



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **Berserk, un manga avec un vrai guerrier à la D&D**

Berserk, un manga avec un vrai guerrier à la D&D

lundi 28 août 2006, par [JyP](#)

Berserk est un manga maudit... Plusieurs éditeurs Français se sont cassés les dents pour le faire paraître ! Il raconte l'histoire d'un chien de guerre, né sur un champ de bataille, dans un monde de compagnies de mercenaires style Renaissance Italienne. Mais dans ce monde, peu ou pas de surnaturel... à l'exception de démons particulièrement puissants. Voici donc une adaptation du héros pour Donjons & Dragons 3.5

Gats, guerrier humain de niveau 16.

Caractéristiques : Force 17, Dextérité 14, Constitution 20, Intelligence 10, Sagesse 16, Charisme 14.

Défauts :

Borgne : entraîne un malus de - 4 à la compétence de Détection et aux jets d'attaque à distance.

Manchot : pas d'utilisation d'armes à deux mains ou d'arme dans la main secondaire, malus de -4 au combat à mains nues.

Marque du sacrifié : ce tatouage situé sur le cou de Gats équivaut à une *profanation* rendue permanente, qui entoure le guerrier où qu'il se trouve.

points de vie : 197

Dés de vie : 16d10

Dons : Guérison rapide, Science de la robustesse, Endurance
réduction de dégâts : 3/- (armure)

Jets de sauvegarde :

Réflexes +5 +2(Dex) = +7

Vigueur +10 +5(Con) +2 (Vigueur surhumaine) = +17

Volonté +5 +3 (Sag) +2 (Volonté de fer) = +10

Compétences :

Artisanat : Fabrication d'armes 6, Artisanat : Fabrication d'armures 6, Connaissance (mystères) 1, Détection 3, Discrétion 6, Équitation 8, Escalade 5, Intimidation 3, Natation 4, Perception auditive 5, Premiers Secours 7, Saut 4, Survie 6.

Compétences martiales :

Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Arme de prédilection (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Arme de prédilection supérieure (épée bâtarde), Spécialisation martiale supérieure (épée bâtarde), Grande poigne (épée bâtarde), Maniement d'une arme exotique (arbalète à répétition), Tir à bout portant.

Manoeuvres de combat :

Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science de la destruction, Combattant brutal.

Gats commence généralement par vider les chargeurs de son arbalète et par lancer ses dagues, avant de charger au contact, un seul coup suffisant généralement à détruire les armes des ennemis et à les couper en deux. L'armure du berserker tente de prendre le dessus tout au long du combat, pour rendre Gats encore plus dangereux...

Bonus de base à l'attaque : +16/+11/+6/+1

Initiative : +2

Classe d'armure : 25 (+2 Dex, +8 armure, +5 altération), contact 17, pris au dépourvu 23



épée de géant à une main : +24/+19/+14/+9, dégâts 2d8 + 10

épée de géant à deux mains : +24/+19/+14/+9, dégâts 2d8 + 11

arbalète légère à répétition : +14/+9/+4/-1, dégâts 1d8

daguer de lancer : +14/+9/+4/-1, dégâts 1d4

Equipeement :

Epée bâtarde de géant (+3), Gardienne, Tueuse (morts-vivants) en adamantium

épée bâtarde de taille G : dégâts 2d8, critique 19-20/x2, Tranchant, Solidité 20, points de résistance 10, ignore 20 points de solidité lors d'une destruction, 53 405 po.

Cette épée gigantesque est parfois utilisée par Gats pour se protéger des flèches et carreaux d'arbalète. A force de combattre des morts-vivants nuits après nuits, elle est devenue bien plus efficace contre eux.

Main Boutefeu

C'est un avant-bras et une main en métal, attachés sur le moignon de Gats. Le poignet et la base des doigts sont articulés, ce qui permet à Gats d'utiliser son épée à deux mains normalement. Le poignet peut se soulever complètement, laissant apparaître un conduit de canon, pouvant cracher une explosion une fois par jour : portée 18 m, rayonnement en forme de cône, durée instantanée, jet de sauvegarde de Réflexe pour ½ dégâts, résistance à la magie possible, 5d6 dégâts de force.

Arbalète légère à répétition : 1d8, 19-20/x2, 24 m, 3 kg, prix 250 po, 4 chargeurs de 5 carreaux, 500 g, 1 po

5x *daguer de lancer* : 1d4, 19-20/x2, 3m, 500 g, 2 po

Béhélith : c'est une pierre porte-bonheur. Gats ne le porte pas, il est rangé dans ses affaires.

Armure du berserker



- *Harnois (+5) de Forme Animale, Agilité en adamantium*

Bonus d'armure +8, Bonus de dextérité maximal +3, malus aux tests -4, réduction de dégâts 3/-, Solidité 20, points de résistance 40, 220 035 po


- Alignement : Chaotique Neutre

- Communication : Empathie

- Intelligence 10, Sagesse 10, Charisme 18

- Ego : 22

- Dessein : Vaincre/tuer tout le monde (possesseur de l'objet excepté)

- Pouvoir de dessein : Berserk. Le personnage attaque la plus proche créature et continue de se battre jusqu'à la mort ou l'évanouissement, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre être vivant à moins de 9 mètres de lui. Le berserk n'est censé durer que 3 rounds + bonus de Constitution, mais s'il reste des êtres vivants à l'issue de cette période, il continue. Pour chaque round supplémentaire, le personnage subit 10 points de dégâts d'épuisement à la fin du combat. Le personnage peut tenter de contrer ce pouvoir en effectuant un jet de Volonté face à l'Ego de l'armure maudite. Le berserk transforme le personnage physiquement, en une forme hybride de loup-garou, ce qui se traduit par les modifications suivantes : Force +2, Dextérité +4, Constitution +4, +2d8 points de vie temporaires (+2 x bonus de Constitution), gain d'une attaque de morsure (1d6 dégâts).

- Pouvoir mineur : Force de taureau, 3 fois par jour

- Pouvoir mineur : Effroi, 3 fois par jour

- Pouvoir mineur : Grâce féline, 3 fois par jour

- Pouvoir majeur : Rapidité, 3 fois par jour

L'armure du berserker tente de prendre le contrôle du porteur dès qu'une situation de combat se présente. Même ses pouvoirs ne sont accordés que lorsqu'elle a le contrôle.

P.-S.

Berserk est actuellement publié en France par Glénat Manga, collection Seinen (11 volumes parus). Code ISBN du tome 1 : 2723448126.