

ULTRAWOMAN

VÉTÉRAN

Obligée de prendre des drogues pour éviter de perdre son contrôle, **Ultrawoman** décide de mettre fin à sa carrière jusqu'à ce qu'elle trouve un remède efficace. Néanmoins quand la situation l'exige, elle accepte de reprendre du service, tout en restant sous la haute surveillance de ses partenaires pour le cas où la situation viendrait à dégénérer.

Vol : ULTRAWOMAN ne prend pas en compte les personnages lors de ses déplacements.

Furieuse : Lorsqu'elle réussit une Attaque, ULTRAWOMAN peut se déplacer sur un espace adjacent.



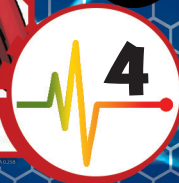
EXTRA
TERRESTRE



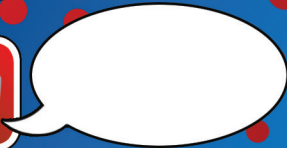
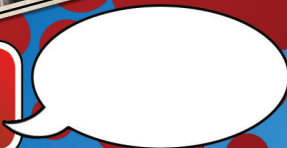
JULIEN
CARPÈTE
- 2013 -

0128. 1/45

wp. 6-4



MISSIONS FOR:



FAHRENHEIT

VÉTÉRAN

Marié à **Super Nova**, Fahrenheit a mis pour un temps son engagement au sein de la **Liberty Patrol** entre parenthèses. Mais quand sa femme réintègre le groupe, il reprend à son tour, un poste de scientifique au sein de la **Citadelle** et accessoirement un poste à mi-temps dans l'équipe.

Vol : FAHRENHEIT ne prend pas en compte les personnages lors de ses déplacements.

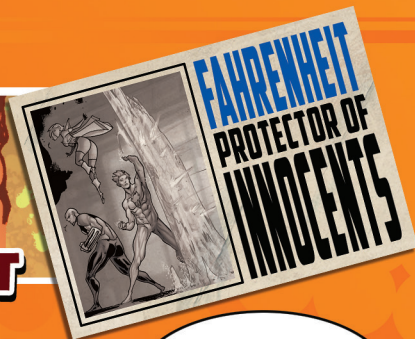
Expert Scientifique : Lorsqu'il rate un test de MENTAL, FAHRENHEIT pose 2 pions -1 au lieu de 1.



ENERGIE



MISSIONS FOR:



RÉUSSIR UN
TEST DE COMPÉTENCE
SUR UN OBJECTIF SANS
ALLIÉ SUR LA TUILE.



FINIR LA PARTIE
SANS CARTE BLESSURE
EN MAIN.



FINIR LA PARTIE
AVEC TOUTES VOS
CARTES FEU EN MAIN.



FINIR LA PARTIE
AVEC TOUTES VOS
CARTES GLACE EN
MAIN.

MISSIONS FOR:



FAHRENHEIT



FINIR LA PARTIE
AVEC TOUTES VOS
CARTES POUVOIR EN
MAIN.



FINIR LA PARTIE
SANS CARTE BLESSURE
EN MAIN.









