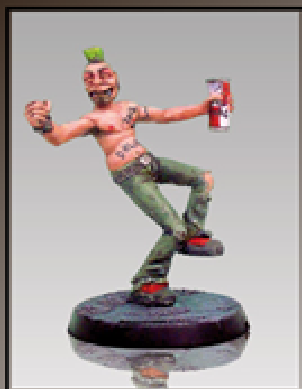


PUNK



Points de Vie



MVT

4

FOR

4

CON

7

DEX

3

EQT

0

Talent

Prends ça:

+ 2 en DEX pour lancer

Attitude

Il est trop agressif

Bad Girl



Points de Vie



MVT

3

FOR

2

CON

6

DEX

3

EQT

4

Compétence

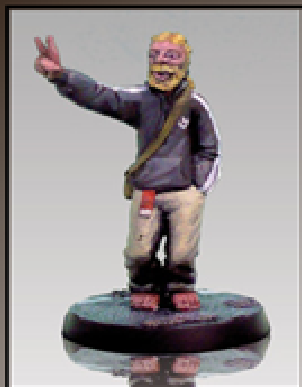
C'est combien:

Choisissez une figurine adverse: faites lui faire une action de mouvement ehors phase et activez la.

Attitude

Il est trop bogoss

RASTA



Points de Vie



MVT

3

FOR

3

CON

7

DEX

3

EQT

2

Compétence

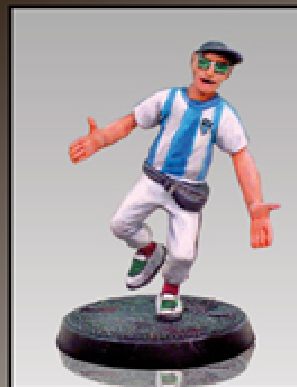
Fait tourner:

+ 2 DEX, - 2 CON jusqu'à la fin du tour

Attitude

Il est trop tranquille

WESH



Points de Vie



MVT

4

FOR

3

CON

7

DEX

3

EQT

1

Compétence

J'tembrouille:

Choisissez une figurine adverse en ligne de vue. Celle ci devra s'activer en premier lors de sa prochaine phase d'activation et devra effectuer une action de mouvement pour se rapprocher le plus rapidement possible du wesh (tracez une ligne droite imaginaire entre la cible et le wesh)

Attitude

Il est trop malin