



★

1 Formation

- 1 figurine supplémentaire.
- La Formation obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (de mêlée et à distance).
- Lorsqu'une Formation effectue  ou , la Formation lance +1 .

1



★

1 Formation

- 1 figurine supplémentaire.
- La Formation obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (de mêlée et à distance).
- Lorsqu'une Formation effectue  ou , la Formation lance +1 .

1



★

1 Formation

- 1 figurine supplémentaire.
- La Formation obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (de mêlée et à distance).
- Lorsqu'une Formation effectue  ou , la Formation lance +1 .

1



★

1 Formation

- 1 figurine supplémentaire.
- La Formation obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (de mêlée et à distance).
- Lorsqu'une Formation effectue  ou , la Formation lance +1 .

1



★

1 Formation

- 1 figurine supplémentaire.
- La Formation obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (de mêlée et à distance).
- Lorsqu'une Formation effectue  ou , la Formation lance +1 .

1



★

1 Formation

- 1 figurine supplémentaire.
- La Formation obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (de mêlée et à distance).
- Lorsqu'une Formation effectue  ou , la Formation lance +1 .

1

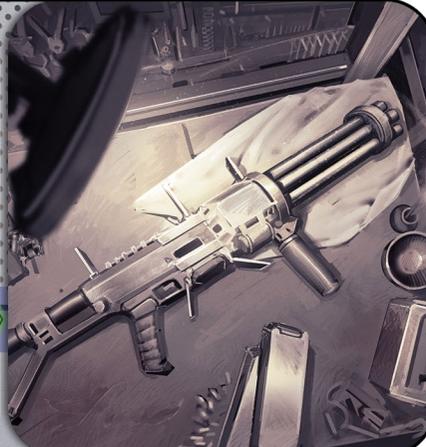
Dynamoteur

- Le Personnage obtient +1 en **vitesse**.
- Lorsque le Personnage utilise , obtenez un jeton *Ordre* de la couleur de votre choix.



Canon Rotatif

- Lorsqu'il effectue , le Personnage obtient +1 .
- Le Personnage obtient un malus de -1 pour toucher à distance.

Lames-Brassard

- Lorsque vous déplacez le Personnage, la première fois que vous quittez une case adjacente à un Personnage adverse, vous pouvez lancer 1  contre ce Personnage (si plusieurs cibles sont disponibles, choisissez en une).

Cet effet ne peut se déclencher qu'une fois par déplacement.

N'importe quel type de déplacement peut déclencher cet effet.




Fusil de Sniper

- Inversez les valeurs de Courte Portée et de Longue Portée de la caractéristique de **Précision** du Personnage.
- Lorsque le Personnage utilise , avant toute relance, lancez 2  supplémentaires (au lieu de 1) et retirez les 2 résultats les plus bas.
- Lorsque le Personnage utilise , vous pouvez payer 1 . Si vous faites ainsi, obtenez la règle *Tir Précis*.

Tir Précis : Vous pouvez prendre pour cible un Personnage adverse même s'il est adjacent à un ou plusieurs Personnes alliés.




Bouclier Analytique

- Le Personnage obtient les règles *Opportuniste* et *Parade 8+*.

Opportuniste : Lorsqu'un Personnage adverse quitte au moins une case adjacente, vous pouvez lancer 1 .

Parade 8+ : Lorsque vous subissez X dégâts en mêlée, lancez X dés. Pour chaque résultat de 8+, ignorez une blessure.




Module Tactique

- Cette carte **peut** recevoir jusqu'à un jeton *Stress* à la place du Personnage équipé.

Note : ce jeton Stress compte tout de même comme ayant été ajouté à la réserve de Moral du Personnage et peut donc déclencher un effet relatif à son obtention ou sa possession.

Cette carte peut recevoir un jeton *Stress* même si le Personnage équipé ne le peut pas.

- Le Personnage obtient la règle *Garde*.

Garde : Lorsqu'un Personnage allié adjacent subit au moins une touche, le Personnage peut subir la totalité de ces touches à sa place.



Corps Cybernétique

- Le Personnage obtient +1 aux jets d'armure.
- Lorsque le Personnage reçoit au moins un jeton *Blessure*, vous pouvez défausser cette carte. Si vous faites ainsi, ajoutez un jeton *Blessure* de moins à sa réserve de Points de Vie (min 0).



Tenue Stealth

- Le Personnage obtient la règle *Infiltration*. Après votre mouvement d'infiltration, ajoutez un jeton *Couvert* au Personnage.
- À la fin de votre activation, si le Personnage n'en possède pas, ajoutez-lui un jeton *Couvert*.

Infiltration : Lors de la phase d'Effet du Tour 1, vous pouvez déplacer le Personnage de sa valeur de **Vitesse**.