Compétences de carrière bonus de Recrue : Athlétisme, Sang-froid, Survie, Vigilance **PASSIF ENTRAÎNEMENT SECOND SOUFFLE** BAROUDEUR **ENTRAÎNEMENT** AU COMBAT **AU COMBAT DE BASE** Une fois par rencontre, vous Retirez par rang de Ba-TACTIQUE pouvez utiliser Second roudeur aux tests effectués Pugilat et Distance (armes souffle au prix d'une broupour se déplacer au sol ou Corps à corps et Distance (armes lourdes) deviennent légères) deviennent des pour gérer les effets d'un tille et éliminer autant de environnement. Réduisez des compétences de carrière. compétences de carrière. points de stress que votre de moitié le temps de rang de Second souffle. COÛT 5 COÛT 5 voyage terrestre. COÛT 5 COÛT 5 **SECOND SOUFFLE** BOURLINGUEUR **ENTRAÎNEMENT ENDURCI** AU COMBAT VÉHICULÉ Augmentez votre seuil de Une fois par rencontre, vous Connaissance (Mondes du pouvez utiliser Second Noyau) et Connaissance blessure de +2Artillerie et Pilotage (planésouffle au prix d'une brou-(Bordure extérieure) de-COÛT 10 tille et éliminer autant de taire) deviennent des comviennent des compétences points de stress que votre pétences de carrière. de carrière. rang de Second souffle. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 **ARME EN MAIN** ROBUSTESSE **ENDURCI** JAMAIS À COURT Une fois par round, vous Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Vous ne pouvez pas tomber à pouvez dégainer ou rengaiblessure de +2. court de munitions sur un ♥. stress de +1. Les objets possédant l'attriner une arme, ou sortir ou COÛT 15 COÛT 15 ranger un objet accessible Munitions au prix d'une broutille. tombent à court de munitions selon les règles normales. COÛT 15 COÛT 15 SECOND SOUFFLE RESSORT ROBUSTESSE TUEUR INSTINCTIF Une fois par rencontre, vous Une fois par round, que vous Augmentez votre seuil de Réduisez de 2 le niveau de pouvez utiliser Second soyez assis ou à terre, vous stress de +1 critique des armes improvisouffle au prix d'une broupouvez vous relever au prix sées (minimum de 1). tille et éliminer autant de d'une broutille. COÛT 20 points de stress que votre COÛT 20 COÛT 20 rang de Second souffle COÛT 20 TIR EXPOSÉ ENTRAÎNEMENT **ENDURCI ENDURANCE** Lorsque vous effectuez une Vous gagnez +1 dans une Augmentez votre seuil de Augmentez votre valeur caractéristique. Cela ne perattaque à distance alors que blessure de +2 d'encaissement de +1 met pas d'augmenter une vous êtes au contact d'un COÛT 25 COÛT 25 adversaire, vous pouvez sucaractéristique au-delà de 6. bir 2 points de stress pour COÛT 25 réduire de 1 le modificateur à distance.

ACTIF

Universel: arborescence de Recrue

COÛT 25