

Soldat (1)		Médecin (2)		
Mouvement	10	Mouvement	10	
Combat	0	Combat	-1	
Réflexes	0	Réflexes	0	
Endurance	3	Endurance	3	
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Couteau	-	-	-	6-
Pistolet	10	+1	-	+1
Bouclier		Bouclier, poison (irritant, aveuglant) Epice 1 dose		Soins médicaux : A la place d'une action, le médecin peut soigner une figurine à son contact. Le médecin effectue un jet de dé neutre. Si le score est inférieur à l'Endurance de la cible, celle-ci retire un marqueur de blessures ou un marqueur poison de son profil. Une blessure fatale ne peut pas être soignée.
Spécialiste (2)		Eclaireur (2)		
Mouvement	10	Mouvement	10	
Combat	0	Combat	-1	
Réflexes	0	Réflexes	+1	
Endurance	3	Endurance	3	
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Couteau	-	-	-	6-
Pistolet	10	+1	-	+1
Bouclier		Bouclier		Rapide : Un Eclaireur n'ajoute pas de pion fatigue à son profil lorsqu'il effectue une action de mouvement. Agile : Un Eclaireur ne réduit pas son mouvement dans un terrain difficile

Duelliste (2)		<p>Expert en combat : Un Duelliste perce le bouclier de ses victimes si le dé neutre est égal à 1 ou 2 lors des corps à corps. Pas de bonus contre un semi bouclier.</p> <p>Fine lame : Un Duelliste ne peut jamais utiliser d'arme de tir.</p>	Gladiateur (2)		<p>Arme de gladiateur : Un Gladiateur qui utilise cette arme peut relancer son dé de Défense ou son dé d'Attaque une fois qu'il a vu le score de son adversaire.</p> <p>Couteau : les couteaux d'un gladiateur sont empoisonnés. Le joueur choisit avant le jet de combat quel poison est utilisé lors du corps à corps.</p> <p>Drogué : Un Gladiateur ne peut jamais être la cible d'un poison <i>Brise volonté</i> ou <i>Paralysant</i>, ni de la règle <i>La Voix</i> d'une Bene Gesserit.</p>
Mouvement	10		Mouvement	10	
Combat	+2		Combat	+2	
Réflexes	+2		Réflexes	0	
Endurance	3		Endurance	3	
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	
Couteau	-	-	-	6-	
Epée	-	+1	+1	10-	
Bouclier, Epice 1 dose			Semi-Bouclier, poison (Dangereux, paralyuant)		
Mentat (3)		<p>Computation : A la place d'une action, un Mentat peut lancer un dé. Si le score est compris entre 1 et 6, le joueur adverse doit lui révéler le nom de la mission correspondante qu'il a choisie. Si le score est supérieur à 6, rien ne se produit.</p> <p>Esprit logique : S'il dépense une dose d'Epice, un Mentat peut relancer le dé de Computation.</p> <p>Stratégie supérieure : Si une faction comprend un Mentat, une de ses figurines peut être déployée jusqu'à 10 centimètres de son bord de table.</p>	Soeur du Bene Gesserit (3)		<p>Désarmée : Les Bene Gesserit ne peuvent pas avoir d'armes.</p> <p>Hypnose : Tant qu'elle est au contact d'un marqueur d'objectif, celui-ci est invisible pour toutes les figurines et inutilisable.</p> <p>Immunité aux poisons : Une sorcière ne peut jamais subir les effets d'un poison.</p> <p>La Voix : A la place d'une action, une Soeur qui s'active peut utiliser la Voix sur une figurine ennemie à moins de 15 centimètres. Celle-ci sera la prochaine figurine à s'activer et devra obligatoirement réaliser une action de mouvement, dans la direction choisie par la Sorcière. A la place, la Sorcière peut obliger sa cible à perdre définitivement une arme, un équipement, une dose d'Epice ou son Bouclier.</p> <p>Plan des Soeurs : Une Bene Gesserit ne prend jamais pour cible une autre Soeur.</p>
Mouvement	10		Mouvement	10	
Combat	-2		Combat	+3	
Réflexes	-2		Réflexes	+3	
Endurance	4		Endurance	3	
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	
Couteau	-	-	-	6-	
Pistolet	10	+1	-	+1	
Bouclier, Epice 2 doses			Epice 2 doses.		

Assassin (3)		Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigué.	Maître d'armes (3)	Expert en combat : Un Maître d'armes perce le bouclier de ses victimes si le dé neutre est égal à 1 ou 2 lors des corps à corps. Pas de bonus contre un semi-bouclier.
Mouvement	10		Mouvement	10
Combat	+1		Combat	+3
Réflexes	+3		Réflexes	+3
Endurance	3	Couteau : les couteaux d'un assassin sont empoisonnés. Le joueur choisit avant le jet de combat quel poison est utilisé lors du corps à corps.	Endurance	3
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Couteau*	-	-	-	6-
Pistolet	10	+1	-	+1
Bouclier, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)			Bouclier, Epice 1 dose	
Maître assassin (4)		Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigué.	Maître d'Escrime (4)	Coup mortel : Un Maître d'Escrime ignore l'armure éventuelle de sa cible au combat.
Mouvement	10		Mouvement	10
Combat	+2		Combat	+4
Réflexes	+4		Réflexes	+4
Endurance	3	Chercheur tueur : Un Maître assassin peut libérer un Chercheur Tueur à la place d'une action. Voir les règles du chercheur Tueur.	Endurance	3
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Couteau*	-	-	-	6-
Pistolet	10	+1	-	+1
Bouclier, Epice 1 dose, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)		Couteau : les couteaux d'un assassin sont empoisonnés. Le joueur choisit avant le jet de combat quel poison est utilisé lors du corps à corps.	Bouclier, Epice 2 doses	
Maître d'Escrime (4)			Expert en combat : Un Maître d'Escrime perce le bouclier de ses victimes si le dé neutre est égal à 1 ou 2 lors des corps à corps. Contre un semi bouclier, le Maître d'Escrime perce le bouclier entre 1 et 5.	
Mouvement	10		Mouvement	10
Combat	+4		Combat	+4
Réflexes	+4		Réflexes	+4
Endurance	3		Endurance	3
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Couteau	-	-	-	6-
Epée de maître	-	+2	+2	11-
Bouclier, Epice 2 doses			Talent : Le Maître d'Escrime peut relancer son dé de combat une fois qu'il a pris connaissance du score de son adversaire.	