

1.Freyja: La matriarche. Sagesse et sens du sacrifice.

Bonus et pouvoirs:

Bonus passif: Seuil de PV min doublé

Bonus passif: Point d'exp acquis en infligeant des dégats doublés

Magie - Soins mineurs: Régénère 1 PV par niveau à une cible touchée. Utilisable 1 fois tous les 2 temps.

Magie - Résurrection: Utilisable 1 fois par combat. 50% de ressusciter une cible touchée. Fonctionne si utilisée moins d'1 round après la mort. Rend 100% des PVs.

Malus:

Les effets des bottes, sorts et attaques spéciales ayant des chances de mutiler ou tuer ont plus de chances d'affecter Freyja. Ces chances sont accrues de 15.

2.Sigrun: L'intellectuelle. Timide et effacée.

Bonus et pouvoirs:

Bonus passif: Bonus de 20% à toutes les compétences de CI.

Bonus passif: Peut relancer un jet de protection à l'air/foudre raté.

Bonus passif: Peut voler. Chaque attaque subie a 10% de chances de la faire tomber.

Magie - Orage: Peut créer un orage dévastateur en 1 round d'incantation (les temps n'ont pas besoin d'être successifs). L'orage fait ensuite des dégats à chaque temps tant d'incantation supplémentaire. 1D100 + 2 de dégats par niveau à tous les ennemis (max 10 ennemis).

Malus:

Seuil de PV minimal réduit à 0.

Dégats subis par les attaques des morts-vivants doublés.

3.Brynhildr: La bonne vivante. Cupide et insouciant.

Bonus et pouvoirs:

Bonus passif: Bonus de 20% à toutes les compétences d'AP.

Bonus passif: Peut parer bottes et sorts à base de projectiles avec son bouclier.

Cri - Vacarme: Un cri assourdissant qui a 10% de chances de bloquer tous les sorts ennemis au prochain temps.

Cri - Levez les boucliers: Chances de parer aux 2 prochains temps accrues de 20% (non cumulable).

Malus:

Dégats divisés par 2 dans le noir.

Claustrophobe: effets à l'appréciation du MJ.

Ne supporte pas de porter une armure lourde.

4.Olrun: La douce. Solidaire et aimante.

Bonus et pouvoirs:

Bonus passif: Peut bondir 2 fois plus loin, courir 2 fois plus vite, et ne subit aucun dégât de chute.
Cri - Même pas mal: Augmente la classe d'armure de 1 par niveau pour les 2 prochains temps (non cumulable).

Magie - Soin majeur: Régénère 1D20 + 3 par niveau pour l'amazone et un autre allié 1 fois par combat.

Magie - Invisibilité: Rend invisible pendant 1D2 temps (non cumulable), utilisable 1 fois par temps.

Malus:

Jet de protection au feu divisé par 2.

30% de chances d'être tétanisée de peur à chaque temps face à un ennemi utilisant du feu.

5.Gunnr: La guerrière. Brave et téméraire.

Bonus et pouvoirs:

Bonus passif: Dégats totaux augmentés de 1 par niveau.

Bonus passif: Peut rester consciente sous 0 PV tout en doublant ses dégats totaux.

Bonus passif: Réalise des bottes-secrètes sur le 3 d'un dé 3 en mode offensif

Magie - Eclat aveuglant: 30% de chances d'aveugler tous les ennemis au prochain temps (non cumulable, max 10 ennemis)

Malus:

Se bat sans bouclier.

Ne peut utiliser que le mode offensif et ne peut refuser ou fuir un combat.

Dégâts subis maximisés. Par exemple, un ennemi infligeant 1D10+5 de dégats infligera systématiquement 15 à l'amazone.

6.Hlokk: La cruelle. Malsaine et égoïste.

Bonus et pouvoirs:

Bonus passif: Bonus de 20% à toutes les compétences de NM.

Bonus passif: Sait faire durer le poison 3 fois plus longtemps sur son arme.

Cri - Vous allez souffrir: Intimidation ayant 30% de chances de pétrifier de peur tous les ennemis dans un rayon de 50 mètres au prochain temps (non cumulable).

Cri - A mort: Augmente les chances de mutiler de 12% et les chances de tuer net de 6% aux 2 prochains temps (non cumulable).

Malus:

Se noie instantanément dans l'eau de mer (perte de 10% des PV max par temps).

Jet de protection à l'eau/glace divisé par 2.