

<div><div>Soldat (1)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat0</div><div>Réflexes0</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table><div>Bouclier</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1		<div><div>Médecin (2)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat-1</div><div>Réflexes0</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau*</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table><div>Bouclier, poison (irritant, aveuglant) Epice 1 dose</div></div> <div><div>Couteau : les couteaux d'un médecin sont empoisonnés. Le joueur choisit avant le jet de combat quel poison est utilisé lors du corps à corps.</div><div>Immunité au poison : Un Médecin n'est jamais affecté par les effets d'un poison.</div><div>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.</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																												
Couteau	-	-	-	6-																												
Pistolet	10	+1	-	+1																												
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																												
Couteau*	-	-	-	6-																												
Pistolet	10	+1	-	+1																												
<div><div>Spécialiste (2)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat0</div><div>Réflexes0</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table><div>Bouclier</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<div>Spécialiste : un Spécialiste peut utiliser n'importe quel équipement de l'arsenal de sa maison.</div>	<div><div>Eclaireur (2)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat-1</div><div>Réflexes+1</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table><div>Bouclier</div></div> <div><div>Rapide : Un Eclaireur n'ajoute pas de pion fatigue à son profil lorsqu'il effectue une action de mouvement.</div><div>Agile : Un Eclaireur ne réduit pas son mouvement dans un terrain difficile</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																												
Couteau	-	-	-	6-																												
Pistolet	10	+1	-	+1																												
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																												
Couteau	-	-	-	6-																												
Pistolet	10	+1	-	+1																												

<div><div>Duelliste (2)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat+2</div><div>Réflexes+2</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Epée</td><td>-</td><td>+1</td><td>+1</td><td>10-</td></tr></table><div>Bouclier, Epice 1 dose</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Epée	-	+1	+1	10-	<div><div>Expert en combat</div><div>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.</div><div>Fine lame</div><div>Un Duelliste ne peut jamais utiliser d'arme de tir.</div></div>	<div><div>Gladiateur (2)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat+2</div><div>Réflexes0</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau*</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Arme de gladiateur*</td><td>-</td><td>+1</td><td>-2</td><td>12-</td></tr></table><div>Semi-Bouclier, poison (Dangereux, paralysant)</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Arme de gladiateur*	-	+1	-2	12-	<div><div>Arme de gladiateur</div><div>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.</div><div>Couteau</div><div>les couteaux d'un gladiateur sont empoisonnés. Le joueur choisit avant le jet de combat quel poison est utilisé lors du corps à corps.</div><div>Drogué</div><div>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.</div></div>
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Epée	-	+1	+1	10-																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau*	-	-	-	6-																													
Arme de gladiateur*	-	+1	-2	12-																													
<div><div>Mentat (3)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat-2</div><div>Réflexes-2</div><div>Endurance4</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table><div>Bouclier, Epice 2 doses</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<div><div>Computation</div><div>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.</div><div>Esprit logique</div><div>S'il dépense une dose d'Epice, un Mentat peut relancer le dé de Computation.</div><div>Stratégie supérieure</div><div>Si une faction comprend un Mentat, une de ses figurines peut être déployée jusqu'à 10 centimètres de son bord de table.</div></div>	<div><div>Soeur du Bene Gesserit (3)</div><div><div>Mouvement10</div><div>Combat+3</div><div>Réflexes+3</div><div>Endurance3</div></div><table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Mains nues</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>10-</td></tr></table><div>Epice 2 doses.</div></div>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Mains nues	-	-	-	10-	<div><div>Désarmée</div><div>Les Bene Gesserit ne peuvent pas avoir d'armes.</div><div>Hypnose</div><div>Tant qu'elle est au contact d'un marqueur d'objectif, celui-ci est invisible pour toutes les figurines et inutilisable.</div><div>Immunité aux poisons</div><div>Une sorcière ne peut jamais subir les effets d'un poison.</div><div>La Voix</div><div>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.</div><div>Plan des Soeurs</div><div>Une Bene Gesserit ne prend jamais pour cible une autre Soeur.</div></div>					
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Mains nues	-	-	-	10-																													

<div>Assassin (3)</div> <div><div>Mouvement10</div><div>Combat+1</div><div>Réflexes+3</div><div>Endurance3</div></div> <table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau*</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table> <div>Bouclier, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)</div>					Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<div>Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigüe.</div> <div>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.</div>					<div>Maître d'armes (3)</div> <div><div>Mouvement10</div><div>Combat+3</div><div>Réflexes+3</div><div>Endurance3</div></div> <table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Epée</td><td>-</td><td>+1</td><td>+1</td><td>10-</td></tr></table> <div>Bouclier, Epice 1 dose</div>					Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Epée	-	+1	+1	10-	<div>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.</div> <div>Fine lame : Un Maître d'armes ne peut jamais utiliser d'arme de tir.</div> <div>Talent : Le Maître d'armes peut relancer son dé de combat une fois qu'il a pris connaissance du score de son adversaire.</div>				
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																													
Couteau*	-	-	-	6-																																													
Pistolet	10	+1	-	+1																																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																													
Couteau	-	-	-	6-																																													
Epée	-	+1	+1	10-																																													
<div>Maître assassin (4)</div> <div><div>Mouvement10</div><div>Combat+2</div><div>Réflexes+4</div><div>Endurance3</div></div> <table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau*</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Pistolet</td><td>10</td><td>+1</td><td>-</td><td>+1</td></tr></table> <div>Bouclier, Epice 1 dose, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)</div>					Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<div>Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigüe.</div> <div>Chercheur tueur : Un Maître assassin peut libérer un Chercheur Tueur à la place d'une action. Voir les règles du chercheur Tueur.</div> <div>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.</div>					<div>Maître d'Escrime (4)</div> <div><div>Mouvement10</div><div>Combat+4</div><div>Réflexes+4</div><div>Endurance3</div></div> <table><tr><td>Arme</td><td>Portée</td><td>Combat</td><td>Initiative</td><td>Dégâts</td></tr><tr><td>Couteau</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6-</td></tr><tr><td>Epée de maître</td><td>-</td><td>+2</td><td>+2</td><td>11-</td></tr></table> <div>Bouclier, Epice 2 doses</div>					Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Epée de maître	-	+2	+2	11-	<div>Coup mortel : Un Maître d'Escrime ignore l'armure éventuelle de sa cible au combat.</div> <div>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.</div> <div>Fine lame : Un Maître d'Escrime ne peut jamais utiliser d'arme de tir.</div> <div>Talent : Le Maître d'Escrime peut relancer son dé de combat une fois qu'il a pris connaissance du score de son adversaire.</div>				
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																													
Couteau*	-	-	-	6-																																													
Pistolet	10	+1	-	+1																																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																													
Couteau	-	-	-	6-																																													
Epée de maître	-	+2	+2	11-																																													