



# ASSAULT

## 2<sup>E</sup> CLASSE

FLASHBANG À GOGO

Lancer une flashbang devient une action simple

## CAPORAL

SYNCHRONISATION

STIMULATION DE TROUPES

Tir simultané avec un autre  
joueur

Bonus de déplacement de 3m  
pour tous les joueurs pendant  
1 tour

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

EXPERT DU STAND

RECHARGEMENT RAPIDE

Augmente la portée effective  
de ses armes de 3m (2 cases)

Recharger devient une action  
libre

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

SOUTIEN INDÉFACTIBLE

TOUCHE PAS A MES POTES

Peut tirer à deux mains même  
lorsqu'il porte un personnage  
sur son dos

Tir supplémentaire lorsqu'un  
allié vient de tomber à terre

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

RÉPLIQUE

PROMOTION MORTELLE

Tire en retour lorsqu'on l'attaque

Tir supplémentaire après avoir  
neutralisé un ennemi

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

JE GÈRE

Rejoue une seconde fois dans le tour



# FANTOME

## 2<sup>E</sup> CLASSE

ATTAQUE SOURNOISE

Tant qu'il n'a pas été repéré, inflige des coups critiques

## CAPORAL

PAS DE L'OMBRE

CAPE DE L'OMBRE

Ne déclenche pas les vigilances

Peut se déplacer devant les ennemis sans être vu, tant qu'il n'a pas été repéré

## SERGENT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

COUPE-JARRET

FRAPPE EMPOISONNÉE

Frappe les membres, provoque une hémorragie et une blessure si le coup passe l'armure

Frappe et empoisonne si le coup passe l'armure, le poison est cumulable

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

TON ADVERSAIRE, C'EST MOI

FAIS DODO...

Prend la place d'un de ses alliés lorsque celui-ci est au corps à corps

En cas de lutte réussie, étrangle sa cible et l'endort

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

ATTAQUE RÉFLEXE

ASSAUT FRÉNÉTIQUE

Attaque automatique en réponse à une attaque au corps à corps

Effectue deux attaques au corps à corps pour 2 PA

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

GERMAN SUPPLEX

Neutralise automatiquement un ennemi au corps à corps



# SNIPER

## 2<sup>E</sup> CLASSE

VIGILANCE SUPÉRIEURE

Évite le tir allié lors de la vigilance

## CAPORAL

ŒIL DU TIGRE

Bonus de +2 lorsque Sniper  
risque de toucher un allié

ULTRA INSTINCT

Bonus de +2 sur les tirs de  
vigilance

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

TIR PERFORANT

Pour 2 PA le tir ignore  
l'armure de la cible

TIR INCAPACITANT

Pour 2 PA le Sniper empêche sa  
cible de jouer s'il lui inflige 1  
point de dégâts minimum

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

PRÉSENCE INTIMIDANTE

Le Sniper annule la vigilance de  
tous les ennemis qu'il voit par son  
simple charisme

JE NE VOUS LOUPERAI PAS

La vigilance devient une action  
simple

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

TU M'VOIS, TU M'VOIS PLUS

Le Sniper peut scinder son  
déplacement

JE SUIS CACHÉ

A plus de 8 cases d'un adversaire,  
le Sniper devient indétectable

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

HEADSHOT

S'il touche, provoque un critique en pleine tête



# SAPEUR

## 2<sup>E</sup> CLASSE

RUN AND GUN

Le Sapeur peut effectuer un sprint puis un tir

## CAPORAL

DOUBLE TAP

Tire deux salves en une action

GROSSE BASTOS

Concentre deux cartouches en un tir et inflige 8 points de dégâts

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

EN PLEIN DANS L'BUFFET

Les tirs au niveau du torse renversent les adversaires

TIR À BOUT PORTANT

Le Sapeur est capable de tirer au corps à corps sans provoquer d'attaque d'opportunité

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

RECHARGEMENT À LA VOLÉE

S'il manque une cartouche pour un Double Tap ou une Grosse Bastos, chargement automatique

SI ON FORCE UN PEU...

L'arme accueille une cartouche de plus

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

SPECTRE LARGE

Le tir part en cône dans la portée efficace du fusil à pompe (2 cases)

PÉNÉTRATION MAXIMALE

Le tir traverse les cibles devant le Sapeur

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

BOUFFE ÇA

Le prochain tir touche à coup sûr et sera un critique



# LEGIIONNAIRE

## 2<sup>E</sup> CLASSE

REMPART

Utilise le bouclier pour offrir un demi-couvert aux alliés derrière lui. Le légionnaire est, lui, à couvert plein

## CAPORAL

BÉLIER

Charge avec son bouclier et renverse sa cible sans lui infliger de dégâts

DÉGAGE !

Le coup de bouclier oblige la cible à reculer de deux cases sans lui causer de dégâts

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

RECHARGEMENT À COUVERT

Le rechargement des armes de poing avec le bouclier devient une action simple

POIDS LOURD

Le port d'un équipement complet ralenti à 9m/déplacement au lieu de 6m

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

RAILLERIE

Tous les ennemis dans un rayon de 9m prennent le personnage pour cible pendant 1 tour

RETOUR À L'ENVOYEUR

Effectue un tir de riposte lorsqu'on lui tire dessus

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

J'AI DÉJÀ PRIS DES BALLES

Résistance naturelle de 1 point de dégât

LE DERNIER DEBOUT

Reste conscient et actif jusqu'à sa mort

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

SACRIFICE

Encaisse les dégâts à la place d'un allié à portée de sprint



# SOUTIEN

## 2<sup>E</sup> CLASSE

TIR DE COUVERTURE

Consomme 3 salves de chargeur et empêche tous ceux en face du Soutien d'agir (Ne cause pas de dégâts)

## CAPORAL

QUAND Y'EN A PLUS, Y'EN A ENCORE

CARTOUCHIÈRE EN PROMO

25% de chances qu'une salve apparaisse dans le chargeur

Un chargeur acheté, un offert !

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

BÛCHERON

PRÉCISION LOURDE

Consomme 3 salves pour détruire un couvert

Ne risque pas de tirer sur un allié se trouvant au contact d'un ennemi

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

VASY TIRES !

POUSSE-TOI

Donne un point d'action à un de ses alliés

Prend un point d'action à un allié

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

ZONE DE MORT

TIR EN AVEUGLE

Vigilance améliorée du Soutien.  
Tire sur un ennemi jusqu'à sa mort ou la fin de son chargeur

Utilise toutes ses salves et tire à travers un mur. Les ennemis derrière sont à demi-couvert

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

DÉLUGE DE BALLES

Vide son chargeur sur une ou plusieurs cibles à sa portée. Il ne peut pas se déplacer mais peut changer de cible



# MAÎTRE-CHIEN

## 2<sup>E</sup> CLASSE

FLAIR CANIN

Le chien peut détecter les pièges et la présence humaine dans une pièce

## CAPORAL

C'EST BIEN MON CHIEN

Bonus de +4 à la visée lorsque le chien est au contact de la cible

ATTAQUE !

Ordonne au chien d'attaquer s'il se trouve au contact d'un ennemi

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

FRIANDISE

Augmente les dégâts du chien de 2 points pendant 3 tours

CROCS ACÉRÉS

Les crocs du chien ignorent l'armure

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

CROC-EN-JAMBE

Les attaques aux jambes renversent la cible

IMMOBILISATION DU BRAS ARMÉ

Immobilise le bras d'un ennemi pendant 1 tour

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

GROGNEMENT TERRIFIANT

Immobilise les ennemis dans un rayon de 12m pendant 1 tour

CRI DE RALLIEMENT

Donne aux alliés dans un rayon 12m, 1 case/déplacement, +2 BA et +2 aux dégâts pendant 1 tour

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

INSÉPARABLE

Attaque simultanée du maître et de son chien, les deux attaques sont des coups critiques



## MEDIC

### 2<sup>E</sup> CLASSE

VÉTÉRINAIRE REFOULÉ

Le Médic peut utiliser tous les équipements médicaux et ses compétences à distance

### CAPORAL

ACCROCHE-TOI

Stabilise un allié tombé inconscient, retire l'hémorragie et le ramène à 0 PV

ADRÉNALINE

Rend 3 PV à un allié hors combat et le réveille (ne soigne pas l'hémorragie)

### SERGEN

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

### ADJUDANT

VACCINATION

Soigne l'empoisonnement ou l'hémorragie et immunise contre l'altération soignée

CHERCHEUR EXPÉRIMENTAL

Augmente l'efficacité du Facteur X (rend 2 PV/ tour)

### MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

POUDRE MAGIQUE

Augmente la vitesse de déplacement de 3m et donne +2 BA pendant 3 tours

SANG-PLOMB

Augmente la vitesse de déplacement de 3m et donne +2 de résistance pendant 3 tours

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

MAÎTRE DES FLÉCHETTES

Recharger le fusil hypodermique devient une action libre

DOSE DE RAPPEL

Double les dégâts et les altérations provoqués par les fléchettes

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

LA FLÉCHETTE D'ATHÉNA

Tire une fléchette qui touche automatiquement la cible dans la portée du fusil



# GEEK

## 2<sup>E</sup> CLASSE

BANZAI !

Explosion du drone (Dégâts équivalents à une grenade frag)

## CAPORAL

SOUTIEN AÉROPORTÉ

Équipe du matériel médical sur le drone

BRUIT AGAÇANT

Attire l'attention des ennemis dans un rayon de 3m

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

CAFARD

Quadrille une zone et bloque les communication dans celle-ci

LASER DE GUIDAGE

Pointe une cible et octroie un bonus de +4 aux alliés sur celle-ci (1 tour)

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

RECHARGEMENT EMBARQUÉ

Emporte un chargeur sur le drone et permet de recharger à distance une fois

RECONVERSION PRO

Permet d'équiper le drone avec les fléchettes spéciales

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

COQUE DE COMBAT

Le blindage du drone est renforcé (Réduction des dégâts reçus de 2 points)

ENLARGE YOUR GUN

Augmentation des dégâts du drone à 1d8

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

HOLOGRAMME CROMIGNON

Empêche les ennemis de jouer pendant 1 tour



# DEMOLISSEUR

## 2<sup>E</sup> CLASSE

PLUIE DE GRENADES

Le lancer de grenade devient une action simple

## CAPORAL

GROSSES BOURSES

Une grenade supplémentaire au choix est offerte

CADEAU DE NOËL

Un chargeur supplémentaire au choix est offert

## SERGEANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ADJUDANT

MÉCANO DE L'EXTRÊME

Le rechargement des armes lourdes devient une action simple

CROISEUR DE COMBAT

Les armes lourdes voient leur portée efficace augmentée de 3m (2 cases)

## MAJOR

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## ASPIRANT

DÉMOLITION-MAN

Les dégâts des grenades frag sont augmentés de 2

INCENDIAIRE

Le lance-flamme inflige une brûlure même en cas de tir raté

AS DE LA GÂCHETTE

Tire deux salves pour infliger au moins 2 points de dégâts, même sur un tir raté

## LIEUTENANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## CAPITAINE

TORNADO INFERNALE

Pour 2 PA, tire sur tous les ennemis visibles autour de lui

MASTODONTE

Réduit les dégâts des explosions de 6

## COMMANDANT

Gagne 2 points de vie et 1 point de bonus d'attaque

## COLONEL

Gagne 2 points de vie

NUKE

Balance le nombre de grenade qu'il souhaite. Elles explosent simultanément, cumulant rayons et dégâts.