



DISCRET


Lorsque vous faites un test de bruit (sauf s'il est causé par une arme), réduisez la valeur de bruit de



COMPÉTENCE DE BRUIT




FURTIF

Le héros peut relancer

lorsqu'il effectue un test de bruit (sauf s'il est provoqué par une arme).

COMPÉTENCE DE BRUIT




AUF DEUTSCH

Une fois par test de bruit (sauf s'il est provoqué par une arme), un  peut être dépensé pour réduire d'un cran le niveau de vigilance de la salle ou du couloir le plus proche..

COMPÉTENCE DE BRUIT




COMMANDO

Une fois par test de bruit (non causé par une arme), un  peut être dépensé pour piochez 1 carte action.

COMPÉTENCE DE BRUIT




SILENCIEUX

Une fois par test de bruit (non causé par une arme) un  peut être dépensé pour ignorer tous les résultats du bruit.

COMPÉTENCE DE BRUIT




RECONNAISSANCE

Une fois par test de bruit (non causé par une arme), un  peut être dépensé pour ignorer l'effet supérieur de la carte de bruit.

COMPÉTENCE DE BRUIT



PASSE-PASSE

Une fois par test de bruit (non causé par une arme), un  peut être dépensé pour tirer 2 cartes de bruit. Choisissez en une pour appliquer ses effets, défaussez l'autre.

COMPÉTENCE DE BRUIT



AUF DEUTSCH



COMPÉTENCE DE BRUIT



FURTIF



COMPÉTENCE DE BRUIT



DISCRET



COMPÉTENCE DE BRUIT



RECONNAISSANCE



COMPÉTENCE DE BRUIT



SILENCIEUX



COMPÉTENCE DE BRUIT



COMMANDO



COMPÉTENCE DE BRUIT



PASSE PASSE



COMPÉTENCE DE BRUIT



CHEF DE GROUPE

Ce héros peut dépenser une carte de sa main pour modifier le test d'attaque d'un autre héros présent dans sa zone ou dans une zone adjacente.

COMPÉTENCE TACTIQUE



VENGEANCE

Une fois par round, le héros peut se déplacer d'une zone si cela lui permet d'entrer dans une zone contenant au moins une unité ennemie.

COMPÉTENCE TACTIQUE



FORT

L'unité gagne **1** sur ses tests d'attaque à mains nues et **1** sur ses tests de défense.

COMPÉTENCE TACTIQUE



GARDIEN

Le héros peut dépenser ses cartes modificateurs de défense sur les tests de défense des autres héros présents dans sa zone.

COMPÉTENCE TACTIQUE



GENIE

Lorsque le héros effectue l'action Piocher 2 cartes, il pioche 3 cartes et les ajoute à sa main. Il défausse ensuite 1 carte.

COMPÉTENCE TACTIQUE



ACHARNE

Lorsque le héros pioche une carte blessure, il peut aussi piocher une carte action.

COMPÉTENCE TACTIQUE



LEURRE

Le héros peut choisir d'être la cible d'une attaque à la place d'un autre héros de sa zone.
Le **leurre** doit être une cible valide pour l'attaquant.

COMPÉTENCE TACTIQUE



OPPORTUNISTE

Après l'attribution des jetons ordre du tour, le héros peut échanger son jeton ordre du tour avec celui d'un autre héros.

COMPÉTENCE TACTIQUE



RETRAITE

Lorsque le héros pioche une carte blessure, il peut immédiatement se déplacer d'une zone.

COMPÉTENCE TACTIQUE



FORT



COMPÉTENCE TACTIQUE



VENGEANCE



COMPÉTENCE TACTIQUE



CHEF DE GROUPE



COMPÉTENCE TACTIQUE



ACHARNE



COMPÉTENCE TACTIQUE



GENIE



COMPÉTENCE TACTIQUE



GARDIEN



COMPÉTENCE TACTIQUE



RETRAITE



COMPÉTENCE TACTIQUE



OPPORTUNISTE



COMPÉTENCE TACTIQUE



LEURRE



COMPÉTENCE TACTIQUE



LOUP SOLITAIRE

Lorsqu'aucun héros n'est présent dans la zone de l'unité, elle gagne et **résistant**.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



RESISTANT

L'unité peut relancer une fois chaque et lorsqu'elle effectue un test de défense.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



IMPLANTS MECH

Une fois par défense, un peut être dépensé pour ajouter au total. De plus, si le test de défense est manqué, piochez 2 cartes blessure et choisissez laquelle appliquer.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



EVITEMENT

Après l'attaque d'une unité ennemie, Vous pouvez vous déplacer d'une zone en vous éloignant de l'attaquant.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



INFANTRIE LOURDE

Une fois par défense, un peut être dépensé pour ajouter au total.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



PLONGEON OU HALTE AU FEU

Une fois par défense, un peut être dépensé pour ignorer tous les dégâts d'une attaque.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



PEAU D'ACIER

Une fois par défense, un peut être dépensé pour ajouter au total.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



RIPOSTE

Une fois par test de défense, le héros peut dépenser un pour effectuer une attaque contre une unité qui l'a attaqué.

COMPÉTENCE DE DEFENSE



**IMPLANTS
MECH**

Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



RESISTANT

Vril Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



**LOUP
SOLITAIRE**

Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



**PLONGEON OU
HALTE AU FEU**

Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



**INFANTRIE
LOURDE**

Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



EVITEMENT

Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



RIPOSTE

Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



PEAU D'ACIER



Official Trailer



COMPÉTENCE DE DEFENSE



INCREVABLE

Quand aucun autre héros n'est présent dans votre zone, votre attaque gagne **1** et le caractère **Létal**.
(Vous pouvez relancer un  ou  pour modifier le résultat)

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



CONCENTRE

Le héros peut relancer un **1** par action d'attaque.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE




AMBIDEXTRIE

Lorsque vous attaquez, vous pouvez comparer votre total à la défense combinée de deux unités ennemies de la même zone. Vous blessez les deux cibles si vous réussissez.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE




TIR D'APPUI

Ce héros ajoute  à tous les tests d'attaque des autres héros présents dans sa zone.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE




RAGE

Une fois par attaque de mêlée, un  peut être dépensé pour ajouter **2** au total.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE





CONTRÔLE DE MASSE

Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un  pour déplacer d'une zone toutes les unités ennemies présentes dans la zone du héros.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE




MORTEL

Une fois par attaque, un  peut être dépensé pour ajouter  au total.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE




FRENSIE

Une fois par attaque de mêlée, un  peut être dépensé pour effectuer une autre attaque de mêlée. Finissez de résoudre la première attaque avant de passer à la seconde.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



TIR RAPIDE

Une fois par tour, pendant une attaque de tir, un  peut être dépensé pour effectuer un autre tir. Finissez de résoudre la première attaque avant de passer à la seconde.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



AMBIDEXTRIE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



CONCENTRE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



INCREVABLE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



CONTROLE DE MASSE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



RAGE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



TIR D'APPUI



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



TIR RAPIDE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



FRENESIE



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



MORTEL



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



COUP CRITIQUE

Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



DOUBLE IMPACT

Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



DRAIN DE VIE

Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour retirer immédiatement une blessure permanente au héros.

COMPÉTENCE MEDICALE



SATURATION

Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme. Finissez de résoudre la première attaque avant de passer à la seconde.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



ONDE DE CHOC

Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour cibler toutes les unités de la zone visée. Utilisez la même valeur d'attaque totale pour chaque unité.

COMPÉTENCE D'ATTAQUE



TOLERANCE AU VRIL

Lorsque vous piochez une carte blessure en résolvant un , appliquez seulement l'effet du haut de la carte, puis défaussez-la.

COMPÉTENCE VRIL



BOOSTE AU VRIL

Une fois par action, vous pouvez dépenser un pour récupérer une de vos cartes action retirée de la partie. Placez-la dans votre défausse.

COMPÉTENCE VRIL



EXPERIENCE VRIL

Le héros peut ajouter à chaque test (sauf aux tests de bruit). Il peut dépenser pour se retirer 1 blessure permanente ou infliger 1 blessure à une unité ennemie présente dans sa zone.

COMPÉTENCE VRIL



IMPLANTS VRIL

Une fois par action, un peut être dépensé pour transformer un en

COMPÉTENCE VRIL



**COUP
CRITIQUE**



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



**DOUBLE
IMPACT**



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



DRAIN DE VIE



COMPÉTENCE MEDICALE



SATURATION



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



**ONDE DE
CHOC**



COMPÉTENCE D'ATTAQUE



**TOLERANCE
AU VRIL**



COMPÉTENCE VRIL



**BOOSTE
AU VRIL**



COMPÉTENCE VRIL



**EXPERIENCE
VRIL**



COMPÉTENCE VRIL



**IMPLANTS
VRIL**



COMPÉTENCE VRIL