 3 créatures de votre choix à portée gagnent 1d6 **PdV** temporaires.

CRITIQUE BRUTAL

25 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

Tant que vous êtes  **Enragé**, vos  **Attaques** produisent une réussite critique sur deux dés conservés de 11 ou plus, au lieu de deux 12.

Pour rappel, chacun de vos critiques double vos dés de dégâts sur l' **Attaque** critique.

DÉFERLEMENT

20 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

Un corps qui tombe vous en désigne un autre. Lorsqu'une de vos  **Attaques** réduit une créature à 0  **PdV** et que vous êtes  **Enragé**, vous portez aussitôt une  **Attaque** de plus.

Cela ne se produit qu'une fois par tour.

INSTINCT DU DANGER

15 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

MANŒUVRE · PROTECTION

Vous sentez le coup avant de le voir. Vous gagnez 1  **Avantage** à vos  **Jets** de  **Dextérité** +  **Réflexes** contre un effet que vous auriez pu voir venir, et vous ne pouvez pas être pris au dépourvu tant que vous êtes conscient.

PEAU DE BRUTE

15 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

MANŒUVRE · PROTECTION

Vous n'avez jamais aimé porter du fer. Tant que vous ne portez aucune armure, votre  **CA** est de 13 +  **Dextérité** +  **Constitution**.

Un bouclier ne vous en prive pas.

POIGNE DU TITAN

25 PX  

PASSIVE · PHYSIQUE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

Vos mains tiennent ce qu'elles ne devraient pas tenir. Vous pouvez manier une arme à deux mains dans chaque main.

Tant que vous n'êtes pas  **Enragé**, les  **Attaques** que vous portez avec la seconde subissent 1  **Désavantage**.

SANG VERSÉ

25 PX  

PASSIVE · SANG

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

SOIN · VOL DE VIE

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

SOIF DE SANG

20 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · SANG

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION · VOL DE VIE

Vous frappez pour ouvrir, pas pour tuer, et ce qui sort vous revient.

Portez cette  **Attaque** normalement. En cas de réussite, ajoutez 2d6 dégâts Perforants et vous récupérez la moitié de ces 2d6 en  **PdV**. Une créature sans sang ne vous en rend aucun.

TOURBILLON

20 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Attaque ↔ Contact ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION

Vous tournez sur vous-même, armes tendues, et vous frappez tout ce qui est à portée.

Portez cette  **Attaque** contre chaque créature à 1,5 m ou moins de vous. Vous n'effectuez qu'un seul  **Jet** et vous le comparez à la  **CA** de chacune d'elles.

VISAGE INTIMIDANT

20 PX  

PASSIVE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

TECHNIQUE · INFLUENCE

La première fois après un  **Repos long** que vous réussissez un  **Jet** de  **Force** +  **Intimidation** contre une créature, celle-ci obéit à tous vos ordres dans la mesure du possible pendant les 10 prochaines minutes.

☹ 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**.

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • BERSERKER • V0.2.1.84182B49.38FC6212

