

LA DÉFAITE DU PROFESSEUR SKAROV ?



FAQ

LE SYSTÈME DE JEU

Q : Lorsqu'on obtient un résultat POW sur un jet de combat, que se passe-t'il?

Si un résultat de jet de combat obtient un ou plusieurs résultat POW, ils sont tous considérés, dans un premier temps, comme un succès. Ensuite, ils sont tous relancés.

Si à nouveau, un dé relancé obtient un résultat POW, il est compté comme un succès et relancé.

L'opération est répétée tant que l'on obtient un résultat POW.

Exemple : GoldenBoy effectue un jet de combat en utilisant sa caractéristique d'ATTAQUE sans modificateur.



Il obtient le résultat suivant :



Il obtient donc $POW+POW+2 = 4$ et va relancer les deux dés montrant un résultat POW.



Maintenant, le résultat est de *résultat précédent de $4+POW+1 = 6$* et il va une nouvelle fois relancer le dé montrant un résultat POW.



Il obtient un succès. Le résultat final sera donc de *premier jet de $4 + 1$ ère relance de $2 + 3$ ème relance de $1 = 7$.*

Q : Est-il possible de jouer une carte pouvoir à droite de sa fiche quand on joue la carte faiblesse à gauche ?

Puisque la carte Faiblesse est jouée à gauche de la Fiche d'Identité, l'espace à droite reste vacant.

On peut donc y placer une carte Pouvoir.

Exemple :



Sergeant FREEDOM, alors qu'il a joué sa carte Faiblesse à gauche, décide d'utiliser les Bonus de la Technique Secrète LEADERSHIP HÉROÏQUE ce tour de jeu.

Q : La règle dit qu'il faut 3 blessures en main à un héros pour mourir, ce n'est pas autant que sa santé ?

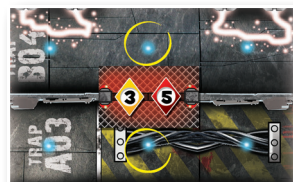
Il faut bien 3 cartes Blessure à n'importe quel héros (sauf pouvoir spécial) pour être mis hors de Combat.

La caractéristique de Santé détermine le nombre de pions de Dégâts qu'il faut avoir amassé sur sa fiche d'Identité en fin de tour pour piocher une carte Blessure.

Q : Pour ouvrir une porte, doit-on se placer sur l'espace en face, ou peut-on se placer sur un espace en diagonale ?

Pour ouvrir une porte il faut se placer sur l'espace en face d'elle.

Les espaces en diagonales ne peuvent permettre de l'ouvrir



Q : Lors de la phase de stratégie, les Héros peuvent-ils se montrer des cartes sans les montrer au joueur du Professeur SKAROV ?

Bien sûr ! Rien ne l'interdit.

Q : Quand est-ce que sont retirés du plateau les malus obtenus lors des tests de caractéristique ratés ?

Les pions -1 obtenus lors de tests ratés peuvent être retirés lorsque le test auquel ils sont associés a enfin été réussi.

Q : Combien de Lieutenants le Professeur SKAROV placer en début de partie ?

Au début de la partie, le joueur SKAROV décide combien de Lieutenants il veut utiliser en fonction de la difficulté qu'il veut apporter à son scénario.

Les seules règles à respecter sont les suivantes :

1 seul Lieutenant par tuile.

Au moins 1 Lieutenant par tuile d'Objectif.

Note : Un Lieutenant peut être placé sur la tuile d'Entrée.



EXEMPLE D'INSTALLATION



Pour cette partie, Caroline, qui va incarner le Professeur SKAROV, doit placer un Lieutenant sur la Tuile d'Objectif B01.

Elle décide d'y mettre la Soeur KINOICHI, KI.

Elle pourrait s'arrêter là mais décide de corser la partie en rajoutant Mutated ALISON sur la tuile de piège A04.

Elle pourrait placer les soeurs KINOICHI, NOI et CHI sur les tuiles d'entrée A01 et la tuile de Contrôle B01. Mais comme elle va faire une partie contre ses enfants, elle décide de ne pas être trop dure et s'arrête là.

LES FICHES D'IDENTITÉ



**Q : Sergeant FREEDOM – Chef né.
Que veut dire +1 DS ?**

Il s'agit de la première dénomination des dés de Pouvoir. Lors des premiers tests nous les appelions : «Dés Spéciaux» (DS).

La bonne rédaction du pouvoir **Chef Né** est donc :

«Les Alliés adjacents au Sergeant FREEDOM bénéficient d'un dé de Pouvoir supplémentaire lors de leurs jets d'Attaque.»

**Q : ADAM SPELL – Téléportation.
Qu'est-ce qu'une zone adjacente? Peut-il passer à travers un mur ou une porte fermée ?**

Comme pour les déplacements, deux zones adjacentes sont séparées par une ligne blanche.

Un mur ou une porte fermée ne permettent pas à deux zones d'être adjacentes.



Exemple : Ici, ADAM SPELL décide d'utiliser le pouvoir de sa fiche d'Identité - Téléportation.

Une seule zone est racordée à la sienne par une ligne blanche. Elle seule est donc adjacente et c'est là qu'il va se déplacer.

**Q : ADAM SPELL – Missions.
Il y a bien une inversion entre les missions associés aux faces blanches et POW du dé ?**

Non. Selon le Héros, le même résultat de dé peut indiquer une mission différente.



Q : Mutated ALISON – Rage : L'augmentation de l'attaque est-elle un bonus d'attaque (donc annulé par l'Aura du soleil) ?

Non. On considère comme Bonus, seulement les valeurs apportées par les cartes Pouvoir ou Événement.

Q : Professor SKAROV – Power Armor : L'augmentation de défense est-elle un bonus de défense (donc annulé par la Nasse incapacitante) ?

De la même manière, le pouvoir **Power Armor** du Professeur SKAROV n'est pas considéré comme un bonus à proprement parler puisqu'il ne s'agit pas d'une modification apportée par une carte Événement.

Les pouvoirs **Aura du Soleil** ou **Nasse Incapacitante** n'ont donc pas d'effet sur les pouvoirs des Vilains.

Q : ARAKNOIDS – Cyber-conscience : On ajoute un dé de combat ou un dé de pouvoir ?

Le(s) dé(s) à rajouter sont des dés de Combat.

Q : Kinoïchi NOI – Enragée : Elle ne peut gagner qu'une seule attaque supplémentaire par tour, pas par attaque ?

Si, lors des Attaques qu'elle effectuera durant son Activation, Kinoïchi - NOI obtient un POW, elle gagnera une Attaque supplémentaire.

Mais, même si elle obtient 10 résultats POW durant son Activation, elle n'aura droit qu'à une et une seule attaque supplémentaire.

Q : ANDROIDS – Renforcé : On retire un dé de combat ou un dé de pouvoir ?

Lorsque la nature du dé n'est pas précisée, on a le choix de retirer le dé de son choix.

Ainsi, dans le cas du pouvoir **Renforcé** des Androïds, on retirera évidemment de préférence un dé de Pouvoir à l'attaquant. Mais si l'attaquant décide de faire une Attaque sans Technique Spéciale, l'Android peut quand même retirer un dé de Combat au jet d'Attaque.

LES CARTES POUVOIR

Q : Pour les attaques qui concernent plusieurs personnages, faut-il faire un jet de dés global ou un jet par personnage ?

Lorsqu'il est indiqué «Lancez une attaque ...», il ne faut effectuer qu'un seul jet et comparer le résultat à la DEFENSE de toutes les cibles.



Exemple : Sergeant FREEDOM utilise le pouvoir de la carte **Expert au Corps à Corps**.

Il lance donc les dés appropriés et obtient 6 !

Il va ensuite comparer ce chiffre à la DEFENSE de tous les adversaires qu'il aura ciblé.

Q : Sergeant FREEDOM – Sacrifice nécessaire. Le joueur décide-t-il d'utiliser ce pouvoir avant ou après le jet de dés ?

Sergeant FREEDOM choisit de rediriger les Attaques qui le ciblent avant que le lancer ne soit effectué.

Q : Sergeant FREEDOM – Tactique d'évasion. Qui choisit les dés à relancer ?

Comme c'est le Sergeant FREEDOM qui *fait relancer*, c'est lui qui choisit les dés qui seront relancés.

Q : Sergeant FREEDOM – Tir puissant. Peut-on refaire l'action tant qu'elle réussit ?

Non. Si le premier tir à réussi, le Sergeant FREEDOM peut recommencer une deuxième fois l'Action puis l'Action s'arrête, que le tir ait réussi ou non.

Q : GOLDENBOY – Immanquable.

Cette protection concerne à la fois les attaques au corps à corps et les attaques à distance ?

Tout à fait ! les deux types d'Attaque nécessitent de choisir une cible.

Q : GOLDENBOY – Fait d'or. On retire un dé de combat ou un dé de pouvoir ?

Lorsque la nature du dé n'est pas précisée, on a la possibilité de retirer le dé de son choix.

Ainsi, dans le cas du pouvoir **Fait d'or**, on retirera évidemment de préférence un dé de Pouvoir à l'attaquant.

Mais si l'attaquant décide de faire une Attaque sans avoir utilisé de bonus, GOLDENBOY peut quand même retirer un dé de Combat au jet d'Attaque.

Q : quand exactement s'applique le pouvoir de la carte faiblesse ?

Les pouvoirs des cartes Faiblesse ne nécessitent pas d'Action pour être activés mais sont actifs durant toute la phase d'Activation.

Le défaut de la carte Faiblesse est donc valable tout le temps où la carte est posée à côté de la fiche d'Identité.

Le pouvoir de soin s'active donc en DEBUT de phase d'Activation.



Exemple : Sergeant FREEDOM joue sa carte Faiblesse.

Tant que la carte est en jeu, tous les héros auront une Action de moins lorsqu'ils s'activeront.

Au début de la phase d'Activation, Sergeant FREEDOM retire 3 pions de dégâts de sa fiche d'Identité puisque la valeur de sa caractéristique Santé est de 3.

Q : Une carte rookie peut elle remplacer une carte Faiblesse?

Non. La carte Faiblesse ne peut être remplacée par une carte Pouvoir Rookie.

Q : Adam Spell – Guérison de Varsha. Peut elle cibler ADAM SPELL lui-même?

Non. ADAM SPELL doit cibler un personnage adjacent.

Remarque : s'il le désire, le texte de cette carte permet à ADAM SPELL de soigner un personnage ennemi adjacent ...



LES CARTES ÉVÉNEMENT



Q : Attaque photonique. Jusqu'à quand applique-t-on l'effet ?

L'effet de cette carte s'applique jusqu'à la fin de l'Activation durant laquelle elle est jouée.

Q : Blindage codé. Jusqu'à quand la difficulté des portes est-elle augmentée ?

La difficulté des portes est augmentée de façon définitive jusqu'à la fin de la partie.

Q : Passage Secret. On donne bien une action supplémentaire à un personnage, pas à un type de personnage ?

Oui tout à fait. On donne une Action à un personnage même si ce n'est pas celui activé.

Par contre, On n'active pas une fiche d'Identité.

Exemple : En jouant la carte Passage Secret, le Professeur SKAROV ne pourra activer qu'une seule Gynoïd sur les trois.

Q : Sniper. Jusqu'à quand les bonus sont-ils annulés ?

L'effet de cette carte s'applique sur les Attaques du personnage activé.

LES TUILES

Q : Le Professeur Sarkov peut-il activer deux fois de suite la même tuile ?

Le Professeur SKAROV **doit** être déplacé lors de la phase de fin de tour.

De ce fait, il ne peut rester sur l'espace Violet sur lequel il se trouve et active donc une autre salle.

Par conséquent, une même salle Piège ne peut pas être activée deux tours de suite par ce biais.



Exemple : En fin de tour, le Professeur SKAROV qui se trouve sur l'espace de Contrôle correspondant à la salle CONTROL B01, à l'obligation de se déplacer sur un espace inoccupé correspondant à une salle de sa base.

Il décide donc de se déplacer sur l'espace de Contrôle correspondant à la salle TRAP A02 et applique immédiatement l'effet de la salle : il pioche donc 1 carte Événement.

À la fin du tour suivant il faudra qu'il se déplace sur un autre espace de contrôle qui activera l'effet de la nouvelle salle choisie.

Q : Entry B01.

Les héros doivent faire quoi pour désactiver la tuile ?

Pour désactiver cette tuile, les Héros doivent choisir un ordinateur, se placer sur l'espace rouge correspondant et réussir un seul test de caractéristique MENTAL de difficulté 6 (en ajoutant le nombre de joueurs au résultat du jet).

Le fait qu'il y ait deux espaces rouges leur donne juste deux possibilités pour effectuer le test.

Q : Objective A02.

Combien de pions EXPERIMENTATION faut-il placer à côté de la tuile ?

On place autant de pions qu'il y a de salles entre la salle d'Entrée et la salle Objectif.

Si l'on veut un peu baisser la difficulté de cet objectif, on peut rajouter un pion pour la salle d'Entrée et un pour la salle Objectif.



Exemple : Caroline, décide de construire sa base avec seulement 4 tuiles.

Il y a 1 seule tuile entre l'entrée et la tuile d'Objectif A02.

Elle va donc placer les 2 pions rouge face cachée et y rajouter un pion qui correspond à la tuile entre l'entrée et l'Objectif ($2+1 = 3$)

Comme elle ne veut pas que la partie soit trop dure pour ses enfants, elle rajoute un pion pour la tuile d'Entrée et un pour la tuile d'Objectif ($3+1+1=5$).

Q : Trap B01.

On remet les pions face cachée après chaque pioche, après chaque activation, ou la tuile a-t-elle un usage limité ?

Les pions sont effectivement remis dans la pioche face cachée après chaque utilisation.

Q : Trap B02.

Si le joueur a plusieurs pions et joue sa carte Faiblesse, il retire bien tous les pions ?

Oui, tous les pions PLANTE sont retirés.

Q : Trap A04.

Peut-on toujours jouer des Événements à droite du personnage concerné, ou cette carte bloque-t-elle l'emplacement ?

L'emplacement à droite de la fiche d'Identité du personnage étant occupé, on ne peut pas y placer une nouvelle carte Événement.

Q : Mis à part lors de l'installation du plateau, y a t il un autre moment ou le Professeur SKAROV peut faire apparaître des Androïdes ?

En utilisant l'effet des salles de Contrôle, le Professeur SKAROV peut faire apparaître de nouveaux robots en cours de partie

Q : Que se passe t il si un joueur essaie de traverser une zone dont tous les espaces sont occupés mais contenant au moins un allié et un ennemi ? Peut-il traverser ? Si oui, combien cela lui coute-t-il d'action ?

Dans ce cas de figure, la zone est considérée comme bloquée et le personnage ne peut ni y pénétrer ni la traverser.



**J'AI TOUT
COMPRIS
!!!**