

HELP SHEET

	Risque	Récompense	Note
Laisser Passer	La faction adverse fait un pas de plus vers la victoire Militaire ou d'Information	Votre faction récupère un point de réputation	Ne marche que si votre faction n'est pas déjà à trois points de réputation
Dénoncer	Perdre un point de réputation en se trompant	Gagner la carte en transit et faire perdre un point de réputation à la faction adverse	En cas d'échec de la dénonciation, la carte ne transite pas mais va sous le "Stack"
Capturer	Se faire voler un point de capture si la carte en transit est un "Counter Spy". En cas d'échec, la carte transite bien vers son destinataire	Gagner la carte en transit	Cette action nécessite de dépenser un point de capture. Contrairement à l'action Dénoncer et quoi qu'il arrive, vous ne risquez pas de perdre un point de réputation

HELP SHEET

	Risque	Récompense	Note
Laisser Passer	La faction adverse fait un pas de plus vers la victoire Militaire ou d'Information	Votre faction récupère un point de réputation	Ne marche que si votre faction n'est pas déjà à trois points de réputation
Dénoncer	Perdre un point de réputation en se trompant	Gagner la carte en transit et faire perdre un point de réputation à la faction adverse	En cas d'échec de la dénonciation, la carte ne transite pas mais va sous le "Stack"
Capturer	Se faire voler un point de capture si la carte en transit est un "Counter Spy". En cas d'échec, la carte transite bien vers son destinataire	Gagner la carte en transit	Cette action nécessite de dépenser un point de capture. Contrairement à l'action Dénoncer et quoi qu'il arrive, vous ne risquez pas de perdre un point de réputation

Atomic Days

Atomic Days

HELP SHEET

	Risque	Récompense	Note
Laisser Passer	La faction adverse fait un pas de plus vers la victoire Militaire ou d'Information	Votre faction récupère un point de réputation	Ne marche que si votre faction n'est pas déjà à trois points de réputation
Dénoncer	Perdre un point de réputation en se trompant	Gagner la carte en transit et faire perdre un point de réputation à la faction adverse	En cas d'échec de la dénonciation, la carte ne transite pas mais va sous le "Stack"
Capturer	Se faire voler un point de capture si la carte en transit est un "Counter Spy". En cas d'échec, la carte transite bien vers son destinataire	Gagner la carte en transit	Cette action nécessite de dépenser un point de capture. Contrairement à l'action Dénoncer et quoi qu'il arrive, vous ne risquez pas de perdre un point de réputation

HELP SHEET

	Risque	Récompense	Note
Laisser Passer	La faction adverse fait un pas de plus vers la victoire Militaire ou d'Information	Votre faction récupère un point de réputation	Ne marche que si votre faction n'est pas déjà à trois points de réputation
Dénoncer	Perdre un point de réputation en se trompant	Gagner la carte en transit et faire perdre un point de réputation à la faction adverse	En cas d'échec de la dénonciation, la carte ne transite pas mais va sous le "Stack"
Capturer	Se faire voler un point de capture si la carte en transit est un "Counter Spy". En cas d'échec, la carte transite bien vers son destinataire	Gagner la carte en transit	Cette action nécessite de dépenser un point de capture. Contrairement à l'action Dénoncer et quoi qu'il arrive, vous ne risquez pas de perdre un point de réputation

