

Viking



Dés de combat	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	3	8	2

Mouvement..... 2 Dés rouge
Equipement..... skjoldr de Muspellheim
Arme de départ..... Tyra

Loup Enragé



Dés de combat	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	1	3	1

Mouvement..... 2 Dés rouge

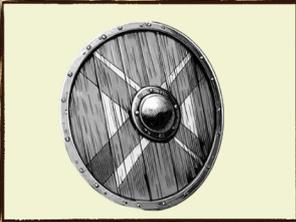
Tyra



"Tyra est une hache que seule la force de l'élu peut tourner à une main."

Arme - Cette hache utilisée de façon tournoyante vous permet de diviser vos dés de combat entre tous les ennemis adjacents. Contre 1 point d'esprit, vous multipliez vos dés de combat par 2. Seul le Viking peut l'utiliser.

Skjoldr de Muspellheim



"skjoldr de Muspellheim, sortit des flammes de Ginnungagap"

Si vous ne vous êtes pas déplacé lors de votre tour, vous êtes en position défensive. Le bouclier vous permet de contrer automatiquement 1 dégât. Ce bouclier est utilisable uniquement par le Viking.



HEROQUEST

Le loup enragé,

Fidèle compagnon du Viking, le loup enragé se sacrifiera pour lui. Adjacent au viking, son maître gagnera 1 dé de défense, le loup subira les dégâts jusqu'à sa mort. Le viking peut lancer le loup comme action d'attaque, l'ennemi doit être à portée de vue du viking et d'une portée maximum de 12 du Loup. Tout allié sur le chemin entre le loup et sa proie devra lancer un dé de défense pour ne pas subir 1 dégâts. Le loup ne peut pas ouvrir les portes ni déclencher les pièges.

HEROQUEST

Vous êtes le Viking,

Aide de combat, le Viking excelle dans l'art de fendre les crânes de ses ennemis. Sa puissante hache dénommée Tyra ne le quitte jamais. Puissant et redoutable, le viking est un allié incontournable pour traverser l'adversaire, son Loup enragé est un allié incontournable.

