

## CAPTAIN

### Tir précis:

Les attaques à distance ratées ne touchent pas les survivants

### Soutient moral:

Lancez un dé. Sur un résultat de 4 ou +, redonnez un point de Resolve à tous les survivants dans votre zone

### Vigueur retrouvée:

Chaque survivant dans votre zone peut défausser une carte Resolve

## ENGINEER

### Juggernaut:

Vous pouvez vous déplacer gratuitement d'une zone avant votre attaque de mêlée (se déplacement est compris dans cette attaque)

### Modification d'arme:

Toutes les attaques que vous réalisez ce tour ont +2 dés mais ont un seuil de réussite de +1

### Sortie improvisée:

Créez une porte dans n'importe quel mur de votre zone

## GENETICIST

### Connaissances anatomiques:

+1 dé pour toutes les actions de combat contre les GEPs

### Phéromones expérimentales:

Lancez un dé.  
1-3 : pas d'effet  
4-5 : sonnez un GEP dans votre zone  
6 : sonnez toutes les GEPs de votre zone (les Boss sont immunisé)

### Formule d'hyper agressivité:

Toutes les zones à une portée de 2 zones (depuis la votre), contenant 2 GEPs ou +, subi un nombre de dommages égal au nombre d'ennemis dans la zone. Distribuez les dommages comme vous voulez.

## MARINE

### Tacticien:

+1 action de combat si vous ne vous déplacez pas ce tour

### Sacrifice:

Prenez un dommage. Toutes vos actions de combat ont un seuil de réussite de -1 ce tour

### Sentinelle:

Choisissez une arme à distance et faite une attaque contre tous les ennemis compris dans la portée de cette arme (6 attaques maximum)

## MEDIC

### Bonnes habitudes de chevet:

Tous les Med kits utilisés par un survivant dans votre zone soigné à +1

### Medic!:

Soignez une blessure

### Chirurgien de terrain:

Chaque survivant dans votre zone lance 1 dé et soigne autant de dommages que son résultat

## PSYCHIC

### Prevision:

Au début de votre tour, vous pouvez regarder les 2 premières cartes du deck d'objet. Remettez les cartes dans l'ordre de votre choix

### Contrôle:

Choisissez un ennemi (jeton ou figurine) se trouvant à trois zone maximum de vous. Déplacez-le d'une zone dans n'importe quelle direction

### Paciflier:

Tous les ennemis font -1 dommage pour le reste du round

## SCOUT

### Furtif:

Seuls les ennemis se trouvant dans un rayon d'une zone vous voient

### Silencieux:

Réduisez tous les niveaux de bruit de vos attaques de 1 pour le reste du round

### Fantôme:

Vous devenez complètement invisible pour le reste du round. Vos actions et attaques ne génèrent aucun bruit. Vous ne pouvez pas être attaqué et vous ne faite pas d'essai de résoudre quand vous traversez une case occupée

## TECHNICIEN

### Overdrive manuelle:

Quand une carte Evenement est piochée, lancez un dé. Sur un résultat de 6 l'effet de l'événement est annulé

### Je suis la clef:

Lancez un dé. Sur un résultat de 4 ou +, vous pouvez verrouiller ou déverrouiller une porte de votre zone pour le reste du round

### Surcharge:

Choisissez une arme à distance. Lancez 3x plus de dés pour vos attaques de ce tour avec cette arme. A la fin de votre tour, cette arme est détruite

## TECHNICIEN

### Tu es quoi? :

Les Robotic Sentries vous ignorent durant leurs attaques s'il y a un autre survivant dans votre zone

### Signal brouillant:

Lancez un dé.  
1-3 : pas d'effet  
4-5 : sonnez une Sentry dans votre zone  
6 : sonnez toutes les Sentries de votre zone (les Boss sont immunisé)

### Des amis parmi les ennemis:

Tous les Robotic Sentries dans votre zone sont maintenant sous votre contrôle pour le reste du round. Réalisez leurs actions immédiatement