AUBAINE



BERSERKER

LA CHAIR À VIF

ARCHÉTYPE • V0.3.0

AUBAINE

BERSERKER

La chair à vif

Archétype • v0.3.0

Berserker

La chair à vif

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.2058af0c



ACTIVE PASSIVE PHYSIQUE SANG

Frénésie

5 PX



2 ÉNERGIE · 1D6 PDV · ACTIVE · SANG

1 Action Bonus · Personnel · jusqu'à 1 minute

RAGE · RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 Premier sang — 20 PX

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

NIV. 3 Folie furieuse — 40 PX

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

À corps perdu

15 PX



0 ÉNERGIE · 1D6 PDV · ACTIVE · PHYSIQUE

1 Attaque · Allonge de l'arme · Instantanée

MANŒUVRE · 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 PX



PASSIVE · SANG

Passif

RENFORCEMENT

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 PX



1 ÉNERGIE · 1D6 PDV · ACTIVE · SANG

1 Action · 9 m · Instantanée

CRI · 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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · RENFORCEMENT

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 PX



PASSIVE · SANG

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

Passif

MANŒUVRE · 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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · SANG

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

1 fois par Repos court

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 PX



PASSIVE · PHYSIQUE

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 PX



1 ÉNERGIE · 1D6 PDV · ACTIVE · SANG

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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · PHYSIQUE

1 Action Bonus · 6 m · Instantanée

MANŒUVRE · MOBILITÉ · 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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · PHYSIQUE

1 Réaction · Allonge de l'arme · Instantanée

MANŒUVRE · 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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · SANG

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 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 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 PX



1 ÉNERGIE · ACTIVE · SANG

1 Attaque · Allonge de l'arme · Instantanée

MANŒUVRE · DESTRUCTION · VOL DE VIE

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 PX



PASSIVE · SANG

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.

Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

Avantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le meilleur dé. Un Avantage et un Désavantage s'annulent.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

Concentration MOT DE RÈGLE

L'attention que vous demande une Compétence qui dure : elle agit tant que vous la maintenez, dans la limite de sa durée. Vous ne maintenez qu'une Compétence de Concentration à la fois : en jouer une autre met fin à la première, même si la seconde ne se résout pas ou est annulée. Chaque fois que vous subissez des dégâts, effectuez un Jet (Constitution + Volonté) contre un DD de 10 : en cas d'échec, votre Concentration prend fin. Elle prend fin aussi lorsque vous gagnez Agonie, lorsque vous êtes Endormi, Sonné ou Enragé, et lorsque vous y mettez fin, ce qui ne vous coûte rien.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Déplacement MOT DE RÈGLE

La distance que vous parcourez à votre tour, jusqu'à votre Vitesse.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Finesse APTITUDE

Porter un coup précis avec une arme qui s'y prête, comme une dague ou une rapière.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une Caractéristique + une Aptitude, comparé à un DD, à une CA ou à un Jet opposé.

Mêlée APTITUDE

Porter un coup au corps à corps, avec une arme, à mains nues ou avec une arme naturelle.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en Agonie.

Perception APTITUDE

Remarquer par les sens ce qui échappe aux autres, comme une créature cachée ou une embuscade.

Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

Survie APTITUDE

Suivre une piste, trouver de quoi manger, s'orienter et éviter les dangers en pleine nature.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

Volonté APTITUDE

Garder la tête froide face à la peur, à l'intimidation ou à la 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.

Charmé

Tant qu'une créature est **Charmée**, la créature qui l'a **charmée** gagne 1 Avantage à ses Jets de Charisme qui la prennent pour cible et n'infligent pas de dégâts.

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

Effrayé

Une créature **Effrayée** ne peut pas, de son plein gré, s'approcher de ce qui l'effraie. Tant qu'elle le voit, elle subit 1 Désavantage à ses Jets et à ses Attaques.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un Jet d'Esprit + Volonté contre le DD de la Compétence qui l'a **effrayée**. En cas de réussite, l'état prend fin.

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.

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 • BERSERKER • V0.3.0.5EEB14C4.2058AF0C