



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE BERSERKER DES MONTAGNES

## LE BERSERKER DES MONTAGNES



Image © Wizards of the Coast

### UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Martial, Races de la Pierre

## Introduction

Cette aide de jeu présente le berserker des montagnes (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème comptant sur son incroyable force et sa robustesse sans égale pour dominer le champ de bataille de manière impitoyable. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des livres suivants.

## Bibliographie

**CM :** Codex Martial  
**RP :** Races de la Pierre

## Description

*Les berserkers des montagnes sont de puissants combattants goliaths, qui défendent leur territoire avec une violence terrifiante. Entraînés depuis leur plus tendre enfance à survivre en altitude et à comprendre leur domaine, les montagnes, ils en sont les redoutables défenseurs, au même titre que les druides vis-à-vis de leurs forêts. Respectés et parfois admirés au sein de leur peuple, ils établissent leur valeur par la force, mais aussi leur respect des valeurs et des traditions culturelles. Cependant, ils n'ont d'autre réelle aptitude que le combat, et nombre de ces berserkers ne sont que des brutes écervelées et sans pitié. Ce sont toutefois les premiers défenseurs de leur communauté si celle-ci venait à être attaquée, et on a vu des groupes de ces barbares capables de repousser des dragons à grands jets de rochers. S'ils sont profondément attachés à leur environnement et à leurs proches, il arrive bien souvent que certains berserkers rêvent d'une vie d'aventures et de frissons. D'autres, moins chanceux, se voient parfois bannis de force par leurs proches suite à une faute grave. Ceux là quittent leur tribu et leurs montagnes pour parcourir le vaste monde et, qui sait, former de nouvelles amitiés.*

## Combat

Puissant, résistant, massif, le berserker des montagnes n'a pas pour habitude de verser dans la demimesure. Capable de résister aux coups les plus violents, il plonge toujours au cœur du combat enragé, et abat son maillet géant avec une force inouïe qui lui assure le plus souvent une victoire rapide. Loin d'être subtil, il sait toutefois exploiter sa taille et sa force pour mettre ses adversaires dans des situations périlleuses. Son seul point faible réside dans ses médiocres défenses, qui ne peuvent le protéger contre les coups les plus vicieux.



# BERSERKER DES MONTAGNES 1

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 1**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 1d12+4 (16 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 14 (+1 Dex, +3 armure), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +1/+10

**Attaque :** maillet de goliath de maître (+7 corps à corps, 3d6+7/x4) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+3 distance, 2d6+2/x3)

**Attaque à outrance :** maillet de goliath de maître (+7 corps à corps, 3d6+7/x4) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+3 distance, 2d6+2/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (1/jour)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +6, Vol +1

**Caractéristiques :** For 20, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (4) +9 (+2 avec du matériel), Natation (4) +9, Perception auditive (4) +5, Psychologie +3, Saut (4) +9

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la bousculade

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** maillet de goliath de maître, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

## En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 1d12+6 (18 pv)

**Classe d'armure :** 11 (+1 Dex, +3 armure, -1 taille, -2 rage), contact 8, pris au dépourvu 10

**Attaque de base/lutte :** +1/+13

**Attaque :** maillet de goliath de maître (+9 corps à corps, 3d6+12/x4) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+2 distance, 2d6+2/x3)

**Attaque à outrance :** maillet de goliath de maître (+9 corps à corps, 3d6+12/x4) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+2 distance, 2d6+2/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (9 rounds)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +8, Vol +3

**Caractéristiques :** For 26, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (4) +12 (+2 avec du matériel), Natation (4) +12, Perception auditive (4) +5, Psychologie +3, Saut (4) +12





## BERSERKER DES MONTAGNES 2

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 2**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 2d12+8 (26 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +4 armure), contact 11, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +2/+11

**Attaque :** maillet de goliath de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+4 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** maillet de goliath de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+4 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (1/jour), esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +7, Vol +1

**Caractéristiques :** For 20, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (5) +10 (+2 avec du matériel), Natation (5) +10, Perception auditive (5) +6, Psychologie +3, Saut (5) +10

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la bousculade

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 3

**Équipement :** maillet de goliath de maître, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, chemise de mailles de Mithral, *potion de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 2d12+12 (30 pv)

**Classe d'armure :** 12 (+1 Dex, +4 armure, -1 taille, -2 rage), contact 8, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +2/+14

**Attaque :** maillet de goliath de maître (+10 corps à corps, 3d6+12/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+3 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** maillet de goliath de maître (+10 corps à corps, 3d6+12/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+3 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (9 rounds), esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +9, Vol +3

**Caractéristiques :** For 26, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (5) +13 (+2 avec du matériel), Natation (5) +13, Perception auditive (5) +6, Psychologie +3, Saut (5) +13

## BERSERKER DES MONTAGNES 3

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 3**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 3d12+12 (37 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +5 armure), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/+12

**Attaque :** *maillet de goliath* +1 (+9 corps à corps, 3d6+8/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+5 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +1 (+9 corps à corps, 3d6+8/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+5 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (1/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +7, Vol +2

**Caractéristiques :** For 20, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (6) +11 (+2 avec du matériel), Natation (6) +11, Perception auditive (6) +7, Psychologie +3, Saut (6) +11

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** *maillet de goliath* +1, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 3d12+18 (43 pv)

**Classe d'armure :** 13 (+1 Dex, +5 armure, -1 taille, -2 rage), contact 8, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +3/+15

**Attaque :** *maillet de goliath* +1 (+11 corps à corps, 3d6+13/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+4 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +1 (+11 corps à corps, 3d6+13/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+4 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (9 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 26, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (6) +14 (+2 avec du matériel), Natation (6) +14, Perception auditive (6) +7, Psychologie +3, Saut (6) +14



## BERSERKER DES MONTAGNES 4

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 4**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 4d12+16 (47 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +5 armure), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +4/+14

**Attaque :** *maillet de goliath* +1 (+11 corps à corps, 3d6+10/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+6 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +1 (+11 corps à corps, 3d6+10/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+6 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +8, Vol +2

**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (7) +13 (+2 avec du matériel), Natation (7) +13, Perception auditive (7) +8, Psychologie +3, Saut (7) +13

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** *maillet de goliath* +1, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +1, *gantelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 4d12+24 (55 pv)

**Classe d'armure :** 13 (+1 Dex, +5 armure, -1 taille, -2 rage), contact 8, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +4/+17

**Attaque :** *maillet de goliath* +1 (+13 corps à corps, 3d6+14/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+5 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +1 (+13 corps à corps, 3d6+14/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+5 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (9 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +10, Vol +4

**Caractéristiques :** For 29, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (7) +16 (+2 avec du matériel), Natation (7) +16, Perception auditive (7) +8, Psychologie +3, Saut (7) +16

## BERSERKER DES MONTAGNES 5

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 5**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 5d12+20 (58 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+1 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +5/+15

**Attaque :** *maillet de goliath* +1 (+12 corps à corps, 3d6+10/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+7 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +1 (+12 corps à corps, 3d6+10/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+7 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), défense légère

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +8, Vol +2

**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (8) +14 (+2 avec du matériel), Natation (8) +14, Perception auditive (8) +9, Psychologie +3, Saut (8) +14

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** *maillet de goliath* +1, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +1, *gantelets de Force* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 5d12+30 (68 pv)

**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle, -1 taille, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +5/+18

**Attaque :** *maillet de goliath* +1 (+14 corps à corps, 3d6+14/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+6 distance, 2d6+5/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +1 (+14 corps à corps, 3d6+14/x4) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+6 distance, 2d6+5/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (9 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+1), défense légère

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +10, Vol +4

**Caractéristiques :** For 29, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (8) +17 (+2 avec du matériel), Natation (8) +17, Perception auditive (8) +9, Psychologie +3, Saut (8) +17



## BERSERKER DES MONTAGNES 6

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 6**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 6d12+24 (68 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+1 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +6/+16

**Attaque :** *maillet de goliath* +2 (+14 corps à corps, 3d6+11/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+8 distance, 2d6+6/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +2 (+14/+9 corps à corps, 3d6+11/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+8/+3 distance, 2d6+6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+2), défense légère

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +9, Vol +3

**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (9) +15 (+2 avec du matériel), Natation (9) +15, Perception auditive (9) +10, Psychologie +3, Saut (9) +15

**Dons :** Attaque en puissance, Combattant brutal, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 7

**Équipement :** *maillet de goliath* +2, arc long composite de force (+6) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +1, *gantelets de Force* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 6d12+36 (80 pv)

**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle, -1 taille, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +6/+19

**Attaque :** *maillet de goliath* +2 (+16 corps à corps, 3d6+15/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+7 distance, 2d6+6/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath* +2 (+16/+11 corps à corps, 3d6+15/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+7/+2 distance, 2d6+6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (9 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+2), défense légère

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +11, Vol +5

**Caractéristiques :** For 29, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (9) +18 (+2 avec du matériel), Natation (9) +18, Perception auditive (9) +10, Psychologie +3, Saut (9) +18



# BERSERKER DES MONTAGNES 7

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 7**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie** : 7d12+35 (86 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 18 (+1 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +7/+17

**Attaque** : *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+15 corps à corps, 3d6+11/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+9 distance, 2d6+6/x3)

**Attaque à outrance** : *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+15/+10 corps à corps, 3d6+11/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+9/+4 distance, 2d6+6/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+2), défense légère, RD (2/adamantium)

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +11, Vol +4

**Caractéristiques** : For 23, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Escalade (10) +16 (+2 avec du matériel), Natation (10) +16, Perception auditive (10) +11, Psychologie +3, Saut (10) +16

**Dons** : Attaque en puissance, Combattant brutal, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Langues** : Commun, Gol-Kaa

**Environnement** : montagnes

**Organisation sociale** : solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance** : 8

**Équipement** : *maillet de goliath d'adamantium* +2, arc long composite de force (+6) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : +1

## En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie** : 7d12+49 (100 pv)

**Classe d'armure** : 15 (+1 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle, -1 taille, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +7/+20

**Attaque** : *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+17 corps à corps, 3d6+15/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+8 distance, 2d6+6/x3)

**Attaque à outrance** : *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+17/+12 corps à corps, 3d6+15/x4) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+8/+3 distance, 2d6+6/x3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Particularités** : traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (10 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+2), défense légère, RD (2/adamantium)

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +13, Vol +6

**Caractéristiques** : For 29, Dex 12, Con 24, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Escalade (10) +19 (+2 avec du matériel), Natation (10) +19, Perception auditive (10) +11, Psychologie +3, Saut (10) +19



## BERSERKER DES MONTAGNES 8

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 8**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie :** 8d12+40 (97 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+1 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +8/+19

**Attaque :** *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+17 corps à corps, 3d6+12/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+10 distance, 2d6+7/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+17/+12 corps à corps, 3d6+12/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+10/+5 distance, 2d6+7/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (3/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+2), défense légère, RD (2/adamantium)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +12, Vol +4

**Caractéristiques :** For 24, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (11) +18 (+2 avec du matériel), Natation (11) +18, Perception auditive (11) +12, Psychologie +3, Saut (11) +18

**Dons :** Attaque en puissance, Combattant brutal, Science de la bousculade, Science de la destruction

**Langues :** Commun, Gol-Kaa

**Environnement :** montagnes

**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *maillet de goliath d'adamantium* +2, arc long composite de force (+7) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +2, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

**Alignement :** généralement neutre strict

**Ajustement de niveau :** +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 8d12+56 (113 pv)

**Classe d'armure :** 17 (+1 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle, -1 taille, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +8/+22

**Attaque :** *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+19 corps à corps, 3d6+17/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+9 distance, 2d6+7/x3)

**Attaque à outrance :** *maillet de goliath d'adamantium* +2 (+19/+14 corps à corps, 3d6+17/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+9/+4 distance, 2d6+7/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Particularités :** traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (10 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+2), défense légère, RD (2/adamantium)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +14, Vol +6

**Caractéristiques :** For 30, Dex 12, Con 24, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Escalade (11) +21 (+2 avec du matériel), Natation (11) +21, Perception auditive (11) +12, Psychologie +3, Saut (11) +21

## BERSERKER DES MONTAGNES 9

**Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 9**

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie** : 9d12+45 (109 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 20 (+1 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +9/+20

**Attaque** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+19 corps à corps, 3d6+13/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+11 distance, 2d6+7/x3)

**Attaque à outrance** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+19/+14 corps à corps, 3d6+13/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+11/+6 distance, 2d6+7/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (3/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+3), défense légère, RD (2/adamantium)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +13, Vol +6

**Caractéristiques** : For 24, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Escalade (12) +19 (+2 avec du matériel), Natation (12) +19, Perception auditive (12) +13, Psychologie +3, Saut (12) +19

**Dons** : Attaque en puissance, Combattant brutal, Science de la bousculade, Science de la destruction, Soldat de brèche

**Langues** : Commun, Gol-Kaa

**Environnement** : montagnes

**Organisation sociale** : solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance** : 10

**Équipement** : *maillet de goliath d'adamantium* +3, arc long composite de force (+7) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +2, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : +1

### En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie** : 9d12+63 (127 pv)

**Classe d'armure** : 17 (+1 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle, -1 taille, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +9/+23

**Attaque** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+21 corps à corps, 3d6+18/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+10 distance, 2d6+7/x3)

**Attaque à outrance** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+21/+16 corps à corps, 3d6+18/x4) ; ou arc long composite de force (+7) de maître (+10/+5 distance, 2d6+7/x3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Particularités** : traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (10 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+3), défense légère, RD (2/adamantium)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +15, Vol +8

**Caractéristiques** : For 30, Dex 12, Con 24, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Escalade (12) +22 (+2 avec du matériel), Natation (12) +22, Perception auditive (12) +13, Psychologie +3, Saut (12) +22



# BERSERKER DES MONTAGNES 10

## Goliath<sup>RP</sup> Barbare<sup>RP</sup> 10

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie** : 10d12+50 (120 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+2 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +10/+22

**Attaque** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+21 corps à corps, 3d6+15/x4) ; ou arc long composite de force (+8) de maître (+13 distance, 2d6+8/x3)

**Attaque à outrance** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+21/+16 corps à corps, 3d6+15/x4) ; ou arc long composite de force (+8) de maître (+13/+8 distance, 2d6+8/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (3/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+3), défense légère, RD (4/adamantium)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +14, Vol +6

**Caractéristiques** : For 26, Dex 14, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Escalade (13) +21 (+2 avec du matériel), Natation (13) +21, Perception auditive (13) +14, Psychologie +3, Saut (13) +21

**Dons** : Attaque en puissance, Combattant brutal, Science de la bousculade, Science de la destruction, Soldat de brèche

**Langues** : Commun, Gol-Kaa

**Environnement** : montagnes

**Organisation sociale** : solitaire ou bande (2-6)

**Facteur de puissance** : 11

**Équipement** : *maillet de goliath d'adamantium* +3, arc long composite de force (+8) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles de Mithral* +2, *gantelets de Force* +4, *ceinturon de Constitution* +2, *bottes de Dextérité* +2, *anneau de protection* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

**Alignement** : généralement neutre strict

**Ajustement de niveau** : +1

## En rage

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie** : 10d12+70 (140 pv)

**Classe d'armure** : 18 (+2 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle, -1 taille, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +10/+25

**Attaque** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+23 corps à corps, 3d6+19/x4) ; ou arc long composite de force (+8) de maître (+12 distance, 2d6+8/x3)

**Attaque à outrance** : *maillet de goliath d'adamantium* +3 (+23/+18 corps à corps, 3d6+19/x4) ; ou arc long composite de force (+8) de maître (+12/+7 distance, 2d6+8/x3)

**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m

**Particularités** : traits des goliaths, puissante carrure, maîtrise des montagnes, acclimatation, déplacement accéléré, illettrisme, rage des montagnes (10 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+3), défense légère, RD (4/adamantium)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +16, Vol +8

**Caractéristiques** : For 32, Dex 14, Con 24, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Escalade (13) +24 (+2 avec du matériel), Natation (13) +24, Perception auditive (13) +14, Psychologie +3, Saut (13) +24