

LYCAN PEUPLE
Lycan

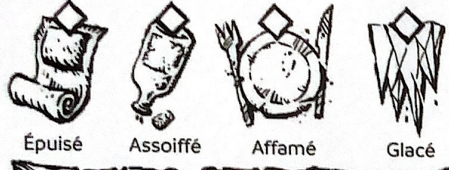
FORBIDDEN LANDS

PROFESSION
Guerrier

ATTRIBUTS

| | | |
|-----------|---|--------|
| * Force | 5 | ○○○○○● |
| * Agilité | 3 | ○○○○●● |
| Esprit | 3 | ○○○○●● |
| Empathie | 3 | ○○○○●● |

ÉTATS



Blessures critiques:

COMPÉTENCES

| COMPÉTENCES | NIVEAU |
|---------------------------|--------|
| * Artisanat (FORCE) | 1 |
| * Endurance (FORCE) | 1 |
| * Mêlée (FORCE) | 2 |
| * Vigueur (FORCE) | 1 |
| Dextérité (AGILITÉ) | |
| Furtivité (AGILITÉ) | 1 |
| * Souplesse (AGILITÉ) | 1 |
| Tir (AGILITÉ) | |
| Érudition (ESPRIT) | |
| Intuition (ESPRIT) | |
| Perception (ESPRIT) | |
| Survie (ESPRIT) | 1 |
| Dressage (EMPATHIE) | 1 |
| Manipulation (EMPATHIE) | |
| Représentation (EMPATHIE) | |
| Soins (EMPATHIE) | |

Blaidd

NOM

Atout: Vous ne trahirez jamais vos compagnons.
 Terrible secret: Vous êtes traqué par les frères du Rouillé
 Âge: 33 ans (cadavre) Réputation: 1

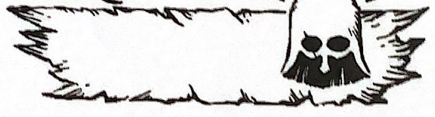
APPARENCE

Visage: Yeux noirs, crocs apparent.
 Corps: Fourrure grise
 Vêtements: Pantalon rapiécé.

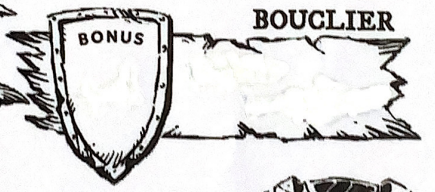
TALENTS

| TALENTS | RANG |
|------------------------|------|
| Instinct du Prédateur* | - |
| Voie de l'Épée* | 1 |
| Intimidation* | 1 |
| Pêcheur* | 1 |

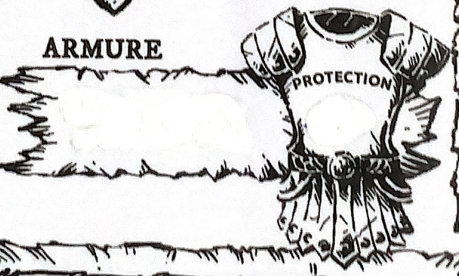
CASQUE



BOUCLIER



ARMURE



ARMES

| ARMES | BONUS | DÉGÂTS | PORTÉE | NOTE |
|---------------------|-------|--------|------------|--------------------------------------|
| Épée à 2 mains (2H) | +2 | 3 | Mu contact | Lourd, Percutoire, Pointu, Tranchant |

EXPERIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1:

PJ 2:

PJ 3:

PJ 4:

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. Épée à 2 mains (2) +2
 2. Canne à pêche (0.5) +1
 3.
 4.
 5.
 6.
 7. Nourriture (1) -
 8. Eau (1) -
 9.
 10.
- Capacité d'encombrement 4,5/10

MONTURE

Nom



Force Agilité

- | Nom | Force | Agilité |
|---------------------|-------|-----------------|
| 1. <u> </u> | 11. | <u> </u> |
| 2. <u> </u> | 12. | <u> </u> |
| 3. <u> </u> | 13. | <u> </u> |
| 4. <u> </u> | 14. | <u> </u> |
| 5. <u> </u> | 15. | <u> </u> |
| 6. <u> </u> | 16. | <u> </u> |
| 7. <u> </u> | 17. | <u> </u> |
| 8. <u> </u> | 18. | <u> </u> |
| 9. <u> </u> | 19. | <u> </u> |
| 10. <u> </u> | 20. | <u> </u> |

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d6



Flèches



Torches



TALENTS :

- Instinct du Prédateur : Dépensez des points de volonté en ciblant une créature dans votre champ de vision. Vous pouvez suivre sa trace pendant autant de jour que de point dépensé, et vos attaques contre elle gagnent +1 par point.
- Voie de l'Épée : Quand vous touchez, dépensez 1 point de volonté pour ignorer l'armure ennemi.

NOTES

- Intimidation : Vous pouvez utiliser Vigueur au lieu de Manipulation.
- Pêcheur : +1 à votre jet de Survie quand vous pêchez.



FORBIDDEN LANDS

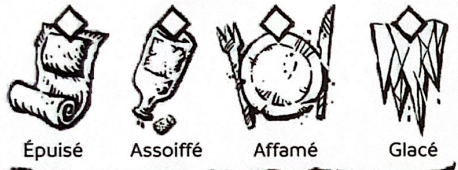
PEUPLE
Nain

PROFESSION
Guerrier

ATTRIBUTS

| | | |
|----------|---|--------|
| * Force | 5 | ○○○○○● |
| Agilité | 2 | ○○●●●● |
| Esprit | 3 | ○○○○●● |
| Empathie | 3 | ○○○○●● |

ÉTATS



Blessures critiques:

COMPÉTENCES

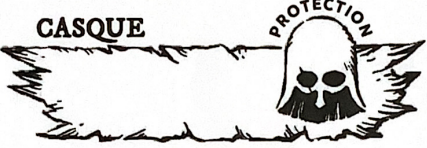
| | NIVEAU |
|---------------------------|--------|
| * Artisanat (FORCE) | 1 |
| * Endurance (FORCE) | 2 |
| * Mêlée (FORCE) | 3 |
| * Vigueur (FORCE) | 3 |
| Dextérité (AGILITÉ) | |
| Furtivité (AGILITÉ) | |
| * Souplesse (AGILITÉ) | |
| Tir (AGILITÉ) | |
| Érudition (ESPRIT) | 1 |
| Intuition (ESPRIT) | |
| Perception (ESPRIT) | |
| Survie (ESPRIT) | |
| Dressage (EMPATHIE) | 1 |
| Manipulation (EMPATHIE) | |
| Représentation (EMPATHIE) | 1 |
| Soins (EMPATHIE) | |

NOM
Gundren Forgepierre

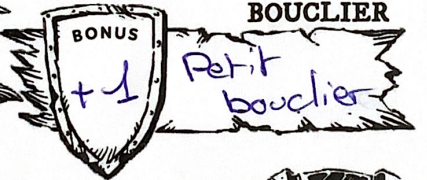
Atout: Vous ne puez jamais pendant un combat
 Terrible secret: Vous vous delectez de la souffrance des autres.

Age: 85 ans (vieux) Réputation: 2

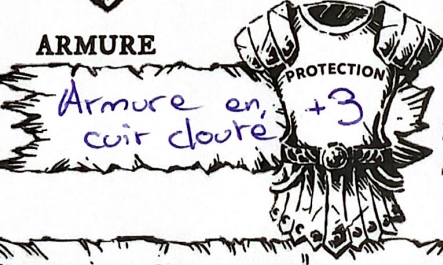
CASQUE



BOUCLIER



ARMURE



ARMES

| | BONUS | DÉGÂTS | PORTÉE | NOTE |
|-----------------------|-------|--------|------------|---------------------|
| Marteau de guerre (M) | +2 | 2 | Au contact | Contondant, Crochet |

APPARENCE

Visage: Bourru, marqué
 Corps: Dur comme la pierre.
 Vêtements: Sale et épais

TALENTS

| | RANG |
|--------------------|------|
| Dur à cuire* | - |
| Voie du bouclier* | 2 |
| Charge percutante* | 2 |

EXPERIENCE



RELATIONS

PJ 1: —

PJ 2: —

PJ 3: —


PJ 4: —

EQUIPEMENT

BONUS D'EQUIPEMENT

| | | |
|-------------------------|---------------------------|--------|
| 1. | Marteau de guerre (1) +2 | |
| 2. | Petit bouclier (05) +1 | |
| 3. | Armure cuir clouté (1) +3 | |
| 4. | Craie | - |
| 5. | | |
| 6. | | |
| 7. | Nourriture (1) | - |
| 8. | Eau (1) | - |
| 9. | | |
| 10. | | |
| Capacité d'encombrement | | 4,5/10 |

MONTURE

| | Nom | | Force | Agilité |
|-----|-----|---|-------|---------|
| | |  | | |
| 1. | | 11. | | |
| 2. | | 12. | | |
| 3. | | 13. | | |
| 4. | | 14. | | |
| 5. | | 15. | | |
| 6. | | 16. | | |
| 7. | | 17. | | |
| 8. | | 18. | | |
| 9. | | 19. | | |
| 10. | | 20. | | |

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d6



Flèches



Torches



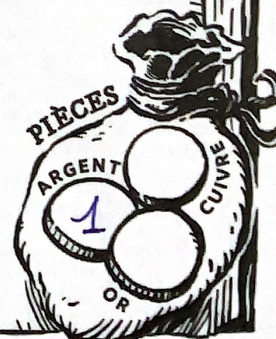
TALENTS:

- **Dur à cuire:** Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de volonté.
- **Voie du bouclier:** Vous pouvez parer une attaque sur un allié à portée proche en utilisant 1 point de volonté. Vous pouvez aussi dépenser des points de volonté pour que les parades soient gratuites.

NOTES

• Charge percutante:

Vous pouvez charger (déplacement + attaque) en une action avec un bonus de +1.



FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

PROFESSION

Méneſtreſel

ATTRIBUTS

| | | |
|------------|---|--------|
| * Force | 3 | ○○○○●● |
| Agilité | 2 | ○○●●●● |
| Esprit | 4 | ○○○○●● |
| * Empathie | 5 | ○○○○●● |

ÉTATS



Épuisé



Assoiffé



Affamé



Glacé

Blessures critiques:



COMPÉTENCES

NIVEAU

| | |
|-----------------------------|---|
| Artisanat (FORCE) | 1 |
| Endurance (FORCE) | |
| Mêlée (FORCE) | |
| Vigueur (FORCE) | 1 |
| Dextérité (AGILITÉ) | |
| Furtivité (AGILITÉ) | |
| Souplesse (AGILITÉ) | |
| Tir (AGILITÉ) | |
| * Érudition (ESPRIT) | 1 |
| * Intuition (ESPRIT) | 1 |
| Perception (ESPRIT) | |
| Survie (ESPRIT) | |
| Dressage (EMPATHIE) | |
| * Manipulation (EMPATHIE) | 1 |
| * Représentation (EMPATHIE) | 3 |
| * Soins (EMPATHIE) | 2 |

Georgious Courtebarbe

NOM

Atout: Vous connaissez tous les comptes et légendes des contrées interdites.
Terrible secret: Vous doutez de vous et ne croyez pas à vos chansons.

Âge: 57 ans Réputation: 1
(adulte)

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION

ARMES

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

Couteau (1M) +1 1 Au contact Léger/Pointu

APPARENCE

Visage: Jouffu, roux, nez rouge.

Corps: Gros, poilu.

Vêtements: Colorés et rapiécés

TALENTS

RANG

| | |
|-----------------|---|
| Dur à cuire * | - |
| Voie du chant * | 2 |
| Cuisinier * | 1 |

EXPERIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: —

PJ 2: —

PJ 3: —

PJ 4: —



| | | |
|-------------------------|----------------|-----|
| 1. | Flûte (0,5) | +1 |
| 2. | Tonneau* (2) | — |
| 3. | Couteau (0,5) | +1 |
| 4. | | |
| 5. | | |
| 6. | | |
| 7. | Nourriture (1) | — |
| 8. | Eau (1) | — |
| 9. | | |
| 10. | | |
| Capacité d'encombrement | | 5/6 |

MONTURE





Nom

Force Agilité



| | | |
|-----|--|-----|
| 1. | | 11. |
| 2. | | 12. |
| 3. | | 13. |
| 4. | | 14. |
| 5. | | 15. |
| 6. | | 16. |
| 7. | | 17. |
| 8. | | 18. |
| 9. | | 19. |
| 10. | | 20. |

PROVISIONS

| | | | |
|--|---|---|---|
| Nourriture d8  | Eau d6  | Flèches  | Torches  |
|--|---|---|---|

TALENTS:

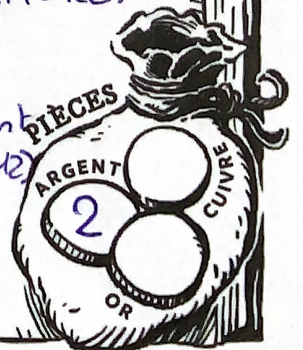
- **Dur à cuire:** Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de volonté.
- **Voie du chant:** En dépensant des points de volonté, vous attirez l'attention de toutes les personnes PROCHES, elles cessent toutes activités. Malus à leur jet de perception suivant la volonté dépensé, et vous recevez autant de PA de leur part.

NOTES

- **Cuisinier:** Transformez 1d6 lots de LEGUMES, VIANDE ou POISSON en NOURRITURE, vous devez avoir un feu et cela prend un quart de jour. Avec une vraie cuisine, vous pouvez préparer jusqu'à 12 lots de NOURRITURE.

AUTRE:

- **Tonneau:** Contient de la bière. (2d4)



FORBIDDEN LANDS

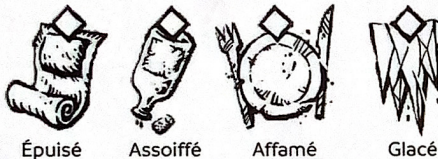
Humaine PEUPLE

PROFESSION
Chasseuse

ATTRIBUTS

| | | |
|------------|---|--------|
| Force | 3 | ○○○○●● |
| * Agilité | 5 | ○○○○○● |
| Esprit | 4 | ○○○○●● |
| * Empathie | 3 | ○○○○●● |

ÉTATS



Blessures critiques:

COMPÉTENCES

| COMPÉTENCES | NIVEAU |
|---------------------------|--------|
| Artisanat (FORCE) | |
| Endurance (FORCE) | |
| Mêlée (FORCE) | |
| Vigueur (FORCE) | |
| Dextérité (AGILITÉ) | 1 |
| * Furtivité (AGILITÉ) | |
| * Souplesse (AGILITÉ) | 2 |
| * Tir (AGILITÉ) | 2 |
| Érudition (ESPRIT) | |
| Intuition (ESPRIT) | |
| * Perception (ESPRIT) | 1 |
| * Survie (ESPRIT) | 1 |
| Dressage (EMPATHIE) | |
| Manipulation (EMPATHIE) | |
| Représentation (EMPATHIE) | |
| Soins (EMPATHIE) | 1 |

Arjuna

NOM

Atout: Vos flèches atteignent toujours leur cible.

Terrible secret: Vous vous sentez mal à l'aise en société.

Âge: 24 ans (jeune) Réputation: 0

CASQUE

PROTECTION

BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION

ARMES

Arc long (2M)

BONUS DÉGÂTS PORTÉE NOTE

+2 1 Longue -

APPARENCE

Visage: Cheveux roux, Yeux verts, jolie.

Corps: Élançée, grande

Vêtements: Cuir léger Carquois

TALENTS

RANG

| | |
|--------------------|---|
| Adaptation* | - |
| Voie de la flèche* | 1 |
| Preste* | 1 |

EXPERIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: —

PJ 2: —

PJ 3: —

PJ 4: —

EQUIPEMENT

BONUS
D'EQUIPE
MENT

1. Arc long (1) +2
 2. Flèches (1) —
 3. Corde tom (1) +1
 4. Bandage x1 (0.5) +1
 5. Carquois —
 - 6.
 7. Nourriture (1) —
 8. Eau (1) —
 - 9.
 - 10.
- Capacité d'encombrement 55/6

MONTURE

Nom

Force Agilité



- | Nom | Force | Agilité |
|-----|-------|---------|
| 1. | 11. | |
| 2. | 12. | |
| 3. | 13. | |
| 4. | 14. | |
| 5. | 15. | |
| 6. | 16. | |
| 7. | 17. | |
| 8. | 18. | |
| 9. | 19. | |
| 10. | 20. | |

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d8



Flèches

d10



Torches



TALENTS:

- Adaptation: Dépensez 1 point de volonté pour changer la compétence utilisée pour l'action. (Le MJ doit valider).
- Voie de la flèche: Quand vous touchez à distance, dépensez 1 point de volonté pour ignorer l'armure.
- Preste: Vous avez une esquive gratuite.

NOTES



FORBIDDEN LANDS

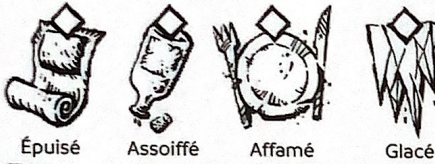
PEUPLE
Gobelin

PROFESSION
Voleur

ATTRIBUTS

| | | |
|-----------|---|--|
| Force | 4 | |
| * Agilité | 5 | |
| Esprit | 2 | |
| Empathie | 4 | |

ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



COMPÉTENCES

NIVEAU

| | |
|---------------------------|---|
| Artisanat (FORCE) | |
| Endurance (FORCE) | |
| * Mêlée (FORCE) | 1 |
| Vigueur (FORCE) | |
| * Dextérité (AGILITÉ) | 2 |
| * Furtivité (AGILITÉ) | 2 |
| * Souplesse (AGILITÉ) | 2 |
| Tir (AGILITÉ) | |
| Érudition (ESPRIT) | |
| Intuition (ESPRIT) | |
| Perception (ESPRIT) | 1 |
| Survie (ESPRIT) | |
| Dressage (EMPATHIE) | |
| * Manipulation (EMPATHIE) | |
| Représentation (EMPATHIE) | |
| Soins (EMPATHIE) | |

Zig
NOM

Atout: Personne ne peut vous attraper.

Terrible secret: C'est maladié, vous volez tout ce qui a de la valeur.

Age: 18 ans Réputation: 0
(jeune)

APPARENCE

Visage: Verdâtre, sale

marqué.

Corps: Crapus, sec.

Vêtements: En lambeau

TALENTS

RANG

| | |
|----------------------|---|
| Nocturne * | - |
| Voie de l'assassin * | 1 |
| Chanceux * | 1 |

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION

ARMES

BONUS

DÉGÂTS

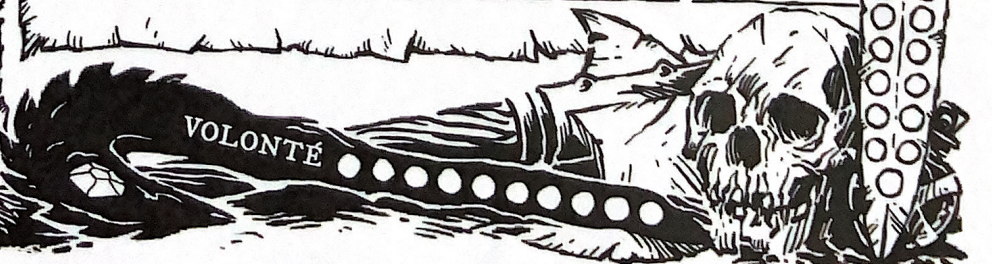
PORTÉE

NOTE

Dague (1M) +1 1 Au contact Léger, Pointu, Franchant

EXPERIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: —

PJ 2: —

PJ 3: —

PJ 4: —

ÉQUIPEMENT

BONUS D'ÉQUIPEMENT

1. Dague (0,5) +1
2. Outils de crochetage +1
3. Grappin (1) +1
4. _____
5. _____
6. _____
7. Nourriture (1) -
8. Eau (1) -
9. _____
10. _____

Capacité d'encombrement **3,5/8**

MONTURE

| Nom | | Force | Agilité |
|-----|--|-------|---------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |
| 5. | | | |
| 6. | | | |
| 7. | | | |
| 8. | | | |
| 9. | | | |
| 10. | | | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |
| 13. | | | |
| 14. | | | |
| 15. | | | |
| 16. | | | |
| 17. | | | |
| 18. | | | |
| 19. | | | |
| 20. | | | |



PROVISIONS

| | | | |
|-------------------------|------------------|---------|---------|
| Nourriture d6 | Eau d6 | Flèches | Torches |
|-------------------------|------------------|---------|---------|

TALENTS:

- Nocturne: Vous voyez dans l'obscurité. Vous pouvez aussi dépenser 1 point de volonté pour réussir un jet de Furtivité dans un environnement sombre.
- Voie de l'assassin: Lors d'une Attaque furtive, vous pouvez dépenser des points de volonté pour augmenter les dégâts.

NOTES

• Chanceux: Vous pouvez relancer les dés de blessures critiques et choisir le plus bas résultat.



FORBIDDEN LANDS

PEUPLE
Halpelin

PROFESSION
Colporteur

ATTRIBUTS

Force **3**

Agilité **3**


Esprit **3**

* Empathie **4**

ÉTATS

Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



COMPÉTENCES

| | NIVEAU |
|---------------------------|----------|
| * Artisanat (FORCE) | 2 |
| Endurance (FORCE) | |
| Mêlée (FORCE) | |
| Vigueur (FORCE) | |
| * Dextérité (AGILITÉ) | 1 |
| Furtivité (AGILITÉ) | |
| Souplesse (AGILITÉ) | |
| Tir (AGILITÉ) | |
| Érudition (ESPRIT) | |
| * Intuition (ESPRIT) | 1 |
| * Perception (ESPRIT) | 1 |
| Survie (ESPRIT) | 1 |
| Dressage (EMPATHIE) | |
| * Manipulation (EMPATHIE) | 3 |
| Représentation (EMPATHIE) | 1 |
| Soins (EMPATHIE) | 2 |

NOM
Brill Frisepoil

Atout: **J'ai le don d'inspirer confiance**

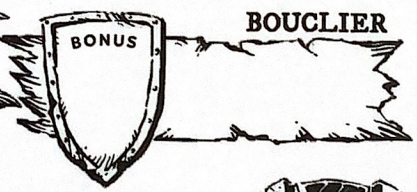
Terrible secret: **Vous ne faites confiance à personne**

Age: **67 ans (vieux)** Réputation: **2**

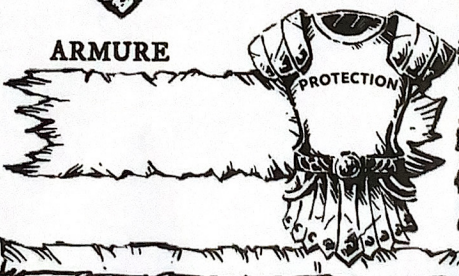
CASQUE



BOUCLIER



ARMURE



ARMES

| | BONUS | DÉGÂTS | PORTÉE | NOTE |
|---------------------|-----------|----------|-------------------|----------------------|
| Couteau (1M) | +1 | 1 | Au contact | Léger, Pointu |

APPARENCE

Visage: **Enjoué, amical**

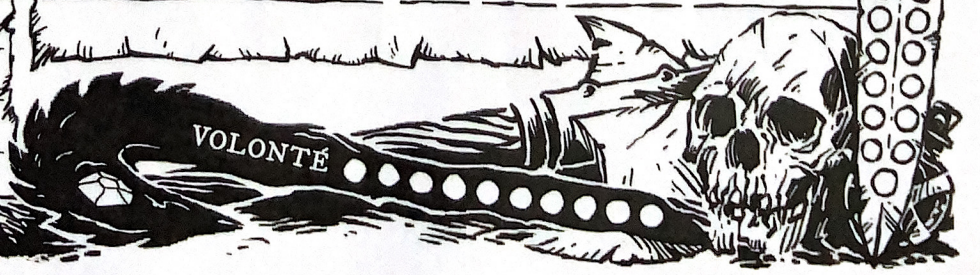
Corps: **Grassouillet**

Vêtements: **Extravagant**

TALENTS

| | RANG |
|------------------------------|----------|
| Insasissable * | - |
| Voie de l'abondance * | 1 |
| Maître des couteaux * | 1 |
| Sixième sens * | 1 |
| Impassible * | 1 |

EXPERIENCE




RELATIONS

PJ 1: -
 PJ 2: -
 PJ 3: -
 PJ 4: -

| ÉQUIPEMENT | | BONUS D'ÉQUIPEMENT |
|-------------------------|-------------------|--------------------|
| 1. | Couteau (0,5) | +1 |
| 2. | Briquet à silex | +1 |
| 3. | Bandage x 4 (0,5) | +1 |
| 4. | Chope (0,5) | - |
| 5. | | |
| 6. | | |
| 7. | Nourriture (1) | - |
| 8. | Eau (1) | - |
| 9. | | |
| 10. | | |
| Capacité d'encombrement | | |

MONTURE

| Nom | | Force | Agilité |
|-----|--|---|---------|
| | |  | |
| 1. | | 11. | |
| 2. | | 12. | |
| 3. | | 13. | |
| 4. | | 14. | |
| 5. | | 15. | |
| 6. | | 16. | |
| 7. | | 17. | |
| 8. | | 18. | |
| 9. | | 19. | |
| 10. | | 20. | |

PROVISIONS

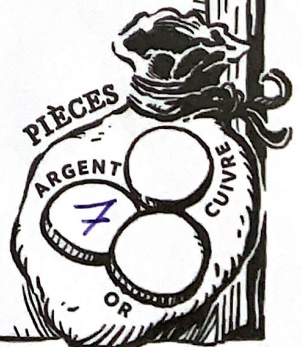
| | | | |
|--|---|---|---|
| Nourriture d8  | Eau d8  | Flèches  | Torches  |
|--|---|---|---|

TALENTS:

- **Insaississable:** Dépensez 1 point de volonté pour annulé un 6 d'une attaque ennemi.
- **Voie de l'abondance:** Vous pouvez trouver dans votre besace tout objet non lourd coutant 1 pa par point de volonté.
- **Maître des couteaux:** +1 aux attaques avec des couteaux.
- **Sixième sens:** +1 en Perception contre les embuscades.

NOTES

• **Impassible:** +1 en Intuition lorsqu'on vous manipule.



FORBIDDEN LANDS

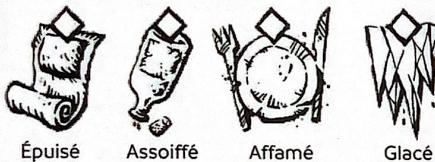
PEUPLE
Humain

PROFESSION
Guerrier

ATTRIBUTS

| | | |
|------------|---|--------|
| * Force | 3 | ○○○○●● |
| Agilité | 4 | ○○○○●● |
| Esprit | 3 | ○○○○●● |
| * Empathie | 4 | ○○○○●● |

ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



COMPÉTENCES

NIVEAU

| | |
|---------------------------|---|
| * Artisanat (FORCE) | |
| * Endurance (FORCE) | |
| * Mêlée (FORCE) | 2 |
| * Vigueur (FORCE) | |
| Dextérité (AGILITÉ) | 1 |
| Furtivité (AGILITÉ) | |
| * Souplesse (AGILITÉ) | 3 |
| Tir (AGILITÉ) | |
| Érudition (ESPRIT) | |
| Intuition (ESPRIT) | 1 |
| Perception (ESPRIT) | |
| Survie (ESPRIT) | |
| Dressage (EMPATHIE) | 1 |
| Manipulation (EMPATHIE) | |
| Représentation (EMPATHIE) | 1 |
| Soins (EMPATHIE) | 1 |

Orvald

NOM

Atout: Vous pouvez supporter n'importe quelle blessure.

Terrible secret: Vous buvez pour chasser les souvenirs de vos victimes.

Age: 36 ans (adulte) Réputation: 1

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION



ARMES

BONUS DÉGÂTS PORTÉE NOTE

Hallebarde (2M) +2 2 Proche Crochet, lourd Pointu, Tranchant

APPARENCE

Visage: Beau, charmeur

Corps: Svelte, musclé

Vêtements: Belle tunique

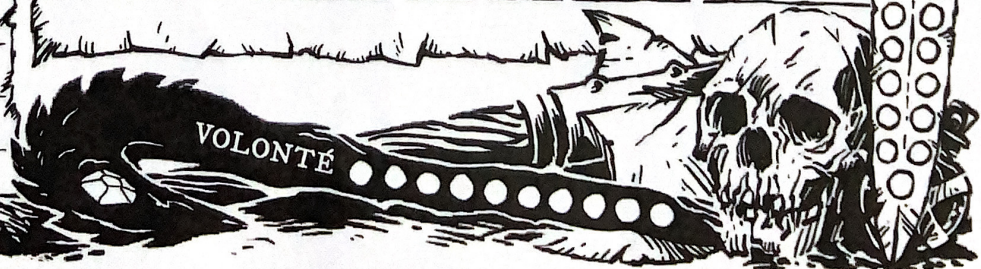
TALENTS

RANG

| | |
|------------------|---|
| Adaptation * | - |
| Voie de l'épée * | 1 |
| Preste * | 1 |
| Maître lancier * | 1 |

EXPERIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: —

PJ 2: —

PJ 3: —

PJ 4: —


ÉQUIPEMENT

BONUS D'ÉQUIPEMENT

1. Hallebarde (2) +2
2. Petite tente (1) +2
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. Nourriture (1) —
8. Eau (1) —
9. _____
10. _____

Capacité d'encombrement **5/6**

MONTURE



| | Nom | Force | Agilité |
|-----|-----|-------|---------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |
| 5. | | | |
| 6. | | | |
| 7. | | | |
| 8. | | | |
| 9. | | | |
| 10. | | | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |
| 13. | | | |
| 14. | | | |
| 15. | | | |
| 16. | | | |
| 17. | | | |
| 18. | | | |
| 19. | | | |
| 20. | | | |

PROVISIONS

Nourriture
d8


Eau
d6


Flèches
 

Torches
 

TALENTS:

- Adaptation: Dépensez 1 point de volonté pour changer la compétence utilisée pour l'action. (Le MJ doit valider).
- Voie de l'épée: Quand vous touchez, dépensez un point de volonté pour ignorer l'armure de l'ennemi.
- Preste: Vous avez une esquivre gratuite.

NOTES

- Maître lancier: +1 aux attaques avec des lances/piques/hallebardes/tridents.

