



BERSERKER

4 FAVEUR DES DIEUX

1 x VIG

4 MODIFICATEURS

1 x MdS

50 VITALITÉ

15 + 5 x CON

15 CONCENTRATION

INT x 5

11 ATHLÉTISME

CON + DEX

POINTS D'EXPÉRIENCE

CONST. CORPS

7

COMBAT BRUTAL

4

11

COMBAT CORPS À CORPS

4

11

ENDURANCE

5

12

INTELLIGENCE

3

ARTISANAT

-

3

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

-

3

CONNAISSANCES SECRÈTES

-

3

DEXTÉRITÉ

4

CONDUITE VÉH.

3

7

RÉFLEXE

2

6

COMBAT SUBTILE

-

4

MAÎTRISE DE SOI

4

INFILTRATION

-

4

CONTACTS

-

4

TRICK ET RUSE

-

4

PERCEPTION

4

ART DE SURVIE

4

8

COMBAT À DISTANCE

-

4

SENS AIGUISÉS

3

7

VIGUEUR

4

CHARISME

-

4

HÉRITAGES DES ÉTOILES

-

4

FORCE DE VOLONTÉ

5

9

APPEL DU SANG

Pendant le combat, vous pouvez refaire n'importe quel lancer (à l'exception du lancer de dégâts). Pour utiliser à nouveau cet avantage, vous devez être blessé par l'adversaire.

AVANTAGES

Chaque fois que vous lancez les dés pour déterminer les dégâts de mêlée et que vous obtenez la valeur maximale sur un ou plusieurs dés, vous lancez un autre dé du même type et additionnez les résultats pour calculer les dégâts subis par votre adversaire. L'effet fonctionne une fois par coup, mais si vous parvenez à avoir le résultat maximal sur des dés de différents types (d6, d10 ou d20), vous pouvez choisir quel dé vous ajoutez.

BLESSURES PROFONDES

La FATALITÉ fait que le joueur ne peut pas utiliser les Modificateurs, la Faveur des Dieux ni les Relances sur un lancer donné.

BONUS (TAILLE CIBLE)

GRAND 2

ÉNORME 4

GÉANT 6

DÉFENSE

VALEUR INITIALE	DEX	PER	AVANTAGES	BONUS	TOTAL
15	4	4	—	—	23

COMBAT EN MÊLÉE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTAQUES	COMBAT B/S/CAC	PRÉCISION	COUP	DÉGÂTS
Bagarre	L	2	11	+1	12	7 + 1d10
Bardiche	2M	1	11	+4	15	14 + 2D6

Critique : attaque gratuite

NDD DE TESTS

FACILE	10
STANDARD	15
DIFFICILE	20
TRÈS DIFFICILE	25
EXTRÊME	30
LÉGENDAIRE	35
DIVIN	40

COMBAT À DISTANCE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTAQUES	COMBAT À DISTANCE	PROCHE	MOYENNE	LONGUE	EXTR.	DÉGÂTS
-	-	-	-	-	-	-	-	-

ARMURE

NOM	PROTECTION	RÈGLE SPÉCIALE
Cuirasse à lames	11	FATALITÉ pour Combat subtil, Réflexe, Conduite de véhicules, Infiltration et Athlétisme.

BOUCLIER

NOM	RÈGLE SPÉCIALE
-	-

UTILISATIONS

RÉPARATION®:

[illegible]

ÉQUIPEMENT

ÂME SŒUR	
NIVEAU®:	

NOTES / HISTOIRE DU PERSONNAGE	

POUVOIRS					
NOM	TYPE	DIFF.	COÛT	PORTÉE	FONCTIONNEMENT

FONCTIONNEMENT

[illegible]