



VIKING

CONST. CORPS

5

COMBAT BRUTAL

6**11**

COMBAT CORPS À CORPS

-**5**

ENDURANCE

4**9**

INTELLIGENCE

3

ARTISANAT

-**3**

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

-**3**

CONNAISSANCES SECRÈTES

-**3**

DEXTÉRITÉ

5

CONDUITE VÉH.

-**5**

RÉFLEXE

4**9**

COMBAT SUBTILE

-**5**

MAÎTRISE DE SOI

4

INFILTRATION

-**4**

CONTACTS

-**4**

TRICK ET RUSE

-**4**

PERCEPTION

5

ART DE SURVIE

3**8**

COMBAT À DISTANCE

4**9**

SENS AIGUISÉS

-**5**

VIGUEUR

3

CHARISME

3**6**

HÉRITAGES DES ÉTOILES

3**6**

FORCE DE VOLONTÉ

4**7**

3 FAVEUR DES DIEUX

1 x VIG

4 MODIFICATEURS

1 x MdS

40 VITALITÉ

15 + 5 x CON

15 CONCENTRATION

INT x 5

10 ATHLÉTISME

CON + DEX

POINTS D'EXPÉRIENCE

ARMURIER

Vous pouvez renforcer votre armure pour protéger les endroits qui sont généralement découverts. Toutes les armures que vous portez ont un paramètre de protection augmenté de 1. De plus, elles protègent contre toute sorte d'attaque, même contre les pouvoirs des Atlantes, la magie, etc. Vous ne pouvez pas modifier de cette façon l'armure d'un autre personnage.

AVANTAGES

Dans le cadre d'une action gratuite, au début de votre prochain tour, vous pourrez augmenter de 3 deux des valeurs suivantes : Coup, Défense, Réflexe, Athlétisme ou Dégâts infligés. Au cours d'une même session, vous pouvez utiliser cet avantage autant de fois que votre valeur MdS.

VÉTÉRAN

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	5	5	—	—	25

COMBAT EN MÊLÉE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTQUES	COMBAT B/S/CAC	PRÉCISION	COUP	DÉGÂTS
Lance	1M / J	1	11	+2	13	10 + 1d10

Doublet : Perforation

COMBAT À DISTANCE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTQUES	COMBAT À DISTANCE	PROCHE	MOYENNE	LONGUE	EXTR.	DÉGÂTS
Arc long	2M	1	9	12	12	11	11	11 + 1d10

ARMURE

NOM	PROTECTION	RÈGLE SPÉCIALE
Cotte de mailles	9	FATALITÉ pour Infiltration et Athlétisme

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

[illegible]