



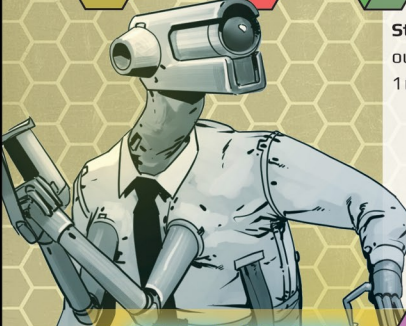
4 +2 10+ 9+ 1




Statistiques : Les autres Personnages alliés à 2 cases ou moins de l'Analyste peuvent relancer jusqu'à 1  pour toucher raté.

ANALYSTE 2

4 +2 9+ 8+ 1



Statistiques : Les autres Personnages alliés à 2 cases ou moins de l'Analyste peuvent relancer jusqu'à 1  pour toucher raté.

ANALYSTE 2

5 +3 5+ 2



Solitaire, Opportuniste,

Frénésie : Lorsque l'Intercepteur effectue , lancez +1 .

Burst-o-lames : Lorsque vous obtenez au moins un [10] pour toucher en mêlée, infligez un Dégât supplémentaire ignorant les armures.
(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

INTERCEPTEUR 3

5 +3 5+ 2




Solitaire, Opportuniste,

Expert Martial : Lorsque l'Intercepteur effectue , lancez +2  et écarter le résultat le plus bas (avant toute relance).

Burst-o-lames : Lorsque vous obtenez au moins un [10] pour toucher en mêlée, infligez un dégât supplémentaire ignorant les armures.
(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

INTERCEPTEUR 5

4 +2 8+ 8+ 8+ 1



AGENT DU CONSEIL 3

4 +2 7+ 7+ 7+ 1

Cible verrouillée : À la fin de l'activation, vous pouvez effectuer , si vous faites ainsi, vous ne pouvez plus activer de personnage jusqu'à la fin du tour.

AGENT DU CONSEIL 3

4 +2 9+ 8+ 10+ 1



Burster : Lorsque vous utilisez , si vous obtenez au moins un [10] pour toucher, infligez un Dégât supplémentaire.

(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

2 9+ **COPP** 2

4 +2 8+ 8+ 9+ 1




Burster : Lorsque vous utilisez , si vous obtenez au moins un [10] pour toucher, infligez un Dégât supplémentaire.

(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

2 9+ **COPP** 2

4 +3 6+ 5+ 9+ 2



CERBÈRE

2 8+ **CERBÈRE** 3


4 +3 6+ 5+ 8+ 1





Infiltration : Lors de la phase d'Effet du tour 1, vous pouvez déplacer le Cerbère de sa Valeur de Vitesse.



2 8+ **CERBÈRE** 3

4 +4 5+ 6+ 8+ 1



Tueur Né : Lorsque le Consultant effectue  ou , si vous obtenez au moins un [10] pour toucher, infligez un Dégât supplémentaire.

(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

Détruire les preuves : Lorsque vous activez le Consultant, défaussez toutes cartes de type  ou  attachées à sa carte de personnage.

1 6+ **CONSULTANT** 4

4 +3 5+ 5+ 7+ 2



Tueur Né : Lorsque le Consultant effectue  ou , si vous obtenez au moins un [10] pour toucher, infligez un Dégât supplémentaire.

(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

Pièce à conviction : Si vous attachez une carte de type  ou  à la fiche du Consultant, celle-ci ne compte pas dans le nombre total de cartes que peut contenir votre deck.

1 6+ **CONSULTANT** 3 4



> 4 +2 6+ 6+ 3

Opportuniste,

Back-up : Lorsque vous activez le Splatter, vous pouvez défausser n'importe quel jeton de l'une de ses réserve.

Ubiquité : Au cours de son activation, si le Splatter relance au moins un dé pour toucher raté, relancez avec +1 .

2 9+ **SPLATTER** 4




> 5 +2 5+ 5+ 2

Opportuniste,

Règlement de compte : Lorsque le Splatter utilise ou , vous pouvez ajouter un jeton Stress à sa fiche. Si vous faites ainsi, lancez +1 et subissez un malus de -1 pour toucher.

Ubiquité : Au cours de son activation, si le Splatter relance au moins un dé pour toucher raté, relancez avec +1 .


2 9+ **SPLATTER** 4



> 7 +3 5+ 8+ 2

Ruade : Lorsque vous utilisez , vous pouvez effectuer à la place.

1 9+ **JAMMEUSE** 3

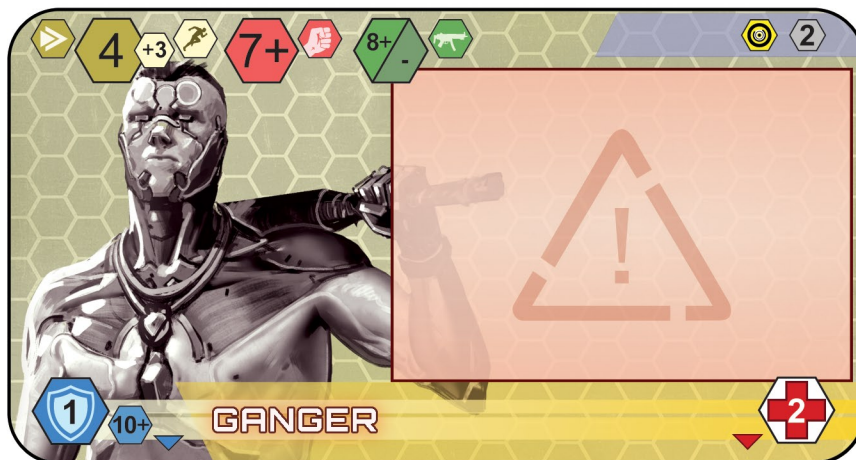


> 6 +3 6+ 7+ 2

Règlement de compte : Lorsque la Jammeuse utilise , vous pouvez ajouter un jeton Stress à sa fiche. Si vous faites ainsi, lancez +1 et subissez un malus de -1 pour toucher. La Jammeuse ne peut utiliser cette compétence que lorsque sa cible se trouve à 4 cases ou moins.

Élan : Lorsque vous activez la Jammeuse, si celle-ci a déjà été activé ce tour, réduisez son coût d'activation global de 1 jusqu'à la fin du tour.

1 9+ **JAMMEUSE** 3



4 +3 7+ 8+ 2

1 10+ GANGER 2



4 +3 7+ 7+ 1

Opportuniste,

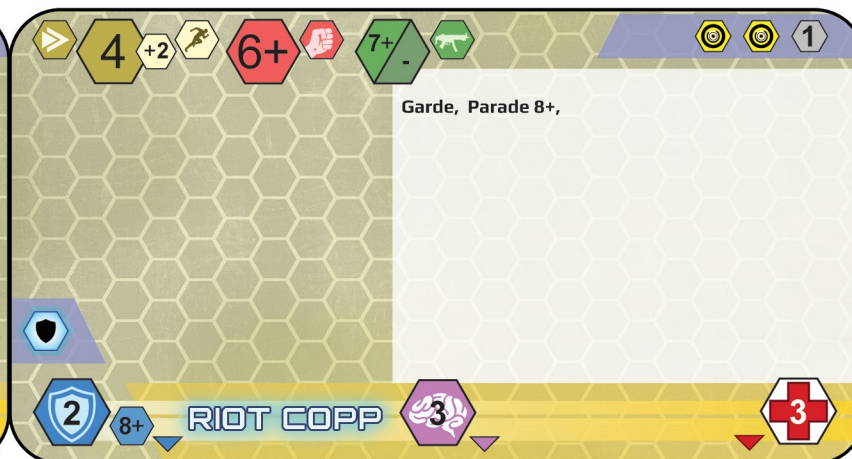
1 10+ GANGER 2



4 +2 7+ 8+ 2

Garde, Parade 9+,

2 8+ RIOT COPP 3



4 +2 6+ 7+ 1

Garde, Parade 8+,

2 8+ RIOT COPP 3

Compétences Communes

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

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

Solitaire : Vous ne pouvez pas attacher de carte Amélioration à droite de la carte du Personnage.

Parade X+ : Lorsque vous subissez un ou plusieurs dégâts de mêlée, lancez autant de dés. Pour chaque résultat de X+, annulez un dégât.

(Rappel : vous obtenez cependant bien un jeton Stress)

Opportuniste : Lorsqu'un Personnage adverse quitte au moins une case adjacente, vous pouvez lancer 1 **10**.

(Cette compétence ne se déclenche pas plusieurs fois si le Personnage adverse se déplace sur plusieurs cases adjacentes).

CARAVANE

DÉTECTIVE



Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez déplacer un Personnage allié non-engagé de 2 cases maximum.



DÉTECTIVE

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez déplacer jusqu'à 2 Personnages alliés non-engagés de 2 cases maximum.

Le coût d'activation de ces Personnages doit partager au moins une couleur de faction avec le Détective.



SUPERVISEUR



Une fois par tour, vous pouvez relancer un dé.



SUPERVISEUR

Lors de la Phase des Leaders, ajoutez un marqueur *Prédiction* sur la carte Leader Superviseur.

À n'importe quel moment, défaussez X marqueurs *Prédiction*. Relancez alors X dés (de n'importe quel type).



BARON



Lors de la Phase des Leaders, lancez 1 dé. Sur un résultat de 5+, obtenez 1 jeton *Ordre* de la couleur de votre choix.



BARON

Lors de la Phase des Leaders, si vous avez moins de Point de Victoire que votre adversaire, obtenez ☉.

Une fois par tour, vous pouvez payer ☉. Obtenez un jeton *Ordre* de la couleur de votre choix.





Vétéran

Les Personnages alliés possédant une carte Formation ignorent le premier jeton Stress reçu.




Pythos


Les Personnages alliés obtiennent un bonus de +1 sur leurs jets de relance.

« Certaines personnes acceptent volontairement de devenir l'hôte d'une puissante IA. Le spectacle d'un Pythos négociant avec lui-même est toujours... intéressant. »





Hook_Gun

- Payez , relancez un dé d'attaque à distance.

Si vous faites ainsi et que le résultat du dé relancé est [10], obtenez .

(si d'autres dés sont relancés en même temps, grâce à d'autres effets, le résultat d'au moins un dé relancé doit être [10])

- Le Personnage obtient un bonus de +1 aux jets de relance lors des attaques à distance.

Bâton à impulsion

- Lorsque le Personnage réussit au moins une touche de mêlée, le Personnage adverse reçoit un jeton Stress supplémentaire.
- Lorsque vous obtenez au moins un [10] pour toucher en mêlée, infligez un dégât supplémentaire.

(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

