



## ARMES PRINCIPALES

<b>Depleted Unobtanium</b> (Unobtanium Appauvri)	Jouer durant la Phase de Combat
Inflige +1 Dégât(s) lorsque le Lancer d'Attaque est supérieur ou égale à 9.	
<b>Dire Laser</b> (Monstrueux Laser)	Jouer durant la Phase de Combat
Inflige +1 Dégât(s) si le Heavy Hitter est directement adjacent à sa cible.	
<b>Fusion Disruptor</b> (Disrupteur à Fusion)	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une touche réussie contre un Heavy Hitter, l'adversaire perd 1 Énergie.	
<b>Vortex Cannon</b> (Canon Vortex)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette attaque inflige +3 Dégâts, éloignez la cible d'une case de votre Heavy Hitter, sur une case vide (l'attaquant choisi).	

## ARMES SECONDAIRES

<b>Disruption Laser</b> (Laser à Disruption)	Jouer durant la Phase de Combat
Si c'est un Heavy Hitter qui est ciblé, tous les Dégâts proviennent en priorité de la main du joueur.	
<b>Lone Wolf Missile</b> (Missile Lone Wolf)	Jouer durant la Phase de Combat
Ajoutez 1 à votre Lancer d'Attaque avec cette Arme.	
<b>Point Defence Chain Gun</b> (Canon Mitrailleur de Contact)	Jouer durant la Phase de Combat
Peut attaquer plusieurs unités à portée. Faites un lancer pour chaque unité ciblée.	
<b>Propellant Boost</b> (Boost de Combustible)	Jouer durant la Phase de Combat
Vous pouvez dépenser 1 Énergie pour augmenter la Portée de l'Arme jusqu'à 2 cases.	
<b>Wolfpack Missiles</b> (Missiles Wolfpack)	Jouer durant la Phase de Combat
Si l'attaque inflige 2+ Dégâts, vous pouvez déplacer votre Heavy Hitter sur une case vide adjacente, en conservant son orientation.	

## CARTES DE DÉPLOIEMENT

<b>Deploy Support Unit</b> (Déploiement Unité de Soutien)	Jouer durant votre tour pendant la Phase de Déploiement
Placer une Unité de Soutien sur une case vide, jusqu'à 2 cases de votre Heavy Hitter.	

## UNITÉS DE SOUTIEN

<b>CBT—The Sentinel</b> (La Sentinelle)	Durant la Phase de Mouvement
Vous pouvez dépenser 1 Énergie de votre Heavy Hitter pour déplacer de +1 cette Unité de Combat ce Tour.	
<b>RPR—Grease Monkey</b> (Le Mécano)	A la place d'une Attaque
Une réparation peut être tentée à la place d'une attaque si l'Unité est adjacente à votre Heavy Hitter. Lancez un dé. Sur un résultat de 3-5, choisissez n'importe quelle carte de votre Pile de Dégâts et placez la sous votre Défausse. Sur un 6, placez là dans votre main.	
<b>RCN—The Scanner</b> (Le Scanner)	Durant la Phase de Mouvement
Peut voler au dessus de n'importe quel Immeuble ou unité.	

## CARTES DE RÉACTIONS & DE MANŒUVRES

<b>Fake Shot</b> (Tir à Blanc)	Jouer après un lancer d'Attaque
Relancez les 2 Dés d'Attaque après un échec d'une attaque de votre Heavy Hitter.	
<b>Ballistic Defence</b> (Défense Balistique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Balistique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Balistique.	
<b>Energy Defence</b> (Défense Énergétique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Énergétique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Énergétique.	
<b>Missile Defence</b> (Défense Anti-Missiles)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par des Missiles
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Missile.	
<b>Flank Defence</b> (Défense Anti-Contournement)	Jouer lorsque vous êtes touché par une Attaque de Contournement
Votre HEAVY HITTER gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Contournement.	
<b>Jump Jets</b> (Jump Jets)	Jouer à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement
Déplacez votre Heavy Hitter sur une case vide adjacente, en maintenant son orientation actuelle.	
<b>Quick Rotation</b> (Rotation Rapide)	Jouer à n'importe quel moment.
Réorientez votre Heavy Hitter à votre convenance. Défaussez une Carte de Faction de votre main et piochez en une nouvelle.	

## ARMES ORBITALES

<b>Orbital Strike</b> (Frappe Orbitale)	Jouer durant la Phase de Combat
Choisissez n'importe quelle unité comme cible. Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. Aucune Carte de Réaction ne peut être jouée pour contrer cette attaque. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	
<b>Orbital Shock</b> (Choc Orbital)	Jouer durant la Phase de Combat
Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. L'attaquant choisi comment sont répartis les Dégâts jusqu'à 2 unités ennemies adjacentes. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	



## ARMES PRINCIPALES

<b>Hit 'N' Run</b> (Frappe & Cours)	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une touche réussie, n'importe quelle Unité de Soutien qui peut repérer la cible dans sa LdV peut se déplacer sur une case vide adjacente.	
<b>Indecent Exposure</b> (Outrage à la Pudeur)	Jouer durant la Phase de Combat
Inflige +1 Dégât si la cible n'a aucun couvert pour cette attaque.	
<b>Nail Gun</b> (Canon à Clous)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette attaque inflige 4+ Dégâts, la cible est immobilisée pour le prochain Tour. Elle ne pourra pas se déplacer, mais pourra se réorienter.	
<b>Peekaboo Missile</b> (Missile Coucou)	Jouer durant la Phase de Combat
Vous pouvez déplacer votre Heavy Hitter sur n'importe quelle case vide adjacente, déclencher cette arme, puis revenir sur la case d'origine. L'orientation ne change pas.	

## ARMES SECONDAIRES

<b>Claw Missile Salvo</b>	Jouer durant la Phase de Combat
Si l'attaque inflige 2+ Dégâts, choisissez une unité adverse adjacente qui subit 1 Dégât sans possibilité de Sauvegarde.	
<b>Hammer Throw</b> (Lancer de Marteau)	Jouer durant la Phase de Combat
+2 Dégâts si cette attaque cible l'arrière d'un Heavy Hitter.	
<b>Pile Driver</b> (Marteau Pillon)	Jouer durant la Phase de Combat
Lorsque l'attaque inflige 2 Dégâts, la cible subit immédiatement 1 Dégât supplémentaire.	
<b>Ring of Fire</b> (Anneau de Feu)	Jouer durant la Phase de Combat
Attaquez toute unité adverse à Portée 2 dans l'arc avant et arrière de votre Heavy Hitter. Faites un lancer pour chaque cible.	
<b>Wildcat Strike</b> (Grève Sauvage)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette Arme inflige 2+ Dégâts à un Heavy Hitter, cet adversaire défausse aléatoirement une Carte Sponsor.	

## CARTES DE DÉPLOIEMENT

<b>Deploy Support Unit</b> (Déploiement Unité de Soutien)	Jouer durant votre tour pendant la Phase de Déploiement
Placer une Unité de Soutien sur une case vide, jusqu'à 2 cases de votre Heavy Hitter.	

## UNITÉS DE SOUTIEN

<b>CBT—Honey Badger</b> (Le Blaireau)	Durant la Phase de Mouvement
Vous pouvez dépenser 1 Énergie de votre Heavy Hitter pour déplacer de +1 cette Unité de Combat ce Tour.	
<b>RPR—Saw Bones</b> (Le Chirurgien)	A la place d'une Attaque
Une réparation peut être tentée à la place d'une attaque si l'Unité est adjacente à votre Heavy Hitter. Lancez un dé. Sur un résultat de 3-5, choisissez n'importe quelle carte de votre Pile de Dégâts et placez la sous votre Défausse. Sur un 6, placez là dans votre main.	
<b>RCN—Evil Eye</b> (L'Œil du Mal)	Durant la Phase de Mouvement
Peut voler au dessus de n'importe quel Immeuble ou unité.	

## CARTES DE RÉACTIONS & DE MANŒUVRES

<b>Fake Shot</b> (Tir à Blanc)	Jouer après un lancer d'Attaque
Relancez les 2 Dés d'Attaque après un échec d'une attaque de votre Heavy Hitter.	
<b>Ballistic Defence</b> (Défense Balistique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Balistique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Balistique.	
<b>Energy Defence</b> (Défense Énergétique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Énergétique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Énergétique.	
<b>Missile Defence</b> (Défense Anti-Missiles)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par des Missiles
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Missile.	
<b>Flank Defence</b> (Défense Anti-Contournement)	Jouer lorsque vous êtes touché par une Attaque de Contournement
Votre HEAVY HITTER gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Contournement.	
<b>Jump Jets</b> (Jump Jets)	Jouer à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement
Déplacez votre Heavy Hitter sur une case vide adjacente, en maintenant son orientation actuelle.	
<b>Quick Rotation</b> (Rotation Rapide)	Jouer à n'importe quel moment.
Réorientez votre Heavy Hitter à votre convenance. Défaussez une Carte de Faction de votre main et piochez en une nouvelle.	

## ARMES ORBITALES

<b>Orbital Strike</b> (Frappe Orbitale)	Jouer durant la Phase de Combat
Choisissez n'importe quelle unité comme cible. Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. Aucune Carte de Réaction ne peut être jouée pour contrer cette attaque. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	
<b>Orbital Shock</b> (Choc Orbital)	Jouer durant la Phase de Combat
Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. L'attaquant choisi comment sont répartis les Dégâts jusqu'à 2 unités ennemies adjacentes. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	

## ARMES PRINCIPALES



<b>Chain Gun</b> (Canon Mitrailleur)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette attaque inflige +3 Dégâts, vous pouvez placer cette carte sous votre Jeu de Faction.	
<b>Electric Punch</b> (Coup de Poing Électrique)	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une touche réussie contre un Heavy Hitter, l'adversaire doit placer une carte de sa main choisie au hasard sur le dessus de son Jeu de Faction avant de résoudre le moindre Dégâts.	
<b>Surgical Strike</b> (Frappe Chirurgicale)	Jouer durant la Phase de Combat
Cause +1 Dégât pour chacune de vos Unité de Soutien qui peut repérer la cible dans sa LdV.	
<b>Thunderstrike Missiles</b>	Jouer durant la Phase de Combat
Inflige +1 Dégât(s) si la cible est à 5-6 de portée.	

## ARMES SECONDAIRES

<b>Lightning Strike</b> (Coup de Foudre)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette attaque inflige +2 Dégâts à un Heavy Hitter, la cible récupère 1 Énergie de moins lors de la Phase de Réinitialisation de ce tour.	
<b>Paint Gun</b> (Canon à Peinture)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette attaque inflige +2 Dégâts à un Heavy Hitter, Taguez le côté d'un Immeuble adjacent à la cible. Ne tirez pas de Carte Sponsor pour ce tag.	
<b>Pill Popper</b> (Distributeur de Pilules)	Jouer durant la Phase de Combat
En cas de loupé, choisissez une unité adverse adjacente à la cible initiale pour subir 1 Dégât (faites un lancer de Sauvegarde comme d'habitude).	
<b>Point Defence Missiles</b>	Jouer durant la Phase de Combat
Allouez 3 attaques de Missile sur 1-3 unités adverses à Portée. Faites un lancer d'attaque pour chaque cible de 1 Dégât par attaque.	
<b>Super Sancho</b> (Super Sancho)	Jouer durant la Phase de Combat
Lorsque cette attaque inflige +2 Dégâts, volez une Carte Sponsor au hasard à votre adversaire.	

## CARTES DE DÉPLOIEMENT

<b>Deploy Support Unit</b> (Déploiement Unité de Soutien)	Jouer durant votre tour pendant la Phase de Déploiement
Placer une Unité de Soutien sur une case vide, jusqu'à 2 cases de votre Heavy Hitter.	

## UNITÉS DE SOUTIEN

<b>CBT—Hell on Wheels</b> (L'Enfer sur Roues)	Durant la Phase de Mouvement
Vous pouvez dépenser 1 Énergie de votre Heavy Hitter pour déplacer de +1 cette Unité de Combat ce Tour.	
<b>RPR—O! Faithful</b> (Le Vieux Fidèle)	A la place d'une Attaque
Une réparation peut être tentée à la place d'une attaque si l'Unité est adjacente à votre Heavy Hitter. Lancez un dé. Sur un résultat de 3-5, choisissez n'importe quelle carte de votre Pile de Dégâts et placez la sous votre Défausse. Sur un 6, placez là dans votre main.	
<b>RCN—Scoot N Shoot</b> (Je Tire et J'Me Tire)	Durant la Phase de Mouvement
Peut voler au dessus de n'importe quel Immeuble ou unité.	

## CARTES DE RÉACTIONS & DE MANŒUVRES

<b>Fake Shot</b> (Tir à Blanc)	Jouer après un lancer d'Attaque
Relancez les 2 Dés d'Attaque après un échec d'une attaque de votre Heavy Hitter.	
<b>Ballistic Defence</b> (Défense Balistique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Balistique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Balistique.	
<b>Energy Defence</b> (Défense Énergétique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Énergétique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Énergétique.	
<b>Missile Defence</b> (Défense Anti-Missiles)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par des Missiles
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Missile.	
<b>Flank Defence</b> (Défense Anti-Contournement)	Jouer lorsque vous êtes touché par une Attaque de Contournement
Votre HEAVY HITTER gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Contournement.	
<b>Jump Jets</b> (Jump Jets)	Jouer à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement
Déplacez votre Heavy Hitter sur une case vide adjacente, en maintenant son orientation actuelle.	
<b>Quick Rotation</b> (Rotation Rapide)	Jouer à n'importe quel moment.
Réorientez votre Heavy Hitter à votre convenance. Défaussez une Carte de Faction de votre main et piochez en une nouvelle.	

## ARMES ORBITALES

<b>Orbital Strike</b> (Frappe Orbitale)	Jouer durant la Phase de Combat
Choisissez n'importe quelle unité comme cible. Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. Aucune Carte de Réaction ne peut être jouée pour contrer cette attaque. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	
<b>Orbital Shock</b> (Choc Orbital)	Jouer durant la Phase de Combat
Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. L'attaquant choisi comment sont répartis les Dégâts jusqu'à 2 unités ennemies adjacentes. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	



## ARMES PRINCIPALES

<b>Coiled Strike</b> (Frappe à Ressort)	Jouer durant la Phase de Combat
Si l'attaque inflige 3+ Dégâts, vous pouvez immédiatement jouer une Frappe à Ressort de votre main sans consommer d'Énergie supplémentaire.	
<b>The Rattler</b> (Le Crotale)	Jouer durant la Phase de Combat
Attaque toutes les unités Adversaires le long d'une ligne droite depuis votre Heavy Hitter en retirant 2 Dégâts pour chaque cible suivante. Faites un Lancer pour attaquer chaque cible.	
<b>Double Fanger</b> (Double Morsure)	Jouer durant la Phase de Combat
Inflige des Dégâts Critique sur les doubles 4, 5 et 6.	
<b>Shed Your Skin</b> (Protège ta Peau)	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une touche réussie, vous pouvez défausser 1 carte Sponsor pour en tirer 1 nouvelle.	

## ARMES SECONDAIRES

<b>Blood Sucker</b> (Suceur de Sang)	Jouer durant la Phase de Combat
Si l'attaque inflige 2+ Dégâts, prenez la carte du dessus de la Pile des Dégâts et placez la face visible sur votre Défausse.	
<b>Forked Tongue</b> (Langue Fourchue)	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une Attaque réussie, touchez automatiquement une unité ennemie adjacente à la cible principale sur une Attaque Énergétique de Dégât 1.	
<b>Tail Whip</b> (Fouet à Queue)	Jouer durant la Phase de Combat
Si cette attaque rate, touchez automatiquement une unité ennemie adjacente à votre Heavy Hitter avec une Attaque Énergétique de Dégât 1.	
<b>Venom Spray</b> (Jet de Venin)	Jouer durant la Phase de Combat
Peut attaquer plusieurs unités à portée. Faites un Lancer pour chaque unité ciblée.	
<b>Viper Missile</b> (Missile Vipère)	Jouer durant la Phase de Combat
Peut dépenser 1 Énergie supplémentaire pour toucher sans lancer de dé d'attaque. Ne peut pas être utilisé après avoir tenté un lancer d'attaque.	

## CARTES DE DÉPLOIEMENT

<b>Deploy Support Unit</b> (Déploiement Unité de Soutien)	Jouer durant votre tour pendant la Phase de Déploiement
Placer une Unité de Soutien sur une case vide, jusqu'à 2 cases de votre Heavy Hitter.	

## UNITÉS DE SOUTIEN

<b>CBT—Deathrattler</b> (Hochet Mortel)	Durant la Phase de Mouvement
Vous pouvez dépenser 1 Énergie de votre Heavy Hitter pour déplacer de +1 cette Unité de Combat ce Tour.	
<b>RPR—Snakeoil</b> (Le Fumiste)	A la place d'une Attaque
Une réparation peut être tentée à la place d'une attaque si l'Unité est adjacente à votre Heavy Hitter. Lancez un dé. Sur un résultat de 3-5, choisissez n'importe quelle carte de votre Pile de Dégâts et placez la sous votre Défausse. Sur un 6, placez là dans votre main.	
<b>RCN—Poisontongue</b> (Langue de Vipère)	Durant la Phase de Mouvement
Peut voler au dessus de n'importe quel Immeuble ou unité.	

## CARTES DE RÉACTIONS & DE MANŒUVRES

<b>Fake Shot</b> (Tir à Blanc)	Jouer après un lancer d'Attaque
Relancez les 2 Dés d'Attaque après un échec d'une attaque de votre Heavy Hitter.	
<b>Ballistic Defence</b> (Défense Balistique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Balistique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Balistique.	
<b>Energy Defence</b> (Défense Énergétique)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par une Arme Énergétique
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque Énergétique.	
<b>Missile Defence</b> (Défense Anti-Missiles)	Jouer lorsque votre HEAVY HITTER est touché par des Missiles
Votre Heavy Hitter gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Missile.	
<b>Flank Defence</b> (Défense Anti-Contournement)	Jouer lorsque vous êtes touché par une Attaque de Contournement
Votre HEAVY HITTER gagne +2 sur son lancer de Sauvegarde contre une Attaque de Contournement.	
<b>Jump Jets</b> (Jump Jets)	Jouer à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement
Déplacez votre Heavy Hitter sur une case vide adjacente, en maintenant son orientation actuelle.	
<b>Quick Rotation</b> (Rotation Rapide)	Jouer à n'importe quel moment.
Réorientez votre Heavy Hitter à votre convenance. Défaussez une Carte de Faction de votre main et piochez en une nouvelle.	

## ARMES ORBITALES

<b>Orbital Strike</b> (Frappe Orbitale)	Jouer durant la Phase de Combat
Choisissez n'importe quelle unité comme cible. Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. Aucune Carte de Réaction ne peut être jouée pour contrer cette attaque. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	
<b>Orbital Shock</b> (Choc Orbital)	Jouer durant la Phase de Combat
Touche automatiquement sans lancer de dés d'attaque. L'attaquant choisi comment sont répartis les Dégâts jusqu'à 2 unités ennemies adjacentes. Placez la carte dans la Pile des Dégâts après utilisation.	



<p><b>Ana Rishna</b> « Ana »</p>	<p>Vous pouvez déplacer 1 de vos unités dans une case vide adjacente lors de votre tour durant la Phase de Tag.</p>
<p>Ana possède charme et beauté à foison. Son charisme et son talent en tant que chanteuse/actrice l'ont déjà rendue célèbre à travers le monde, mais pas encore dans celui des GKR, ce qui serait le summum de la gloire et du succès ! Apparemment faite sur mesure pour embrasser le mode de vie des célébrités que sont les pilotes de GKR, Ana attire les sponsors avec facilité, et rameute des millions de fans adoreurs de ce sport. Son aura de star semble même parvenir à infléchir la volonté d'une organisation sportive telle que GKR - La laissant s'en tirer impunément pour des choses que les autres pilotes ne pourraient pas se permettre. Mais la rumeur voudrait que tout ne soit pas aussi rose qu'il y paraît...</p>	
<p><b>Diego Silva</b> « Diego »</p>	<p>Toutes vos Unités de Soutien ont +1 en Déplacement et +1 en portée.</p>
<p>Né et élevé sur les terrasses extérieures de NovoPaulo, Diego n'avait a priori aucun autre avenir en vue que le travail en famille dans la Ferme Compro™ locale. Mais Diego parvint à se frayer un chemin vers le succès en remportant le premier prix de la Ligue Heavy Hitters VR, le premier pas pour devenir un véritable pilote de GKR ! Et puis après tout, le pilotage en VR ne doit pas être tellement différent de la réalité, si ? C'est le moment d'en avoir le cœur net.</p>	
<p><b>Isaac Jones</b> « Ike »</p>	<p>Dépensez 1 Énergie de moins lorsque vous déplacez votre Heavy Hitter au cours de la Phase de Mouvement.</p>
<p>Ike est un génie technologique, capable d'exploiter à fond n'importe quel composant bien au-delà de ses limites et d'une façon qui défie la simple logique. Débordant d'énergie, Ike est un inventeur et un entrepreneur anticonformiste qui n'hésite pas à courir sa chance même quand la côte joue contre lui. Ayant en tête de faire financer ses projets les plus délirants par le GKR, il semblerait bien que le dernier réacteur de son invention commence à rapporter sur le champ de bataille, et qui sait, demain, pour la société toute entière... En même temps, les réacteurs "maison" ont quand même tendance à devenir instable. Ike est-il en train de jouer avec le feu ou sur le point de faire une véritable percée technologique ?</p>	
<p><b>Isabella Torres</b> « Izzi »</p>	<p>Une fois par Sauvegarde, vous pouvez relancer tous les 1.</p>
<p>Riche, privilégiée, génétiquement certifiée comme une fille au sang-bleu de la Corpo des Premières Famille TM, Izzy est né avec une cuillère d'argent dans la bouche et elle déteste ça. Dans un monde où la richesse est synonyme de confort, de paix et de sécurité, Izzy rejette tout cela en bloc et elle a donc naturellement suivi la voie d'un pilote de GKR. Le goût du risque et la sensation de courir le long du précipice donnent du sens à sa vie. Cela dit, si elle pouvait quand même laisser tomber les combats nocturnes et illégaux de MMA... Nan... aucune chance...</p>	
<p><b>Jae Pak</b> « Jae »</p>	<p>Gagnez 1 Carte Sponsor supplémentaire lorsque vous Taguez au moins 1 Immeuble plus d'une fois lors d'une même Phase de Tag.</p>
<p>Jae Pak n'est pas spécialement le meilleur pilote, mais il sait comment remporter la victoire. La vie lui a appris que les meilleurs n'étaient pas forcément les vainqueurs et que pour l'emporter, il fallait d'abord accumuler les avantages jusqu'à ce que le gars d'en face ne puisse tout simplement plus être en situation de gagner. Avec le temps, Jae a appris à accumuler les sponsors comme autant de médailles. Il a travaillé dur pour peaufiner au poil sa communication dans les médias... tout en en faisant même peut-être un peu trop dans le genre cinglé pour en arriver jusque-là. Ouvrir sa bouche est à la portée de tout le monde, tout est dans l'usage qu'on en fait.</p>	
<p><b>Kemi Masari</b> « Kemi »</p>	<p>Avant de déclarer les Armes, vous pouvez Défausser 1 carte de Faction pour en tirer 1 nouvelle.</p>
<p>Kemi a rejoint le Corps d'Unification à l'âge de 17 ans avant de devenir chef de section dans l'infanterie mécanisée à l'âge de 21 ans. A 26 ans, elle était la plus jeune chef de compagnie à avoir jamais commandé des opérations combinées Mech/infanterie en situation de maintien de la paix. Elle perdit ses jambes en 2107 au cours d'une opération mandatée par l'UEA en Amérique du Nord, et bien que son Mecha fût détruit, son esprit ne fut pas brisé. Elle poursuivit une carrière exemplaire et prit sa retraite en 2112. Kemi tenta bien de se lancer dans une voie plus pacifique mais le GKR semblait avoir été taillé sur mesure compte tenu de ses aptitudes. Soldat un jour, soldat toujours...</p>	
<p><b>Marlo Tumeki</b> « Marlo »</p>	<p>Avant de subir des Dégâts, tirez 2 Cartes de Faction et reposez en 2 au choix dans votre Jeu de Faction.</p>
<p>Mario est un brillant concepteur de systèmes d'armement. Tout d'abord élève du très sélectif Institut de Technologie de City Prime, il a ensuite occupé un prestigieux poste d'Ingénieur au sein de Wartime Incorporated. Il avait tout, argent, sécurité, respect, jusqu'au jour où il a décidé de tout planter pour devenir pilote de GKR. Même ses meilleurs amis ne comprenaient pas pourquoi il avait fait ce choix. Il était certain que devenir un pilote célèbre du sport le plus populaire de la planète doit avoir ses bons côtés mais cela ne semblait pas correspondre à la personnalité de Marlo. Mais ça, c'est ce que disent les gens qui ne connaissent pas les enjeux qui se cachent derrière cette décision surprenante.</p>	
<p><b>Danika Huxley</b> « Nix »</p>	<p>Tous vos Déploiements requièrent 1 Énergie de moins.</p>
<p>Nix commença à tripatouiller des lignes de codes alors qu'elle n'avait que 13 ans. A l'âge où la plupart passait leur temps à se préoccuper des dernières fringues à la mode, du look à la mode et du comportement à la mode, tout cela lui semblait superficiel et faux alors que le code, lui, est tellement pur... et tellement vrai. Cela ne prit pas longtemps à Nix avant de se retrouver sur le Dark Web, un endroit qui plaçait la liberté de penser au-dessus de toutes les autres valeurs, et où des groupes clandestins se rassemblaient dans le but de libérer les esprits du carcan corporatiste. Il doit y avoir une faille dans le système, et donc un moyen de le détruire.</p>	

# EKR HEAVY HITTERS!

## MERCENAIRES (KSE)



<b>Morty</b>	Jouer durant la Phase de Combat
Ne nécessite pas de LdV. Sur une touche réussie, vous pouvez le déplacer dans une case vide adjacente.	
<b>Snipey</b>	Jouer durant la Phase de Combat
Inflige tous les Dégâts sur une touche réussi, sans possibilité de Sauvegarde.	
<b>Splodey</b>	Jouer durant la Phase de Combat
N'effectue pas de lancer pour attaquer, à la place, peut choisir de s'auto-détruire. Toutes les unités adverses adjacentes subissent 3 Dégâts sans possibilité de Sauvegarde. Si détruite par une autre unité, toute unité adjacente (amie ou ennemie) subissent 1 Dégât sans possibilité de Sauvegarde. Une fois détruite, retirez Splodey du plateau.	
<b>Zappy</b>	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une touche réussie contre un Heavy Hitter, la cible perd 2 Énergies. Sur une touche réussi contre une Unité de Soutien, cette unité est désactivée et ne peut ni tirer ni réparer durant cette Phase de Combat.	

## BIG LITTLE BUDDY (ADD-ON)



<b>Big Little Buddy</b> (Petit Grand Poto)	Se déplace après les Heavy Hitters et avant les Unités de Soutien
Choisissez seulement 1 des Armes de BLB lors de la Déclaration des Armes. Si BLB est détruit durant la Phase de COmbat, l'attaquant peut voler au hasard 1 carte Sponsor au joueur qui contrôle BLB. VALEUR DE CIBLAGE BLB = 5+.	
<b>Activate BLB</b> (Activer BLB)	Jouer durant votre tour pendant la Phase de Déploiement
Si il n'a pas déjà été activé par un autre joueur, prenez le contrôle de Big Little Buddy pour A Tour ! Si un adversaire détruit BLB alors que vous le contrôlez, il vous vole 1 Carte Sponsor au hasard dans votre main.	
<b>Bullet Buddy</b> (Mon Pote c'est d'la Balle)	Jouer durant la Phase de Combat
Peut attaquer chaque unité adverse à Portée. Faites un lancer d'Attaque pour chaque unité ciblée.	
<b>Mine Mate</b> (Ma Copine la Mine)	Jouer durant la Phase de Combat
Choisissez une case et lancez 2 dés. Sur un 6+, toutes les unités (amies ou ennemis) sur cette case et les cases adjacentes subissent 2 Dégâts Ballistique. Effectuer des Sauvegarde d'Armure normalement.	
<b>Laser Amigo</b> (Mon Amigo El Lasero)	Jouer durant la Phase de Combat
Sur une touche réussie, toutes les unités ennemis adjacentes à la cible subissent 1 Dégât sans possibilité de Sauvegarde d'Armure.	

## URBAN WASTELAND (ADD-ON)

<b>Sentry Turret</b> (Tourelle)	



## CARTES SPONSORS

<b>Back in the Fight!</b> (Retour en Jeu)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Retirez tous les Dégâts d'une Unité de Soutien.	
<b>Bad Taco</b> (Bad Taco)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Choisissez un adversaire. Son pilote souffre d'intoxication alimentaire d'origine suspecte. Toutes ses attaques sur un Heavy Hitter voient leur Valeur de Ciblage augmentées de +2 pour cette Phase de Combat.	
<b>Bait 'N' Switch</b> (Publicité Mensongère)	Jouer à votre tour durant la Phase de Combat
Avant ou après un lancer d'attaque d'une Unité de Soutien, vous pouvez la déplacer sur une case vide adjacente.	
<b>Counter Hack!</b> (Hack Contré !)	Jouer après n'importe quel Hack
Les effets de n'importe quel hack sont retourné vers le hacker. Prenez le Glory Hound si vous n'êtes pas déjà en sa possession. Un Hack Contré ! peut être contré par un autre Hack Contré !	
<b>Damage Spike</b> (Pic de Dégât)	Jouer avec une attaque réussie
Ajoutez 1 à la valeur de Dégâts de cette attaque d'Arme Principale ou Secondaire sur toutes les cibles.	
<b>Destroy Sponsor Relationship</b> (Rupture de Contrat)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Lancez 1 dé. Sur un 1-3, choisissez un adversaire qui perd 1 carte Sponsor. Sur un 4-5 : il en perd 2. Sur un 6 : il en perd 3. Adversaire choisi quelles cartes il défausse.	
<b>Double Shot</b> (Coup Double)	Jouer tout de suite après que toutes les armes aient été déclarées.
Lorsque vous choisissez vos Armes, vous pouvez utiliser 2 cartes de la même Arme Secondaire.	
<b>Fickle Consumer Base</b> (Client Volage)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Volez une carte Sponsor au hasard dans la main d'un adversaire.	
<b>Free Deploy</b> (Déploiement Gratuit)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Déployez une Unité de Soutien disponible sur le champs de bataille sans utiliser de carte de déploiement ni dépenser d'Énergie.	
<b>Fusion Fizz</b> (Fusion Pétiliante)	Jouer avant la déclaration des armes.
Gagnez 2 Énergies.	
<b>Get in the Shot</b> (En Position)	Jouer avant d'effectuer un lancer d'attaque.
Déplacez 1 de vos unités sur une case vide adjacente et choisissez son orientation.	
<b>Get Your Fix</b> (Serrage de Boulon)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Mélangez votre Pile de Dégâts et placez aléatoirement 1 carte sur le dessus de votre Défausse.	
<b>Hacked Damage Control</b> (Contrôle des Dégâts Piratés)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Choisissez un adversaire. Il ne peut remplir sa main au cours de la prochaine Phase de Réinitialisation. Placez cette carte sur le Jeu de Faction du joueur pour mémoire.	
<b>Hacked Power Plant</b> (Centrale Énergétique Piratée)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Lancez 1 dé. Sur un 1-3, choisissez un Heavy Hitter adverse qui perd cette quantité d'Énergie. Sur un 4-6 : aucun effet.	
<b>Hacked Support Units</b> (Unités de Soutien Piratées)	Jouer tout de suite après que toutes les armes aient été déclarées.
Choisissez un adversaire. Aucune de ses Unités de Soutien ne peut attaquer ce Tour-ci. Toutefois, son Unité de Réparation peut toujours tenter de réparer son Heavy Hitter.	



<b>Hacked Weapons Systems</b> (Systèmes d'Armes Piratés)	Jouer tout de suite après que toutes les armes aient été déclarées.
Choisissez un adversaire. Il ne peut résoudre qu'1 carte d'arme Principale ou Secondaire ce Tour-ci. Toutes les armes déclarées consomment tout de même leur coût en Énergie et retournent dans la main du joueur.	
<b>Hacked! Forced Reboot</b> (Piraté ! Redémarrage Forcé)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Regardez la main d'un adversaire. Défausser 1-3 cartes de sa main et faites lui en tirer autant.	
<b>Hacked! System Overload</b> (Piraté ! Surcharge du système)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Lancez 1 dé. Sur un 1-3, choisissez un Heavy Hitter adverse qui subit cette quantité de Dégâts. Sur un 4-6 : aucun effet.	
<b>Hacked! Weapon Overload</b> (Piraté ! Surcharge de l'Armement)	Jouer tout de suite après que toutes les armes aient été déclarées.
Jouez sur n'importe quelle carte d'Arme Principale ou Secondaire. Cette carte est immédiatement envoyée dans la Pile de Dégâts. Elle ne tire pas, mais consomment tout de même son Énergie.	
<b>Juice Boost</b> (A Fond !)	Jouer à votre tour durant la Phase de Mouvement
Dépensez 1 Energie de moins lorsque vous déplacez votre Heavy Hitter.	
<b>Juice Spill</b> (Grosse Fuite)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement
Choisissez un adversaire. Il ne peut pas utiliser d'Unité de Soutien comme observateur pour un tir indirect ce Tour-ci.	
<b>Pushy Elephant</b> (Éléphant Arrogant)	Jouer avant la déclaration des armes.
Déplacez n'importe quel GKR adverse sur une case vide adjacente, en conservant son orientation actuelle.	
<b>Range Boost</b> (Portée Étendue)	Jouer avant d'effectuer un lancer d'attaque.
Augmentez la Portée d'une Arme de Heavy Hitter de 1 lorsqu'elle tire ce Tour-ci.	
<b>Reporting Live</b> (En Direct !)	Jouer tout de suite après que toutes les armes aient été déclarées.
Pour chaque Touche réussie avec une Arme Principale et/ou Secondaire, tirez une carte Sponsor Bonus.	
<b>Self-Destruct Recon</b> (Auto-Destruction : Recon.)	Jouer durant l'attaque de votre Unité de Reconnaissance,
A la place de l'attaque standard de votre Unité de Reconnaissance : choisissez une unité adverse jusqu'à 4 cases de celle-ci sur laquelle elle se crash. Le crash inflige 2 Dégâts (pas de Sauvegarde). L'unité de Reconnaissance est détruite dans l'attaque.	
<b>Sponsor Swap</b> (Changement de Sponsor)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement,
Remplacez un Panneau Holographique adverse par l'un des vôtres. Aucune carte Sponsor n'est gagné pour ce tag.	
<b>Sponsored Strike</b> (Frappe Sponsorisée)	Jouer tout de suite après que toutes les armes aient été déclarées.
Ne dépensez pas d'Énergie pour 1 des Armes déclarées ce Tour-ci	
<b>Swap 'N' Drop</b> (Paquet Surprise)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement.
Echangez les positions de 2 de vos Unités de Soutien.	
<b>System Reboot</b> (Redémarrage Système)	Jouer à votre tour durant la Phase de Déploiement.
Choisissez et défaussez n'importe quel nombre de cartes de Factions de votre main. Pour chaque défausse, tirez une nouvelle carte de votre Jeu de Faction.	
<b>Targeting Assist</b> (Aide au Ciblage)	Jouer avant d'effectuer un lancer d'attaque.
Pour cette attaque, l'Arme touche automatiquement sans faire de lancer d'attaque.	
<b>Triple Threat</b> (Triple Menace)	Jouer après un lancer d'attaque raté.
Augmentez le résultat de votre lancer d'attaque de 3.	