

Porteurs (x2)

2

Allure : 6. Statut : 1.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4

Handicaps : Couards.

Parade	Résistance	Raison
4	5	5

Capacités spéciales

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

Actions

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

Équipement

Couteau.

Animal de bât et muletier

2

Allure : 6..

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d8	d4(A)	d8

Compétences : Athlétisme d4, Perception d4.

Parade	Résistance	Raison
2	8	-

Capacités spéciales

* **Entêtée** : inflige -1 en Équitation à son cavalier.

* **Taille 2** : Une mule est une créature solide pesant environ 500 kg..

Actions

✂ **Ruade** : Combat d4-2, d8.

Utilisez ce profil pour une mule ou comme exemple d'animal de bât et celui des Porteurs pour le muletier.

Animal de bât et muletier

2

Allure : 6..

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d8	d4(A)	d8

Compétences : Athlétisme d4, Perception d4.

Parade	Résistance	Raison
2	8	-

Capacités spéciales

* **Entêtée** : inflige -1 en Équitation à son cavalier.

* **Taille 2** : Une mule est une créature solide pesant environ 500 kg..

Actions

✂ **Ruade** : Combat d4-2, d8.

Utilisez ce profil pour une mule ou comme exemple d'animal de bât et celui des Porteurs pour le muletier.

Animal de bât et muletier

2

Allure : 6..

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d8	d4(A)	d8

Compétences : Athlétisme d4, Perception d4.

Parade	Résistance	Raison
2	8	-

Capacités spéciales

* **Entêtée** : inflige -1 en Équitation à son cavalier.

* **Taille 2** : Une mule est une créature solide pesant environ 500 kg..

Actions

✂ **Ruade** : Combat d4-2, d8.

Utilisez ce profil pour une mule ou comme exemple d'animal de bât et celui des Porteurs pour le muletier.

Guerrriers (x5)

4

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

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

Handicaps : Illettrés.

Parade	Résistance	Raison
6(1)	5	6

Actions

✠ **Lance** : Combat d6, 2d6, Allonge 1, Parade +1 à deux mains.

Équipement

Lance.

Guerrriers (x5)

4

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

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

Handicaps : Illettrés.

Parade	Résistance	Raison
6(1)	5	6

Actions

✠ **Lance** : Combat d6, 2d6, Allonge 1, Parade +1 à deux mains.

Équipement

Lance.

Guerrriers (x5)

4

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

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

Handicaps : Illettrés.

Parade	Résistance	Raison
6(1)	5	6

Actions

✠ **Lance** : Combat d6, 2d6, Allonge 1, Parade +1 à deux mains.

Équipement

Lance.

Guerrriers (x5)

4

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

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

Handicaps : Illettrés.

Parade	Résistance	Raison
6(1)	5	6

Actions

✠ **Lance** : Combat d6, 2d6, Allonge 1, Parade +1 à deux mains.

Équipement

Lance.

Homme de main

3

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

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

Handicaps : Impitoyable (Majeur).

Parade	Résistance	Raison
6	6	5

Actions

✂ **Combat au corps-à-corps** : Combat d6, d6.

☒ **Carabine** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 8 coups.

✚ **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

Carabine de chasse.

Homme de main

3

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

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

Handicaps : Impitoyable (Majeur).

Parade	Résistance	Raison
6	6	5

Actions

✂ **Combat au corps-à-corps** : Combat d6, d6.

☒ **Carabine** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 8 coups.

✚ **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

Carabine de chasse.

Homme de main

3

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

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

Handicaps : Impitoyable (Majeur).

Parade	Résistance	Raison
6	6	5

Actions

✂ **Combat au corps-à-corps** : Combat d6, d6.

☒ **Carabine** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 8 coups.

✚ **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

Carabine de chasse.

Porteurs (x2)

2

Allure : 6. Statut : 1.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4

Handicaps : Couards.

Parade	Résistance	Raison
4	5	5

Capacités spéciales

✳ **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

✳ **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

Actions

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

Équipement

Couteau.

Homme de main

3

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

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

Handicaps : Impitoyable (Majeur).

Parade	Résistance	Raison
6	6	5

Actions

✂ **Combat au corps-à-corps** : Combat d6, d6.

☒ **Carabine** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 8 coups.

✚ **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

Carabine de chasse.

Porteurs (x2)

2

Allure : 6. Statut : 1.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4

Handicaps : Couards.

Parade	Résistance	Raison
4	5	5

Capacités spéciales

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

Actions

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

Équipement

Couteau.

Porteurs (x2)

2

Allure : 6. Statut : 1.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4

Handicaps : Couards.

Parade	Résistance	Raison
4	5	5

Capacités spéciales

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

Actions

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

Équipement

Couteau.

Porteurs (x2)

2

Allure : 6. Statut : 1.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4

Handicaps : Couards.

Parade	Résistance	Raison
4	5	5

Capacités spéciales

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

Actions

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

Équipement

Couteau.

Porteurs (x2)

2

Allure : 6. Statut : 1.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4

Handicaps : Couards.

Parade	Résistance	Raison
4	5	5

Capacités spéciales

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

Actions

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

Équipement

Couteau.

Guide

3

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d4, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4 (nature +2), Équitation d6, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Survie d8 (nature +2), Tir d6.

Handicaps : Curieux, Loyal.

Atouts : Forestier.

Parade	Résistance	Raison
6	6	5

Actions

✂ **Machette ou pic à glace** : Combat d8, d8+d4.

🔫 **Revolver** : Tir d6, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups.

Équipement

Machette dans les climats tropicaux, piolet dans les environnements arctiques ou d'altitude, revolver, effets personnels.

Guide

3

Allure : 6. Statut : 2.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d4, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4 (nature +2), Équitation d6, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Survie d8 (nature +2), Tir d6.

Handicaps : Curieux, Loyal.

Atouts : Forestier.

Parade	Résistance	Raison
6	6	5

Actions

✂ **Machette ou pic à glace** : Combat d8, d8+d4.

🔫 **Revolver** : Tir d6, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups.

Équipement

Machette dans les climats tropicaux, piolet dans les environnements arctiques ou d'altitude, revolver, effets personnels.

Animal de bât et muletier

2

Allure : 6..

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d8	d4(A)	d8

Compétences : Athlétisme d4, Perception d4.

Parade	Résistance	Raison
2	8	-

Capacités spéciales

* **Entêtée** : inflige -1 en Équitation à son cavalier.

* **Taille 2** : Une mule est une créature solide pesant environ 500 kg..

Actions

✂ **Ruade** : Combat d4-2, d8.

Utilisez ce profil pour une mule ou comme exemple d'animal de bât et celui des Porteurs pour le muletier.