



4 +2 9+ 8+ 1

Machination : Lorsque vous activez l'Éminence, vous pouvez placez un jeton Stress à obtenir sur une case libre du Tableau d'Actions.

En marche ! Au début de l'activation, vous pouvez déplacer un personnage allié adjacent de 2 cases. Si celui-ci possède la compétence *Régénération*, il peut effectuer un jet de régénération avec un bonus de +1.

Champ de déflexion : Lorsque vous réussissez un jet d'armure, n'ajoutez pas de jeton Break à la réserve d'armure de l'Éminence. L'Éminence ne peut pas tenter de jet d'armure contre les attaques de mêlée.

1 8+ **ÉMINENCE** 3



4 +2 9+ 7+ 1

Machination : Lorsque vous activez l'Éminence, vous pouvez placez un jeton Stress à obtenir sur une case libre du Tableau d'Actions.

En marche ! Au début de l'activation, vous pouvez déplacer un personnage allié adjacent de 2 cases. Si celui-ci possède la compétence *Régénération*, il peut effectuer un jet de régénération avec un bonus de +1.

Champ de déflexion : Lorsque vous réussissez un jet d'armure, n'ajoutez pas de jeton Break à la réserve d'armure de l'Éminence. L'Éminence ne peut pas tenter de jet d'armure contre les attaques de mêlée.

1 7+ **ÉMINENCE** 3



4 +2 9+ 8+ 2

Injection : Au début de l'activation, vous pouvez retirer un *jeton Blessure* de la réserve d'un personnage allié adjacent. Si vous faites ainsi, ajoutez ensuite un *jeton Stress* à la réserve de Moral de ce Personnage.

Pince : Le Repriseur ignore les armures en mêlée.

1 9+ **REPRISEUR** 2



4 +2 8+ 7+ 1

Injection : Au début de l'activation, vous pouvez retirer un *jeton Blessure* de la réserve d'un personnage allié adjacent. Puis, ajoutez un *jeton Stress* à la réserve de Moral de ce Personnage.

Vous pouvez payer 1 pour effectuer cette compétence à la fin plutôt qu'au début de l'activation

Pince : Le Repriseur ignore les armures en mêlée.

1 9+ **REPRISEUR** 2



4 +3 9+ 9+ 2

Propagande : À la fin de l'activation, vous devez si possible ajouter un jeton Peur à la réserve de Moral d'un personnage adjacent

1 10+ **INSTIGATRICE** 2



4 +2 8+ 8+ 1

Propagande : Payez 1, ajoutez un jeton Peur à la réserve de Moral d'un personnage adjacent

Infiltration : Lors de la phase d'effet du tour 1, vous pouvez déplacer l'Instigatrice de sa valeur de Vitesse.

1 10+ **INSTIGATRICE** 3

Lent, Régénération 10+

FAÇONNIER

Opportuniste, Lent, Régénération, 9+

Réflexe : En dehors de son activation, le Limier obtient un bonus de +2 à ses jets de mêlée.

Perturbation : Lorsqu'un personnage adverse adjacent retire au moins un jeton (de n'importe quel type) de l'une de ses réserves, ajoutez un jeton *Peur* à sa réserve. Si celui-ci est en état de Panique, le Limier peut lancer 1 à la place.

LIMIER

Solitaire, Opportuniste, Lent, Régénération 7+,

Terrifiant : Lorsque vous activez le Moissonneur, ajoutez un jeton *Stress* à tous les Personnages adjacents (alliés et ennemis).

Moisson : Lorsque le Moissonneur lancez +1 . Si votre cible dispose d'au moins un jeton *Peur*, lancez +2 à la place.

Faux : L'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'armure et de Parade face aux attaques de mêlée du Moissonneur.

MOISSONNEUR

Lent, Régénération 8+,

Canon greffé : Lorsque l'Amalgame utilise , choisissez 1 :

- Ajoutez X jetons *Blessure* à sa réserve de points de vie. Lancez X supplémentaires.
- Obtenez +1 pour toucher pour chaque jeton dans la réserve de points de vie de l'Amalgame.

Éternel : Lorsque l'Amalgame effectue une action possédant un jeton *Stress* à Obtenir, vous pouvez effectuer un jet de Régénération

AMALGAME

Garde,

Fusil à claquement : Si l'adversaire obtient au moins un jeton *Blessure* suite à un tir de l'Escorte, Retirez un jeton *Stress* de sa réserve et ajoutez un jeton *Peur*.

ESCORTE

Garde,

Fusil à claquement : Si l'adversaire obtient au moins un jeton *Blessure* suite à un tir de l'Escorte, Retirez un jeton *Stress* de sa réserve et ajoutez un jeton *Peur*.

ESCORTE

4 +2 9+ 8+ 1

Excavateur : Au début de l'activation, payez 1. Ajoutez un jeton Blessure au Neurotecte et à tous les autres Personnages en état de Panique à 3 cases ou moins du Neurotecte.

Champ de déflexion : Lorsque vous réussissez un jet d'armure, n'ajoutez pas de jeton Break à la réserve d'armure du Neurotecte. Le Neurotecte ne peut pas tenter de jet d'armure contre les attaques de mêlée.

1 7+ NEUROTECTE 3

4 +2 8+ 7+ 2

Excavateur : Au début de l'activation, payez 1. Ajoutez un jeton Blessure à tous les Personnages en état de Panique à 3 cases ou moins du Neurotecte.

Champ de déflexion : Lorsque vous réussissez un jet d'armure, n'ajoutez pas de jeton Break à la réserve d'armure du Neurotecte. Le Neurotecte ne peut pas tenter de jet d'armure contre les attaques de mêlée.

1 5+ NEUROTECTE 3

4 +2 5+ 4+ 2

Offensive : Payez 1, effectuez avec un Personnage allié adjacent.

Tir Précis : Le Coordinateur peut tirer sur un personnage adverse, même si celui-ci est adjacent à un Personnage allié.

2 5+ COORDINATEUR 4

4 +2 5+ 4+ 1

Offensive : Payez 1, effectuez avec un Personnage allié adjacent.

Tir Précis : Le Coordinateur peut tirer sur un personnage adverse, même si celui-ci est adjacent à un Personnage allié.

Planification : À la fin de n'importe laquelle de vos activation, ajoutez jusqu'à 1 jeton Stress à la réserve de Moral du Coordinateur. Si vous faites ainsi, sélectionnez un Personnage allié adjacent. Celui-ci obtient la compétence *Opportuniste* jusqu'à la fin du tour.

2 5+ COORDINATEUR 4

Compétences communes

Régénération X+ : Lorsque vous activez le Personnage, lancez un dé. Sur un résultat de X+, retirez un jeton *Blessure* de sa réserve de points de vie.

Lent : Lorsque le Personnage utilise une case Action composée, payez 1 ou n'effectuez qu'une des deux Actions.

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.

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

Jeton Peur : Chaque jeton *Peur* dans la réserve de Moral d'un Personnage ajoute un malus de -1 aux jets pour toucher.

INSTITUT

DÉCADENT

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



DÉCADENT

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

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



INTENDANT

Lors de la Phase des Leaders, lancez 1 dé.

Sur un résultat de 6+, l'adversaire doit retirer un jeton *Stress* de la réserve de Moral de l'un de ses Personnages. S'il fait ainsi, ajoutez un jeton *Peur* à la réserve de Moral de ce Personnage.



INTENDANT

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez retirer 2 jetons *Stress* de la réserve de Moral d'un Personnage adverse.

Si vous faites ainsi, ajoutez un jeton *Peur* à la réserve de Moral de ce Personnage adverse, puis obtenez un jeton *Ordre* de la couleur de la réserve de votre adversaire.



MAGISTER

Lors de la Phase des Leaders, placez un jeton *Stress* à obtenir sur une case libre du Tableau d'Actions.



MAGISTER

Lors de la Phase des Leaders, placez un jeton *Stress* à obtenir sur une case libre du Tableau d'Actions.



Espion

Les Personnages adverses possédant au moins un jeton *Peur* subissent un malus de -1 en Vitesse.

Les Personnages alliés obtiennent un bonus de +1 à tous leurs jets pour toucher lorsqu'ils ciblent un Personnage possédant au moins un jeton *Peur* dans leur réserve de Moral.

Laborantin

Vos Personnages possédant la règle *Régénération* obtiennent un bonus de +1 aux jets de régénération.

Batterie Survoltée

- À la fin de l'activation du Personnage, ajoutez un jeton Blessure à sa réserve de Point de Vie et Obtenez  .
- S'il possède la règle *Régénération*, Le Personnage obtient +1 aux jets de régénération.

Fouet Barbelé

- Le Personnage obtient la règle *Allonge* : Les attaques de mêlée du Personnage peuvent cibler des Personnages adverses à 2 cases ou moins.
- Lorsqu'un Personnage adverse reçoit au moins un jeton Blessure suite à une attaque de mêlée du Personnage, retirez un jeton Stress de sa réserve de Moral et ajoutez y un jeton  *Peur*.