



LAGMAN

5 FAVEUR DES DIEUX

1 x VIG

5 MODIFICATEURS

1 x MdS

30 VITALITÉ

15 + 5 x CON

25 CONCENTRATION

INT x 5

7 ATHLÉTISME

CON + DEX

POINTS D'EXPÉRIENCE

CONST. CORPS

3

COMBAT BRUTAL

3

6

COMBAT CORPS À CORPS

-

3

ENDURANCE

-

3

INTELLIGENCE

5

ARTISANAT

4

9

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

4

9

CONNAISSANCES SECRÈTES

4

9

DEXTÉRITÉ

4

CONDUITE VÉH.

-

4

RÉFLEXE

-

6

COMBAT SUBTILE

-

4

MAÎTRISE DE SOI

5

INFILTRATION

-

5

CONTACTS

3

8

TRICK ET RUSE

3

8

PERCEPTION

3

ART DE SURVIE

-

3

COMBAT À DISTANCE

-

3

SENS AIGUISÉS

-

3

VIGUEUR

5

CHARISME

5

10

HÉRITAGES DES ÉTOILES

4

9

FORCE DE VOLONTÉ

-

5

DISTRACTION

Une fois par tour, dans une action de mouvement, choisissez un adversaire qui perdra sa prochaine action de mouvement ou de combat (au choix), ou bien les deux si vous choisissez de réduire de 1 votre réserve actuelle de Faveur des dieux. Cet avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois contre un adversaire lors du même affrontement.

AVANTAGES

Une fois par tour, dans le cadre de la Réaction, vous pouvez donner à un allié sélectionné un bonus de +5 à n'importe quel test (après qu'il ait effectué un lancer), s'il se trouve à une distance au plus égale à Moyenne. Cet avantage peut être utilisé pendant une même session autant de fois que la valeur de votre Vigueur.

SUPPORT

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	3	-	-	24

COMBAT EN MÊLÉE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTAQUES	COMBAT B/S/CAC	PRÉCISION	COUP	DÉGÂTS
Hache labrys	1M	1	6	+2	8	9 + 1d10

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
Lamellaire	7	-

BOUCLIER

NOM	RÈGLE SPÉCIALE
ROND	FATALITÉ pour Infiltration et Athlétisme

3 UTILISATIONS

RÉPARATION®: NdD 20

[illegible]

ÉQUIPEMENT

ÂME SŒUR	
NIVEAU®:	

NOTES / HISTOIRE DU PERSONNAGE	

POUVOIRS					
NOM	TYPE	DIFF.	COÛT	PORTÉE	FONCTIONNEMENT

Visions des jours passés	Simple	15	2	Moyenne	Le personnage protégé par ce pouvoir peut utiliser son effet pour gagner un bonus de 2 à tout test qui n'est pas lié à un coup lors d'un combat ou à l'utilisation d'un pouvoir. L'effet dure 12 heures ou jusqu'à la première activation. Le bonus est attribué avant le lancer.
Désintoxication	Simple	13	4	Proche	Vous détectez tous les poisons, décoctions magiques et spécificités similaires qui agissent sur vous ou tout autre personnage de votre choix. Ensuite, vous pouvez choisir l'une de ces substances et l'éliminer de l'organisme.
Guérison	Puissant	18	6	Proche	Vous restaurez la Vitalité de l'être choisi en y ajoutant la valeur du lancer 1d20 et celle de votre Vigueur. De cette façon, vous pouvez vous guérir. Renforcement : Comme ci-dessus, mais la distance passe à Moyenne.
Dissipation de puissance	Puissant	21	4	Proche	Vous détectez tous les effets surnaturels sur le personnage sélectionné (possession, sorts, pouvoirs, etc.) et vous pouvez en supprimer un. Cela s'applique à tous les effets de ce type qui augmentent les capacités de vos ennemis.