



ASSAULT

2^E 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^E CLASSE

ATTAQUE SOURNOISE

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

CAPORAL

PAS DE L'OMBRE

Ne déclenche pas les vigilances

CAPE DE L'OMBRE

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

FRAPPE EMPOISONNÉE

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

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

FAIS DODO...

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

Attaque automatique en réponse à une attaque au corps à corps

ASSAUT FRÉNÉTIQUE

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^E 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^E 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^E 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

SERGEN

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^E 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



MAITRE-CHIEN

2^E 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^E 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)

SERGENT

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^E 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^E 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.