

COMPÉTENCES



MOUVEMENT



DÉFONCER PAROI : Avec un Mouvement Adjacent et en dépensant 2 Points de Mouvement supplémentaires, vous pouvez traverser une Paroi de niveau X ou moins. Placez un pion Paroi Défoncée sur le segment de Paroi. Des Mouvements Adjacents peuvent désormais être effectués entre les deux Zones situées de part et d'autre du pion, et il y a une Ligne de Vue entre les deux Zones.



INSAISSABLE : Lors de vos Mouvements, ignorez jusqu'à X Indices d'Envergure totaux des ennemis.



MOBILITÉ : Lors de vos Mouvements, ignorez jusqu'à X niveaux de Terrain Difficile.



PARKOUR : Lors de vos Mouvements, ignorez jusqu'à X niveaux de Saut ou d'Escalade, ou jusqu'à X Blessures causées par une Chute.

ATTAQUE AU CORPS-A-CORPS



ALLONGE : Vous pouvez Attaquer au Corps-à-corps une figurine dans une Zone jusqu'à une Distance X, tant que vous avez une Ligne de Vue sur elle. Les niveaux d'Élévation n'affectent pas cette Compétence.



ARTS MARTIAUX : Quand vous Attaquez au Corps-à-corps (y compris avec Coup Circulaire, Enchaînement, ou Contre-Attaque), si vous obtenez au moins 1 Succès, ajoutez X Succès Automatiques.



CONTRE-ATTAQUE : Après avoir été Attaqué au Corps-à-corps, vous pouvez effectuer une Contre-Attaque avec X dés jaunes contre l'attaquant initial. Les bonus d'Arme ne s'appliquent pas.



COUP CIRCULAIRE : Après avoir Neutralisé un ennemi avec une Attaque au Corps-à-corps (qui n'était pas une Action Gratuite), vous pouvez utiliser immédiatement les Succès Restants comme Attaques au Corps-à-corps supplémentaires sur X autres figurines au maximum.



ENCHAÎNEMENT : Après avoir Neutralisé un ennemi avec une Attaque au Corps-à-corps (qui n'était pas une Action Gratuite), vous pouvez effectuer immédiatement une Attaque au Corps-à-corps avec X dés contre une autre figurine.



ENTRAVE : Quand vous Attaquez au Corps-à-corps, si vous infligez au moins 1 Blessure, vous pouvez placer jusqu'à X pions Entrave sur le Défenseur au lieu de lui infliger des Blessures. Chaque pion Entrave sur une figurine réduit de 1 le nombre de Succès obtenus lors de ses actions et Défenses (le Mouvement n'est pas affecté). Les pions Entrave peuvent être retirés par la figurine (ou un allié dans sa Zone) avec une Manipulation Complexe de Difficulté égale au nombre de pions Entrave qu'elle porte (la Compétence Crochetage peut être utilisée).



FUREUR : Quand vous Attaquez au Corps-à-corps, si au moins la moitié de vos Cubes d'énergie sont en Zone de Blessures (Héros), ou si vous avez perdu au moins la moitié de vos Points de Vie (Vilains), ajoutez X dés blancs à votre Réserve avant de lancer les dés.

ATTAQUE A DISTANCE



BOUT PORTANT : Quand vous Attaquez à Distance un ennemi dans votre Zone, avant l'étape de Relances Gratuites de la Relance de cette Attaque, gagnez jusqu'à X Relances Gratuites. Un même dé peut être relancé plusieurs fois.



RAFALE : Après avoir Neutralisé un ennemi avec une Attaque à Distance (qui n'était pas une Action Gratuite), vous pouvez utiliser immédiatement les Succès Restants comme Attaques supplémentaires sur un maximum de X autres figurines que vous pouvez cibler avec une Attaque à Distance.



RIPOSTE : Après avoir été Attaqué à Distance, vous pouvez effectuer une Riposte avec X dés jaunes contre l'attaquant initial. Les bonus d'Arme et de Surplomb ne s'appliquent pas.



TIREUR D'ÉLITE : Quand vous Attaquez à Distance (y compris avec Rafale ou Riposte), si vous obtenez au moins 1 Succès, ajoutez X Succès Automatiques.

MODIFICATEUR D'ATTAQUE



ATTAQUE SOURNOISE : Quand vous Attaquez un ennemi dans votre Zone, gagnez X Succès Automatiques si la somme des Indices de Menace des figurines alliées (sans compter la vôtre) est supérieure ou égale à la somme des Indices de Menace des figurines ennemies.



ÉLECTRICITÉ : Quand vous Attaquez un ennemi, si le nombre de Succès d'Attaque est supérieur au nombre de Succès de Défense, infligez X Blessures supplémentaires avant de déterminer les Blessures de l'attaque elle-même.



FLAMME : Après avoir Attaqué ou déclenché une Explosion, vous pouvez placer jusqu'à X pions Flamme dans la (ou les) Zone(s) correspondante(s). Chaque pion Flamme ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à la Zone, et dure 2 tours. Si cette Compétence est sur votre Écran ou tuile Personnage, vous êtes immunisé contre l'effet de tous les pions Flamme.



GAZ TOXIQUE : Après avoir Attaqué ou déclenché une Explosion, vous pouvez placer jusqu'à X pions Gaz dans la (ou les) Zone(s) correspondante(s). Chaque pion Gaz ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à la Zone, et dure 2 tours. Si cette Compétence est sur votre Écran ou tuile Personnage, vous êtes immunisé contre l'effet de tous les pions Gaz.



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE : Quand vous êtes ciblé par une Attaque au Corps-à-corps, ajoutez X Succès Automatiques de Défense.



GARDE DU CORPS : Ajoutez X Succès Automatiques de Défense à une figurine alliée dans votre Zone. Une seule Compétence Garde du Corps peut être utilisée contre chaque Attaque.



GIVRE : Après avoir Attaqué ou déclenché une Explosion, vous pouvez placer jusqu'à X pions Givre dans la (ou les) Zone(s) correspondante(s). Chaque pion Givre ajoute 1 niveau de Terrain Difficile à la Zone, et dure 2 tours. Si cette Compétence est sur votre Écran ou tuile Personnage, vous êtes immunisé contre l'effet de tous les pions Givre.



FUMIGÈNE : Après avoir déclenché une Explosion, vous pouvez placer jusqu'à X pions Fumigène dans la (ou les) Zone(s) correspondante(s). Chaque pion Fumigène dure 2 tours, ajoute 1 niveau de Terrain Difficile à la Zone, et réduit le nombre de Succès de 1 le long de la Ligne de Vue d'une Attaque à Distance (y compris la vôtre).



IMMOBILISATION : Après avoir Attaqué ou déclenché une Explosion, couchez toutes les figurines ayant subi au moins X Blessures à cause de l'Attaque/Explosion. Une figurine couchée est redressée au début de sa prochaine activation/tour, mais perd son Bonus de Premier Mouvement.



POISON : Quand vous Attaquez un ennemi, si le nombre de Succès d'Attaque est supérieur au nombre de Succès de Défense, infligez X Blessures supplémentaires avant de déterminer les Blessures de l'attaque elle-même.

DÉFENSE



INTOUCHABLE : Quand vous êtes ciblé par une Attaque à Distance, ajoutez X Succès Automatiques de Défense.



SOUS PROTECTION : S'il y a X figurines alliées ou plus dans votre Zone (n'ayant pas elles-mêmes la Compétence Sous Protection), vous ne pouvez pas être ciblé par une Attaque.

MANIPULATION



ARTIFICIER : Lors d'une Manipulation Complexe se référant explicitement à cette Compétence, ajoutez X Succès Automatiques.



ATTRACTION : Avec une Manipulation Automatique, vous pouvez déplacer dans votre Zone une figurine sur laquelle vous avez une Ligne de Vue, située à une Distance X ou moins. L'Indice d'Envergure de cette figurine ne peut pas être supérieur au vôtre.



CRI : Une fois par tour, avec une Manipulation Automatique gratuite, vous pouvez déclencher une Explosion de niveau X à la fois dans votre Zone et dans une Zone Adjacente sur laquelle vous avez une Ligne de Vue. Vous ne subissez aucune Blessure suite à cette Explosion.



CROCHETAGE : Lors d'une Manipulation Complexe se référant explicitement à cette Compétence, ajoutez X Succès Automatiques.



GRENADE : Vous pouvez tenter de lancer une grenade dans une Zone sur laquelle vous avez une Ligne de Vue. Il s'agit d'une Manipulation Complexe de Difficulté égale à la Distance entre votre Zone et la Zone cible. En cas d'échec, la grenade manque son but ; déclenchez une Explosion de niveau X dans la Zone où elle a atterri.



SOUFFLE : Une fois par tour, avec une Manipulation Automatique, vous pouvez déclencher une Explosion de niveau X à la fois dans votre Zone et dans une Zone Adjacente sur laquelle vous avez une Ligne de Vue. Vous ne subissez aucune Blessure suite à cette Explosion.

RÉFLEXION



COMMANDEMENT : Vous pouvez contrôler une tuile Personnage Allié du type concerné (Sbire ✓ / Élite ♥) avec X figurines correspondantes. Une fois par tour, avec une Réflexion Automatique, vous pouvez activer cette tuile. Vous pouvez ensuite activer chacune de ses figurines une fois. Lors du Mouvement, de la Défense ou des Relances, déplacez chaque Cube d'énergie dépensé vers votre case d'action Réflexion (en respectant son Indice de Saturation).



ENQUÊTE : Lors d'une Réflexion Complexe se référant explicitement à cette Compétence, ajoutez X Succès Automatiques.



PIRATAGE : Lors d'une Réflexion Complexe se référant explicitement à cette Compétence, ajoutez X Succès Automatiques.



TACTICIEN : Avec une Réflexion Automatique, vous pouvez accorder X Points de Mouvement gratuits (plus l'éventuel Bonus de Premier Mouvement) à une figurine alliée, à utiliser immédiatement. Une figurine ne peut bénéficier de cette Compétence qu'une fois par tour. Un Héros qui en bénéficie doit être en État Actif.

DIVERS



AMBIDEXTRIE : Vous pouvez utiliser deux cartes Arme quand vous attaquez, à condition que chaque Arme ait une valeur d'Encombrement/Taille inférieure ou égale à X.



AMI IMAGINAIRE : Vous commencez la Mission avec une figurine inutilisée dans votre Zone. Elle se déplace avec vous gratuitement, a un Indice d'Envergure de 0, un Indice de Menace de 0, et n'a pas de Points de Vie. Quand elle est en jeu, ajoutez 1 dé jaune lorsque vous effectuez une action. Un ennemi dans votre Zone peut tenter de retirer l'Ami Imaginaire du jeu, avec une Réflexion Complexe de Difficulté X.



CHANCE : Avant l'étape de Relances Gratuites d'une Relance, gagnez jusqu'à X Relances supplémentaires. Un même dé peut être relancé plusieurs fois.



DÉPASSER SES LIMITES : Une fois par tour, lors d'une Action, vous pouvez subir X Blessures. Chaque Blessure subie compte pour 1 Cube d'énergie dépensé pour l'action.



HORREUR : Le Coût du Mouvement des figurines ennemies qui entrent dans votre Zone est augmenté de X.



MALCHANCE : Si un ennemi est dans votre Zone, juste après l'étape de Relances Gratuites de sa Relance, vous pouvez le forcer à relancer X dés de votre choix. Un même dé peut être relancé plusieurs fois.



NERFS D'ACIER : Lors d'une Attaque à Distance, d'une Manipulation Complexe ou d'une Réflexion Complexe, vous pouvez ignorer jusqu'à X Indices de Menace des ennemis.



RÉGÉNÉRATION :
► **HÉROS :** Au début de l'étape de Déclaration des États des Héros, vous pouvez déplacer jusqu'à X Cubes d'énergie de votre Zone de Blessures vers votre Zone de Fatigue.

TRAITS



CODE MORAL : Vous ne pouvez pas utiliser d'Équipement ou de Bat-Gadget portant l'icône Matériel létal.



IMMUNITÉ AU GAZ : Ignorez toutes les Blessures infligées par les pions Gaz.



INOFFENSIF : Réduisez le nombre de Blessures que vous infligez à 0. Déterminez le nombre de Succès normalement, certaines Compétences peuvent le nécessiter.



MOBILITÉ RÉDUITE : Vous ne pouvez pas effectuer de Saut, d'Escalade ou de Chute.



PERSONNALITÉS MULTIPLES : Votre tuile la plus à droite de la Rivière définit vos statistiques, Compétences et Caractéristiques.



VOL : Lors de vos Mouvements, ignorez la Gêne et le Terrain Difficile, ainsi que les coûts supplémentaires et les effets des Sauts, Escalades, et Chutes.



► **NON-HÉROS :** Au début de votre activation, gagnez X Points de Vie, mais sans jamais dépasser votre valeur initiale.



SACRIFICE : Quand une figurine alliée dans votre Zone est attaquée, vous pouvez déclarer l'utilisation de cette Compétence avant que les dés ne soient lancés. Les Succès d'Attaque sont réduits de X et vous subissez X Blessures inévitables.



SOUTIEN : Avant l'étape de Relances Gratuites d'une Relance, un allié dans votre Zone peut gagner jusqu'à X Relances supplémentaires. Un même dé peut être relancé plusieurs fois.