















|  | Défense |  |
|---|--|--|
|  | SUPER SENS Quand ce personnage est touché par une attaque, jetez un D6 avant d'infliger les dégâts : sur 5 ou 6, le personnage évite l'attaque. | |
|  | RESISTANCE Les dégâts infligés à ce personnage sont réduits de 1. (NON OPTIONNEL) | |
|  | PROTECTION Avant tout jet d'attaque, chaque personnage amis adjacent au personnage peut remplacer sa valeur de défense par celle non modifiée du personnage (valeur remplacée inclus) pour la durée de l'attaque. | |
|  | REFLEX DE COMBAT Modifier la valeur de défense du personnage de +2 contre les attaques au contact. Ce personnage peut choisir de reculer lorsqu'il subit des dégâts d'une attaque. Les dégâts de recul sont réduits à 0. | |
|  | BOUCLIER D'ENERGIE - DEFLECTION Modifier la valeur de défense du personnage de +2 contre les attaques à distance. (NON OPTIONNEL) | |
|  | BARRIERE - CHAMP DE FORCE Donner une action de pouvoir ; poser jusqu'à 4 marqueurs de terrain bloquant adjacents les uns des autres sur le champ de bataille dans des cases de terrains dégagés et non occupées par quoique ce soit, dans la portée du personnage. Si le personnage a une portée de 0, ils doivent être posés seulement dans les cases adjacentes au personnage. Le personnage doit avoir une ligne de tir sur au moins l'une des marqueurs de terrains bloquants. . Ces marqueurs restent en place jusqu'au début du prochain tour ou jusqu'à ce que ce pouvoir soit contré ou perdu. | |
|  | MASTERMIND Chaque fois que ce personnage devrait subir des dégâts, vous pouvez choisir que tous les dégâts soit infligés à un personnage amis adjacent avec une valeur inférieure au personnage. Si les dégâts résultent d'un recul, le personnage qui subit les dégâts recule à la place. Si un personnage est mis KO par les dégâts infligés par ce pouvoir, il est considéré avoir été défaut par le personnage qui a infligé les dégâts. Les dégâts infligés par ce pouvoir ne sont pas une attaque. | |
|  | VOLONTE Ce personnage ne subit pas de dégât de dépassement. | |
|  | ARMURE Quand ce personnage subit des dégâts, jeter un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, les dommages sont réduits à 0, de 1 à 4, les dommages sont réduits de -2. (NON OPTIONNEL) | |
|  | REGENERATION Donner une action de pouvoir , jeter un D6 et modifier le résultat de -2, minimum 0, Soigner le personnage du résultat. | |
|  | INVULNERABILITE (NON OPTIONNEL) Réduire de 2 tous dégâts infligés à ce personnage (sauf épuisement ou échec critique). | |

 **Indomitable** : ce personnage ne subit pas de dégât de dépassement.

EVASION : 4, 5 ou 6 pour s'évader.














TERRAIN GENANT : Un personnage doit s'arrêter lorsqu'il passe sur un terrain gênant, et sa vitesse est divisée par 2 lorsqu'il en sort. La première case de terrain gênant (sauf eau) d'une ligne de visée rajoute 1 à la défense de la cible. Si celui qui tire est sur la case de terrain gênant, cette case ne compte pas.


Pas plus de TROIS : Une caractéristique ne peut être modifiée que d'un maximum de 3 points avant le jet de dés


Objets 3D Légers (+1 dégâts, distance : 2 dégâts à 6 cases)
Boîte aux lettres (+1 aux dégâts), Caisse (peut être jetée à 8 Cases), Bureau (+2 de défense, détruit après une attaque), Bibliothèque (+1 à l'attaque), Drone endommagé (soit 2 dégâts, soit 1 dégât en attaque à distance avec une portée de 4 mais non détruit), newsbot (continuel, l'attaque en utilisant cet objet ne se décompte pas du total d'action pour le tour)









Objets 3D Lourds (+2 dégâts, distance : 3 dégâts à 4 cases)
Benne à ordures (continuel) Ordinateur (+1 à l'attaque) Distributeur de boisson (+1 aux dégâts) Lampadaire (+1 jeton d'action sur une attaque réussie), Générateur (continuel), Antenne satellite (continuel, +1 à la valeur dégât de l'attaquant quand utilisé dans une attaque)




Un objet détruit n'est pas remplacé par des débris
Un objet continuel n'est pas détruit lors d'une attaque, mais posé à coté.

|  | Déplacement |  |
|---|--|---|
|  | RAGE Donner une action d'attaque au contact au personnage. Il peut faire deux actions d'attaque rapprochée en action gratuite (en faisant 2 jets séparés) contre un ou deux adversaires. Résoudre la première attaque avant de faire la seconde. Si le personnage perd « Rage » avant de faire la seconde attaque, il ne peut pas faire la seconde attaque. | |
|  | SAUT - ESCALADE Lors d'une action de mouvement , le personnage s'échappe automatiquement et ignore les effets des personnages, des terrains gênants, élevés et bloquants extérieurs sur son déplacement (il ne peut cependant s'arrêter sur un terrain bloquant). Lors d'une action d'attaque au contact, il peut cibler un adversaire quelle que soit la différence d'élevation. | |
|  | TELEPORTATION - PHASE Donner une action de pouvoir et déplacer le personnage. Il s'échappe automatiquement, en ignorant les effets sur le déplacement de tous les personnages et éléments de terrain. Il ne peut pas finir sur un terrain bloquant. <i>Ce pouvoir ne peut pas être utilisé avec les capacités d'équipe de mouvement gratuit.</i> | |
|  | RETOUR A LA TERRE Ce personnage possède les symboles et facultés standard de Déplacement, Attaque, Défense et Dégâts, à la place de ceux qui sont inscrits. Ce pouvoir ne peut être contré. | |
|  | CHARGE Donner une action de pouvoir ; diviser par 2 sa vitesse de déplacement. Déplacer ce personnage jusqu'à sa nouvelle vitesse et lui donner une action d'Attaque au contact en action libre. Ce personnage est insensible aux reculs. | |
|  | CONTROLE PSYCHIQUE Donner une action de pouvoir ; Ce personnage peut faire une attaque en action libre. Une attaque réussie ne fait pas de dégâts ; à la place, les cibles font partie de votre équipe et deviennent opposante de celle votre adversaire, tous les pouvoirs qu'elles pouvaient avoir Annulés se réactivent. Chaque cible touchée peut faire une action en action libre, après cela, la cible retourne à son équipe d'origine. Ce personnage subit 1 dégât par tranche de 100 points des valeurs combinées des cibles contrôlées. Si la portée est de 0, considérer qu'elle est égale à 4 pour ce pouvoir, dans ce cas la portée ne peut être modifiée. | |
|  | ELASTICITE Sur 1D6 d'évasion, ce personnage ne rate que sur 1, alors que ses adversaires doivent réussir 6. Deux adversaires «Elastiques» utilisent la règle standard d'évasion | |
|  | ONDE DE CHOC Donner une action de pouvoir ; Prendre pour cible un seul ennemi voisin et le déplacer dans la direction opposée au personnage utilisant ce pouvoir sur un nombre de case égal à un D6, en ignorant les effets sur le déplacement de tous les personnages adjacents et éléments de terrain. Il ne peut pas finir sur un terrain bloquant. Cette attaque n'inflige pas de dégâts directement, mais la cible peut subir des dégâts de recul. | |
|  | HYPER VITESSE Donnez une action de pouvoir ; Ce personnage peut traverser des cases adjacentes à des ennemis sans avoir besoin de s'évader. Pendant son déplacement, ce personnage peut faire une attaque avec une portée divisée par 2 puis continuer à utiliser le reste de son mouvement. L'attaque doit être faite d'une case dans laquelle il pourrait finir son déplacement. | |
|  | FURTIVITE Toute ligne de tir vers ce personnage est bloquée si elle traverse 1 terrain gênant y compris la case qu'occupe ce dernier. | |
|  | TIR EN MOUVEMENT Donnez une action de pouvoir ; divisez par 2 la vitesse de déplacement pour cette action. Déplacez le personnage jusqu'à sa nouvelle vitesse et donnez lui une action d'attaque à distance en action libre. Le personnage doit déclarer une cible sur laquelle il peut tirer de la case sur laquelle il finit son mouvement pour utiliser ce pouvoir. | |

 **Vol** : Ce personnage ignore les effets des terrains gênant sur le mouvement, peut se déplacer au-dessus des terrains élevés ou bloquants extérieurs. Un personnage volant peut traverser les cases des personnages adverses ou adjacentes. Il est à la hauteur de la case occupée par sa base, et ne subit pas de dégâts lorsqu'il tombe d'un terrain élevé à cause d'un recul.

 **Nage** : ce personnage ignore les effets des terrains aquatiques sur le mouvement.

Transport : un personnage avec     peut transporter un personnage ayant  et  ou  qui n'est pas  et ne porte pas d'objet. Le personnage doit être adjacent au personnage ami à transporter au début de l'action, voit sa valeur de déplacement diminuée de -2 pour cette action et doit poser le personnage dans une case adjacente au même niveau d'élevation à la fin de l'action.

Mouvement/Attaque    : Donnez une **action de déplacement** alors que ce personnage n'est pas adjacent à un adversaire. Il peut traverser les cases adjacentes aux adversaires. Pendant son déplacement il peut faire une **action d'attaque** en action gratuite d'une case où il peut légitimement finir son mouvement. Modifiez sa valeur d'attaque de -2 (1 au minimum) pour la durée de l'attaque. Le personnage peut utiliser le reste de son mouvement après avoir fait son attaque.



Attaque



X LAMES / GRIFFES / CROCS Lors d'une **action d'attaque au contact** réussie, jeter un D6. Le résultat remplace la valeur de dégâts lors de la résolution de l'attaque. Si la cible est un terrain gênant, bloquant ou un mur, elle est détruite sur un résultat 3-6

X EXPLOSION D'ENERGIE Donner une **action de combat à distance**; cette attaque ne peut cibler que des personnages. Comparer le résultat du jet d'attaque à la valeur de défense des personnages adjacents à la cible pour déterminer si ils sont touchés par l'attaque. Chaque personnage atteint subit des dégâts égaux au nombre de fois qu'ils sont atteints par l'attaque (des personnages adjacents à plusieurs cibles peuvent être touchés plusieurs fois) Une réussite critique touche automatiquement les cibles et les personnages adjacents, et rajoute 1 dégât à tous les personnages touchés. Si un personnage évite les dégâts, il évite tous les dégâts de cette attaque.

X VAGUE PULSANTE Donner une **action d'attaque à distance**; diviser par deux la portée jusqu'à la résolution de l'action. Tous les pouvoirs, compétences d'équipe, exploit possédés ou utilisés par les personnages dans la portée sont ignorés jusqu'à la résolution de l'action. Un personnage « copiant » peut utiliser la compétence d'un personnage ami dans la portée de l'attaque. Au moins un adversaire doit être dans la portée du tir. Tirez des lignes de visée vers chaque figurine alliée ou adverse à la moitié de sa portée dans n'importe quelle direction. Ces lignes de visée ne sont jamais bloquées par des figurines, mais le terrain les affecte normalement. Si des lignes de tir peuvent être tirées vers deux figurines ou plus à portée, la valeur de dégâts devient 1 jusqu'à la résolution. Comparez le résultat du jet d'attaque à la défense de chaque figurine à portée. Cette attaque ne cible pas les personnages.

X TREMBLEMENT Donner une **action d'attaque au contact**; la valeur dégât devient 2 si elle était supérieur jusqu'à la résolution de l'attaque. Faites un seul jet de dés, et comparez le résultat à la défense de chaque ennemi adjacent à ce personnage. Chaque personnage qui prend des dégâts de cette attaque subit un recul.

X FORCE HERCULEENNE Au cours d'une action, ce personnage peut ramasser et transporter un objet situé dans une case adjacente sans coût supplémentaire. Si le personnage perd ce pouvoir alors qu'il porte un objet, placez immédiatement celui-ci dans la case qu'il occupe. Ce pouvoir ne peut être annulé tant qu'un objet est porté. Quand ce personnage fait une attaque au contact ciblant un terrain, un mur ou un objet, augmentez sa valeur de dégât de +2 pour cette attaque. Si le personnage porte un objet quand il fait une attaque, retirez l'objet du jeu après la résolution de l'attaque.

X NEUTRALISATION Donnez une **action d'attaque**; la valeur de dégât devient 0 jusqu'à la résolution de l'action. Si l'attaque réussie contre une cible qui a au plus un jeton d'action, donnez lui un jeton d'action de plus.

X RAFALE PSYCHIQUE Donnez une **action attaque à distance**. Les dégâts de cette attaque ignorent tous les pouvoirs réduisant les dégâts.

X NUAGE DE FUMEE Donnez une **action de pouvoir**; posez jusqu'à 4 marqueurs Smoke/Fumé adjacents les uns des autres sur le champ de bataille dans la portée du personnage. Le personnage doit disposer d'une ligne de tir vers au moins l'un des marqueurs. Si la portée est de 0, ils doivent être posés sur sa case et les cases adjacentes. Les marqueurs ne peuvent être posés sur des terrains bloquants, mais peuvent l'être sur des terrains gênants ou occupés. Ces marqueurs restent en place jusqu'au début du prochain tour ou jusqu'à ce que ce pouvoir soit contré ou perdu

X POISON Au début de votre tour, ce personnage inflige 1 point de dégât à chaque adversaire adjacent.

X VOL D'ENERGIE A chaque fois qu'un adversaire subit des dégâts en attaque au contact, soignez à ce personnage d'1 dégât. (NON OPTIONNEL)

X TELEKINESIE Si le personnage n'a pas déjà fait l'objet d'un déplacement par TK durant votre tour, donner une **action de pouvoir** et dans une portée de 8 cases avec une ligne de tir dégagée, choisissez : **(1) Déplacez une figurine adverse**: le personnage fait une attaque à distance sur une cible ayant le symbole (star) et simple base sans dégâts. Si elle réussit, déplacez la cible d'un maximum de 8 cases et placez la sur une case dans la ligne de tir du personnage à une distance maximale de 8 sans tenir compte des effets des terrains gênants ou élevés. **(2) Déplacez un objet ou un personnage amis**: idem option 1 sans jet d'attaque, un jet d'évasion doit être réussi si besoin par le personnage déplacé. **(3) Attaquer avec un objet**: Le personnage fait une attaque à distance ciblant un seul personnage comme s'il occupait la case occupée par l'objet standard non porté; L'objet n'affecte pas la ligne de tir. Le personnage doit être à 8 cases de l'objet et de la cible de l'attaque. La cible d'une attaque réussie reçoit 2 dégâts d'un objet léger, et 3 dégâts d'un lourd. Pour 2 et 3, le déplacement s'arrête au passage d'une case adjacente à un adversaire.

| Défense | | Déplacement | | | | | | |
|------------|--------|---------------------|-----------------------------|---------------|------------------|---------------|--------------|-----|
| Super Sens | Armure | Rage | Saut | Charge | Tir en mouvement | Téléportation | HyperVitesse | |
| Oui | Oui | Griffes | Oui | hauteur diff. | Oui | Non | Non | Non |
| Oui | Oui | Neutralisation | Non | hauteur diff. | Oui | Oui | Non | Non |
| Oui | Oui | Tremblement | Non | hauteur diff. | Oui | Non | Non | Non |
| Oui | Oui | Explosion d'énergie | Non | Non | Non | Oui | Non | Non |
| Non | Non | Vague Pulsante | Non | Non | Non | Oui | Non | Non |
| Oui | Non | Rafale Psychique | Non | Non | Non | Oui | Non | Non |
| Non | Oui | Poison | | | | | | |
| Oui | Non | Déplacement | Contrôle Psychique | | | | | |
| Oui | Non | Dégâts | Exploitation des faiblesses | Non | hauteur diff. | Oui | Non | Non |
| Oui | Oui | | Tireur d'élite | Non | Non | Non | Non | Non |
| Oui | Oui | | Expert Corps à corps | Non | Non | Non | Non | Non |
| | | Défense | Barrière | Non | Non | Non | Non | Non |



Dégâts



X TIREUR D'ELITE Donner une **action de pouvoir**; Ce personnage peut faire une attaque à distance contre un seul personnage adverse; modifier sa valeur de dégâts de +2 pour cette attaque. Ce pouvoir ne peut être utilisé lorsque l'on utilise un objet en arme

X FUREUR Ce personnage ne peut faire d'attaque à distance, ne peut être la cible de « Control Mental » ou de « possession », et ne peut être porté. (NON OPTIONNEL)

X SOUTIEN Donner une **action de pouvoir** et faire un jet d'attaque contre un personnage ami comme dans le cas d'une attaque au contact. Lorsque ce pouvoir est utilisé; aucun des deux personnages ne doit être adjacent à un personnage adverse; ignorer tous les modificateurs de valeurs de combat. Si l'attaque réussie, jeter un D6 et retirez 2 du résultat, résultat minimum 1. La cible est soignée du résultat.

X EXPLOITATION DES FAIBLESSES Donner une **action d'attaque au contact**. Les dégâts de cette attaque ne peuvent être réduits.

X AGGRAVATION Lorsqu'un personnage amis adjacent fait une attaque à distance, ce personnage modifie la valeur de dégâts du personnage de +1 une fois pour l'attaque. Plus d'un personnage avec « Aggravation » peut modifier la même attaque. Le personnage peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par tour.

X CONTROLE DES PROBALITES Une fois par tour, ce personnage permet de relancer l'un des jets de dés, et d'ignorer le résultat du jet d'origine. Tous les dés du premier jet doivent être relancés. Le personnage doit être à moins de 10 cases du personnage pour qui relancer les dés, et avoir une ligne de tir sur lui. Ce personnage peut utiliser ce pouvoir sur lui-même. Avec les mêmes règles, une fois par round durant le tour de l'adversaire, ce personnage permet de forcer votre adversaire à relancer l'un de ses jets de dés et d'ignorer le résultat du premier jet.

X METAMORPHE / CHARME Quand ce personnage est choisi pour être la cible d'une attaque, jeter un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, l'attaque ne peut être faites. L'attaquant doit choisir une autre cible ou recevoir une autre action non libre. (NON OPTIONNEL)

X EXPERT AU CORPS A CORPS Donner une **action de pouvoir**. Il peut faire une attaque au contact contre un seul personnage adverse; modifier la valeur de dégâts de +2 pour cette attaque. Ce pouvoir ne peut être utilisé lorsqu'un objet est utilisé comme une arme.

X CONFUSION Une fois pendant votre tour (mais pas pendant une autre action), en **action gratuite**, ce personnage peut modifier de +1 ou de -1 n'importe laquelle des valeurs de combat (portée incluse) d'un personnage jusqu'au début de votre prochain tour (il peut se cibler lui même) Le personnage doit être dans la portée de 10 cases et avoir une ligne de tir dégagé sur la cible. L'effet cesse immédiatement si le personnage perd Confusion, s'il est mis KO, ou si la cible est soignée ou subit des dégâts.

X INGENIOSITE Une fois pendant votre tour (mais pas pendant une autre action), en **action gratuite** ce personnage peut annuler un pouvoir ou une compétence (autre que les compétences d'équipe) possédé par un seul personnage adverse. Considérer la cible comme s'il n'avait pas le pouvoir ou la compétence, qui reste contrée jusqu'au début de votre prochain tour. Un personnage utilisant ce pouvoir doit avoir une ligne de tir dégagée dans une portée de 10 cases. Si le personnage perd « Ingéniosité » ou est mis KO, le pouvoir ou la compétence contrée se réactive immédiatement.

X COMMANDEMENT Une fois au début de votre tour, jeter un D6 en **action gratuite**. Sur un résultat de 4-6, ajouter une action à votre total d'action pour ce tour. Un joueur ne peut gagner qu'une seule action à chaque tour en utilisant ce pouvoir, même si le joueur a plus d'un personnage ayant Commandement.

Attaque DUO: Donner au personnage une action de pouvoir; il peut faire 2 attaques séparées (avec 2 jets de dés). Deux attaques à distance doivent être sur la même cible. Résolvez la première attaque avant de faire la seconde, la valeur de dégâts est modifiée par -1 pour la seconde. Si le personnage est mis KO lors de la première attaque, la seconde ne peut être faite.

SharpShooter: Ce personnage ignore l'effet d'avoir des personnages adverses dans sa ligne de tir, et peut faire une attaque à distance sur des adversaires adjacents.

Taille de Géant: Ce personnage ignore les reculs, Onde de choc et plasticité. Cette compétence ne peut être contrée ou annulée. Il peut faire des **attaques au contact** contre des personnages élevés, ainsi que jusqu'à 2 cases de distance même si un personnage, un objet ou un terrain gênant est entre les deux. Les personnages avec ne bloquent pas les lignes de tir avec lui. Ce personnage et les personnages sur terrains élevés peuvent se faire des attaques à distance comme s'ils étaient tous deux sur des terrains élevés.

Pas de Géant: ce personnage ignore les effets des personnages, ou des terrains gênants, élevés ou bloquants extérieurs sur son mouvement. Il rate une évasion sur un résultat de 1-2 sur 1D6. Si ce personnage n'a pas de jeton d'action lorsqu'il reçoit une action de mouvement, il peut utiliser la compétence « Transport » jusqu'à la fin de l'action.