

PERSONNAGE

Mirena, la Furie de l'ouest

TRIBU **Amazones**

SALES MANIES

TAILLE **1m65**

ÂGE **22**

Misandre

SEXE **F**

POIDS **51kg**

VITALITÉ

DV DÉ DE VIE	8	PU POINTS DE VIE	M8X.
------------------------	----------	----------------------------	-------------

POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES

BLESSURE GRAVE

PROTECTION

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR FORCE	14	+2	
DEX DEXTÉRITÉ	16	+3	
CON CONSTITUTION	10	+0	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	9	-1	
CHA CHARISME	15	+2	
TRAITS Belle gosse : +5 en séduction			
STYLE	8		

COMBAT

	Total
INITIATIVE	16
ATTAQUE AU CONTACT	+2 BONUS
ATTAQUE À DISTANCE	+3 BONUS +4
PILOTAGE	PER BONUS

DÉFENSE

	Total
DÉF DÉFENSE	10+
PROTECTION	
CAPACITÉ	+3
DIVERS	14

ARME

	Attaque	DM	Spécial	Usure
Fusil de chasse	1D20 + 4	1d10		
Mitrailleuse*	1D20 + 4	3d8		
Mains nues	1D20 + 2	1d4+2	Temporaire	

VOIE DE LA TRIBU

VOIE 2

VOIE 3

R	Voie des Amazones Équipement : tenue de combat, arme à distance.	Voie des armes lourdes Équipement : deux armes lourdes.	Voie de l'adrénaline Équipement : corde d'escalade.
1	Dress code : Les armures amazones n'imposent qu'un malus réduit de 2 points aux tests de DEX (aucun malus pour des vêtements ou une armure de cuir). De plus, lorsqu'elle porte une telle armure, une Amazone gagne un bonus de +1 en DEF par rang atteint dans cette voie.	Tir en rafale : Lorsque le personnage réalise un Arrosage, le malus en attaque et aux DM est réduit de 1 point et passe à -2. Ce malus est réduit de 1 point supplémentaire au rang 3 de la voie, et complètement annulé au rang 5.	Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel (par exemple, crocheter une porte tandis que le plafond de la pièce s'effondre, sauter par-dessus un précipice), ainsi qu'à tous les tests destinés à résister à la peur.
2	Cavalière émérite : L'Amazone obtient un bonus de +5 à tous les tests de pilotage de deux roues ou d'équitation.	Costaud : Le personnage réduit de 2 points la FOR nécessaire pour utiliser les armes à feu.	Sans les mains : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. Il ne subit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans cette voie.
3	Tireuse émérite : lorsqu'elle utilise un arc, un fusil ou une carabine, l'Amazone peut effectuer une seconde attaque afin de décocher une flèche ou tirer au prix d'une action de mouvement. Elle utilise alors un d12 pour son test de ATD.	Boum ! : Le personnage ajoute +1d6 aux DM des grenades ou des projectiles des lance-grenades et des lance-roquettes.	Même pas mal : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.
4	Trop lent : le style de combat des Amazones est basé sur la vitesse et l'adresse. L'Amazone obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM contre tous les adversaires dont le Mod. de DEX est inférieur ou égal à +1, et tous ceux dont le malus d'armure (Mod. de DEF) est supérieur ou égal à +5.	Pluie de feu : Le personnage peut doubler la largeur de son Arrosage lorsqu'il tire en rafale (10 mètres de large, 20 mètres avec les capacités Arroseur ou Rafale contrôlée). Il peut choisir de garder un Arrosage de largeur habituelle et, dans ce cas, il n'augmente pas le risque d'incident de tir (habituellement +1).	Seul contre tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lorsque plusieurs adversaires l'attaquent au cours du même tour.
5	La Classe qui tue : L'Amazone est devenue une véritable icône, une déesse guerrière. Elle obtient un bonus de +2 au score de CHA et un bonus de +5 en intimidation. De plus, elle lance maintenant 1d20 à son test de ATD lorsqu'elle utilise sa capacité Tireuse émérite.	Hacher menu (L) : Le personnage concentre un tir en rafale sur une cible en continu. Il lance deux d20 en attaque (ou éventuellement deux d12) et garde le meilleur résultat. Il ajoute un dé aux DM de l'arme (du même type que les dés de DM de l'arme, par exemple +1d6 pour un pistolet mitrailleur ou une mitrailleuse légère). Il augmente le risque d'incident de tir de +1 (ce malus remplace celui d'un Arrosage).	Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque et de FOR, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. Arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action à son tour (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

VÉHICULE

TYPE

RARETÉ

MODIFICATIONS

Effet

Emp.

DESCRIPTION

CARAC. Valeur Mod. Test

RAP RAPIDITÉ			
MAN MANIABILITÉ			
IMP IMPACT			
EMP EMPLACEMENT			

UD DÉS D'USURE



D12	<input type="checkbox"/>											
D10	<input type="checkbox"/>											
D8	<input type="checkbox"/>											
D6	<input type="checkbox"/>											
D4	<input type="checkbox"/>											

RESSOURCES & ÉQUIPEMENT

Nombre :

DÉF DÉFENSE	10+	IMP	MAN	DIVERS	TOTAL
-----------------------	-----	-----	-----	--------	-------

VOIE 4

VOIE 5

R		
1		
2		
3		
4		
5		

NOTES & HISTORIQUE

Fille d'Aphrodite, Princesse de l'Aube.

Les hommes ne sont que des animaux qui sont hélas utiles pour perpétuer la race ou en tant qu'esclaves. La nature masculine est profondément mauvaise, les hommes sont responsables de l'état du monde.

PERSONNAGE

Fuzzie

TRIBU Garagiste

SALES MANIES

TAILLE 1m75

ÂGE 42

Avare

SEXE F

POIDS 82kg

VITALITÉ

DU DÉ DE VIE	6	PU POINTS DE VIE	M8X.
-----------------	---	---------------------	------

POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
------------------------	----------------

BLESSURE GRAVE

PROTECTION

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTÉRITÉ	16	+3	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	15	+2	
PER PERCEPTION	10	+0	
CHA CHARISME	9	-1	

TRAITS Colombo : +5 pour remarquer les détails

STYLE 3

COMBAT

Total

INITIATIVE	16		
ATAQUE AU CONTACT	+0	BONUS	
ATAQUE À DISTANCE	+3	BONUS	
PILOTAGE	FOR	BONUS	

DÉFENSE

Total

DÉF DÉFENSE	10+	PROTECTION	CAPACITÉ	+3	DIVERS	13
-----------------------	-----	------------	----------	----	--------	----

ARME

Attaque

DM

Spécial

Usure

Outils (de lancer)	1D20 + 3	1d4		
Outils (de contact)	1D20 + 0	1d4		
	1D20 +			

VOIE DE LA TRIBU

VOIE 2

VOIE 3

R	Voie des Garagistes Équipement : caisse à outils, voiture ou moto (de base ou standard).	Voie de la clé de 12 Équipement : véhicule Vd10.	Voie du métalleux Équipement : aimants, marteau et enclume, brûlures.
1	<input checked="" type="checkbox"/> Mécano : Le Garagiste obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes.	<input checked="" type="checkbox"/> Bricoleur : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de bricolage, réparation ou d'armement.	<input checked="" type="checkbox"/> Né dans un brasier : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement et en dépensant 1 PS, il peut enflammer son arme de contact pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie avec cette arme (DM de feu).
2	<input checked="" type="checkbox"/> Système D comme Dédé : Le Garagiste est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le MJ devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, le Garagiste ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié et, lorsqu'il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.	<input type="checkbox"/> Gros calibre : Le personnage développe un amour immodéré et une haute compétence pour tout ce qui possède un très gros calibre. Il augmente les DM de toutes les armes qu'il trafique d'une valeur égale au rang atteint dans la voie.	<input type="checkbox"/> Métal brûlant : Le personnage est habitué aux brûlures en tout genre. Les dégâts de feu qu'il subit sont divisés par 2.
3	<input type="checkbox"/> Dégoter du matos : Le Garagiste obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicules, armes).	<input type="checkbox"/> Caisse à savon : Le personnage est à présent capable de réduire de 1 point la valeur d'EMP des modifications de véhicule (minimum 1) qu'il installe.	<input type="checkbox"/> Magnéto : Le personnage a une armure magnétique. Il gagne un bonus de +3 en DEF contre toutes les armes ou projectiles métalliques.
4	<input type="checkbox"/> Clé de 12, clé de bras : Le Garagiste peut se battre avec des outils (clef à molette, tournevis, marteau, etc.) qu'il a sous la main. Il bénéficie pour cela d'un bonus d'ATC et d'ATD de +2. Considérez que les DM vont de 1d4 DM à 1d8 DM en fonction de la dangerosité de l'outil.	<input type="checkbox"/> Blindé : Le personnage développe une compétence importante sur les blindages et les armures lourdes. Il peut augmenter de +2 la DEF et la RD des véhicules qui passent entre ses mains (après 1d6 jours de travail et la dépense de 10 Ressources par point ainsi gagné).	<input type="checkbox"/> Métal hurlant : Toutes les armes (re)forgées par le personnage gagnent + 4 DM. Cela nécessite 3d6 heures.
5	<input type="checkbox"/> Custom comme un bonhomme : Le Garagiste est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1d6 x 10 minutes, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +2. Ce peut être +2 en attaque ou aux DM pour une arme, +2 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant 1 semaine, ensuite l'objet se dégradera et nécessitera une nouvelle intervention du mécano.	<input type="checkbox"/> Petit génie : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé. Enfin, il ajoute son Mod. d'INT à son score d'Init. standard.	<input type="checkbox"/> De chair et métal : Le personnage s'est greffé du métal un peu partout sous la peau. Il augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

VÉHICULE

TYPE

RARETÉ

MODIFICATIONS

Effet

Emp.

DESCRIPTION

CARAC. Valeur Mod. Test

RAP RAPIDITÉ			
MAN MANIABILITÉ			
IMP IMPACT			
EMP EMPLACEMENT			

UD
Dés d'Usure

4
 6
 8
 10
 12

D12
 D10
 D8
 D6
 D4

RESSOURCES & ÉQUIPEMENT

Nombre :

- Lampe torche
- Loupe
- 2 aimants
- Marteau
- Enclume
- Caisse à outils
- Brûlures

DÉF DÉFENSE	10+	IMP	MAN	DIVERS	TOTAL
-----------------------	-----	-----	-----	--------	-------

	VOIE 4	VOIE 5
R		
1		
2		
3		
4		
5		

NOTES & HISTORIQUE

Les Garagistes sont Les gardiens autoproclamés des Arcanes de la Sainte-Mécanique. Profitant de la place centrale qu'occupent les véhicules dans la vie de tout un chacun, ils se sont établis comme la clé de voûte (à molette) de la civilisation (enfin, les morceaux malingres qui surnagent dans tout le cambouis environnant).

PERSONNAGE

Thelm

TRIBU Hell's Angel

SALES MANIES

TAILLE 1m80

ÂGE 31

Alcoolique

SEXE M

POIDS 75kg

VITALITÉ

DV DÉ DE VIE	10	PU POINTS DE VIE	112
-----------------	----	---------------------	-----

POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
------------------------	----------------

BLESSURE GRAVE

PROTECTION

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR FORCE	11	+0	
DEX DEXTÉRITÉ	14	+2	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	11	+0	

TRAITS
Prost : +1 en Pilotage

STYLE 2

COMBAT

	Valeur	Bonus	Total
INITIATIVE	14		
ATTAQUE AU CONTACT	+0	BONUS	
ATTAQUE À DISTANCE	+3	BONUS	
PILOTAGE	+2	Bonus +3	+5

DÉFENSE

DÉF DÉFENSE	10+	PROTECTION	CAPACITÉ	+2	DIVERS	13
-----------------------	-----	------------	----------	----	--------	----

ARME

	Attaque	DM	Spécial	Usure
Mains nues	1D20 + 0	1d4		
Fusil de chasse (lourd)	1D20 + 3	1d12		
Pistolet	1D20 + 3	1d8		

VOIE DE LA TRIBU

VOIE 2

VOIE 3

R	Voie des Hell's Angels Équipement : moto au choix.	Voie de la route Équipement : véhicule au choix (en accord avec le M), tenue de pilote.	Voie des flingues Équipement : pistolet ou fusil au choix (en accord avec le M), munitions.
1	Une bonne couche de crasse : Il n'y a rien de mieux. La crasse, le cuir et le reste procurent au Hell's Angel une armure naturelle de +1 DEF par rang atteint dans cette voie.	Pilote infernal : Le personnage obtient un bonus de +1 en PIL par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage dans une catégorie de véhicule (voiture, moto, camion, etc.).	Dans le viseur : Le personnage obtient un bonus de +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.
2	Bouvré est mon deuxième prénom : À force d'être toujours bouvré, le corps du Hell's Angel s'est adapté. Il possède maintenant un +5 à la résistance contre les alcools, drogues et poisons. Par contre, il lui faut deux fois plus d'alcool pour être bouvré et ça c'est chiant !	Coup de volant : Le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5 pour éviter les accidents.	Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps-à-corps (généralement -2 à -5).
3	Ton cul sur ta moto : Le Hell's Angel passe tellement plus de temps sur sa moto qu'à se laver qu'elle est devenue une part de lui-même. Le Hell's Angel a un bonus de +5 à toutes ses manoeuvres de PIL quand il est sur sa moto (et rien que la sienne).	Changement de braquet : Le personnage choisit une nouvelle catégorie de véhicule (voir « Pilote infernal »). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette voie pour cette nouvelle catégorie de véhicule. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicule au rang 5.	Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de tir visé avec une arme à feu à deux mains (mais pas une arme de poing), le personnage double le résultat des dés de DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique).
4	Une main sur la poignée, un œil sur la visée : Le Hell's Angel peut réaliser la manoeuvre « Tirer et conduire » sans malus quand il est sur sa moto (et rien que la sienne).	En un seul morceau : En cas d'accident ou de crash, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus.	Flingueur (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec une arme à feu pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.
5	Toutes les miennes : Le bonus de +5 au PIL et « Tirer et conduire » sans malus du Hell's Angel s'appliquent à toutes les motos.	As des as : Le personnage lance deux dés et conserve le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.	Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

VÉHICULE

TYPE

RARETÉ

MODIFICATIONS

Effet

Emp.

DESCRIPTION

CARAC. Valeur Mod. Test

RAP RAPIDITÉ			
MAN MANIABILITÉ			
IMP IMPACT			
EMP EMPLACEMENT			

UD
Dés d'Usure

4
 6
 8
 10
 12

D12
 D10
 D8
 D6
 D4

RESSOURCES & ÉQUIPEMENT

Nombre :

DÉF DÉFENSE	10+	IMP	MAN	DIVERS	TOTAL
-----------------------	-----	-----	-----	--------	-------

	VOIE 4	VOIE 5
R		
1		
2		
3		
4		
5		

NOTES & HISTORIQUE

Les Hell's forment des tribus de nomades violents qui évoluent en petits groupes de 10 à 15 individus. Le seul rite qui unit toutes les tribus Hell's, c'est le culte de la beuverie. Ces motards bon-vivants mais pas prévoyants obéissent à la règle des 4B : Biture, Bonnasses, Bolides et Baston. En premier lieu, les anges de l'enfer vénèrent leurs bécanes, plus que la bière et les meufs...

PERSONNAGE

Bart Tromplamor

TRIBU **Justicier**

SALES MANIES

TAILLE **1m70**

ÂGE **22**

Code d'honneur

SEXE **M**

POIDS **67kg**

VITALITÉ

DV DÉ DE VIE	8	PU POINTS DE VIE	110
------------------------	----------	----------------------------	------------

POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
------------------------	----------------

BLESSURE GRAVE

PROTECTION

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR FORCE	12	+1	
DEX DEXTÉRITÉ	10	+0	
CON CONSTITUTION	15	+2	
INT INTELLIGENCE	10	+0	
PER PERCEPTION	15	+2	
CHA CHARISME	13	+1	

TRAITS
Prost : +1 en Pilotage

STYLE **2**

COMBAT

	Valeur		Total
INITIATIVE	10		
ATTAQUE AU CONTACT	+2	BONUS	
ATTAQUE À DISTANCE	+0	BONUS	+1
PILOTAGE	+2	BONUS	+3

DÉFENSE

DÉF DÉFENSE	10+	PROTECTION	CAPACITÉ	DEX	DIVERS	10
-----------------------	------------	-------------------	-----------------	------------	---------------	-----------

ARME

	Attaque	DM	Spécial	Usure
Mains nues	1D20 + 2	1d4	temporaire	
Batte de baseball	1D20 + 2	1d4+1		
Pistolet	1D20 + 1	1d8		

VOIE DE LA TRIBU

VOIE 2

VOIE 3

R	Voie des Justiciers Équipement : uniforme, bel insigne, table de la loi.	Voie de la route Équipement : véhicule au choix (en accord avec le MJ), tenue de pilote.	Voie du street fighter Équipement : poignard, éventuellement une autre arme en accord avec le MJ.
1	<input checked="" type="checkbox"/> Justice aveugle mais pas sourde : En recevant les doléances des péquenots du coin, le Justicier peut en apprendre beaucoup (1d3 nouvelles intéressantes sur la situation locale). +2/-2 en charisme en fonction de l'adéquation entre sa table de la loi et les coutumes locales..	<input checked="" type="checkbox"/> Pilote infernal : Le personnage obtient un bonus de +1 en PIL par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage dans une catégorie de véhicule (voiture, moto, camion, etc.).	<input type="checkbox"/> Petit scarabée : lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM (létaux ou temporaires, au choix). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 atteint dans cette voie et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.
2	<input type="checkbox"/> Je suis la loi : Le Justicier peut prononcer une sentence contre un criminel (qui est alors sanctionné) sur lequel il a des indices de mauvaise action (en fonction de sa table de la loi). Le Justicier gagne alors un bonus de +2 à toutes ses actions contre le criminel.	<input type="checkbox"/> Coup de volant : Le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5 pour éviter les accidents.	<input type="checkbox"/> Si ça peut saigner, ça peut crever : le personnage choisit une arme de prédilection (arme de contact), et gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque au contact.
3	<input type="checkbox"/> Le bras armé de la justice : Les dégâts infligés au Justicier (et uniquement à lui) par un ennemi sanctionné sont divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Changement de braquet : Le personnage choisit une nouvelle catégorie de véhicule (voir « Pilote infernal »). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette voie pour cette nouvelle catégorie de véhicule. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicule au rang 5.	<input type="checkbox"/> Bruce Lee : une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
4	<input type="checkbox"/> Docteur justice : Les dégâts infligés par le Justicier à un ennemi qu'il a lui-même sanctionné sont doublés.	<input type="checkbox"/> En un seul morceau : En cas d'accident ou de crash, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus.	<input type="checkbox"/> Full Contact (L) : le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.
5	<input type="checkbox"/> Je t'aurais un jour : Le Justicier peut maintenant sanctionner jusqu'à un maximum de trois personnes différentes.	<input type="checkbox"/> As des as : Le personnage lance deux dés et conserve le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.	<input type="checkbox"/> Big Boss : le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque).

VÉHICULE

TYPE

RARETÉ

MODIFICATIONS

Effet

Emp.

DESCRIPTION

CARAC. Valeur Mod. Test

RAP RAPIDITÉ			
MAN MANIABILITÉ			
IMP IMPACT			
EMP EMPLACEMENT			

UD
Dés d'Usure

4
 6
 8
 10
 12

D12
 D10
 D8
 D6
 D4

RESSOURCES & ÉQUIPEMENT

Nombre :

- Un uniforme
- Un bel insigne
- Une cicatrice

DÉF DÉFENSE	10+	IMP	MAN	DIVERS	TOTAL
-----------------------	-----	-----	-----	--------	-------

	VOIE 4	VOIE 5
R		
1		
2		
3		
4		
5		

NOTES & HISTORIQUE

Les Justiciers sont la loi. La loi c'est l'ordre. L'ordre c'est la vie. Le désordre c'est la mort. Les hors-la-loi mènent l'humanité au chaos. Seuls les Justiciers forment un rempart efficace contre les hors-la-loi. Discuter ces règles, c'est déjà désobéir. Si vous êtes un hors-la-loi, vous devez être jugé et exécuté.

PERSONNAGE

Torbjon

TRIBU Viking

SALES MANIES

TAILLE 1m74

ÂGE 31

Impulsif

SEXE M

POIDS 115kg

VITALITÉ

DU DÉ DE VIE	10	PU POINTS DE VIE	114
--------------	----	------------------	-----

POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES

BLESSURE GRAVE

PROTECTION

Armure de cuir

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR FORCE	16	+3	
DEX DEXTÉRITÉ	14	+2	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	9	-1	
CHA CHARISME	13	+2	
TRAITS Vicelard : +1d4 DM si la cible est au sol ou de dos.			
STYLE	3		

COMBAT

Total

INITIATIVE	Valeur 14		
ATAQUE AU CONTACT	+3	BONUS	+4
ATAQUE À DISTANCE	+2	BONUS	
PILOTAGE	PER	BONUS	+0

DÉFENSE

Total

DÉF DÉFENSE	10+	+20 (0+ contre les armes à feu)	CAPACITÉ	+2	DIVERS	14
--------------------	-----	---------------------------------	-----------------	----	---------------	----

ARME

Attaque

DM

Spécial

Usure

Poing américain	1D20 + 4	1d4+3		
Fusil à pompe	1D20 + 2	1d10		
Mains nues	1D20 + 4	1d4+3	temporaire	

VOIE DE LA TRIBU

VOIE 2

VOIE 3

R	Voie des Vikings Équipement : camion ou moto.	Voie de la castagne Équipement : poing américain, armure de cuir, arme à feu.	Voie de Rambo Équipement : tenue de randonnée, matériel de camping.
1	● La taille, ça compte : Le Viking ajoute son Mod. De FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa simple présence donne de la force aux arguments de ses alliés...	● Attaque sournoise (L) : Lorsqu'il attaque de dos ou par surprise, le personnage ajoute +1d6 aux DM de son attaque au contact ou à distance. Ce bonus passe à +2d6 au rang 3 et +3 d6 au rang 5.	○ Ce que vous appelez l'Enfer, il appelle ça chez lui : Le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature. Il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang atteint dans cette voie à son initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.
2	○ La déco, ça compte : À chaque véhicule que le Viking a détruit avec son véhicule actuel et s'il y prélève un trophée, il augmente l'impact de la manoeuvre kamikaze de 1.	○ Jeter à terre : Lorsque le personnage réussit une attaque au contact avec un résultat au d20 de 16 ou plus, en plus des DM normaux, la victime doit emporter un test opposé de FOR ou être renversé. Les attaques contre un personnage au sol sont dorénavant toujours considérées comme des attaques sournoises.	○ Pour survivre à la guerre, il faut devenir la guerre : Le personnage peut réaliser une période de marche supplémentaire par jour sans fatigue tout en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).
3	○ La boisson, ça compte : Si un Viking est saoul, il peut réaliser une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	○ Tir en course : Au prix d'une action d'attaque, le personnage est capable de réaliser une attaque au moyen d'une arme à feu avec une pénalité de -2 en attaque tout en se déplaçant de 20 mètres, ou une attaque sans pénalité et un déplacement de 10 mètres.	○ En ville tu fais la loi, ici c'est moi : Le personnage est formé aux techniques de progression dans les milieux difficiles et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade, etc.). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests dans ces milieux, pour l'utilisation de matériel spécifique ainsi que pour les procédures de survie.
4	○ La musique, ça compte : Quand la musique de son véhicule est à fond, le Viking gagne automatiquement l'enchère (utilisable une fois par scène). Pour que cela fonctionne, il faut que l'équipement audio installé dans le véhicule occupe un nombre d'EMP supérieur à son Impact.	○ Arroser (L) : Lorsqu'il utilise une arme automatique de FOR 14 ou moins, le personnage peut arroser une zone de 10 mètres de large (ou moins) et chaque cible présente subit une attaque avec un bonus de +2 au test d'attaque et +1d6 aux DM. Cette action vide le chargeur de son arme et le personnage devra utiliser une action de mouvement pour recharger avant de pouvoir s'en servir à nouveau.	○ Je passe devant : Le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.
5	○ Vive l'ère de RÉGNE-LE-ROC : Pour chaque personne blessée ou véhicule abîmé (perte d'un dé d'usure) par le véhicule du Viking pendant une course-poursuite, le Viking gagne un +1 cumulatif à ses tests de pilotage.	○ Attaque sanglante (L) : Le personnage frappe ou tire là où ça fait mal. Il peut utiliser seulement un d12 en attaque au contact ou à distance (au lieu d'un d20), mais obtient alors un bonus de +2d6 aux DM.	○ Survivant : Le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources surhumaines pour vaincre la fatigue ou les blessures. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et conserve le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de caractéristiques, au lieu d'un d12.

VÉHICULE

TYPE

RARETÉ

MODIFICATIONS

Effet

Emp.

DESCRIPTION

CARAC. Valeur Mod. Test

RAP RAPIDITÉ			
MAN MANIABILITÉ			
IMP IMPACT			
EMP EMPLACEMENT			

UD
Dés d'Usure

4
 6
 8
 10
 12

D12

D10

D8

D6

D4

RESSOURCES & ÉQUIPEMENT

Nombre :

DÉF DÉFENSE	10+	IMP	MAN	DIVERS	TOTAL
-----------------------	-----	-----	-----	--------	-------

	VOIE 4	VOIE 5
R		
1		
2		
3		
4		
5		

NOTES & HISTORIQUE

Pour les Vikings, le courage est la plus grande qualité qu'un être humain puisse posséder. Il vaut mieux mourir sur le champ de bataille que fuir, emporté par la peur. Les Vikings sont libres, forts et courageux. Ils sillonnent les routes que les Dieux ont créées pour eux à bord de véhicules blindés.