

MEDOUKA – COLOSSE

Âge : 23 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d12	—	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Intimidation d8.

PARADE	RÉSISTANCE
7 (1)	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Costaud** : Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Improvisation martiale** : ignore -2 d'Arme improvisée.
- * **Taille 1** : Costaud inclus.

ACTIONS

- ✦ **Bâton** : Combat d8, d12+d4, Parade +1, deux mains.

ÉQUIPEMENT

Bâton

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillent qu'au terme des 48 heures.



SEKHEMKHET – VIEUX PRÊTRE

Âge : 41 ans.

Allure : 5 (d6-1, 1 min.).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6-1	—	d6-1	—	d6-1

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Provocation d8, Soins d8.

Handicaps : Âgé

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

ACTIONS

✂ *Poussière inflammable* : Athlétisme d6, 3/6/12, 2d6 GM.

ÉQUIPEMENT

Beaume de soin (soigne une Blessure — 5 doses), fioles de poison (si Échec en Vigueur, victime Sonnée, subit une Blessure (deux en cas d'Échec critique) et décède en 2d6 rounds — 3 doses), boulettes de poussière inflammable (2d6, Gabarit moyen) — 5 doses.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillent qu'au terme des 48 heures.



ADJIB – GUERRIER JUMEAU

Âge : 19 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d10	—	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Intimidation d6.

PARADE
9 (2)

RÉSISTANCE
6 [+2]

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Blocage** : bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

ACTIONS

✂ **Khopesh** : Combat d8, d10+d6.

✂ **Lance courte** : Combat d8 ou Athlétisme (lancer) d8, 3/6/12, d10+d6.

+ **Frénésie** : peut ajouter un 2^d dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

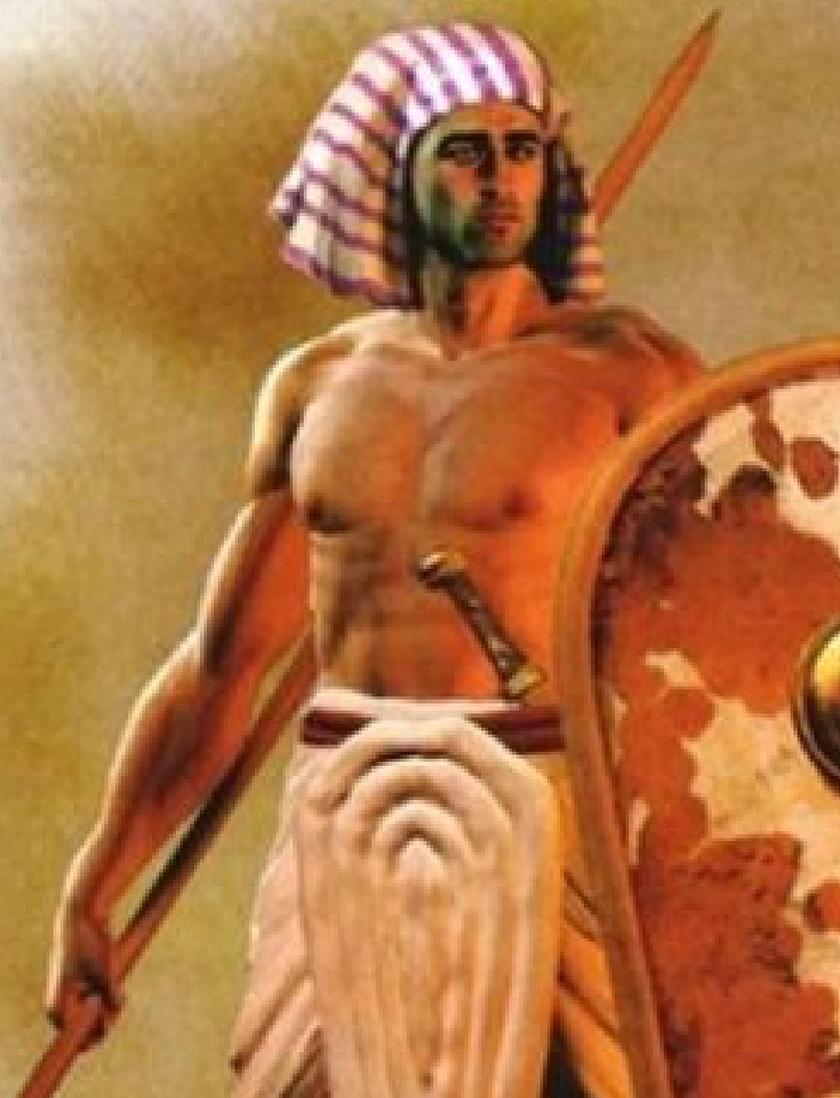
ÉQUIPEMENT

Lance courte, bouclier moyen.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



INKSOU – GUERRIER JUMEAU

Âge : 19 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	—	d8	—	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Intimidation d6, Tir d8.

PARADE
5

RÉSISTANCE
6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* *Esquive* : attaque à distance adverse -2 (sans cumul avec Couvert).

ACTIONS

✂ *Hache* : Combat d6, d8+d6.

✂ *Arc* : Tir d8, 12/24/48, 2d6.

+ *Tireur d'élite* : sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

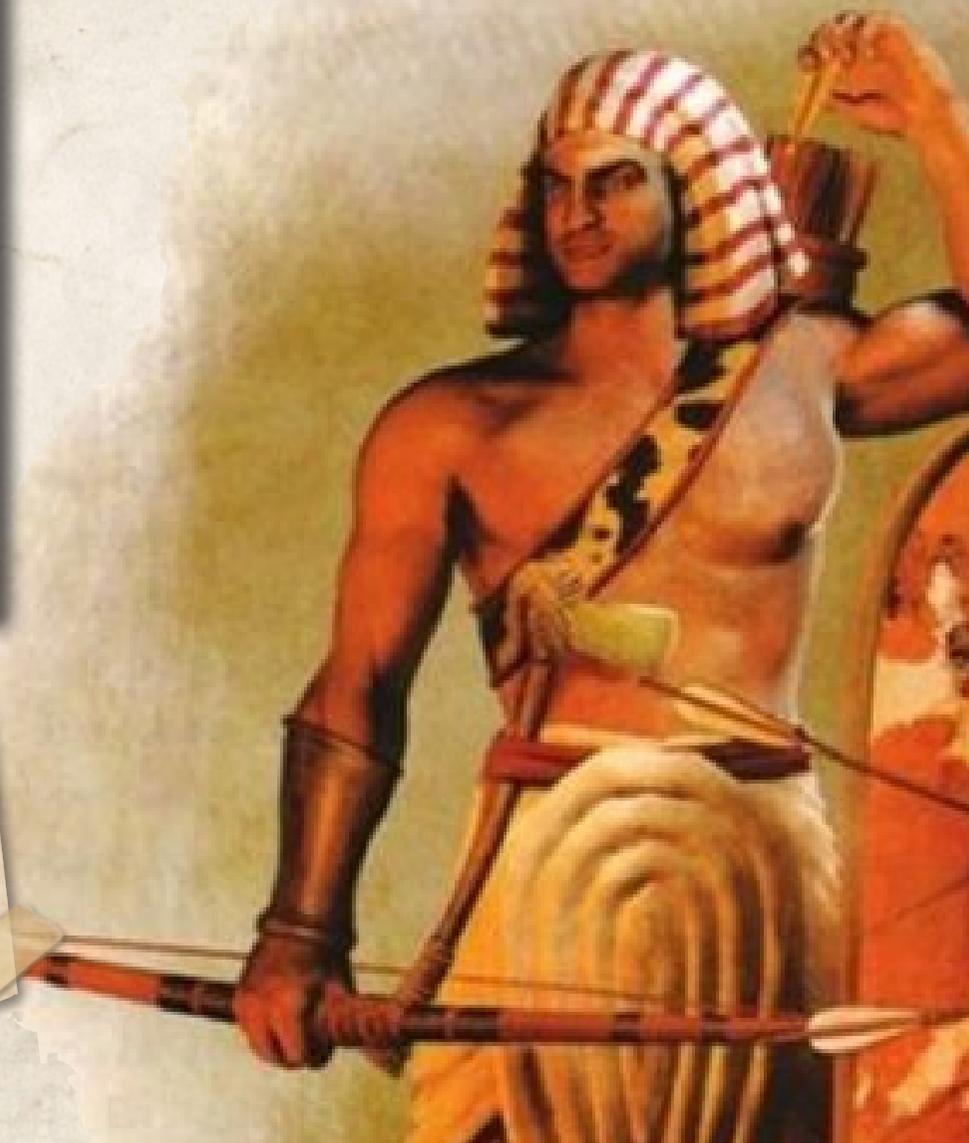
ÉQUIPEMENT

Arc, 10 flèches, hache.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



TYY – BELLE COURTISANE

âge : 20 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d6	—	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Performance d8 (séduisant +2), Persuasion d10^R (séduisant +2), Provocation d6.

Atouts : Charismatique, Très séduisante.

PARADE
4

RÉSISTANCE
6

ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

✂ **Couteau lancé** : Athlétisme d6, 3/6/12, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Couteau.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



AKHTAÏ – JEUNE VOLEUSE

Âge : 17 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	—	d6	—	d8

Compétences : Athlétisme d10^(R) (escalade urbaine +1), Combat d6, Discretion d10 (urbain +1), Provocation d8, Subterfuge d8+1.

Atouts : Voleuse.

PARADE
5

RÉSISTANCE
6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Acrobate :** Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).

ACTIONS

✂ **Couteau :** Combat d6, d6+d4.

✂ **Couteau lancé :** Athlétisme d10, 3/6/12, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Couteau.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



SIR CLIVE BYRON – CAPITAINE

Âge : 38 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	—	d8	—	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Intimidation d6, Navigation d10, Persuasion d8^R, Tir d8.

Atouts : Charismatique.

PARADE
7

RÉSISTANCE
7 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Blocage :** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

ACTIONS

✚ **Sabre :** Combat d8, d8+d6.

✚ **Pistolet à silex :** Tir d8, 5/10/20, 2d6+1, Rechargement 3.

ÉQUIPEMENT

Sabre, pistolet à silex, vêtements épais.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillent qu'au terme des 48 heures.



LADY LISBETH – ÉPOUSE DU CAPITAINE

Âge : 36 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d6	—	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Intimidation d6, Persuasion d10^R (séduisant +1), Provocation d6, Tir d6.

Atouts : Charismatique, Séduisante.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d4, d6+d4.

✂ **Bague à poison :** Combat d4+2, si Échec en Vigueur, victime Sonnée, subit une Blessure (deux en cas d'Échec critique) et décède en 2d6 rounds — 6 doses.

🔫 **Pistolet à silex :** Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, Rechargement 3.

ÉQUIPEMENT

Dague, pistolet à silex, bague à poison.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillent qu'au terme des 48 heures.



VIOLETA – FILLE DE LISBETH ET DE BYRON

Âge : 17 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	—	d6	—	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d6, Provocation d8, Subterfuge d4.

PARADE
4/6 (-1/1)

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Très chanceuse :** +2 Jetons par session.

ACTIONS

🗡️ **Fouet :** Combat d6, d6+d4, Allonge 2, Parade -1. cible Entravée en cas de Prouesse au lieu du bonus aux dégâts de d6.

🗡️ **Rapière :** Combat d6, d6+d4. Parade +1.

ÉQUIPEMENT

Fouet, rapière, armure de cuir.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



CASSE-CRÂNE – SERVITEUR INDIEN

Âge : 30 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d10	—	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Intimidation d8, Tir d6.

Atouts : Arme fétiche (casse-crâne).

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Costaud** : Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Taille 1** : Costaud inclus.

ACTIONS

- ✂ **Casse-crâne, grande masse** : Combat d8+1, 2d10, deux mains, Parade +1 (Arme fétiche), +2 pour casser des trucs.
- 🔫 **Pistolet à silex** : Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, Rechargement 3.

ÉQUIPEMENT

Casse-crâne (grande masse), pistolet à silex.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



FRÈRE SALVATORE – MOINE

Âge : 29 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	—	d8	—	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Intimidation d8, Persuasion d6-2.

Handicaps : Moche (Majeur).

PARADE
6

RÉSISTANCE
8

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Improvisation martiale :** ignore -2 d'Arme improvisée.
- * **Nerfs d'acier trempé :** ignore -2 de Blessure.

ACTIONS

✂ **Fémur de boeuf :** Combat d8, d8+d6.

ÉQUIPEMENT

Fémur de boeuf, bible.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



MAC LEOD – CHIRURGIEN BARBIER

Âge : 58 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	—	d8	—	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Soins d6, Tir d6.

PARADE
5

RÉSISTANCE
7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Déterminé** : Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.

ACTIONS

- ✂ **Épée longue** : Combat d6, 2d8.
- 🔫 **Pistolet en patte de canard** : Tir d6, 5/10/20, 2d8+1 PA2, Rechargement 20.

ÉQUIPEMENT

Épée longue, pistolet en « patte de canard » (6 canons, 1 coup, 2d8+1), gilet de cuir clouté, scie, rasoir.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillent qu'au terme des 48 heures.



MONSIEUR D'ARAGONE – ÉVÊQUE

Âge : 70 ans.

Allure : 5 (d6-1, 1 min.).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6-1	—	d4-1	—	d6-1

Compétences : Athlétisme d4, Persuasion d12, Recherche d8, Soins d6.

Handicaps : Âgé.

PARADE
2

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Chauffeur de salle** : peut ajouter un 2^d dé de Persuasion ou Performance en Soutien 1/tour.

* **Fiable** : Relance gratuite en Soutien.

ÉQUIPEMENT

Bible.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



FRERE WILHEM – MOINE FRANCISCAIN

Âge : 42 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d8	—	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Intimidation d8, Recherche d8.

Atouts : Bagarreur.

PARADE
6

RÉSISTANCE
7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Myope (Mineur)** : action utilisant la vue -1 sans lorgnons (brisés 1 fois sur 2 si trauma).

ACTIONS

✂ **Mains nues** : Combat d8, d8+d4.

ÉQUIPEMENT

Lorgnons, Bible.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



HAGUEN DE TROY – CHEVALIER

Âge : 30 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	—	d10	—	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Équitation d8, Intimidation d6, Stratégie d8.

PARADE
8

RÉSISTANCE
10 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Blocage :** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

ACTIONS

✂ **Épée à deux mains :** Combat d10, 2d10, deux mains.

+ **Frénésie :** peut ajouter un 2^d dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

ÉQUIPEMENT

Cotte de mailles, épée à deux mains, cheval.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



GANELON – ÉCUYER

Âge : 16 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	—	d8	—	d8

Compétences : Athlétisme d8^(R), Combat d6, Discrétion d8, Provocation d4, Subterfuge d6.

PARADE
5

RÉSISTANCE
6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Acrobate** : Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).
- * **Gamin** : +1 Jeton par session.

ACTIONS

- 🗡 **Épée longue** : Combat d6, 2d8.
- 🏹 **Fronde** : Athlétisme d8, 4/8/16, d8+d4.

ÉQUIPEMENT

Épée longue, fronde.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillent qu'au terme des 48 heures.



CARMINE – COMTESSE

Âge : 36 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	—	d6	—	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Intimidation d6, Persuasion d10^R (séduisant +1), Provocation d6, Recherche d6.

Atouts : Charismatique, Séduisante.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d4, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Dague.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.



SIOBAN – DAME DE COMPAGNIE

Âge : 33 ans.

Allure : 6.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	—	d6	—	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Provocation d6, Subterfuge d4.

PARADE
7 (2)

RÉSISTANCE
7 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Ambidextre :** ignore -2 de Main non directrice.

ACTIONS

✂ **Raprière :** Combat d6, d6+d4. Parade +1.

✂ **Main gauche :** Combat d6, d6+d4, Parade +1.

+ **Combat à deux armes :** ignore -2 d'actions multiples si 2^{de} attaque de Combat avec autre main.

ÉQUIPEMENT

Raprière, main gauche, justaucorps de cuir souple.

LES CORPS D'EMPRUNT

Pendant 48 heures, votre personnage occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit de votre personnage. Vous conservez vos scores d'Âme et d'Intellect, ainsi que vos Compétences. Cependant, vous acquérez certaines Compétences de l'hôte (si elles sont meilleures) ainsi que certains Atouts et Handicaps, et vous parlez la langue locale.

Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc subi inflige une Blessure au personnage et sa Vigueur est définitivement réduite d'un cran. Lui seul sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.

