

Ronin



Frappe Rapide

En combat, après le jet de dés, vous pouvez épuiser une épée pour infliger une perte additionnelle.

Objets de départ :



Aventurier



Improvisation

Une fois par tour, lors d'une Quête, vous pouvez endommager un objet face visible pour le traiter comme un autre objet.

Objets de départ :



Chasseur



Vol Plané



→ Déplacez-vous dans n'importe quel clairière (*même Hostile*) sans épuiser de bottes.

Objets de départ :



