

ZINIA – TENTATRICE DU LOTUS EN DÉTRESSE



— Pourquoi se battre lorsque l'on a les atouts qu'il faut pour être bien accompagnée ?

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FÖR	INT	VIG
d6	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4-2, Culture générale d4, Discrétion d4, Équitation d4, Maîtrise du lotus d8, Occultisme d8, Perception d6, Persuasion d8 (séduisante +2, personne en détresse +1), Soins d6. Lettrée.

Atouts : Arcanes (Maîtrise du lotus), Tentatrice, Tradition chimique, Très séduisante.

Handicaps : Loyale, Personne en détresse, Rancunière (Mineur).

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Maîtrise du lotus :** Maîtrise du lotus d8, 10 PP, *guérison, poison, sommeil*.
- + **Tradition chimique :** sur Relance, crée le double de doses.
- * **Personne en détresse :** -2 aux jets de Terreur et aux Épreuves. Jeton supplémentaire partageable.
- **Tentatrice :** Persuasion d8+3, 12 PP, *augmentation/diminution de Trait*, sur cibles sexuellement attirées.

ACTIONS

- ⚔ **Dague :** Combat d4-2, 2d4.
- ☒ **Potion lancée :** Athlétisme d6, 3/6/12.
- **Augmentation de Trait :** Persuasion d8+3, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — par cible supp. (+1).
- **Diminution de Trait :** Persuasion d8+3, 2 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme — par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1).

ÉQUIPEMENT

Robe, sac à lotus, kit de soins, 2 lotus blancs d'apaisement (*guérison*, 3 PP, Ingestion ; annule 1 [2] Blessure[s]), 2 lotus vermillon du trépas (*poison* létal, 2 PP, Injection, Très rapide (rd) ; Vigueur (Démangeaison purulente)), 2 lotus bleus des rêves (*sommeil*, 5 PP, GG, 1 heure ; Âme [-2]), 435 lunes.



AANG – MOINE ILLUMINÉ, TUEUR DE DÉMONS



— Tssst, tu m'as tout l'air d'avoir une langue de démon toi... Je vais t'occire de ce pas !

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Illumination d8, Occultisme d6, Perception d6, Persuasion d6 (moine +1), Survie d4, Lettré.

Atouts : Arcanes (Illumination), Guerrier saint, Moine (militant), Nouveau pouvoir (*déflexion*).

Handicaps : Code de l'honneur, Poches percées. Prudent, Serment (Mineur — tuer les démons).

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Illumination :** Illumination d8, 15 PP, *banissement*, *déflexion*.
- **Guerrier saint :** Encaissement +1/PP après le jet (max. +4).

ACTIONS

- ✂ **Poing de fer :** Combat d8, d6+d4, Arme de moine.
- ✂ **Bâton à trois branches :** Combat d8, 2d6, ignore les bonus de Parade des armes et des boucliers, Arme de moine.
- **Banissement :** Illumination d8, 3 PP, 6 cases, Inst. Jet opposé d'Âme pour bannir une entité.
- **Déflexion :** Illumination d8, 1 PP, Perso, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] — Limitation Perso.
 - + **Moine (militant) :** ignore -2 d'actions multiples sur le premier pouvoir Personnel du round si attaque à mains nues ou avec une arme de moine.

ÉQUIPEMENT

Tunique épaisse, petit bouclier, poing de fer, bâton à trois branches, 140 lunes.

ATOUT NOUVEAU POUVOIR

Afin de retranscrire l'esprit *Low fantasy* de B&B, ce prétré a été construit avec l'Atout Nouveau Pouvoir ne permettant d'acquérir qu'un seul pouvoir, contrairement à son équivalent SWADE qui permet maintenant d'en acquérir deux.



NERESH – EX-GLADIATEUR CHASSEUR DE TRÉSORS



« Neresh est arrivé, sans s'presser,
Le grand Neresh, le beau Neresh,
Et les à proprement découpés,
Avec sa hache et son pagne en peau. »

— Risalva Hendor, barde d'Hillias

— Ces pierres c'est de la camelote, regarde les miennes : elles viennent d'un temple perdu et je les vends pas cher.

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Jeu d4, Perception d6 (détection de pièges +2), Persuasion d4, Provocation d6, Subterfuge d6 (désamorcer les pièges +2), Survie d6.

Atouts : Chasseur de trésors, Ex-gladiateur, Héros en pagne.

Handicaps : Arrogant, Chimère (Mineur — pense qu'il est connu dans tout l'Empire), Cupide (Mineur).

PARADE
8 (1)

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Chasseur de trésor :** Agilité +2 pour éviter les effets d'un piège. Pécule maximum +25%.
- * **Ex-gladiateur :** si Intimidation réussie sur adversaire adjacent, attaque gratuite.
- * **Héros en pagne :** si ne porte pas d'armure, Encaissement gratuit en cas de Blessure subie.

ACTIONS

- ✂ **Bras d'armure de gladiateur :** Combat d10, d8+d4, Parade +1.
- ✂ **Hache de bataille :** Combat d10, 2d8.

ÉQUIPEMENT

Pagne, hache de bataille, bras d'armure de gladiateur, 170 lunes.



Gladiator — © Jang Ju Hyeon

CLÉO DE PENTHÉSILIA – NOBLE AMAZONE DÉCHUE



Devenir la plus jeune capitaine d'un navire faucon, c'est la gloire, même pour une amazone issue de la noblesse. Se faire trahir par une partie de son équipage et être débarquée sur une plage, c'est une déchéance honteuse !

— Je n'aurai de cesse de vous poursuivre à travers les Dominions ! Je récupérerai l'Astramance et rentrerai à Ascaïa avec les honneurs !

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Équitation d4, Navigation d6, Perception d6, Persuasion d6 (séduisante +1), Stratégie d4, Survie d4. Lettrée.

Atouts : Amazone, Contre-attaque, Frappe éclair, Noble déchue (Héritage), Séduisante.

Handicaps : Code de l'honneur, Serment (retrouver l'Astramance et le ramener à Ascaïa) .

PARADE
9 (3)

RÉSISTANCE
7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Amazone :** Parade +1 contre la gent masculine. Une attaque ratée par un tel adversaire avec un 1 sur le dé de compétence octroie une attaque gratuite.

RÉACTIONS

✂ **Contre-attaque :** si ni Secoué ni Sonné, Attaque gratuite contre ennemi avec Échec de Combat contre lui, max. 1/round.

✂ **Frappe éclair :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

ACTIONS

✂ **Lame d'amazone :** Combat d8, d8+d6+1 PA2. Parade +1.

✂ **Lame d'amazone :** Athlétisme d8, 6/12/24, d8+d6+1 PA2.

ÉQUIPEMENT

Cuir clouté, lame d'amazone, deux dagues, 270 lunes.

PENTHÉSILIUM
Penthésilium est une lame d'amazone en acier, relique détenue par la famille de Cléo depuis les origines d'Ascaïa et transmise à l'aînée de la famille à chaque génération. Elle est associée à un bouclier moyen dans lequel elle peut s'enficher :

- For+d6+1 PA2
- Parade +1
- Portée 6/12/24, revient dans la main sur un jet d'Agilité réussi, mais inflige ses dégâts en cas d'Échec.

Photo — © Inar of Shtimista

CÉLAÉNA SARKODIEN – KÉRONNIENNE ASSASSIN



Comment survivre dans un monde qu'on n'a pas vu évoluer durant plus de deux millénaires ? L'empire kéronnien n'est plus, balayé par l'Étoile du Désastre, d'autres nations se sont élevées, puis ont disparu à leur tour... Plus de repères, à l'exception d'un seul : les hommes auront toujours besoin d'espions ou d'assassins... Le monde n'est pas moins violent qu'autrefois... Au contraire...

— Hmmm... Je... pas compris. Tu... mourir même !

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d10 (Pénombre ou plus +2), Perception d6, Persuasion d6, Subterfuge d8, Lettrée.

Atouts : Ambidextre, Assassin, Combat à deux armes, Relique (Larme de ténèbres).

Handicaps : Loyale, Obsession (Mineur — récupérer les autres Larmes de ténèbres), Recherchée (Majeur — Guilde des voleurs de Jalizar, deux familles tricaniennes, clergé du Couple divin).

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
5 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Ambidextre :** ignore -2 de Main non directrice.
- * **Sixième sens :** Perception (pressentir danger) +2, à -2 si pas de jet normalement. Permet de ressentir la présence d'autres larmes de ténèbres à proximité.
- * **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

ACTIONS

- ✦ **Épée courte, main droite ou main gauche :** Combat d8, 2d6.
 - + **Assassin :** dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.
 - + **Combat à deux armes :** ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque de Combat avec autre main.
- ✦ **Cape d'ombre (invisibilité) :** Arcanes d8, 5 PP, Perso, 5 rounds.

ÉQUIPEMENT

Armure légère, 2 épées courtes noircies de forme étrange, outils de crochetages, 50 lunes.



Célaéna Sarkodien — © CD Projekt SA

LARME DE TÉNÈBRES

Gemme noire s'apparentant à l'onix, les larmes de ténèbres sont liées à une entité sombre et peuvent être fondues dans un corps et lui conférer des pouvoirs. Le rituel fait perdre un point de Résistance de manière permanente.

Chaque larme est unique et octroie différents pouvoirs, Atouts, et autres capacités, tous ayant un Aspect lié aux ténèbres. Un porteur ressentira la présence d'autres porteurs ou d'autres larmes à quelques dizaines de mètres.

La larme de Celaéna confère Sixième sens, Vision nocturne, invisibilité, un bonus de +2 en Discrétion dans la Pénombre ou plus et un malus de -1 en Résistance.

TIFF – ARCHER EN FUITE



Le truc bien avec les Valks, c'est qu'ils savent y faire quand il s'agit de fabriquer des arcs. Et dans la mesure où tu es l'un des meilleurs archers que tu connais (même si au final tu ne connais pas grand monde), il n'y avait aucune raison pour que tu n'empruntes pas cet arc particulier. Après, évidemment, tu n'avais pas prévu qu'ils lancent une chasse de sang pour récupérer leur bien, alors depuis, tu cours, tu te caches, tu fuis.

Mais quoi qu'il en soit, c'est quand même un chouette arc !

— OK je les descends de loin pendant que vous chargez ! Par contre, vous vous démerdez pour ne pas être débordés par les côtés, d'accord ?

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d12	d4	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d6+2, Persuasion d4, Subterfuge d4, Survie d6, Tir d10.

Atouts : Arme fétiche (arc valk), Extraction, Vigilant.

Handicaps : Cupide (Mineur), Secret [Ennemi] (Majeur — le propriétaire de l'arc, sa famille, son clan, son armée cherchent à récupérer leur bien). Prudent (Mineur).

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Extraction :** si retraite, annule 1 Attaque gratuite au choix avant jet.

ACTIONS

⚔ **Épée longue :** Combat d8, 2d8.

🏹 **Arc valk :** Tir d10+1, 15/30/60, 2d6+1 PA 1. Parade +1.

ÉQUIPEMENT

Armure légère, épée longue en bronze, arc valk, outils de crochetage, corde, 26 lunes.



HEÏTIU – LANCEUR DE POISON EN COLÈRE



— *La vengeance est un plat qui se mange froid... tiède, chaud... au déjeuner, au goûter et sans modération.*

Allure : 6 (d6).

AGI d10	ÂME d6	FOR d6	INT d6	VIG d6
-------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Athlétisme d10^(R), Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d4-1, Réparation d6, Soins d6, Subterfuge d4.

Atouts : Acrobate, Bras d'acier, Empoisonneur, Extraction, Pluie d'acier.

Handicaps : Rancunier (Majeur), Sale caractère (Mineur), Susceptible (Mineur).

PARADE
7 (1)

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Acrobate** : Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).
- * **Bras d'acier** : Portée +50% pour les armes lancées.
- * **Extraction** : si retraite, annule 1 Attaque gratuite au choix avant jet.
- * **Empoisonneur** : Intellect d6, 5PP, *poison*.

ACTIONS

- ✦ **Dague** : Combat d6, d6+d4.
- ✦ **Dague lancée** : Athlétisme d10, 4/8/16, d6+d4.
+ **Pluie d'acier** : Athlétisme -2, CdT 3 pour 3 dagues, max. 1/tour.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir bouilli, dague, multiples couteaux de lancer, lotus vermillon du trépas (*poison* létal, 2 PP, Injection, Très rapide (rd) ; Vigueur (Démangeaison purulente)), lotus pourpre de grâce (*poison* létal, 2 PP, Ingestion, Normal (heures) ; Vigueur (Toux violente)), 395 lunes.



M'THIT-HI – EUNUQUE PROTECTEUR



— Si tu veux causer, vois avec la Dame. Mais si tu l'embêtes, c'est moi qui finirai la conversation.

Allure : 5 (d4).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d10	d4	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6-2, Perception d6, Performance d4, Persuasion d4, Survie d4.

Atouts : Brave, Bagarreur, Improvisation martiale, Mâchoire d'acier.

Handicaps : Étranger, Loyal, Obèse, Timoré.

PARADE	RÉSISTANCE
6	11 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- * **Mâchoire d'acier :** Vigueur (Encaissement et résister à Coup assommant) +2.

ACTIONS

- ✂ **Baffes :** Combat d8, d10+d4.
- ✂ **Chaîne double-boulet :** Combat d8, d10+d6, ignore les bonus de Parade des armes et des boucliers.
- ✂ **Arme improvisée :** Combat d8, d10+d4 (petite), d10+d6 (moyenne), d10+d8 (grande).
- ☒ **Arme improvisée lancée (petite) :** Athlétisme d8, 3/6/12, d10+d4.
- ☒ **Arme improvisée lancée (moyenne) :** Athlétisme d8, 2/4/8, d10+d6.
- ☒ **Arme improvisée lancée (grande) :** Athlétisme d8, 1/2/4, d10+d8.

ÉQUIPEMENT

Pièces de cuir et de métal disparates, chaîne double-boulet, besace, corde, 218 lunes.



Eunuch — © Saëeb Jalabi

FOK KOFF – TIMONÈRE JOUEUSE



— Combien tu paries que je te plaque au sol avec une seule main ? Choisis laquelle !

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Jeu d6, Navigation d6+2, Perception d6, Persuasion d6 Provocation d6.

Atouts : Ambidextre, Combat à deux armes, Contre-attaque, Panache, Timonière.

Handicaps : Arrogante (Majeur), Bizarerie (Mineur — fume du tabac en permanence), Mauvaise habitude (Mineur — jeux d'argent).

PARADE	RÉSISTANCE
7 (1)	6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Ambidextre :** ignore -2 de Main non directrice.
- * **Panache :** Trait +2 si Relancé avec Jeton.
- * **Timonière :** Navigation +2, peut Encaisser avec sa Compétence des dégâts au véhicule pour 1 Jeton.

RÉACTIONS

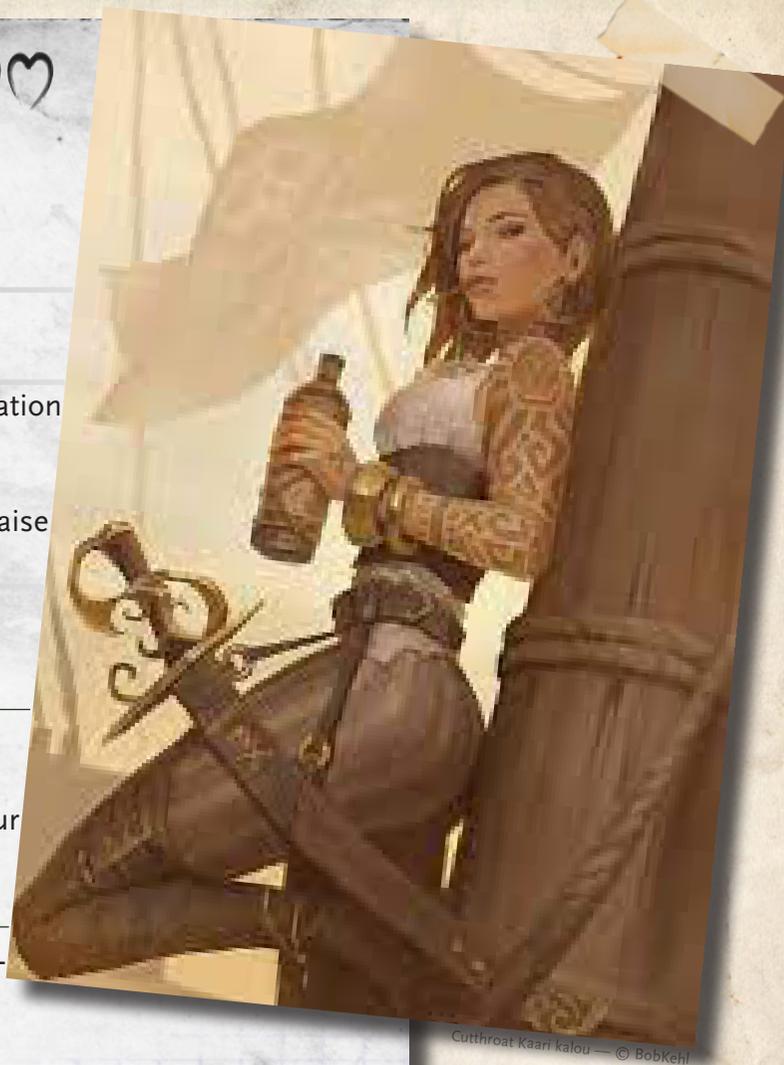
- ✂ **Contre-attaque :** si ni Secoué ni Sonné, Attaque gratuite contre ennemi avec Échec de Combat contre lui, max. 1/round.

ACTIONS

- ✂ **Épée manticore :** Combat d8, d8+d4. Parade +1. +d8 en cas de Prouesse au lieu de +d6.
- ✂ **Sabre d'abordage :** Combat d8, d8+d6.
- ✂ **Dague :** Combat d8, d8+d4.
 - + **Combat à deux armes :** ignore -2 d'actions multiples si 2^{de} attaque de Combat avec autre main.
- ✂ **Dague lancée :** Athlétisme d8, 3/6/12, d8+d4.

ÉQUIPEMENT

Cuir souple, épée manticore, sabre d'abordage, deux dagues, 29 lunes.



Cutthroat Kaari kalou — © BobKehi

OLF "LIMPY" BARRYN – SORCIER BOITEUX



— *Changer l'eau en vin ? Un truc de débutant ça. Asseyons-nous et parlons eau-de-vie plutôt !*

Allure : 4 (d4).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d6	d10	d6

Compétences : Athlétisme d6-2, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d6, Occultisme d10, Perception d4, Persuasion d6, Sorcellerie d10. Lettré.

Atouts : Arcanes (sorcellerie), Aura impressionnante, Brave.

Handicaps : Lent (Majeur — jambe de bois sculptée), Fêtard, Hésitant.

PARADE
6 (1)

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- * **Fêtard :** pioche 2 cartes d'évènements post-aventure. Le MJ choisit celle qui s'applique (généralement la pire).
- * **Hésitant :** pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.
- * **Lent (Majeur) :** résister à Athlétisme -2.
- ✘ **Sorcellerie :** Sorcellerie d10, 15 PP, *éclair*, *marionnette*.

ACTIONS

- ✘ **Bâton :** Combat d6, 2d6, deux mains, Parade +1.
- ✘ **Aura impressionnante :** en cas d'Épreuve de Sorcellerie, peut affecter des cibles supplémentaires pour 1PP par cible (max. 3).
- ✘ **Éclair :** Sorcellerie d10, 1 PP, 20 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- ✘ **Marionnette :** Sorcellerie d10, 3 PP, 10 cases, 5 rd. Arcanes vs Âme pour contrôler la cible — par cible supp. (+2)

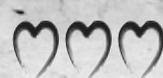
ÉQUIPEMENT

Cuir souple, bâton, besace, bouteille d'eau-de-vie, 295 lunes.



Strength or lower — © PrincepsSenatus

THÉRIOS — DÉSERTEUR ILLUMINÉ



— Il faut oublier le passé, il n'est pas important. J'ai vu la lumière, tu comprends ? J'ai vu la Lumière !

Allure : 5 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Illumination d8, Occultisme d4, Perception d6, Persuasion d4, Stratégie d6, Survie d4.

Atouts : Arcanes (Illumination), Blocage, Nouveau pouvoir (*protection*), Soldat.

Handicaps : Déshonoré (Mineur — déserteur), Ennemi (Majeur — commandant de la X^{ème} Légion), Secret (Mineur — déserteur).

PARADE
9 (2)

RÉSISTANCE
9 [+2] (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Blocage :** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.
- **Illumination :** Illumination d8, 15 PP, *frappe*.
- **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

ACTIONS

- ⚔ **Épée courte :** Combat d8, 2d6.
- ⚔ **Dague :** Combat d8, d6+d4.
- 🏹 **Javelot :** Athlétisme d8, 3/6/12, 2d6.
- **Frappe :** Illumination d8, 0 PP, Perso, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions — Limitation Perso.
- **Protection :** Illumination d8, -1 PP, Perso, 5 rd. Armure +2 [+4] — Armure +2 (+1), Résistance au lieu d'Armure (+1) — Limitation Perso.

ÉQUIPEMENT

Armure moyenne, casque à plumes, bouclier moyen, épée courte, dague, 2 javelots, 54 lunes.



Spartan Hoplite — © Andrea Mazzocchi/Art

ATOUT NOUVEAU POUVOIR

Afin de retranscrire l'esprit Low fantasy de B&B, ce prétière a été construit avec l'Atout Nouveau Pouvoir ne permettant d'acquérir qu'un seul pouvoir, contrairement à son équivalent SWADE qui permet maintenant d'en acquérir deux.

ETHANIA — FAUCONNIÈRE ASOCIALE



— Je te préviens, tu parles encore en mal de Sithka, je te descends !

Allure : 6 (d6).

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Équitation d6, Intimidation d4, Perception d6, Persuasion d4, Soins d4, Survie d6, Tir d8.

Atouts : Fauconnière, Lien animal, Maîtresse des bêtes.

Handicaps : Bizarrerie (Mineur — parle avec ses animaux), Loyale, Rancunière (Majeur — pas touche aux bestioles !).

PARADE
5

RÉSISTANCE
6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Lien animal :** peut partager ses Jetons avec ses animaux.
- * **Maîtresse des bêtes :** aimée des bêtes, possède un animal loyal.
- * **Fauconnière :** possède un oiseau de proie Sous-fifre parfaitement dressé. Attaque à plusieurs et Épreuves avec le volatile +1.

ACTIONS

- ✦ **Épée courte :** Combat d6, d8+d6.
- ✦ **Dague :** Combat d6, d8+d4
- ✦ **Dague :** Athlétisme d8, 3/6/12, d8+d4
- ✦ **Arc :** Tir d8, 12/24/48, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Cuir léger, épée courte, dague, arc, oiseau de proie domestiqué, cheval fiable.



Sithka, goddess of winter and mountains — © Christopher Thorolf Bjornsen

SITKHA, RAPACE (SOUS-FIFRE)

Allure : 3, Vol 48.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6 (A)	d8	

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d8, Perception d10.

PARADE
5

RÉSISTANCE
3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Taille -3 :** Très petit (-2).

ACTIONS

- ✦ **Bec :** Combat d6, 2d4-2.
- ✦ **Serres d'acier :** Combat d6, 2d4-1 PA 1.