

LISTE DES COMPÉTENCES

L'utilisation d'une compétence n'est jamais obligatoire.
Une figurine neutralisée ne peut jamais
se servir de ses compétences.



ATTAQUE

○○○○○○○○



ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors des attaques qu'il effectue dans sa zone, si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.



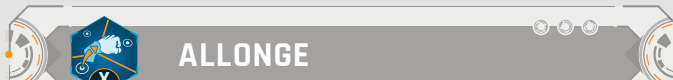
POISON / ÉLECTRICITÉ

Permet à son possesseur d'infliger X blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures inhérentes à l'attaque. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.



ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

○○○○○○○○



ALLONGE

Permet à son possesseur de prendre pour cible de ses attaques au corps-à-corps une figurine qui n'est pas dans sa zone. Il doit partager une ligne de vue avec elle et être à une distance inférieure ou égale à X.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



COUP CIRCULAIRE

Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines.



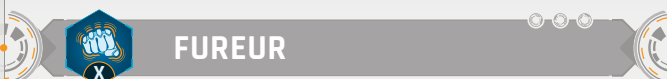
ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



ENTRAVE

Permet au possesseur, lorsqu'il réussit une attaque de corps-à-corps, de placer X pions entrave sur une figurine ennemie. Cette attaque n'inflige aucune blessure. En contrepartie, le nombre de succès de la figurine entravée lors de ses attaques, réflexions, manipulations et défenses est réduit de X. Ces pions peuvent être enlevés si la figurine entravée ou une figurine amie dans sa zone réussit une manipulation complexe de difficulté X.



FUREUR

Permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant X dés blancs. Si c'est un héros, il doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure. Si c'est un personnage, il doit avoir perdu ou moins la moitié de ses points de vie.



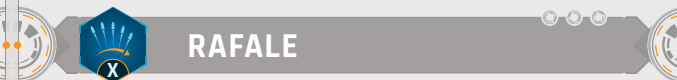
ATTAQUE À DISTANCE

○○○○○○○○



BOUT PORTANT

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.



RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.



RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.



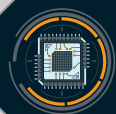
TIREUR D'ÉLITE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



MANIPULATION

○○○○○ ○○○○○



RÉFLEXION

○○○○○ ○○○○○



DÉFENSE

○○○○○ ○○○○○



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



ATTRACTION

Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, d'attirer une figurine avec laquelle il partage une ligne de vue et située dans une zone à une distance inférieure ou égale à X, afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.



CRI

Permet à son possesseur, une fois par tour, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.



CROCHETAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



GRENADE

Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion de niveau X dans une zone ciblée. La difficulté de la manipulation est égale à la distance entre les zones. En cas de réussite, une explosion de niveau X se déclenche dans la zone ciblée. En cas d'échec, une explosion de niveau X se déclenche dans une zone à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.



SOUFFLE

Permet à son possesseur, une fois par tour et au prix d'une manipulation automatique, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.



COMMANDEMENT ÉLITE

Permet à son possesseur de contrôler des unités élites alliées. Il sélectionne une tuile de niveau élite de son camp ainsi que X figurines. Ces figurines alliées débutent la partie dans la zone du possesseur. Il peut, une fois par tour, les activer en effectuant une réflexion automatique. Toute dépense de cubes pour des défenses, relances ou mouvements des alliés s'effectue dans sa case de réflexion.



COMMANDEMENT SBIRE

Fonctionne comme la compétence commandement élite en remplaçant le terme « élite » par « sbire ».



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.



GARDE DU CORPS

Le possesseur augmente de X succès automatiques la défense des figurines amies situées dans sa zone.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.





MOUVEMENT

□□□□□□ □□□□□□



DIVERS

□□□□□□ □□□□□□

DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à X, puis de poser un pion paroi défoncée sur celle-ci. Le coût de ce déplacement est augmenté de 2. Les deux zones deviennent adjacentes, une ligne de vue peut être tracée entre celles-ci et le déplacement est possible.

IMMOBILISATION

Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque ou d'une explosion qui inflige au moins X blessures à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

AMBIDEXTRIE

Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.

AMI IMAGINAIRE

Permet à son possesseur d'obtenir l'aide de sa petite voix intérieure qui l'accompagne constamment. Pour ses actions, il gagne un dé jaune supplémentaire tant qu'il est accompagné de son ami imaginaire. Pour se débarrasser de ce dernier, un adversaire dans sa zone peut réaliser une réflexion complexe de difficulté X.

CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.

DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.

HORREUR

Permet à son possesseur d'augmenter de X le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer X dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.

NERF D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Si c'est un héros, lors de la déclaration de l'état, il déplace X cubes d'énergie de sa zone de blessures vers sa zone de fatigue. Si c'est un personnage, au début de son activation, il récupère X points de vie.

SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.

SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.



MODIFICATEUR DE TERRAIN

□□□□□□ □□□□□□



FLAMME / GAZ TOXIQUE



Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser X pions flamme/gaz sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. *Dissipation page 44*). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.



FUMIGÈNE



Permet à son possesseur, après avoir réalisé une explosion, de poser X pions fumigène dans cette zone (cf. *Dissipation page 44*). Lors d'une attaque à distance, l'attaquant compte le nombre de pions fumigène dans les zones traversées par la ligne de vue ; il déduit ce nombre de pions du nombre de succès obtenus.



GIVRE



Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de geler le terrain en plaçant X pions givre dans la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. *Dissipation page 44*). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain difficile » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

LISTE DES TRAITS

Un trait est une particularité d'un héros ou d'un personnage qui lui est attaché. Il doit être systématiquement et obligatoirement utilisé.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



IMMUNITÉ AU GAZ

Le possesseur du trait ignore les blessures dues à des pions gaz.



INOFFENSIF

Le possesseur du trait est faible de constitution. Lors d'une attaque, les blessures qu'il inflige à sa cible sont réduites à 0.



MOBILITÉ RÉDUITE

Le possesseur du trait a des difficultés à se déplacer. Il ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).



VOL

Le possesseur du trait se déplace en volant. Il ne tient pas compte des phénomènes de gêne ni des terrains difficiles lorsqu'il effectue un mouvement. Il ignore les surcoûts et les effets des déplacements spéciaux.