

<p style="text-align: center;">Soldat (1)</p> <p>Mouvement 10 Combat 0 Réflexes 0 Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1		<p style="text-align: center;">Médecin (2)</p> <p>Mouvement 10 Combat -1 Réflexes 0 Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, poison (irritant, aveuglant) Epice 1 dose</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<p>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.</p> <p>Immunité au poison : Un Médecin n'est jamais affecté par les effets d'un poison.</p> <p>Soins médicaux : Lors de son activation, 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.</p>
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau*	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
<p style="text-align: center;">Spécialiste (2)</p> <p>Mouvement 10 Combat 0 Réflexes 0 Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<p>Spécialiste : un Spécialiste peut utiliser n'importe quel équipement de l'arsenal de sa maison.</p>	<p style="text-align: center;">Eclaireur (2)</p> <p>Mouvement 10 Combat -1 Réflexes +1 Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<p>Rapide : Un Eclaireur n'ajoute pas de pion fatigue à son profil lorsqu'il effectue une action de mouvement.</p> <p>Agile : Un Eclaireur ne réduit pas son mouvement dans un terrain difficile</p>
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													

<p style="text-align: center;">Duelliste (2)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +2</p> <p>Réflexes +2</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, Epice 1 dose</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Epée	-	+1	+1	10-	<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>	<p style="text-align: center;">Gladiateur (2)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +2</p> <p>Réflexes 0</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Semi-Bouclier, poison (Dangereux, paralysant)</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Arme de gladiateur *	-	+1	-2	12-	<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>
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Epée	-	+1	+1	10-																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau*	-	-	-	6-																													
Arme de gladiateur *	-	+1	-2	12-																													
<p style="text-align: center;">Mentat (3)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat -2</p> <p>Réflexes -2</p> <p>Endurance 4</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, Epice 2 doses</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<p>Computation : Lors de son activation, 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>	<p style="text-align: center;">Soeur du Bene Gesserit (3)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +3</p> <p>Réflexes +3</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mains nues</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>10-</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Epice 2 doses.</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Mains nues	-	-	-	10-	<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 : 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>					
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Mains nues	-	-	-	10-																													

<p style="text-align: center;">Assassin (3)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +1</p> <p>Réflexes +3</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<p>Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigue.</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Maître d'armes (3)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +3</p> <p>Réflexes +3</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, Epice 1 dose</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Epée	-	+1	+1	10-	<p>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.</p> <p>Fine lame : Un Maître d'armes ne peut jamais utiliser d'arme de tir.</p> <p>Talent : Le Maître d'armes peut relancer son dé de combat une fois qu'il a pris connaissance du score de son adversaire.</p>
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau*	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Epée	-	+1	+1	10-																													
<p style="text-align: center;">Maître assassin (4)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +2</p> <p>Réflexes +4</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, Epice 1 dose, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau*	-	-	-	6-	Pistolet	10	+1	-	+1	<p>Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigue.</p> <p>Chercheur tueur : Un Maître assassin peut libérer un Chercheur Tueur lors de son activation. Voir les règles du chercheur Tueur.</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Maître d'Escrime (4)</p> <p>Mouvement 10</p> <p>Combat +4</p> <p>Réflexes +4</p> <p>Endurance 3</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Bouclier, Epice 2 doses</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Couteau	-	-	-	6-	Epée de maître	-	+2	+2	11-	<p>Coup mortel : Un Maître d'Escrime ignore l'armure éventuelle de sa cible au combat.</p> <p>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.</p> <p>Fine lame : Un Maître d'Escrime ne peut jamais utiliser d'arme de tir.</p> <p>Talent : Le Maître d'Escrime peut relancer son dé de combat une fois qu'il a pris connaissance du score de son adversaire.</p>
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau*	-	-	-	6-																													
Pistolet	10	+1	-	+1																													
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																													
Couteau	-	-	-	6-																													
Epée de maître	-	+2	+2	11-																													