

ODIN

DIEU DE LA VICTOIRE ET DE LA SAGESSE

Dieu majeur du panthéon d'Asgard, Odin est à l'origine de multiples légendes, dont la plupart racontent ses confrontations contre des Jötunns. Il a sacrifié son oeil gauche au géant Mimir afin d'obtenir la sagesse, et s'est pendu aux branches de l'Yggdrasil pendant neuf jours et neuf nuits pour apprendre le secret des runes.



● CARACTERE

Odin est un être complexe aux multiples facettes, à la fois autoritaire, rusé et secret. Il est prêt à tout pour que les choses se déroulent selon sa volonté et ne recule devant aucun sacrifice, tant pour lui que pour autrui. Dieu de la victoire sans être une divinité guerrière, il favorise l'intelligence et la manipulation à l'usage de la force brute. Il incarne à la fois le patriarche régnant et l'éminence grise derrière le trône.

● LIENS

Odin est l'époux de Frigg. Balder, Hermod, Höder, Thor et Vidar sont ses fils, mais seuls les trois premiers sont de Frigg, Thor et Vidar ayant été enfantés par des Jötunnes. Il a une grande confiance envers Frigg. Il respecte Tyr pour sa sagesse et se méfie de l'impétuosité de son fils Thor.

« Par la puissance des runes et la sagesse de Mimir, je trouverai un moyen de tricher avec le destin et de contourner cette prophétie. »

F XH+ M+ 9

ODIN

● ATOUTS

Points de vitalité : 14

Points d'héroïsme : +1

● EQUIPEMENT

Bonus dégâts : corps à corps 3, distance 4

Formations : ARMES DE GUERRE, ARMURES DE GUERRE

• Armure de maille (guerre) 4

• Lance (guerre) 2d6 - portée 20 mètres

• Épée (guerre) 2d6

● COMPETENCES

Acrobatie	4	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	12	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Combat (lance).....	10	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars, dvergars).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (jötunn).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes).....	10	<input type="checkbox"/> +2
Défense	10	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	10	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	12	<input type="checkbox"/> +2
Langue (jötunn).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Perception	4	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char).....	2	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	8	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Soins	4	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie galdr).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie seidr).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	8	<input type="checkbox"/> +2

GUNGNIR, LANCE RUNIQUE

Gungnir inflige une base de 3d6 points de dégâts. Elle acquiert la propriété 6+ lorsqu'elle est utilisée au corps à corps.

1 point d'héroïsme : Pour l'attaque en cours, Gungnir cause 4d6 points de dégâts. De plus, la propriété 6+ s'étend aux attaques à distance et vous permet de relancer les aussi bien que les . Si elle est lancée, elle revient d'elle-même dans la main d'Odin.

GERI ET FREKI, LOUPS DE GUERRE

Ces deux loups accompagnant Odin sont gérés comme une seule créature. Ils donnent à Odin un bonus de 5 à ses tests de Perception. En combat, ils agissent juste après Odin sans que le MJ ne puisse prendre la main. S'ils sont tués, ils réapparaissent indemnes au début du scénario suivant.

Athlétisme 10, Combat (Morsure) 10, Défense 10, Réflexes 10, Résistance 6, Volonté 6.

Le couple a un total de 15 points de vitalité et leurs morsures conjuguées causent 2d6+2 points de dégâts.

1 point d'héroïsme : Geri et Freki regagnent leurs 15 points de vitalité.

POLYMORPHIE

1 action : Réussir un test de Technique (Magie Galdr)/18 permet de transformer Odin en animal ou en membre quelconque de n'importe quel peuple - de taille minimale celle d'une souris et de taille maximale celle d'un ours. Réussir un test de Perception/20 permet de deviner que cette créature n'est pas celle qu'elle semble être. Reprendre sa forme normale est une action ne nécessitant aucun test.

1 point d'héroïsme : Odin transforme son apparence en celle d'un individu spécifique. Il faut réussir un test de Perception/25 pour deviner la supercherie

SLEIPNIR, MONTURE CÉLESTE

Quand Odin combat tout en chevauchant son destrier, ses attaques bénéficient d'une prime gratuite de votre choix. La même prime s'applique à chaque round, jusqu'à la fin du combat.

1 point d'héroïsme : Lors d'un succès de test d'Équitation dans le cadre d'une poursuite ou de toute autre situation dans lequel on décompte les succès, les effets du succès sont triplés.



THOR

DIEU DU TONNERRE ET DE LA GUERRE

De nombreuses légendes mettent en scène le dieu du tonnerre, ennemi implacable des Jötunns. Ses confrontations avec le serpent de Midgard, qu'il n'a jamais remportées, sont également célèbres. C'est l'Asgardien le plus révééré par les Mortels de Midgard sur qui il a une grande influence, car son marteau Mjölnir lui donne le pouvoir de contrôler la foudre. Il s'est souvent opposé à Loki, mais a aussi connu occasionnellement des aventures à ses côtés.

● CARACTERE

THOR est brutal et colérique. Il manifeste très rarement de la subtilité et règle plutôt ses problèmes par l'usage de la force brute. Ceux qui y voient de la stupidité sous-estiment le dieu du tonnerre, car il est capable de ruser si la situation le nécessite. Sa haine des Jötunns est légendaire.

● LIENS

Thor est le fils d'Odin et d'une Jötunne. Il a épousé Sif et a adopté son fil Ull. Il a peu d'affinité avec les Asgardiens particulièrement pondérés, comme Vidar ou Tyr. Il respecte particulièrement Heimdall pour son courage et sa pugnacité.

« Je fracasserai tous les obstacles qui oseront se mettre sur ma route. Et par la foudre, s'il s'agit de Jötunns, je le ferai avec joie ! »

Þ R < I A T > M

THOR

Points de vitalité : 16

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus dégâts : corps à corps 5, distance 3

Formations : armes de guerre, armures de guerre,

- Armure de maille (guerre) 4
- Marteau (guerre) 2d6 - portée 20 mètres
- Épée (guerre) 2d6

COMPETENCES

Acrobatie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique).....	2	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	12	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée, lance).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Combat (mains nues).....	10	<input type="checkbox"/> +2
Combat (marteau).....	12	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars, Dvergars).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Jötunns).....	10	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Runes).....	2	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	10	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Jötunn).....	10	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	10	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Bateaux).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	10	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie galdr).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	6	<input type="checkbox"/> +2

ATOUTS

MJÖLLNIR, MARTEAU RUNIQUE

Mjöllnir a été forgée et enchantée par les Dvergars. Il cause 3d6 points de dégâts et bénéficie de la propriété 6+. Lancé, il revient immédiatement dans la main de Thor.

1 point d'héroïsme : Thor frappe violemment Mjöllnir sur le sol pour projeter de la foudre sur tous ses ennemis se trouvant dans les 10 mètres. Cette attaque se résout par une opposition Muscles/Résistance et inflige 1d6+3 points de dégâts sans compter de protection d'armure.

MEGINJORÐ LA CEINTURE DE FORCE

Les bonus aux dégâts de Thor deviennent : corps à corps 7, distance 4.

1 point d'héroïsme : Quand vous utilisez 1 point d'héroïsme pour lancer 4d6 lors d'un test de Muscles, vous lancez 5d6 à la place.

ENNEMI DES JÖTUNNS

Quand Thor interagit avec un ou plusieurs Jötunns, il bénéficie d'un bonus de 2 pour les tests des compétences suivantes : Autorité, Combat, Connaissance (Jötunns), Défense, Langue (Jötunn), Réflexes et Volonté.

1 point d'héroïsme : Pour le combat en cours, les dégâts que Thor inflige à tout Jötunn sont augmentés de 1d6 points.

CHAR DU TONNERRE

Quand Thor attaque à partir de son char, tout ennemi qu'il blesse souffre ensuite de la pénalité obligatoire Difficulté jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Ce char peut contenir jusqu'à deux passagers, qui ne bénéficient cependant pas de cet avantage.

1 point d'héroïsme : Le roulement du char provoque un grondement du tonnerre. Tout non Asgardien exposé à ce phénomène subit la pénalité obligatoire Difficulté jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Volonté/18. Ce test prend 1 action. L'utilisation de cet effet ne prend pas action mais Thor doit être dans son char pour pouvoir en bénéficier.





HERMOD



DIEU MESSAGER

Hermod est le messager des dieux. Même si les légendes le mentionnent peu, il est le porte-parole infatigable d'Odin auprès des peuples inférieurs, qui sont habitués à ses visites. Il a une grande connaissance des neuf royaumes.

● CARACTERE

En bon messager, il est diplomate et avisé. Cependant, il se laisse parfois aveugler par sa fierté d'être le porte-parole d'Odin. Il évite autant que possible de s'impliquer dans les conflits, préférant laisser les affrontements aux plus combattifs que lui. Ne supportant pas que la parole d'Odin soit contestée, il se montre volontiers hautain envers ceux qui commettent cette gaffe.

● LIENS

Hermod est le fils d'Odin et de Frigg. Balder et Höder sont ses frères. Il est totalement dévoué à son père, pour lequel il a un grand respect. Au point parfois d'en oublier sa mère.

« Faites place ! J'apporte un message du seigneur d'Asgard, Odin aux mille visages. Et sur les neuf royaumes, ses paroles font force de loi. »



HERMOD

HERMOD

● ATOUTS

PAROLE DIVINE

Réussir une opposition de Volonté permet à Hermod de donner un ordre à un Dvergar, un Mortel, un Alfars ou un Dökkalfars. Cet ordre peut impliquer du danger, voire même une mort certaine si elle est guerrière, mais il doit être réalisable par la cible. Tant que cette dernière ne s'est pas conformée à cet ordre, elle subit la pénalité Difficulté à tous ses tests de compétence, même hors combat. Cet atout n'affecte pas les Boss – cf. fiche 6.

1 point d'héroïsme : Cet atout peut affecter n'importe quel individu qui n'est pas un Boss. Le point d'héroïsme doit être dépensé avant l'opposition.

VIF COMME L'ÉCLAIR

Quand Hermod réussit une attaque contre un adversaire, il a immédiatement droit à une nouvelle attaque – seconde et dernière de son tour de jeu – contre lui, avec la pénalité obligatoire Difficulté.

1 point d'héroïsme : Si la deuxième attaque réussit, Hermod peut porter une troisième attaque contre ce même adversaire, dans les mêmes conditions que la deuxième.

VÉLOCITÉ

Les attaques visant la Défense ou la Résistance d'Hermod s'opposent à la place à ses Réflexes.

1 point d'héroïsme : Si une telle opposition est remportée par Hermod, il peut immédiatement effectuer un déplacement de 20 mètres ou effectuer une attaque contre l'agresseur s'il est à portée. Cette attaque éventuelle ne peut pas bénéficier des effets de l'atout Vif comme l'éclair. Ni l'attaque ni le déplacement ne compte comme une action.

PORTAIL DES NEUF ROYAUMES

1 action : Lorsque Hermod et ses compagnons souhaitent voyager vers un autre royaume, ils peuvent passer par le portail des neuf royaumes. Hermod met cinq minutes à l'ouvrir et peut le garder ouvert pendant 1 minute maximum. Si vous réussissez un test de Technique (Magie Galdr)/18 le coût du voyage en unité de temps est réduit à zéro. Sinon, il est égal à celui indiqué par le scénario.

1 point d'héroïsme : Le portail reste ouvert 5 minutes et peut être franchi dans les deux sens. Cela permet par exemple de délivrer un message ou de déposer un objet, puis de revenir à son point de départ. Il est possible d'aller ainsi chercher un personnage de remplacement – cf. Préambule

Points de vitalité : 14

Points d'héroïsme : □ +1

● EQUIPEMENT

Bonus dégâts : corps à corps 2, distance 1

Formations : armes de guerre Armure de plaque Armure de cuir 2

• Épée (guerre) 2d6

• Doignard 1d6

● COMPETENCES

Acrobatie	10	□ +2
Art (Musique)	2	□ +2
Athlétisme	12	□ +2
Autorité	6	□ +2
Combat (épée)	8	□ +2
Connaissance (Alfars, dvergars)	8	□ +2
Connaissance (jotünns)	6	□ +2
Connaissance (runes)	2	□ +2
Défense	8	□ +2
Discrétion	6	□ +2
Éloquence	10	□ +2
Équitation	10	□ +2
Intellect	6	□ +2
Langue (Jötunn)	8	□ +2
Muscles	4	□ +2
Perception	8	□ +2
Pilotage (bateaux)	8	□ +2
Pilotage (char)	2	□ +2
Psychologie	6	□ +2
Réflexes	10	□ +2
Résistance	8	□ +2
Soins	8	□ +2
Survie	12	□ +2
Technique (Magie Galdr)	6	□ +2
Volonté	8	□ +2



VIDAR

DIEU DE LA FORET ET DU SILENCE

Surnommé l'Åse silencieux, Vidar est un Asgardien relativement discret. Il est surtout connu pour ses chaussures enchantées, composées de tous les bouts de lanières de bottes coupés par les Mortels. La prophétie annonce qu'il vengera la mort de son père, Odin, lors de la bataille finale du Ragnarök. Il est révééré par ceux qui privilégient la furtivité.

● CARACTERE

Ce dieu discret est taciturne et observateur. Il aime réfléchir avant d'agir, mais quand il intervient, il le fait avec détermination. Il n'aime pas attirer l'attention, préférant se faire oublier pour pouvoir agir le plus efficacement possible. Il reste toujours calme, estimant que la colère nuit à la compréhension et à l'analyse.

● LIENS

Vidar est le fils d'Odin et d'une Jötunne. Il se méfie de l'impulsivité de Thor et de la versatilité de Freya. Il apprécie Frigg pour sa sagesse, et respecte grandement Heimdall pour sa dévotion.

«...» (se tait)



EXPISTIA

VIDAR

Points de vitalité : 18

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus Dégâts : corps à corps 4, distance 1

Formations : armes de guerre, armures de guerre

* Armure de maille (guerre) 4

* Lance (guerre) 2d6 - portée 20 mètres

* Doignard 1d6

COMPETENCES

Acrobatie	6	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique)	2	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme	10	<input type="checkbox"/> +2
Autorité	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (lance)	10	<input type="checkbox"/> +2
Combat (mains nues)	10	<input type="checkbox"/> +2
Combat (poignard)	4	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars, dvergars, jötunns)	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes)	2	<input type="checkbox"/> +2
Défense	8	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion	12	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence	2	<input type="checkbox"/> +2
Équitation	4	<input type="checkbox"/> +2
Intellect	8	<input type="checkbox"/> +2
Langue (jötunn)	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles	10	<input type="checkbox"/> +2
Perception	8	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (bateaux)	2	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char)	2	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	10	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance	8	<input type="checkbox"/> +2
Soins	4	<input type="checkbox"/> +2
Survie	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie galdr)	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté	8	<input type="checkbox"/> +2

ATOUPS

BOTTES ENCORCELLÉES

1 action : Si vous réussissez une opposition de Combat (Mains nues)/ Défense Vidar immobilise un unique ennemi sous son pied en prenant appui sur lui. Tant que Vidar ne se déplace pas, ce dernier subit 1d6 points de dégâts par round – sans bonus de dégâts – ainsi que la pénalité obligatoire Danger. Se libérer demande une action et la réussite d'une opposition Muscles/Muscles.

1 point d'héroïsme : Les dégâts infligés par l'immobilisation passent à 3d6 pour le round en cours.

AURA DE SILENCE

1 action : Réussir un test de Technique (Magie Galdr)/15 crée une zone de silence à 10 mètres autour de Vidar pour 10 minutes au plus. Les joueurs des alliés qui s'y trouvent peuvent utiliser le score de la compétence Discrétion de Vidar plutôt que celui de leur personnage. Cet effet reste centré sur Vidar s'il se déplace, mais cesse dès qu'une attaque est effectuée.

1 point d'héroïsme : Quand vous utilisez 1 point d'Héroïsme pour jeter 4d6 lors d'un test de Discrétion, vous jetez 5d6 à la place.

VENGEANCE

Quand un allié devient mal en point ou en danger de mort suite à l'attaque d'un adversaire, Vidar gagne une attaque gratuite et immédiate contre cet adversaire s'il est à sa portée.

1 point d'héroïsme : Cette attaque bénéficie de la prime gratuite Efficacité et les dégâts causés sont doublés

NUÉE DE FEUILLES

1 action : Réussir un test de Technique (Magie Galdr)/17 permet de transformer Vidar en une nuée de feuilles mortes pour 10 minutes au plus. Il ne peut avancer que de 5 mètres par round et les attaques contre lui subissent la pénalité obligatoire Blessure légère. Réussir un test de Perception/25 permet de deviner que ces feuilles ne sont pas naturelles.

1 point d'héroïsme : Sous cette forme et pour le round en cours, Vidar est totalement invulnérable aux dégâts causés par des attaques non magiques, à l'exception du feu. S'il consacre son action à se déplacer, il peut le faire à hauteur de 50 mètres.





HEIMDALL



DIEU GARDIEN DU PONT DE BIFROST

Infatigable gardien du pont arc-en-ciel, Heimdall a la lourde tâche de s'interposer devant tout danger qui pourrait en provenir. De jour comme de nuit, depuis l'aube des temps, il veille sur le Bifrost. Maintenant que le Ragnarök arrive, l'heure est venue pour Heimdall de quitter son poste afin de se préparer à l'affrontement final.

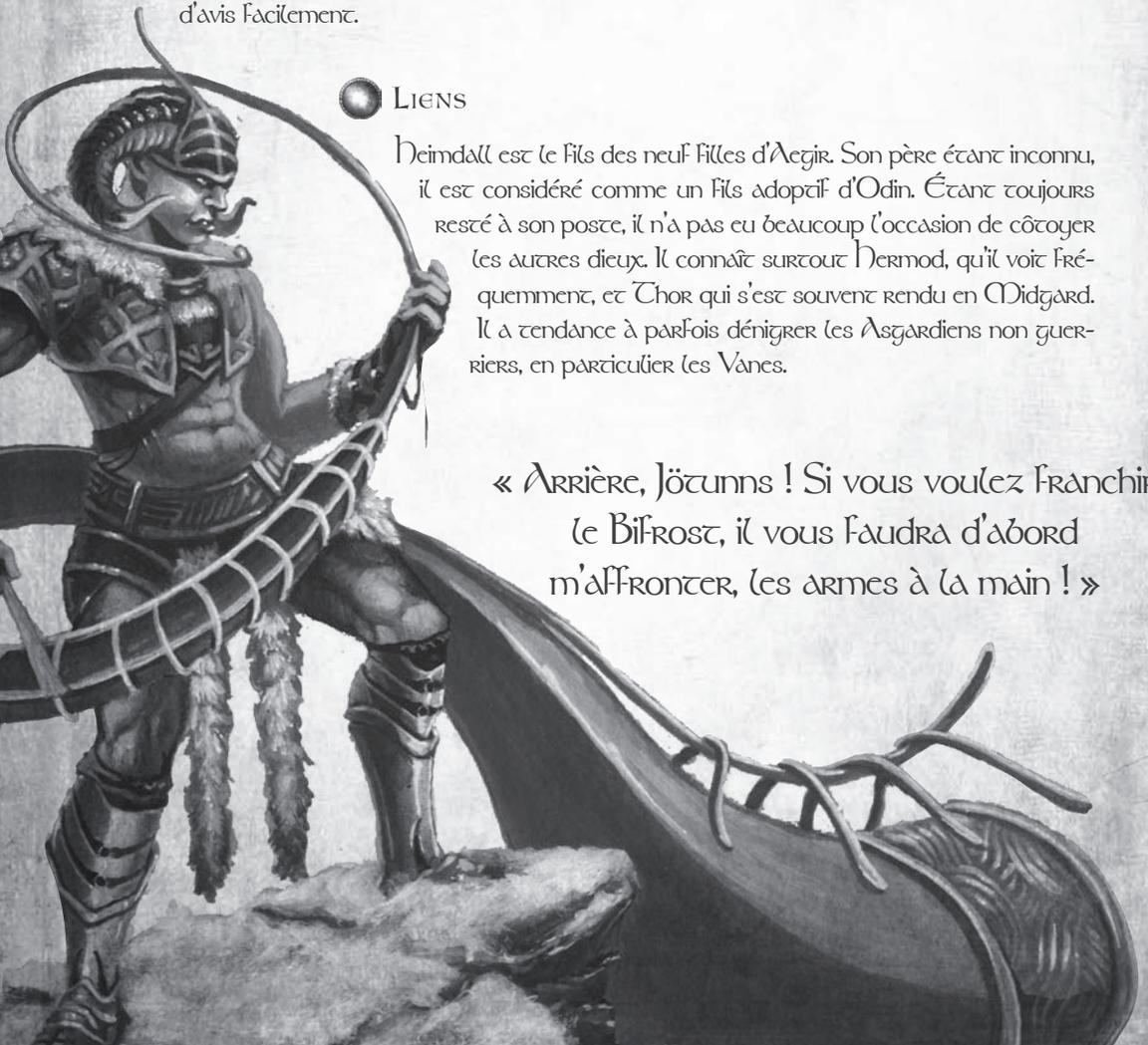
● CARACTERE

Heimdall est un dieu inflexible et courageux, qui n'hésite pas à prendre des risques pour accomplir sa mission. Il est confiant en ses propres capacités et aucun défi ne lui semble irréalisable. Particulièrement entêté, il a tendance à ne pas changer d'avis facilement.

● LIENS

Heimdall est le fils des neuf filles d'Aegir. Son père étant inconnu, il est considéré comme un fils adoptif d'Odin. Étant toujours resté à son poste, il n'a pas eu beaucoup l'occasion de côtoyer les autres dieux. Il connaît surtout Hermod, qu'il voit fréquemment, et Thor qui s'est souvent rendu en Midgard. Il a tendance à parfois dénigrer les Asgardiens non guerriers, en particulier les Vanes.

« ARRIÈRE, Jötunns ! Si vous voulez franchir le Bifrost, il vous faudra d'abord m'affronter, les armes à la main ! »



TYR

DIEU DE LA JUSTICE ET DE LA STRATEGIE

Tout comme Odin et Thor, Tyr est une divinité guerrière. Sa spécificité vient du fait qu'il se concentre sur les aspects stratégiques de la guerre. Tyr joua un rôle primordial lors de l'enchaînement du loup Fenrir : pour convaincre ce dernier de laisser les Asgardiens l'enraver par jeu, Tyr plaça sa main droite en gage dans la gueule du loup. Quand Fenrir s'aperçut qu'il avait été dupé et que les Asgardiens n'avaient aucune intention de le libérer, il dévora la main de Tyr.

● CARACTERE

À la fois sage, juste et rusé, il se révèle également impitoyable et déterminé. Tyr est prêt à tout pour atteindre son but, comme lorsqu'il sacrifia délibérément sa main afin d'enchaîner Fenrir. Volontiers exigeant vis-à-vis des autres Asgardiens, il les soumet à la même rigueur que celle qu'il s'impose à lui-même.

● LIENS

Tyr n'a pas de famille connue : on sait juste qu'il serait le fils d'un Jötnunn et d'une Asgardienne. Il éprouve un grand respect pour Odin qui, comme lui, a un sens aigu du sacrifice. Il respecte le courage de Heimdall et de Thor, même si l'impulsivité de ce dernier lui semble être un dangereux point faible.



« Ta cause n'est pas juste : ta mort sera donc inutile et stupide. Et celui qui est à la fois inutile et stupide ne peut pas prétendre à la bravoure ! »

FRXP + YZP

TYR

Points de vitalité : 14

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus Dégâts : corps à corps 3, distance 3

Formations : armes de guerre, armures de guerre, armures lourdes

- Armure de plaque (lourde) 6
- Lance (guerre) 2d6 - portée 20 mètres
- Poignard 1d6

COMPETENCES

Acrobatie	4	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique)	2	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité	10	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée, poignard)	8	<input type="checkbox"/> +2
Combat (lance)	10	<input type="checkbox"/> +2
Combat (marteau)	12	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars, Dvergars)	4	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (jotünns)	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes)	6	<input type="checkbox"/> +2
Défense	8	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion	6	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence	8	<input type="checkbox"/> +2
Équitation	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect	10	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Jötunn)	4	<input type="checkbox"/> +2
Muscles	6	<input type="checkbox"/> +2
Perception	10	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Bateaux)	4	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char)	2	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	10	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance	8	<input type="checkbox"/> +2
Soins	4	<input type="checkbox"/> +2
Survie	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie galdr)	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté	12	<input type="checkbox"/> +2

ATOUTS

MARTEAUX RUNIQUES JUMEAUX

1 action : Tyr effectue une attaque de ses deux marteaux forgés par les Dvergars. Cette attaque inflige une base de 2d6 points de dégâts et bénéficie gratuitement de la prime Attaques multiples sans diviser les dégâts par deux.

1 point d'héroïsme : Tyr désarme un adversaire contre qui il vient de réussir une attaque, envoyant l'arme de celui-ci à 20 mètres.

IUSTE CAUSE

1 action : Tyr et ses alliés bénéficient gratuitement pour leur prochaine attaque d'une prime de son choix.

1 point d'héroïsme : Tyr et ses alliés bénéficient de cet atout pour tout le combat en cours.

MANCHOT

Ceux qui affrontent Tyr ont tendance à sous-estimer ses aptitudes guerrières. Ils subissent la pénalité obligatoire Danger pour toutes leurs attaques contre lui.

1 point d'héroïsme : Une attaque réussit contre Tyr le rate finalement de justesse.

DÉTECTION DES MENSONGES

1 action : Réussir une opposition Psychologie/Social permet à Tyr de détecter les mensonges, même par omission.

1 point d'héroïsme : Tyr devine la vérité tue ou cachée derrière le mensonge.



FREYR

DIEU DE LA VIE ET DE LA PAIX

Freyr est l'un des rares membres de la lignée des Vanes à avoir encore un culte parmi les mortels. Les légendes le concernant sont souvent paradoxales : bien qu'étant dieu de la paix, il possédait l'Épée de Vie, une arme magique redoutable capable de combattre seule. De même, sa nature est profondément généreuse, mais ses actes sont souvent discutables, voire même cruels. C'est ainsi que, pour conquérir le cœur de sa future épouse Gerd, il usa de ruse et même de force avec l'aide de son serviteur Skirnir. Pour remercier ce dernier de son aide, il lui fit cadeau de son épée magique.

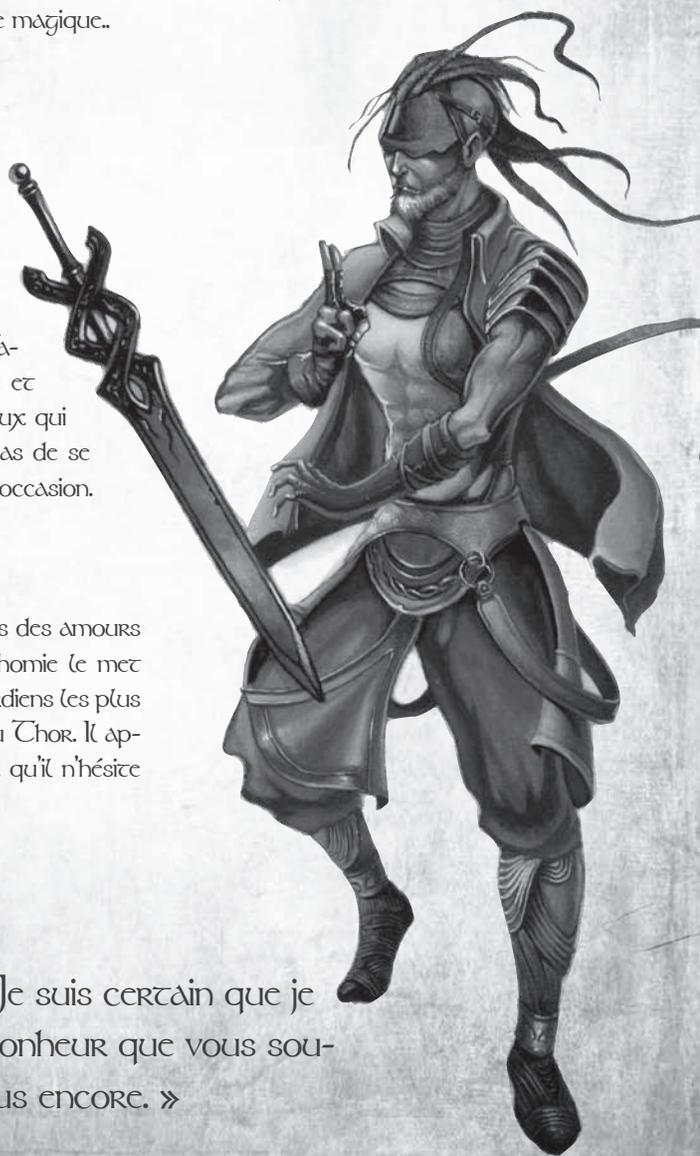
● CARACTÈRE

Freyr est globalement bienveillant, conciliant et même séducteur face à la gent féminine. Sa bonne humeur est typique de la lignée des Vanes. C'est un compagnon agréable et dévoué, qui n'hésite pas à guérir ceux qui en ont besoin. Cela ne l'empêche pas de se montrer insouciant ou moqueur à l'occasion.

● LIENS

Freyr et Freya sont les jumeaux nés des amours de Njörd et d'une Jötunne. Sa bonhomie le met parfois en opposition avec les Asgardiens les plus inflexibles, comme Heimdall, Tyr ou Thor. Il apprécie la présence de Sif et Frigg, qu'il n'hésite pas à courtiser discrètement.

« Régions cela calmement. Je suis certain que je puis vous apporter tout le bonheur que vous souhaitez, et même plus encore. »



FAFRSSEM

FRÉYR

Points de vitalité : 14

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus Oégâts : corps à corps 3, distance 1

Formations : armes de guerre, armures de guerre

- Armure de maille (guerre) 4
- Épée (guerre) 2d6

COMPETENCES

Acrobatie	8	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique)	6	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée)	10	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars)	12	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (dvergars)	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (jotünns)	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes)	6	<input type="checkbox"/> +2
Défense	8	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion	6	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence	6	<input type="checkbox"/> +2
Équitation	4	<input type="checkbox"/> +2
Intellect	4	<input type="checkbox"/> +2
Langue (fötunn)	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles	4	<input type="checkbox"/> +2
Perception	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (bateaux)	8	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char)	8	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	6	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes	10	<input type="checkbox"/> +2
Résistance	8	<input type="checkbox"/> +2
Soins	12	<input type="checkbox"/> +2
Survie	10	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie galdr)	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté	8	<input type="checkbox"/> +2

ATOUTS

DON DE VIE

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Galdr)/15, une cible touchée par Freyr regagne 8 points de vitalité. Chaque personnage – Freyr y-compris – ne peut être le bénéficiaire de cet atout qu'une fois par scénario.

1 point d'héroïsme : La cible regagne tous ses points de vitalité. Cet atout permet de la ramener à la vie une cible morte le round précédent.

AURA DE PAIX

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Galdr)/17, toute attaque dans une zone de 50 mètres autour de Freyr subit les pénalités obligatoires Blessure légère et Difficulté. L'effet cesse dès lors que Freyr le souhaite ou lorsqu'il prend une arme en main.

1 point d'héroïsme : En cas de réussite du test, les attaques des alliés de Freyr ne sont pas affectées tant que Freyr ne prend pas d'arme en main.

DIEU DES ALFARS

Freyr dispose de rapports privilégiés avec le peuple Alfar : vous bénéficiez d'un bonus de 4 pour tout test social vis-à-vis d'un membre de ce peuple. Les Dökkalfars souffrent d'un malus de 4 pour toute action qu'ils entreprennent à l'encontre de Freyr.

1 point d'héroïsme : Au prix d'une action, Freyr donne à un Alfar ou à un Dökkalfar un ordre simple de trois mots maximum. La cible est obligée d'obéir immédiatement à cet ordre, quel qu'il soit.

CHAR DE PROSPÉRITÉ

Quand Freyr attaque à partir de ce char tiré par un sanglier d'or, il bénéficie de la prime gratuite Prudence. Ce char peut accueillir jusqu'à deux passagers, qui ne bénéficient cependant pas de cet avantage.

1 point d'héroïsme : Au prix d'une action, la nature devient source d'abondance dans les 100 mètres autour du char. Les champs germent instantanément, les arbres donnent des fruits, etc.



FREYA

DEESSE DE LA BEAUTE ET DE L'AMOUR

Freya est l'une des déesses les plus sulfureuses, mais aussi une des plus révérencées par les Mortels de Midgard. À la fois déesse guerrière - première des valkyries - et déesse de l'amour, elle joue sur l'ambiguïté en toutes circonstances. Nombreux sont les chefs jötunns qui la convoitent. Elle est détentrice d'un collier magique qui lui confère un pouvoir de séduction qu'elle n'hésite pas à utiliser. Loki lui déroba jadis ce collier, mais elle le récupéra avec l'aide de Heimdall.

● CARACTERE

déesse de la séduction, Freya ne peut pas résister à la tentation de charmer ceux qui croisent sa route. tour à tour enjoueuse ou manipulatrice, elle peut parfois se montrer inflexible ou cruelle car c'est aussi une déesse guerrière. difficile à cerner, elle adapte aisément son humeur à chacun de ses interlocuteurs..

● LIENS

Freyr et Freya sont les jumeaux nés des amours de Njörd et d'une Jötunne. Il n'y a pas un Asgardien mâle qu'elle n'a pas séduit un jour, ce qui ne manque pas de compliquer les relations qu'elle a avec eux. Elle se partage avec Odin la responsabilité des âmes des légions du Valhalla : une tâche qui l'amène souvent à se disputer avec lui.

« Vous êtes tellement courageux ! Vous faites frémir d'émoi le cœur de guerrière qui bat entre ces seins. Approchez vous plus près... »



Points de vitalité : 12

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus Dégâts : corps à corps 4, distance 2

Formations : armes de guerre

- Armure de cuir 2
- Épée (guerre) 2d6
- Doignard 1d6

COMPETENCES

Acrobatie	10	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique)	6	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée)	10	<input type="checkbox"/> +2
Combat (lance, Doignard)	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars)	10	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (dvergars)	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (jötunns)	2	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes)	2	<input type="checkbox"/> +2
Défense	8	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion	10	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence	12	<input type="checkbox"/> +2
Équitation	8	<input type="checkbox"/> +2
Intellect	6	<input type="checkbox"/> +2
Langue (jötunn)	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles	4	<input type="checkbox"/> +2
Perception	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (bateaux)	4	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char)	2	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	6	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes	12	<input type="checkbox"/> +2
Résistance	6	<input type="checkbox"/> +2
Soins	4	<input type="checkbox"/> +2
Survie	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie Sejdr)	8	<input type="checkbox"/> +2
Volonté	8	<input type="checkbox"/> +2

ATOUTS

COLLIER DES BRISINGAR

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/17 – 20 si la cible est un Jötunn ou un Asgardien – Freya séduit d'un simple regard une cible de son choix. Cette dernière doit obéir à tout ordre de Freya – ne la conduisant pas à une mort certaine –, sauf si elle remporte une opposition Volonté/Éloquence. L'effet dure tant que Freya ne nuit pas ouvertement à sa cible. Cet Atout n'affecte pas les Boss – cf. fiche 6.

1 point d'héroïsme : La cible séduite obéit aveuglément à Freya tant qu'elle reste en sa présence.

PREMIÈRE VALKYRIE

1 action : Si vous remportez une opposition Technique (Magie Sejdr)/Résistance face à un personnage – qui n'est pas un Boss –, Freya lui impose le sceau de la fatalité. Jusqu'à la fin du prochain combat, les attaques de celle-ci bénéficient gratuitement de la prime Efficacité – excepté contre Freya –, mais toutes les attaques qui la visent bénéficient gratuitement de la prime Attaque meurtrière.

1 point d'héroïsme : Freya peut imposer le sceau sur un Boss.

ESQUIVE GRACIEUSE

Les attaques visant Freya s'opposent toujours à ses Réflexes et non à sa Défense ou à sa Résistance.

1 point d'héroïsme : Si une telle opposition est remportée par Freya, elle peut immédiatement effectuer une attaque par un coup d'aile. Cette riposte nécessite un test d'Acrobatie/Réflexes, cause 3d6+3 points de dégâts et ne compte pas pour une action.

CAPE VALSHADIR

1 action : si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/18, Freya se transforme en faucon. En plus de voler, elle bénéficie alors d'un bonus de 3 à ses tests de Perception. Réussir un test de Perception/20 permet de deviner que cet animal n'est pas ce qu'il semble être. Reprendre sa forme normale est une action ne nécessitant aucun test.

1 point d'héroïsme : Sous forme de faucon, au prix d'une action, Freya effectue une attaque en piqué sur une cible de son choix. Cette attaque bénéficie de la prime gratuite Efficacité et cause 3d6+3 points de dégâts, avec la propriété 6+.



SIF

DEESSE DE LA FERTILITE ET DE L'OPULENCE

Célèbre pour son opulente chevelure blonde qui évoquait la fertilité, Sif s'est fait jouer un méchant tour par Loki : ce dernier profita de son sommeil pour lui raser le crâne. Avec l'aide de son mari Thor, Sif mit la main sur le dieu du mensonge et le contraignit à lui apporter réparation, ce qu'il fit. Sif a désormais une chevelure d'or confectionnée par les Overgars, dont les propriétés magiques sont célèbres dans les neuf royaumes.

● CARACTERE

De son ascendance jötunne, Sif a conservé un goût pour ce qui est direct et sans détour. Elle est déterminée et dit spontanément ce qu'elle pense, parfois au mépris de toute diplomatie. Tour à tour conciliante ou colérique, elle peut se montrer parfois aussi impétueuse que son époux Thor.

● LIENS

Fille d'un couple de Jötunns, Sif est devenue Asgardienne en épousant Thor, avec qui elle s'entend à merveille. Elle a un fils nommé Ull, que Thor a pleinement adopté. Elle a des affinités avec Freyr et Freya, mais s'irrite facilement contre les Asgardiens qui, selon elle, parlent davantage qu'ils n'agissent, comme Tyr ou Hermod.

« Je peux transformer votre malheur en bonheur, pour peu que vous vous adressiez convenablement à moi. Sinon, craignez la colère de la fille des Jötunns. »



Æ L S Y T T M Z

SIF

Points de vitalité : 16

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus Dégâts : corps à corps 2, distance 1

Formations : aucune

• Doignard 1d6

COMPETENCES

Acrobatie	6	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique)	6	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée, mains nues)	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Doignard)	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars, Övergars)	5	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (jötünns)	12	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes)	2	<input type="checkbox"/> +2
Défense	8	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion	8	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence	8	<input type="checkbox"/> +2
Équitation	4	<input type="checkbox"/> +2
Intellect	8	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Jötunn)	10	<input type="checkbox"/> +2
Muscles	8	<input type="checkbox"/> +2
Perception	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Bateaux)	4	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char)	2	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	12	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance	10	<input type="checkbox"/> +2
Soins	4	<input type="checkbox"/> +2
Survie	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie Sejdr)	8	<input type="checkbox"/> +2
Volonté	10	<input type="checkbox"/> +2

ATOUTS

CHEVELURE D'OR

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/17, Sif fait instantanément germer tout un champ. Elle bénéficie alors d'un bonus de 3 à toute interaction vis-à-vis de ceux qui profitent de cette moisson.

1 point d'héroïsme : L'effet affecte les terres de tout un village et le bonus en résultat est de 5.

DON DE PROPHÉTIE

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/Volonté, vous prophétisez l'échec des ambitions de la cible. Elle subit un malus de 2 – non cumulatifs – à tous ses tests jusqu'à la fin de la journée.

1 point d'héroïsme : En combat, au prix d'une action, vous pouvez appliquer l'effet de l'atout sur tous vos adversaires, le malus durant alors jusqu'à la fin du combat.

DU PEUPLE DES GÉANTS

L'épaisseur de la peau de Sif lui confère une protection de 4 – non cumulative avec une armure – non affectée par les attaques des Jötünns du froid. Les bonus aux dégâts de Sif deviennent : corps à corps 4, distance 2.

1 point d'héroïsme : Pour 1 round, tout Jötunn qui attaque Sif subit les pénalités obligatoires Blessure légère et Difficulté. L'utilisation de cet effet ne compte pas pour une action.

MÉTAMORPHOSE EN CYGNE

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/18, Sif se transforme en cygne. En plus de voler, elle bénéficie alors d'un bonus de 3 à ses tests de Défense. Réussir un test de Perception/20 permet de deviner que cet animal n'est pas ce qu'il semble être. Reprendre sa forme normale est une action ne nécessitant aucun test.

1 point d'héroïsme : Au moment de faire un test de Défense alors qu'elle est sous forme de cygne, la dépense du point d'héroïsme permet que Sif esquive automatiquement l'attaque qui la visait.



FRIGGA

DEESSE DES NUAGES ET DU MARIAGE

Principalement connue pour être l'épouse d'Odin, Frigga est une Asgardienne dont l'influence est généralement sous-estimée. Ses pouvoirs magiques lui permettent de discerner la destinée de chacun. Elle ne révèle pas ce qu'elle sait, mais utilise le plus souvent ce savoir pour influencer la main du destin.

● CARACTÈRE

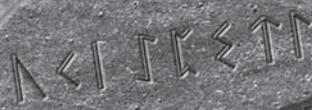
Aussi discrète que manipulatrice, Frigga aime se faire oublier et observer les autres pour deviner leurs desseins. Elle préfère aider discrètement les autres, sans trop attirer l'attention sur elle. Elle n'en est pas moins déterminée : si elle estime que la fin justifie les moyens, elle n'a aucun scrupule quant aux méthodes à mettre en œuvre.

● LIENS

Frigga est l'épouse d'Odin, mais n'est pas la mère de tous les fils de celui-ci : elle a élevé Balder, Hermod et Höder. Elle apprécie les Asgardiens qui privilégient sagesse et réflexion, comme Tyr ou Vidar. Mais les plus impulsifs comme Thor ou Freya ne sont pas pour lui déplaire, car ils sont aussi les plus facilement manipulables.

« Les voies de l'avenir sont brumeuses, mais je puis vous guider en leur sein par le plus sage chemin... qui n'est pas le moins risqué. »





FRIGGA

Points de vitalité : 14

Points d'héroïsme : +1

EQUIPEMENT

Bonus Dégâts : corps à corps 1, distance 1

Formations : aucune

• Doignard 1d6

COMPETENCES

Acrobatie	6	<input type="checkbox"/> +2
Art (Musique)	8	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme	4	<input type="checkbox"/> +2
Autorité	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (épée)	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Doignard)	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Alfars, Övergars, Jötunn)	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (runes)	2	<input type="checkbox"/> +2
Défense	2	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion	10	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence	10	<input type="checkbox"/> +2
Équitation	8	<input type="checkbox"/> +2
Intellect	8	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Jötunn)	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles	2	<input type="checkbox"/> +2
Perception	12	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Bateaux)	4	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (char)	2	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie	12	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes	10	<input type="checkbox"/> +2
Résistance	8	<input type="checkbox"/> +2
Soins	10	<input type="checkbox"/> +2
Survie	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Magie Sejdr)	8	<input type="checkbox"/> +2
Volonté	10	<input type="checkbox"/> +2

ATOUTS

PARLER AUX ANIMAUX

1 action : Réussir un test d'Art (Musique)/18 permet à Frigga d'appeler à elle tous les membres d'une espèce animale de son choix. Tous ceux se trouvant dans les 10 kilomètres se rendent à elle en quelques secondes, quelle que soit la distance à parcourir, et conversent docilement avec elle. Ce test ne peut être tenté qu'une seule fois par scénario. Si ces animaux sont sous l'influence d'autrui, Frigga peut annuler cette influence en remportant une opposition Volonté/Volonté contre cette créature – test qui requiert une action.

1 point d'héroïsme : Au prix d'une action, Frigga demandent à tous les animaux environnant – nuées d'insectes, loups ou autres – de pourfendre ses agresseurs. Cela permet de faire une attaque Combat 12 causant 3d6+3 points de dégâts avec la propriété 6+ ou quatre attaques Combat 9 causant 1d6+2 points de dégâts – au choix de Frigga.

APPEL DES NUAGES

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/20, Frigga noie l'endroit où elle se trouve – zone de 100 mètres de diamètre – dans un nuage de brume pour 1d6 heures. Toute attaque dans la zone de brume souffre des pénalités obligatoires Difficulté et Risque ; tout test de Discrétion bénéficie d'un bonus de 4.

1 point d'héroïsme : Tant que la brume dure, Frigga et ses alliés ne souffrent pas des pénalités obligatoires causées par cet atout et leurs tests de Discrétion bénéficient d'un bonus de 6.

ÖMINATION

1 action : Si vous réussissez un test de Technique (Magie Sejdr)/18, Frigga anticipe la prochaine action d'un ennemi et en avertit un allié. Ce dernier bénéficie gratuitement de la prime Prudence tant qu'elle ne subit pas de dégâts.

1 point d'héroïsme : L'allié averti bénéficie aussi de la prime gratuite Attaque meurtrière tant que ses attaques touchent la cible.

HOFVARNIR, JUMENT CÉLESTE

Tant que Frigga est montée sur Hofvarpnir et qu'elles restent parfaitement immobiles, elles sont invisibles : il faut réussir un test de Perception/22 pour deviner leur présence.

1 point d'héroïsme : En plus d'être invisibles, Frigga et sa monture sont intangibles. Elles sont alors invulnérables aux dégâts causés par des sources non magiques.

