

ULTRA WOMAN



WHERE
IS IT?



REDLINE!
YOU TAKE IT
AGAIN?



PLEASE NATASHA
CALM DOWN!



AH!!
SPOTTED YOU!



GNN!

WHERE DID
YOU PUT MY
HAIRBRUSH!



MEGA PUNCH

ACTION : lancez une Attaque.

Si elle réussit, placez votre adversaire sur un espace libre de votre zone.



MEGA SOLIDE

Retirez 1 Dé aux jets d'Attaque qui vous ciblent.



ULTRA-RAYON

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE ET
AJOUTEZ 2 RÉUSSITES AU RÉSULTAT DU JET.

ET

VOS ALLIÉS DANS VOTRE ZONE NE PEUVENT
ATTAQUER QU'UNE FOIS CE TOUR.



ULTRA-FORCE

LORS DE VOS ATTAQUES, VOUS POUVEZ
RELANCER JUSQU'À 3 DÉS

ET

INFLIGEZ 1 DÉGÂTS À VOS ALLIÉS
ADJACENTS.



ULTRA-PUNCH

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE ET AJOUTEZ 2 RÉUSSITES AU RÉSULTAT DU JET.
SI L'ATTAQUE RÉUSSIT, DÉPLACEZ VOTRE CIBLE SUR UN ESPACE LIBRE DANS VOTRE LIGNE DE VUE.



ULTRA-RAPIDE

EFFECTUEZ 1 ACTION SUPPLÉMENTAIRE
ET
POSEZ UN JETON  SUR VOS
CARACTÉRISTIQUES D'ATTAQUE ET DE
DÉFENSE.



TRANSPORT AÉRIEN

ACTION : DÉPLACEZ-VOUS EN
TRANSPORTANT UN ALLIÉ ADJACENT.
DÉPOSEZ-LE SUR UN ESPACE LIBRE DE
VOTRE ZONE D'ARRIVÉE.



ULTRA-RÉSISTANTE

REPLACEZ LES DÉS DE POUVOIR EN DÉS
DE COMBAT DES ATTAQUES VOUS PRENANT
POUR CIBLE.

ET
VOUS N'AVEZ QUE 2 ACTIONS CE TOUR.





FAIBLESSE

COMBAT INTERNE.

À LA FIN DE VOTRE ACTIVATION, PLACEZ
UN PION DÉGAT SUR VOTRE FICHE
D'IDENTITÉ.



FAIBLESSE

SCHIZOPHRÈNE.

- VOUS NE POUVEZ PAS ACTIVER ULTRAWOMAN.
CHOISISSEZ UN ADVERSAIRE QUI PEUT EFFECTUER
3 ACTIONS AVEC ULTRAWOMAN.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT
DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE
CARACTERISTIQUE SANTÉ.



OMNI RAYON

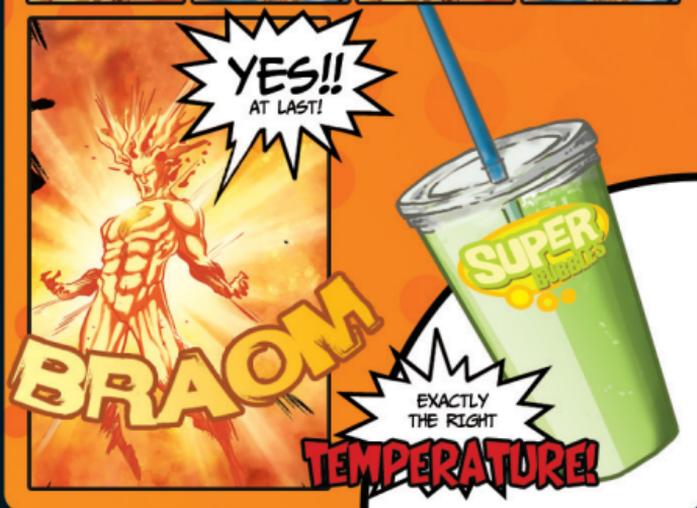
ACTION UNIQUE : lancez une Attaque à distance.
Si elle réussit, elle inflige 1 Dégât supplémentaire.



OMNI POTENTE

ACTION UNIQUE : Déplacez-vous sur une zone adjacente.
Lancez une Attaque sur tous les personnages ennemis
présents sur votre zone de départ et votre zone
d'arrivée.

EKINOX





FLAMMÉE

ACTION : Lancez une Attaque à distance.



BOULE DE NEIGE

ACTION : Lancez une Attaque.

Si elle réussit, la cible place deux jetons -1 sur sa caractéristique de vitesse jusqu'à la fin de sa prochaine Activation.



REFROIDISSEMENT

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.

SI L'ATTAQUE RÉUSSIT, LA CIBLE A -1 ACTION LORS DE SA PROCHAINE ACTIVATION.





MUR DE GLACE

ACTION : AUGMENTEZ DE +1 VOTRE DÉFENSE ET CELLE DES ALLIÉS SITUÉS DANS VOTRE ZONE OU DES ZONES ADJACENTES.



ARMURE DE GLACE

LES RÉSULTATS ** DES JETS D'ATTAQUE
VOUS PRENANT POUR CIBLE SONT
CONSIDÉRÉS COMME DES 0.



AURA DE FEU

LES PERSONNAGES QUI VOUS INFLIGENT
1 DÉGÂT SUBISSENT 1 DÉGÂT.



JET DE FLAMMES

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.

SI ELLE RÉUSSIT, ELLE INFLIGE 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE.





PRISON DE GLACE

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.

SI ELLE RÉUSSIT, PLACEZ SUR LA CIBLE, DEUX JETONS -1 SUR LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE CHOIX.



BOULE DE FEU

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.
TOUS LES PERSONNAGES (LE PERSONNAGE
VISÉ COMPRIS) DANS LA ZONE DE LA CIBLE
SUBISSENT 1 DÉGAT, QUE L'ATTAQUE AIT
RÉUSSIT OU NON.



BRIOM



FAIBLESSE

SUPER NOVA.

- À LA FIN DU TOUR, INFLIGEZ UNE BLESSURE À TOUS LES PERSONNAGES SE TROUVANT SUR VOTRE TUILE.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.



ATTACHE en PIQUÉ

ACTION UNIQUE : Faites une Action de Déplacement puis lancez une Attaque ciblant tous les personnages (alliés ou ennemis) de votre zone d'arrivée.



EXPERT SCIENTIFIQUE

ACTION UNIQUE : réussissez un test de MENTAL.





REGARD DE BRAISE

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.

SI ELLE RÉUSSIT, INFLIGEZ 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE À LA CIBLE.



AGGROCHEZ-VOUS !

ALLIES IN YOUR AREA GAIN A +2 BONUS TO THEIR DEFENSE VALUE.





HORS DE MON CHEMIN

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE.
SI ELLE RÉUSSIT, PLACEZ VOTRE CIBLE
SUR UN ESPACE LIBRE DANS VOTRE LIGNE
DE VUE.



J'VOUS DÉPOSE ?

ACTION : FAITES UNE ACTION DE DÉPLACEMENT EN TRANSPORTANT UN ALLIÉ ADJACENT.
DÉPOSEZ LE SUR UN ESPACE LIBRE DE VOTRE ZONE D'ARRIVÉE.



FAÏTES DE BEAUX RÊVES

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE SUR 1 À 2 CIBLES EN RAJOUTANT 2 RÉUSSITES AU RÉSULTAT DU JET.



PAN ! DANS TA BOUCHE !

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE QUI MET FIN À VOTRE ACTIVATION.

AJOUTEZ À VOTRE JET D'ATTAQUE 3 DÉS DE POUVOIR PAR ACTIONS QU'IL VOUS RESTAIT.



ÇA CHATOUILLE !

PLACEZ LES PIONS DÉGÂTS QUI VOUS SONT INFLIGÉS SUR CETTE CARTE.

À LA FIN DU TOUR, TRANSFÉREZ SUR VOTRE FICHE D'IDENTITÉ LA MOITIÉ DES PIONS DÉGÂT POSÉS SUR CETTE CARTE (ARRONDI À L'INFERIEUR) ET DÉFAUSSEZ LES AUTRES.





FAIBLESSE

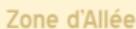
LE SAMARITAIN INCONNU.

- LORSQU'UN HÉROS SUBIT UN DÉGÂT, PLACEZ 1 PION DE DÉGÂT SUR VOTRE FICHE D'IDENTITÉ.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.



 Lorsqu'un véhicule doit être placé dans la zone de l'**Espace Orange** il est placé immédiatement sur une zone de rue adjacente.

Les deux Zones d'Allée, sont considérées comme des Zones de rue.

 Zone d'Allée



→

**EXT
B07**



Lorsqu'un personnage se trouve sur l'Espace Orange de cette tuile, il peut passer son tour et défausser 1 carte Blessure de sa main si le pion Civil Docteur lui est adjacent.



Table d'Opération



Civil - Docteur

DÉFIBRILATEUR



Un Héros adjacent à un pion *Défibrilateur* qui réussit le test de MENTAL place un Héros mis K.O. sur un Espace libre adjacent au Défibrilateur.



Le Héros remis ainsi en jeu ne garde que 2 cartes Blessure en main et repioche toute sa Défausse.

Le pion *Défibrilateur* est ensuite retiré du jeu.

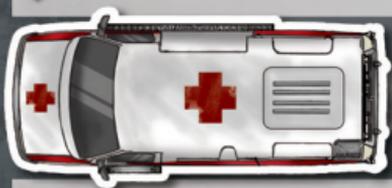
TROUSSE DE SECOURS



Un Héros adjacent à un pion *Trousse de Secours* qui réussit le test de MENTAL retire 2 points de Dégât de sa Fiche d'Identité.

Le pion *Trousse de Secours* est ensuite retiré du jeu.

AMBULANCE



- Si le test est réussi, déplacez vous et le personnage présent sur l'Espace bleu du pion *Ambulance* de 3 zones.

- Si le test est raté, le camp adverse déplace le pion *Ambulance* d'1 zone.

Un pion *Ambulance* ne peut se déplacer que sur des zones de rue.

Placez un pion *Défibrilateur* dans l'*Ambulance*.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 4 dés de Pouvoir supplémentaires. Placez ensuite le pion *Ambulance* sur un Espace libre adjacent à la cible et retournez le.

SIDEKICKS



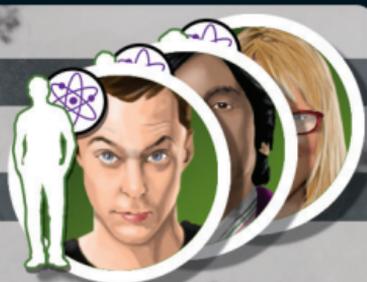
Un personnage SIDEKICK possède un pion et une carte d'identité. Son pion est placé sur le plateau, comme indiqué par le scénario alors que sa carte est posée sur le côté.



Lorsqu'un Héros est placé sur un Espace adjacent au pion Sidekick, il peut tenter un *test de Recrutement* dont la Difficulté est indiquée sur la carte d'identité du dit Sidekick.

- Si le test est réussi, la carte d'identité du Sidekick est placée sous celle du Héros, le pouvoir du Sidekick devient actif et il est considéré comme un *personnage allié*.
- Si le test est raté, placé un pion -1 de votre côté de la carte Sidekick pour que le prochain *test de Recrutement* de votre camps soit plus facile.

LES SCIENTIFIQUES



Une fois par Activation, un Hero adjacent à un *scientifique* retire 1 dé à ses tests de MENTAL.



Si le test est réussi, déplacez les pions *Scientifique* qui vous sont adjacents de 2 zones.

PERSONNEL HOSPITALIER



Les Héros adjacents à un pion *Personnel Hospitalier* sont mis Hors de Combat s'ils ont 4 cartes Blessure en main au lieu de 3



Si le test est réussi, déplacez les pions *Personnel Hospitalier* qui vous sont adjacents de 2 zones.

UNE FOIS QU'ASHTON LOOPER EST DEVENUE VOTRE SIDEKICK, VOUS POUVEZ DÉPENSER 1 ACTION POUR RÉUSSIR UN TEST DE MENTAL S'IL VOUS EST ADJACENT.



UNE FOIS QUE **CAREN BOOK** EST DEVENUE
VOTRE SIDEKICK, VOUS POUVEZ RETIRER 1 DÉ
À TOUS VOS TESTS DE COMPÉTENCE MENTAL.



UNE FOIS QUE **KURT GOEBLING** EST DEvenu
VOTRE SIDEKICK, VOUS DISPOSEZ D'ACTION
SUPPLÉMENTAIRE LORSQUE VOUS CONDUISEZ
UN VÉHICULE.



UNE FOIS QUE ROSARIA UPSON EST DEVENUE VOTRE SIDEKICK, VOUS ETES MIS HORS DE COMBAT LORSQUE VOUS DISPOSEZ DE 4 CARTES BLESSURE EN MAIN ET NON 3.

