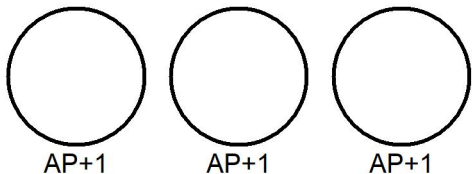




John Stark

AP : 4

Equipe :

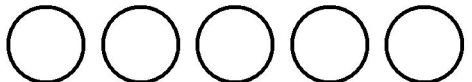


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 1

Militaire : 5

Ingenierie : 3

Agent d'élite :

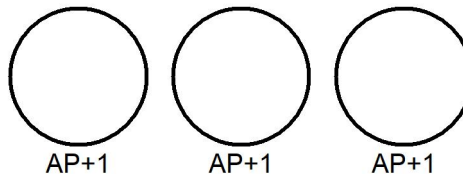
Peut tuer tous les soldats (au lieu d'un seul) d'un lieu pour une action.



George Tasker

AP : 4

Equipe :

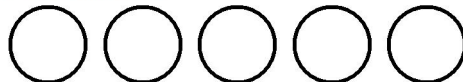


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 1

Militaire : 4

Ingenierie : 4

Pisteur :

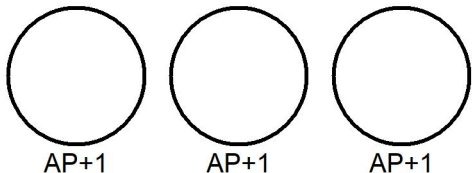
Permet d'emprunter les chemins de montagne pour une action (au lieu de trois).



Tom Llewellyn

AP : 4

Equipe :

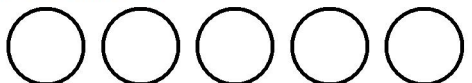


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 4

Militaire : 3

Ingenierie : 2

Enquêteur :

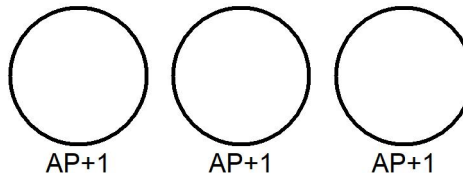
Peut garder deux cartes au lieu d'une lors d'une interrogation.



Howard Courtenay

AP : 4

Equipe :

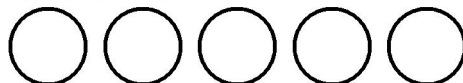


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 2

Militaire : 2

Ingenierie : 5

Expert :

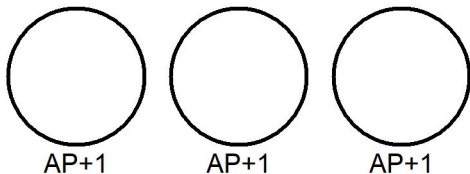
Peut effectuer une action de tuerie à distance (dans un lieu voisin) pour deux actions.



Charles Ambler

AP : 5

Equipe :

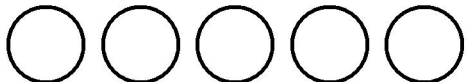


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 3

Militaire : 2

Ingenierie : 3

Polyvalent :

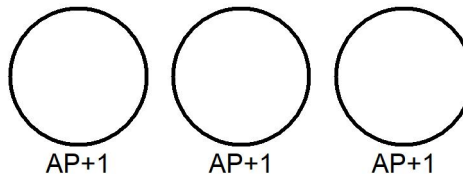
A droit à une action supplémentaire par tour (mais possède un point de caractéristique de moins).



Franco Grazzini

AP : 4

Equipe :

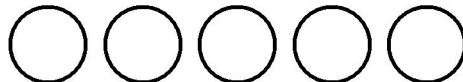


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 3

Militaire : 3

Ingenierie : 3

Héros :

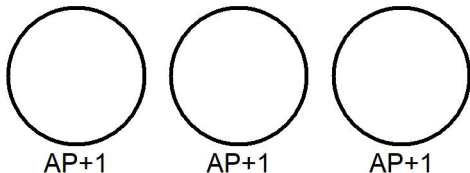
Les actions héroïques ne subissent pas de malus d'action. Commence avec un jeton "Action héroïque" supplémentaire.



Virginia Caygill

AP : 4

Equipe :

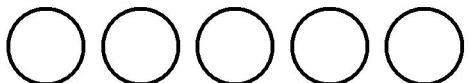


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 4

Militaire : 4

Ingenierie : 1

Discret :

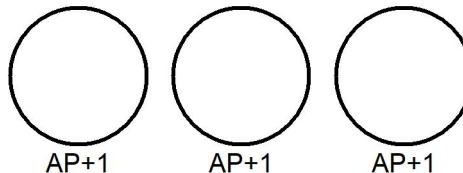
N'est pas impacté par la présence de soldats lors des actions de fouille.



Davy Hart

AP : 4

Equipe :

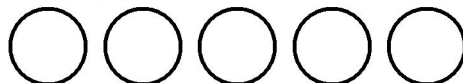


AP+1

AP+1

AP+1

Essence :



Communication : 5

Militaire : 1

Ingenierie : 3

Passe-partout :

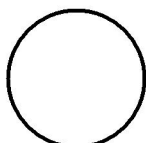
Ne perd pas d'action pour pénétrer dans une ville occupée par un seul soldat.



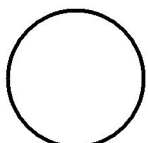
Jenny Adams

AP : 4

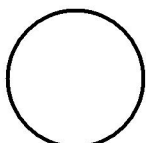
Equipe :



AP+1



AP+1



AP+1

Essence :



Communication : 3

Militaire : 2

Ingenierie : 4

Chercheur :

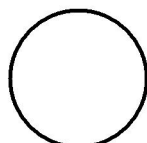
Permet de garder deux cartes au lieu d'une lors d'une action de fouille.



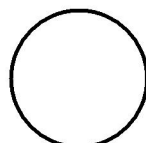
Sarah Maddocks

AP : 4

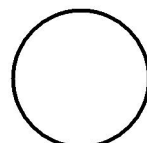
Equipe :



AP+1



AP+1



AP+1

Essence :



Communication : 5

Militaire : 3

Ingenierie : 1

Espion :

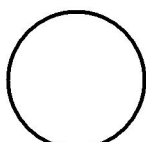
N'est pas impacté par la présence de soldats pour les actions d'enquête.



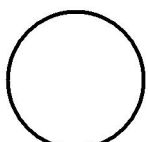
Amelia Randles

AP : 4

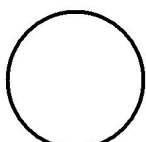
Equipe :



AP+1



AP+1



AP+1

Essence :



Communication : 3

Militaire : 2

Ingenierie : 4

Aura d'espoir :

Empêche l'arrivée de soldat ennemi dans le lieu où le joueur est présent + les lieux voisins.