

RUBAN DE COMBAT

Nom	Compétence
Brut	Relance tous ses jets de touche au CàC.
Coup précis	Réduisez de 1 le résultat du D10 du tableau des dégâts après chaque blessure causée au CàC.
Esquive	Gagne une svg invulnérable de 5+ au CàC.

RUBAN DE TIR

Nom	Compétence
Grenadier	Relance tous ses jets de touche avec des grenades.
Tireur d'élite	Pour chaque 6 au jet de touche, le porteur du ruban gagne un tir supplémentaire.
Œil de lynx	L'ennemi ne reçoit jamais de bonus de couvert contre les tirs du porteur de ce ruban.
Tir en mouvement	Le porteur de ce ruban ne subit jamais de pénalité au tir après son mouvement.

RUBAN DE VITESSE

Nom	Compétence
Sprinteur	Ajoute 2" à sa valeur de MV.
Agilité	Peut réaliser un MV de 2" après chaque action (sauf si cette action est un MV).
Charge féroce	Ajoute 2" à sa distance de charge.

RUBAN DE FORCE

Nom	Compétence
Increvable	S'il reste 1PV au porteur de ce ruban, il peut réaliser une action supplémentaire.
Costaud	Transforme tous les résultats <i>inconscient</i> en à terre sans avoir à passer de test de <i>panique</i> .
Casse-cou	Ignore les pins mais ne peut pas se jeter à terre.

RUBAN DU MÉDIC

Nom	Compétence
Doc	Peut sélectionner jusqu'à deux équipements dans sa liste.

RUBAN DU VOX-CASTER

Nom	Compétence
Expert en radio	Peut sélectionner jusqu'à deux équipements dans sa liste.

RUBAN DU PORTE-ÉTENDARD

Nom	Compétence
Honneur	Peut sélectionner jusqu'à deux équipements dans sa liste.

RUBAN DE SPÉCIALISTE

Nom	Compétence
Pilote	Peut piloter un véhicule
Rough rider	Peut monter à cheval.
Démineur	Peut désactiver une mine à 4".

RUBAN DE PSYKER

Nom	Compétence
Scholastica	Peut abjurer un sort
Archiviste	Peut relancer les tests psychiques.