***Than***

*Branches : Homme Saoul, Duelliste*

***Duelliste***

**Duel** [2, M10, CD2, P1] : Combattez une cible jusqu’à ce que l’un de vous soit vaincu. Le personnage qui remporte le duel récupère 20% de ses points de vigueur.   
  
 *La plus grande partie des guerriers n’utilisent pas ou très peu la magie, jugée trop imprévisible, instable et trop longue à apprendre pour ce qu’elle apporte. Mais certains bretteurs, confrontés à de puissants maestros, ont mis au point une solution simple pour s’assurer qu’ils ne puissent incanter une fois acculés : Couper tout lien avec le Onesong autour d’eux.*

**Escapade** [1, CD2] : Glissez sur une à quatre cases sans prendre en compte les ennemis. Tirez ou frappez une cible. Si elle de dos, infligez le triple des dégâts.

*Nombre de guerriers plus conventionnels considèrent les bretteurs et autres duellistes comme des saltimbanques qui ne savent pas se battre. Que ce sont des bouffons qui ne souhaitent que fanfaronner afin d’épater la galerie. Cela est, jusqu’à ce qu’ils s’apprêtent à attaquer avant de se rendre compte que le « pitre » se trouve derrière eux en train de leur trancher les genoux.*

***Homme Saoul***

**Zui quan** [Passif] : L’alcool en combat semblerait avoir des effets… Surprenants.

Gnôle : +50% aux jets d’habilité, -30% de dégâts et aux jets qui demandent la lucidité.