Berserker

Les Berserkers canalisent leur rage en une force brute dévastatrice. Guerriers indomptables, ils deviennent des tempêtes de chair et d’acier, capables d’encaisser l’impossible et de répandre la destruction autour d’eux. Leur fureur est à la fois un moteur et un danger, car plus ils s’abandonnent à leur rage, plus ils flirtent avec la frontière entre vie et mort.

□□ Caractéristiques de la classe

- **Crans de Santé** : 1d12 par niveau + dizaine de Constitution
- **Compétences de classe** : Intimidation, Athlétisme
- **Maîtrises** :
  - Armes lourdes et de mêlée
  - Armures moyennes
  - Boucliers

□□ Compétence de classe – **Rage Insondable**

(1 action, 2×/Repos long, durée : 3 tours)
Vous entrez en rage :

- +5 aux jets d’attaque de mêlée.
- +1d6 dégâts supplémentaires.
- La rage dure tant que vous attaquez ou subissez des attaques.

Améliorations :

- **Niv. 7** : durée portée à 4 tours.
- **Niv. 15** : utilisable 3×/Repos long.

- **Niv. 20** : utilisable 4×/Repos long.

□□ Progression

Niveau	Gain
1	Style de combat brutal
2	Rage Insondable + Spécialisation
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Compétence de classe : Douleur Vivifiante
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style
10	Rage Insondable améliorée
11	Pouvoir de spécialisation
12	Pouvoir de spécialisation
13	Pouvoir de spécialisation
15	Amélioration de Rage / style
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

□□ Styles de combat brutal (niv. 1)

- **Frappe sauvage**
  - Niv. 1 : vos attaques lourdes infligent +1d6 dégâts.
  - Niv. 9 : bonus passe à +2d6.
  - Niv. 15 : vos critiques infligent +2d6 dégâts supplémentaires.
- **Chair d’acier**
  - Niv. 1 : +10 PV max.
  - Niv. 9 : +20 PV max.

- Niv. 15 : +30 PV max, immunité au désavantage lié à la douleur.
- **Hurlement de guerre**
  - Niv. 1 : 1×/combat, hurlez : ennemis à 6 m → Esprit DD 25 ou –5 attaque pendant 1 tour.
  - Niv. 9 : zone passe à 9 m, malus –10.
  - Niv. 15 : 2×/combat.

□□ Compétence de classe (niv. 6) — **Douleur Vivifiante**

Chaque fois que vous perdez un Cran, vous gagnez +1 dégât cumulatif à vos attaques en rage (max +10). Le bonus disparaît quand la rage prend fin.

□□ Spécialisations du Berserker

1) **Colère Primordiale** (Violence brute)

> “ L’incarnation de la rage destructrice.

- **Niv. 2 — Carnage + Doctrine (choix)**
  - *Carnage* : vos attaques lourdes en rage touchent une cible adjacente supplémentaire (1/attaque).
  - *Doctrine (choisir 1)* :
    - *Sang versé* : +1d6 dégâts sur vos critiques.
    - *Terreur* : quand vous tuez, ennemis à 6 m → Esprit DD 25 ou –5 attaque 1 tour.
- **Niv. 3 — Rage Écrasante (passif)** : ennemis proches (6 m) → Esprit DD 25 ou désavantage en attaque contre vous.
- **Niv. 5 — Frappe Brutale** (1 action) : infligez +2d6 dégâts et repoussez de 3 m.
- **Niv. 7 — Étreinte de la Guerre (passif)** : en rage, vous combattez normalement même à 0 Crans. Vous tombez seulement quand la rage se termine.
- **Niv. 11 — Déchaînement** (2 actions, 1/Repos court) : pendant 1 tour, faites 2 attaques supplémentaires.
- **Niv. 13 — Doctrine améliorée** :
  - Sang versé → +2d6 dégâts sur critiques.
  - Terreur → zone passe à 9 m.

- **Niv. 17 — Onde de Choc** (2 actions) : frappe au sol (zone 6 m) : 3d8 dégâts contondants, Phys DD 25 ou renversé.
- **Niv. 19 — Déferlante Sanglante** (passif) : en rage, chaque mise à mort vous rend 1 Cran.
- **Niv. 20 — Avatar de Rage** (Ultime, 2 actions, 1/jour, 3 tours) : +2 attaques/ tour, +2d6 dégâts, immunité Brûlure, Hémorragie, Panique.

---

2) **Champion de Sang** (Durabilité et survie)

> “Plus on le blesse, plus il devient implacable.

- **Niv. 2 — Endurance Surnaturelle + Rite (choix)**
  - *Endurance Surnaturelle* : quand vous entrez en rage, gagnez immédiatement +10 PV temporaires.
  - *Rite (choisir 1)* :
    - *Régénération* : regagnez 1 Cran quand vous tuez.
    - *Défi* : marquez une cible (9 m). Elle a désavantage pour attaquer vos alliés, avantage pour vous viser.
- **Niv. 3 — Résilience Brutale (passif)** : +5 défense quand vous avez perdu ≥50 % de vos Crans.
- **Niv. 5 — Mur de Chair** (Réaction, 2/Repos court) : prenez un coup à la place d’un allié (≤3 m). Réduisez de moitié les dégâts subis.
- **Niv. 7 — Volonté de Fer** (passif) : immunité à l’état Panique quand en rage.
- **Niv. 11 — Frénésie Défensive** (1 action) : gagnez +10 défense et Avantage à vos jets de Parade pendant 2 tours.
- **Niv. 13 — Rite amélioré** :
  - Régénération → regagnez 2 Crans/tueur.
  - Défi → la cible subit aussi –5 à ses défenses contre vos attaques.
- **Niv. 17 — Carapace Vivante** (passif) : +20 PV max, et vous gardez vos bonus de défense même inconscient.
- **Niv. 19 — Résilience Absolue** (passif) : 1×/Repos long, réduisez à 0 les dégâts d’une attaque.
- **Niv. 20 — Champion Immortel** (Ultime, 2 actions, 1/jour, 3 tours) : vous regagnez 1 Cran à chaque attaque réussie, immunité aux états négatifs sauf Étourdi.

---

3) **Disciple de Dorkan** (Fanatique divin de la guerre)

> “Canalise la fureur divine du dieu Dorkan.

- **Niv. 2 — Marque de Dorkan + Voie (choix)**

    - *Marque de Dorkan* : quand vous entrez en rage, vos attaques infligent +1d6 brûlures.
    - *Voie (choisir 1)* :
        - *Destructeur* : +5 dégâts sur attaques lourdes.
        - *Protecteur* : alliés à 3 m gagnent +5 défense quand vous êtes en rage.
- **Niv. 3 — Foi Inébranlable (passif)** : immunité à l'état Charmé.
- **Niv. 5 — Flamme Guerrière** (1 action, 6 Flux) : souffle brûlant en cône 6 m : 3d6 brûlures (Esprit DD 25 → moitié).
- **Niv. 7 — Étreinte de la Guerre (passif)** : en rage, combattez normalement à 0 Crans (vous tombez quand la rage prend fin).
- **Niv. 11 — Jugement de Dorkan** (2 actions, 10 Flux) : zone 6 m : 4d6 brûlures + désavantage aux attaques ennemies 1 tour.
- **Niv. 13 — Voie améliorée** :
    - Destructeur → bonus passe à +10 dégâts lourds.
    - Protecteur → zone passe à 6 m.
- **Niv. 17 — Courroux Divin** (2 actions, 12 Flux) : frappe sacrée sur une cible : 5d8 dégâts (moitié physiques, moitié brûlures).
- **Niv. 19 — Ardeur Guerrière** (passif) : vos alliés à 6 m gagnent +5 dégâts en mêlée quand vous êtes en rage.
- **Niv. 20 — Élu de Dorkan** (Ultime, 2 actions, 15 Flux, 3 tours) : vous subissez la moitié des dégâts. Chaque attaque réussie inflige +1d10 brûlures.

Révision #3
Créé 10 septembre 2025 11:29:53 par karubak
Mis à jour 12 mai 2026 22:41:46 par karubak