



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 enjôleuse 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'ait 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'émotion 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
- Poignard 1d6

COMPETENCES

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

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+.

