

Profils de la Faction des Résistants

par Newlight

Faction Résistants (Max 7 Figs) :

Meneur :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
6	3	4	6	0	4	5	2	1

Armes à 1 main : 1

Pistolets, Pistolet mitrailleurs : 1

Commandement : 1

Harangue (1PA) : 2

Commandement X : Les figurines alliées à 8 pas ou moins et en vue gagnent +X à leur initiative.

Harangue (1PA) X : Les figurines alliées à 8 pas ou moins et en vue gagnent +X à leur moral jusqu'à la fin du tour.

Survivant :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
5	3	4	6	0	3	4	3	1

Arme à 1 main : 1

Pistolets, Pistolets mitrailleurs : 1

Fusils à pompe : 1

Projectiles : 1

Débrouillardise : 2

Débrouillardise X : Cette capacité permet d'ajouter X à sa caractéristique initiative pour les tests de débrouillardise.

Athlète :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
5	3	4	7	0	3	4	3	1

Pieds-Poings : 1

Armes à 1 main : 1

Pistolets, Pistolets mitrailleurs : 1

Arcs, Arbalètes : 1

Athlétisme : 1

Natation : 1

Escalade : 3

Athlétisme X : La longueur des sauts est augmentée de X pas.

Natation X : Le déplacement de base en nageant est augmenté de X pas.

Escalade : La figurine peut escalader des parois verticales de X pas/action de déplacement. Elle ne peut toutefois courir.

Chasseur :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
4	3	4	6	0	2	4	2	1

Armes à 1 main : 1

Fusils : 2

Arcs, Arbalètes : 1

Discrétion 2

Discrétion X : Tant que cette figurine est au contact d'un élément de décor d'un demi pas de haut au moins, toute figurine adverse à 4 pas ou plus au début de son activation doit réussir un test d'initiative de difficulté X pour l'attaquer (que ce soit en mêlée ou au tir).

Médico :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
3	3	4	5	0	4	4	2	1

Pistolets, Pistolet mitrailleurs : 1

Nanochirurgie (3PA) : 6

Anesthésiants (1PA)

Nanochirurgie X (3PA) : Fait récupérer tous ses PV à la figurine cible en contact sur un jet de de Nanochirurgie réussi, même si la figurine cible est hors de combat.

Anesthésiant (1PA) : fait récupérer un PV à la figurine cible en contact.

Guérillero :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
5	3	4	6	0	3	4	3	1

Pieds-Poings : 1

Armes à 1 main : 1

Pistolets, Pistolets mitrailleurs : 2

Fusils à pompe : 2

Lance-grenades : 1

Projectiles : 1

Martialiste :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
5	3	4	7	0	4	4	3	1

Pieds-Poings : 2

Projections : 1

Neutralisations : 1

Armes à 1 main : 2

Armes à 2 mains : 1

Ambidextre

Nerd :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
3	2	4	5	0	5	3	2	1

Débrouillardise : 3

Informatique : 2

Hacking (2PA)

Informatique X : Cette capacité permet d'ajouter X au Mental pour les tests d'Informatique.

Hacking (2PA) : Cette figurine peut effectuer une action de hacking de système informatique.

Prêtre :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
3	3	4	6	0	5	3	2	1

Armes à 1 main : 1

Pistolets, Pistolets mitrailleurs : 1

Exhortation (2PA) : 1

Imposition des mains (2PA) : 1

Conjuration (2PA) : 2

Exhortation (2PA) X : Cette action ajoute X aux caractéristiques Combat, Défense et Esquive des figurines alliées à 8 pas ou moins de cette figurine, ceci jusqu'à la fin du tour.

Imposition des mains (2PA) X : Cette action fait récupérer X points de Vitalité perdus à une figurine alliée en contact.

Conjuration (2PA) X : Cette action fait subir X dégâts ignorant les protection non magiques à toute figurine ayant la règle Démoniaque à 8 pas ou moins et dans l'arc avant de cette figurine.

Ele'Mentane :

Initiative	Rapidité	Deplace	Vitalité	Protect	Mental	Moral	Esquive	S.R.
3	2	4	5	0	5	3	2	1

Pistolets, Pistolets mitrailleurs : 1

Champ de pulsions (2PA) : 1

Télékinésie (2PA) : 1

Paralysie (2PA) : 1

Champ de pulsions (2PA) X : Requiert de réussir un test de Mental amélioré de X. Toutes les figurines ennemies de taille inférieure à Grande et à moins de 8 pas sont éloignés jusqu'à 8 pas et mises à terre.

Télékinésie (2PA) X : Requiert de réussir un test de Mental amélioré de X. Une figurine de taille inférieure à Grande et à 16 pas ou moins peut être déplacée de 6 pas selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement et éventuellement mise à terre.

Paralysie (2PA) X : Requiert de réussir un test de Mental amélioré de X. Jusqu'à trois figurines cibles situées à 12 pas ou moins et de taille inférieure à Grande de se déplacer jusqu'à la fin du tour.