Colon: arborescence de Marshal **ACTIF** Compétences de carrière : Charme. Commandement. Connaissance (Culture). Connaissance (Éducation). Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Marshal : Coercition, Connaissance (Pègre), Distance (armes légères), Vigilance ROBUSTESSE DÉGOURDI **ENDURCI** TÊTE DURE Lorsque vous êtes étourdi Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Dé-Augmentez votre seuil de blesstress de +1. ou désorienté, entreprenez gourdi à vos tests de sure de +2. Connaissance (Pègre) et de l'action Tête dure : effectuez un test de Sang-froid Inti-COÛT 5 COÛT 5 Système D. COÛT 5 état. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure. COÛT 5 **DUR AU MAL BON FLIC** MÉCHANT FLIC **ARME EN MAIN** Vous pouvez réduire le résultat Vous pouvez dépenser 😲 😲 Vous pouvez dépenser 😲 😲 Une fois par round, vous poud'une blessure critique de 10 obtenus lors d'un test de obtenus lors d'un test de vez dégainer ou rengainer par rang de Dur au mal, Coercition ou Tromperie afin Charme ou de Négociation une arme, ou sortir ou ranger afin d'améliorer autant de jusqu'à un minimum de 1. d'améliorer autant de dés un objet accessible au prix d'aptitude que votre rang de dés d'aptitude que votre rang d'une broutille. COÛT 10 de Bon flic dans la réserve de Méchant flic dans la réserve COÛT 10 dés d'un de vos alliés effecde dés d'un de vos alliés eftuant un test d'interaction fectuant un test d'interaction sociale contre la même cible. sociale contre la même cible. COÛT 10 COÛT 10 TÊTE DURE ROBUSTESSE **BON FLIC BOUT PORTANT** Lorsque vous êtes étourdi Augmentez votre seuil de Vous pouvez dépenser 😯 😯 Ajoutez 1 point de dégâts stress de +1. par rang de Bout portant à ou désorienté, entreprenez obtenus lors d'un test de l'action Tête dure : effectuez Charme ou de Négociation ceux d'une attaque réussie COÛT 15 un test de Sang-froid Intiafin d'améliorer autant de de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) dés d'aptitude que votre rang de Bon flic dans la réserve de effectuée à portée courte ou état. La difficulté diminue dés d'un de vos alliés effecau contact. de 1 par rang supplémentuant un test d'interaction COÛT 15 taire de Tête dure. sociale contre la même cible. COÛT 15 COÛT 15 DUR AU MAL MÉCHANT FLIC **BOUT PORTANT** ON ME LA FAIT PAS Vous pouvez réduire le résultat Ajoutez 1 point de dégâts Vous pouvez dépenser 😗 😗 par rang de Bout portant à d'une blessure critique de 10 Lorsque vous êtes ciblé par obtenus lors d'un test de par rang de Dur au mal, un test de Tromperie, vous Coercition ou Tromperie afin ceux d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) jusqu'à un minimum de 1. ajoutez automatiquement au d'améliorer autant de dés résultat un nombre de Y d'aptitude que votre rang de ou Distance (armes légères) COÛT 20 égal à votre rang de Vigilance. Méchant flic dans la réserve effectuée à portée courte ou au contact. de dés d'un de vos alliés ef-COÛT 20 fectuant un test d'interaction COÛT 20 sociale contre la même cible. COÛT 20

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point au-dessous de votre seuil.

COÛT 25

ON ME LA FAIT Pas (amélioré)

Lorsque vous êtes ciblé par un test de Tromperie qui échoue, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter 👽 au résultat.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

TIREUR-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

COÛT 25