



NOMS :

.....



ARMES (1/PERSONNAGE) :

.....

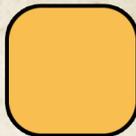
DÉVELOPPEMENT VÉHICULES (XP2)

- CHEVROLET SERIES BA CONFEDERATE
- PONTIAC EIGHT SPORT COUPE (1934)
- FORD V8 -18 ROADSTER (1932)
- FORD FORDOR DELUXE SEDAN (1935)

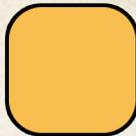
AJOUT CARTES SOUVENIRS (XP2)

- CARTE 64
- CARTE 65
- CARTE 66
- CARTE 67
- CARTE 68
- CARTE 69

FICHE DE PERSONNAGES



EXPÉRIENCE ACCUMULÉE (XP)



EXPÉRIENCE ACTUELLE (XP)

COMPÉTENCES

- ROUTARD (XP1)** : Remplace une carte route ou une carte route de campagne par une autre. Piocher une nouvelle carte. 1x/partie.
- CITADINE (XP1)** : Remplace une carte petite ville ou ville ; 1x par partie.
- CONDUITE (XP2)** : permet d'effectuer deux escales gratuites par route au lieu d'une.
- ORIENTATION (XP1)** : Remplace une carte route de campagne ou un hameau ; 1x par partie.
- CAMPAGNARD (XP1)** : Remplace une carte hameau ; 2x par partie.
- ROMANTISME (XP3)** : Commence avec +2 dans la jauge d'amour / Plus de perte d'Amour dans camping Sauvage.
- FRANC-TIREUR (XP3)** : Permet de gagner les fusillades contre la police en utilisant une munition de moins.
- SOINS (XP2)** : Permet de soigner son compagnon (2x par partie, PV+1).
- HOBO (XP1)** : A travaillé avec les hobos et connaît donc leurs signes et leurs campements ce qui permet à B&C d'obtenir leur hospitalité gratuitement (nuit sans modificateur) ; 1x par partie.
- BAGARRE (XP2)** : Permet de ne pas éliminer (RIP) une personne lors d'une bagarre (2x par partie).
- BLUFF (XP2)** : Permet d'annuler une fusillade d'un braquage lorsqu'on n'a plus de munition. On part comme si rien ne s'était passé (2x par partie).
- MÉCANIQUE (XP2)** : Permet de réparer sa voiture la nuit (Carrosserie +1 ; PV -1).
- ENDURANCE (XP2)** : Permet d'avoir un PV supplémentaire.