

Nom de l'agent | Elliot VAUGHN

XP

Talent(s)

Appui

Vous diminuez la difficulté de vos jets d'Armes légères et d'Armes lourdes de 1 lorsque vous restez immobile.

Spécialisation | Tireur d'élite

Caractéristiques

Rapidité ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Résilience ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Vigueur ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Manœuvre(s)

PS

Tir handicapant ☐ 1

Compétences

Furtivité

4D

Observation

4D

Artisanat

1D

Médecine

1D

Athlétisme

1D

Mêlée

1D

CONS

Connaissances

3D

Dialogue

2D

TECH

Gadget

1D

Sécurité

1D

DEXT

Armes légères

2D

Armes lourdes

3D

Voie

Actions vertueuses ☐ ☐ ☐

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Actions déshonorantes

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Santé



Lésions



Effets

Intégrité

Vacillante ☐

Déclinante ☐

Équilibrée ☐

Renforcée ☐

Exaltée ☐

Effets

Bonus 0 en Soutien

Manœuvre alliée vous prenant pour cible +1 PS

Résilience +1

Seuil de blessure -1

Première Manœuvre en combat -1 PS

Protection

Camouflage

VALEUR
0

TRAIT(S)

+1D10 aux jets de Furtivité

Arme(s)

Fusil de précision

ARME 1

PORTÉE
Longue

DÉGÂTS
8

MUNITIONS
1

AMÉLIORATION(S)

Perforant (1)

TRAIT(S)

Pistolet

ARME 2

Courte

4

4

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

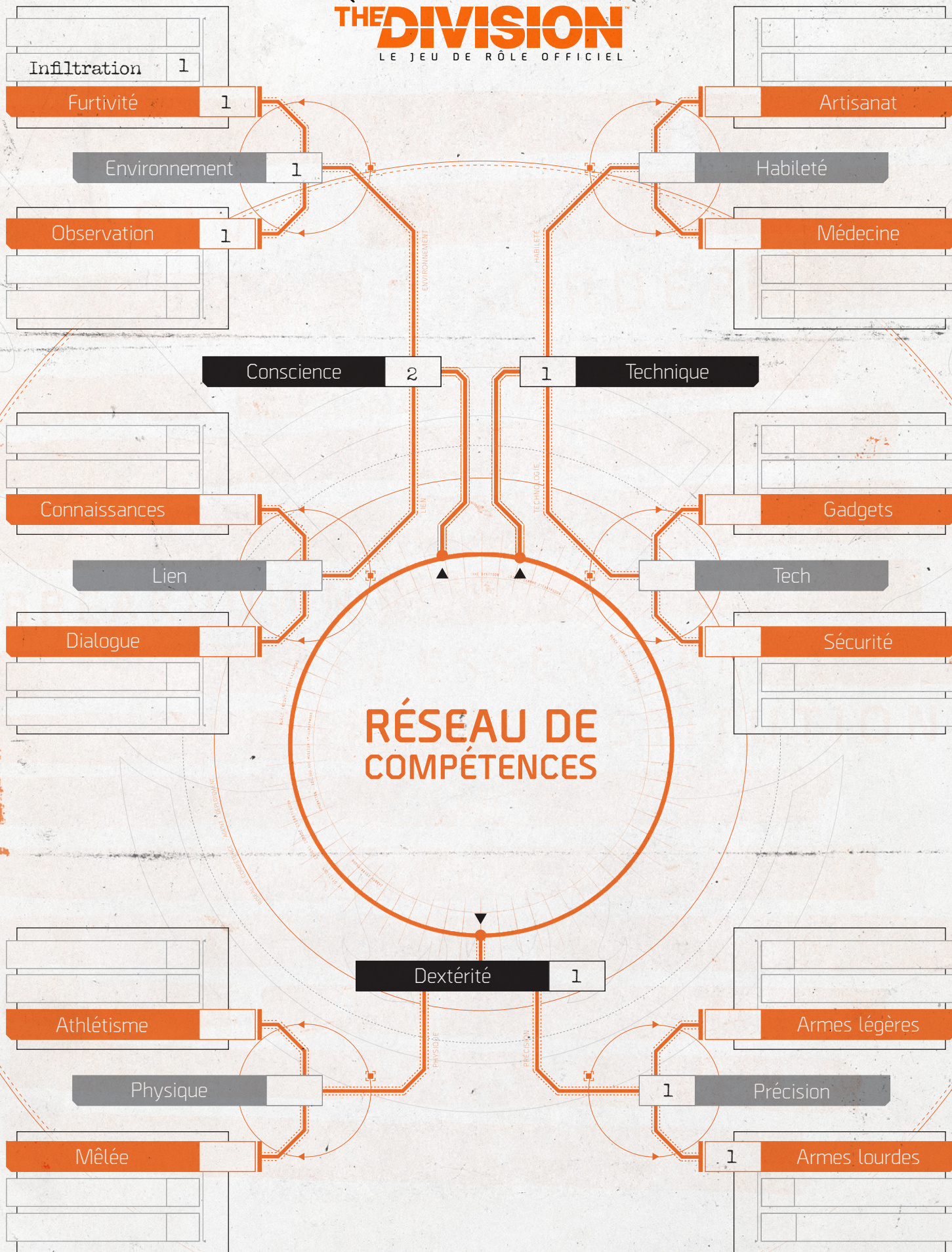
Divers

Gadget(s)

Medkit(s)

Grenade(s)

1 Medkit





TIR HANDICAPANT

(1 PS)

Désignez une cible visible et à portée de tir. Vous lui infligez 4 points de dégâts et lui tirez dans la jambe, entravant ses déplacements. Jusqu'à la fin du combat, sa valeur de mouvement est réduite à 1 et elle perd la capacité de courir.

Coût: 1 munition.

NOTES

Nom de l'agent | Gala MORENO

XP

Talent(s)

Connaissance du terrain

Lors des quatre premières manches d'un combat, vous êtes considéré comme profitant d'un couvert léger, même si vous n'êtes pas abrité derrière un élément de décor.

Spécialisation Soldat

Caractéristiques

Rapidité ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Résilience ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Vigueur ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Manœuvre(s)

PS

Salve

2

Compétences

Furtivité

1D

Observation

1D

Artisanat

1D

Médecine

1D

Athlétisme

4D

Mêlée

3D

CONS

TECH

DEXT

Connaissances

1D

Dialogue

1D

Gadget

1D

Sécurité

1D

Armes légères

4D

Armes lourdes

4D

Voie

Actions vertueuses

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Actions déshonorantes

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Santé

☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Lésions



Effets

Intégrité

Vacillante

Déclinante

Équilibrée

Renforcée

Exaltée

Effets

Bonus 0 en Soutien

Manœuvre alliée vous prenant pour cible +1 PS

Résilience +1

Seuil de blessure -1

Première Manœuvre en combat -1 PS

Protection

Gilet pare-balles

VALEUR
2

TRAIT(S)

Arme(s)

Fusil d'assaut

ARME 1

PORTÉE
Moyenne

DÉGÂTS
6

MUNITIONS
4

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

Pistolet

ARME 2

PORTÉE
Courte

DÉGÂTS
4

MUNITIONS
4

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

Divers

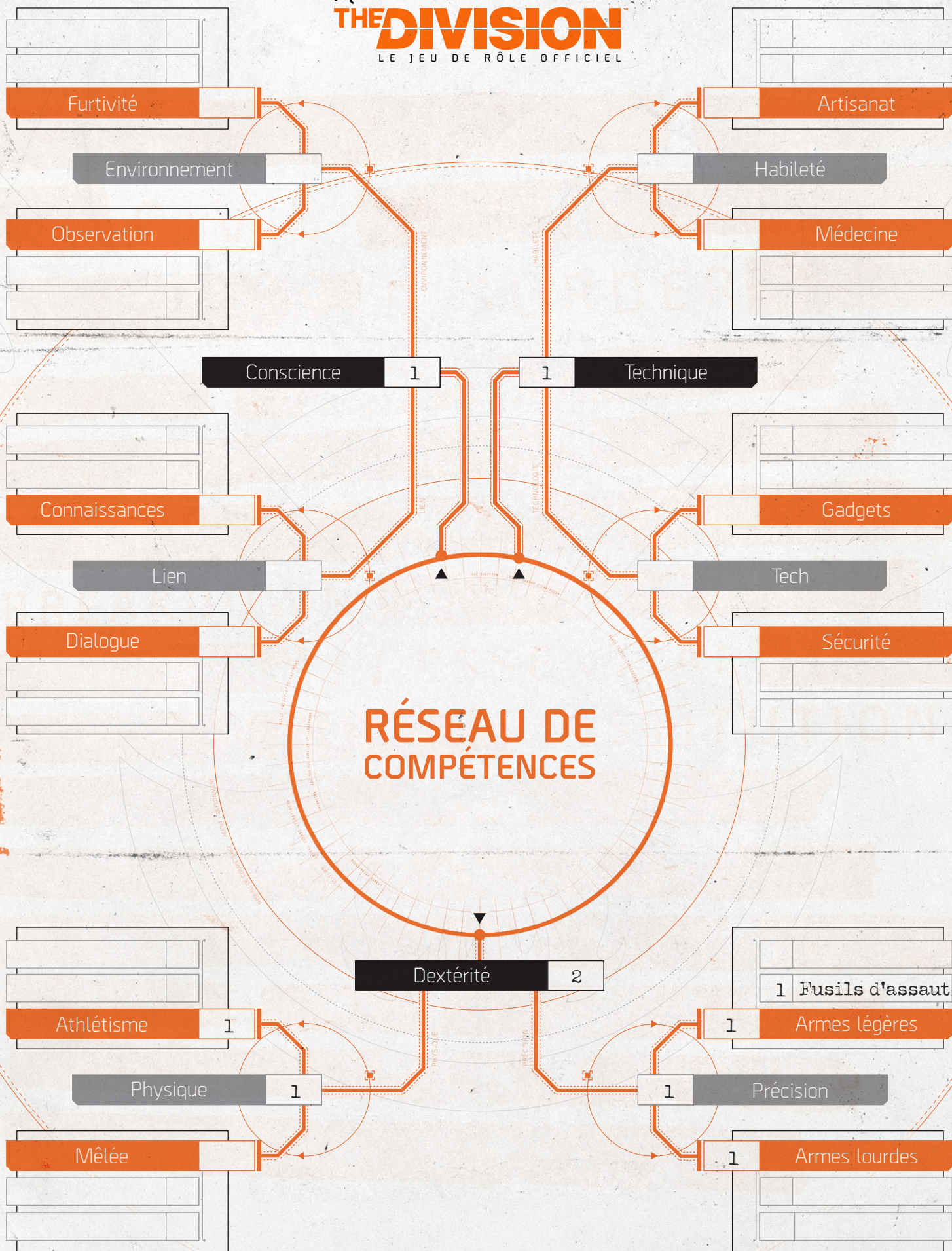
Gadget(s)

Medkit(s)

Grenade(s)

2 Medkits

3 Grenades





SALVE

(2 PS)

Désignez jusqu'à 3 cibles visibles et à portée de tir. Vous leur infligez la valeur de dégâts de votre arme.

Coût: jusqu'à 3 munitions.

NOTES

Nom de l'agent | Macie LAWSON

XP

Talent(s)

Forteresse vivante

Tous les dégâts directs (ce qui exclut ceux subis à la suite d'une chute, d'une explosion ou d'un État) que vous subissez sont réduits de 1, jusqu'à un minimum de 1. Les effets de Forteresse vivante se cumulent avec ceux d'éventuelles protections.

Spécialisation Bouclier

Caractéristiques

Rapidité ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Résilience ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Vigueur ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Manœuvre(s)

PS

Rempart

Compétences

Furtivité 1D

Observation 1D

Artisanat 1D

Médecine 1D

Athlétisme 4D

Mêlée 4D

CONS

Connaissances 1D

Dialogue 1D

Gadget 1D

Sécurité 1D

Armes légères 4D

Armes lourdes 3D

TECH

DEXT

Voie

Actions vertueuses ☐ ☐ ☐

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Actions déshonorantes

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Santé

☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Lésions



Effets

Intégrité

Vacillante ☐

Déclinante ☐

Équilibrée ☐

Renforcée ☐

Exaltée ☐

Effets

Bonus 0 en Soutien

Manœuvre alliée vous prenant pour cible +1 PS

Résilience +1

Seuil de blessure -1

Première Manœuvre en combat -1 PS

Protection

Anti-émeute (+ bouclier)

TRAIT(S)

-1 en mouvement avec équipement complet.

Arme(s)

Matraque télescopique ARME 1

PORTÉE
Contact

DÉGÂTS
2

MUNITIONS

+1D

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

Pistolet ARME 2

Portée
Courte

DÉGÂTS
4

MUNITIONS
4

+1D

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

Divers

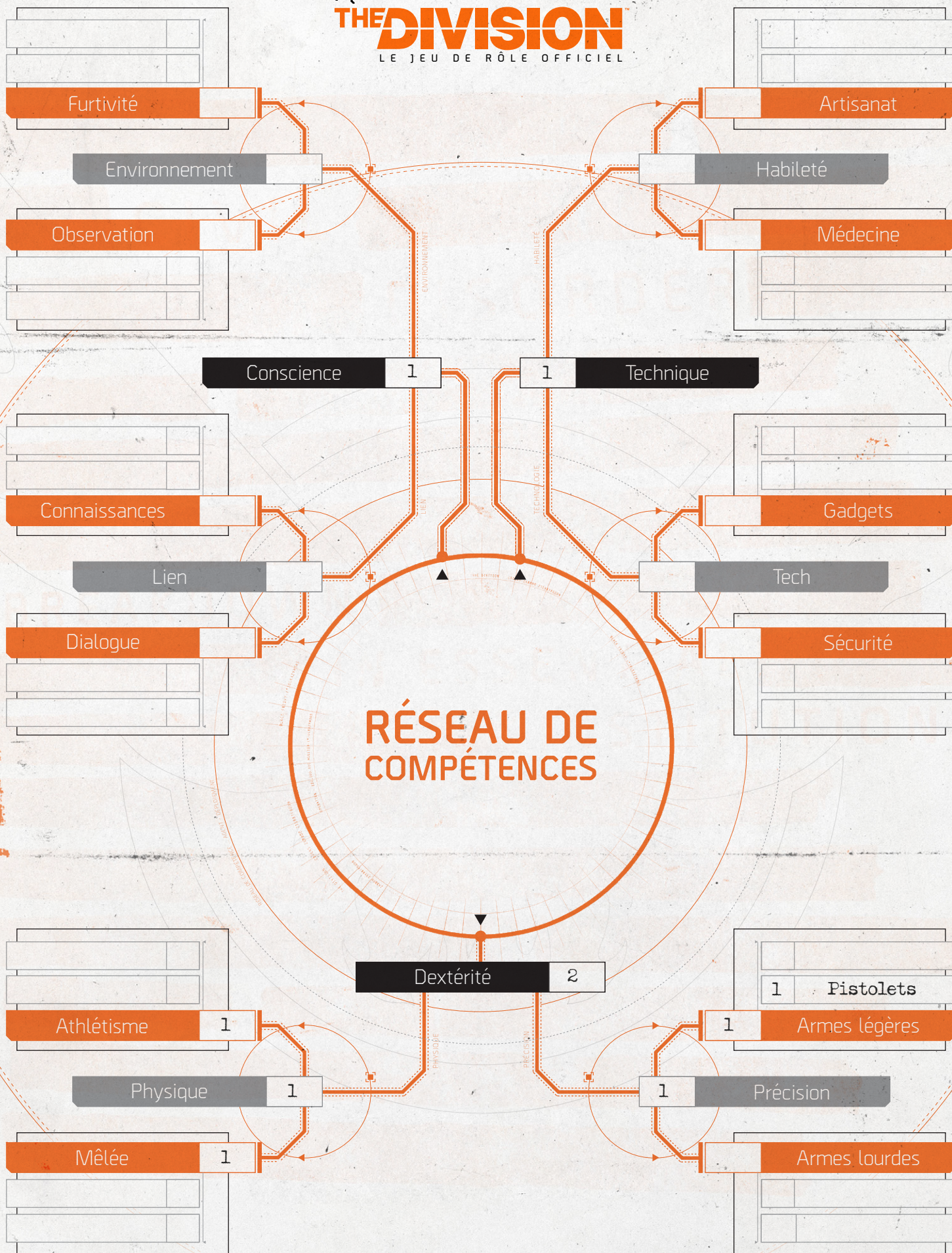
Gadget(s)

Medkit(s)

Grenade(s)

1 Medkit

2 Grenades aveuglantes





REMPART

(2 PS)

Nécessite un bouclier anti-émeute.

Vous vous immobilisez et levez votre bouclier pour intercepter les tirs. Tant que vous restez immobile, vous êtes considéré comme bénéficiant d'un couvert lourd.

Un allié peut également se tenir derrière vous et profiter des effets du couvert.

NOTES

Nom de l'agent | Rachel LEVESQUE

XP

Talent(s)

Prompte réaction

Chaque fois qu'un allié (PJ ou PNJ) visible est Mis à terre, vous pouvez immédiatement effectuer un mouvement ou une action de votre choix. Ces derniers ne comptent pas dans votre limite de la manche.

Spécialisation Médic

Caractéristiques

Rapidité ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Résilience ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Vigueur ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Manœuvre(s)

PS

Rafistolage d'urgence ☐ 1

Compétences

Furtivité 1D

Observation 1D

Artisanat 4D

Médecine 4D

Athlétisme 1D

Mêlée 1D

CONS

Connaissances 3D

Dialogue 2D

TECH

Gadget 2D

Sécurité 2D

DEXT

Armes légères 1D

Armes lourdes 1D

Voie

Actions vertueuses ☐ ☐ ☐

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Actions déshonorantes

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Santé



Lésions



Effets

Intégrité

Vacillante ☐

Déclinante ☐

Équilibrée ☐

Renforcée ☐

Exaltée ☐

Effets

Bonus 0 en Soutien

Manœuvre alliée vous prenant pour cible +1 PS

Résilience +1

Seuil de blessure -1

Première Manœuvre en combat -1 PS

Protection

Veste tactique 1

TRAIT(S)

Arme(s)

Pistolet

ARME 1

PORTÉE
Courte

DÉGÂTS
4

MUNITIONS
4

+1D

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

ARME 2

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

Divers

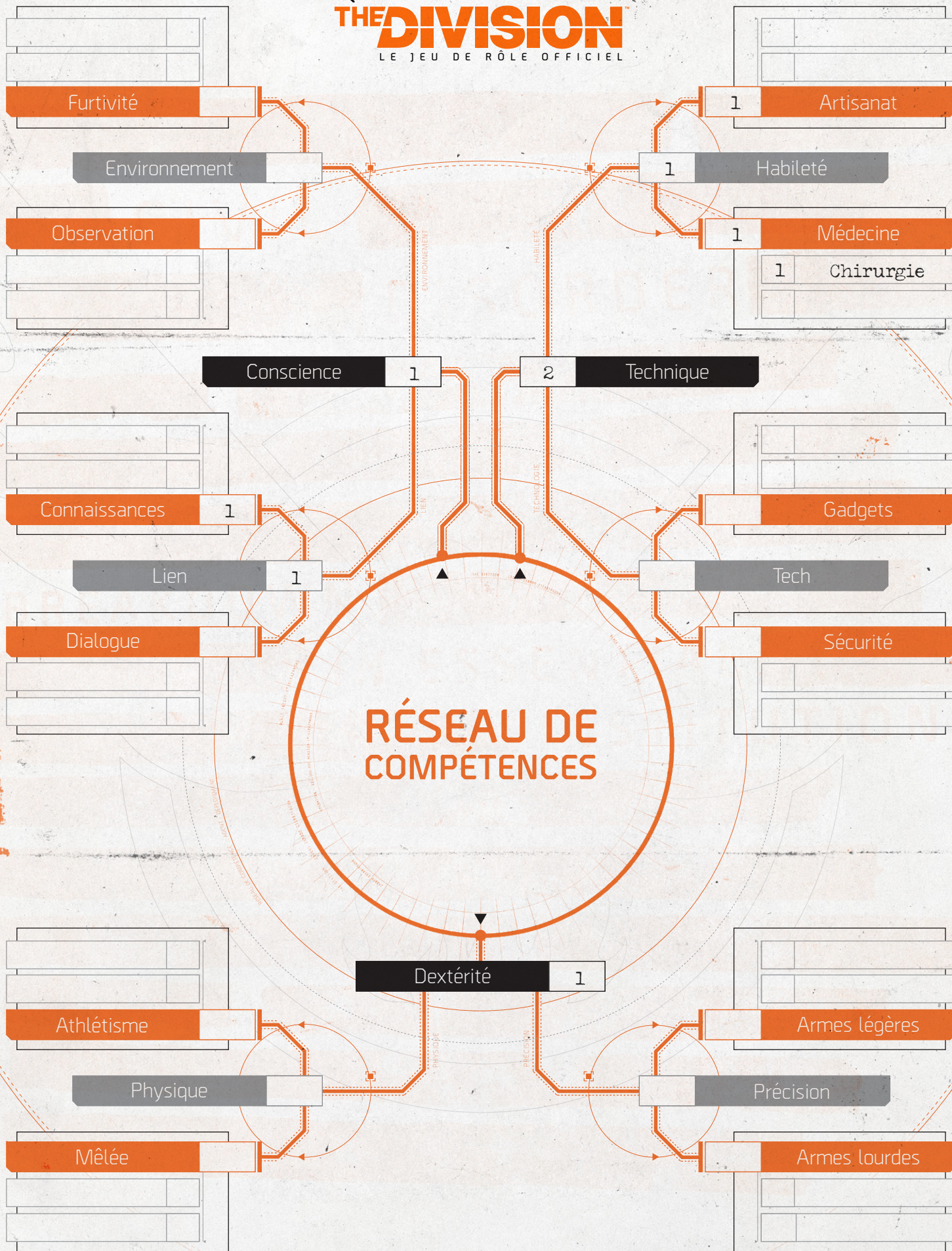
Gadget(s)

Medkit(s)

Grenade(s)

4 Medkits

1 Grenade étourdissante





RAFISTOLAGE D'URGENCE

(1 PS)

Désignez jusqu'à 3 cibles alliées visibles et situées à portée courte.

Elles regagnent chacune 2 points de santé.

NOTES

Nom de l'agent | Wallace REYNOLDS

XP

Talent(s)

■ Positions fortifiées

Lorsque vous et vos alliés situés dans un rayon de 3 hexagones vous abritez derrière un couvert, ce dernier compte systématiquement comme un couvert lourd.

Spécialisation Tacticien

► Caractéristiques

Rapidité ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Résilience ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Vigueur ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Manœuvre(s)

PS

■ Cible en vue !

■

■

■

Compétences

Furtivité 2D ☒ CONS Connaissances 4D

Observation 2D ☒ Dialogue 4D

Artisanat 1D ☒ TECH Gadgets 2D

Médecine 1D ☒ Sécurité 3D

Athlétisme 1D ☒ DEXT Armes légères 1D

Mêlée 1D ☒ Armes lourdes 1D

Voie

Actions vertueuses ☐ ☐ ☐

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Actions déshonorantes

ACTION 1

ACTION 2

ACTION 3

Santé ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Lésions



Effets

Intégrité

Vacillante ☐

Déclinante ☐

Équilibrée ☐

Renforcée ☐

Exaltée ☐

Effets

Bonus 0 en Soutien

Manœuvre alliée vous prenant pour cible +1 PS

Résilience +1

Seuil de blessure -1

Première Manœuvre en combat -1 PS

Protection

Veste tactique

TRAIT(S)

Arme(s)

■ Pistolet

ARME 1

PORTÉE
Courte

DÉGÂTS
4

MUNITIONS
4

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

ARME 2

AMÉLIORATION(S)

TRAIT(S)

Divers

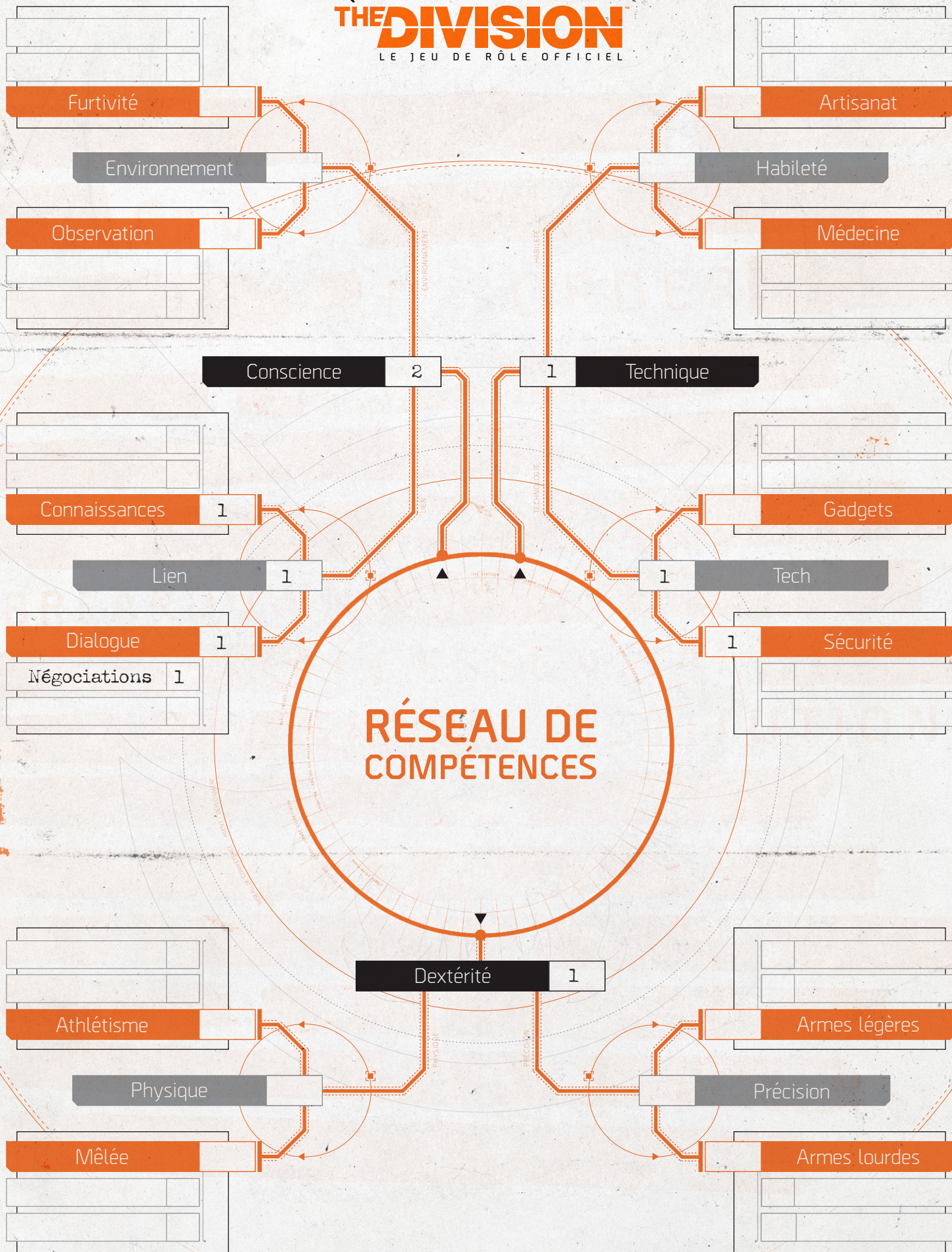
Gadget(s)

Medkit(s)

Grenade(s)

2 Medkits

1 Grenade étourdissante





CIBLE EN VUE !

(1 PS)

Désignez une cible visible sur le champ de bataille. Pour les deux prochaines manches, les dégâts directs infligés à cette dernière augmentent de 2.

NOTES