

LA DUCHESS



"WAIT! I SENSE
IRON TURTLE AHEAD."



DON'T WORRY.
I WILL TAKE CARE
OF HIM.



VSSHH



I'M NOT
A TURTLE

—

GNN! GNN!

—
I'M A
RAAAABIT!



OK GUYS,
THE COAST
IS CLEAR!

AND ONCE AGAIN,
YOU ALL OWE

ME!



COUP DE PIED CIRCULAIRE

ACTION : Lancez une attaque avec
1 dé de Combat supplémentaire.



PRÉCOGNITIVE

ACTION : Lancez une Attaque.
Vous pouvez relancer une fois les 0.




IMAGE MIROIR

LES ATTAQUES QUI VOUS CIBLENT
ÉCHOUENT AUTOMATIQUEMENT SI ELLES
NE COMPORTENT PAS DE POW.



COMBAT CHAOTIQUE

LORS D'UN JET D'ATTAQUE D'UN ALLIÉ
SE TROUVANT SUR VOTRE TUILE, VOUS
POUVEZ CHANGER 1 RÉSULTAT  EN POW.



-1



+2



-2



+2



CONTRÔLE MENTAL

ACTION UNIQUE : TENTEZ UN TEST DE MENTAL CONTRE UN ENNEMI ADJACENT (DIFF : VITESSE DE LA CIBLE).

SI LE TEST RÉUSSIT, VOUS POUVEZ LUI FAIRE EFFECTUER 1 ACTION DE VOTRE CHOIX.



GAIN DE MOTIVATION

ACTION UNIQUE : PLACEZ UN PION  SUR LES CARACTÉRISTIQUE D'ATTAQUE, DE DÉFENSE ET DE MENTAL D'UN ALLIÉ ADJACENT, JUSQU'À LA FIN DU TOUR.



TERREUR

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE MENTALE CONTRE TOUS LES ENNEMIS SITUÉS DANS VOTRE ZONE. DÉPLACEZ LES PERSONNAGES TOUCHÉS SUR UN ESPACE LIBRE DE VOTRE TUILE ET APPLIQUEZ LES DOMMAGES.



0



+2



0



+1



RAFALE PSY

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE MENTALE
QUI NE TIEN PAS COMPTE DES BONUS
DE DÉFENSE DE VOTRE CIBLE.



ILLUSION

ACTION : VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE
CIBLÉ JUSQU'À LA FIN DE CE TOUR.





FAIBLESSE

PRÉCIEUSE & DÉDAIGNEUSE.

- LES CARTES DE COOPÉRATION DE VOS ALLIÉS N'ONT PAS D'EFFET.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTERISTIQUE SANTÉ.



FORCE ILLUSOIRE

Au début de votre Activation, faites un test de Mental (diff 3)
S'il est réussi, vos Attaques infligent 2 points de dégâts au lieu d'1, ce tour.



RENFORCEMENT ILLUSOIRE

Au début de votre Activation, faites un test de Mental (diff 3).

S'il est réussi, les Attaques qui vous ciblent retirent 2 dés à leur jet.

DOCTOR SHADOW



"HIDED
BEHIND YOU ..."



"... ATTACKED
BY SURPRISE ..."



"... SURROUNDED
BY DARKNESS ..."



... YOU CAN'T
AVOID
DR. SHADOW!



ECTOPLASME

Vous ne pouvez pas être la cible d'Attaque
Vous ne pouvez pas attaquer.



0



0



+1

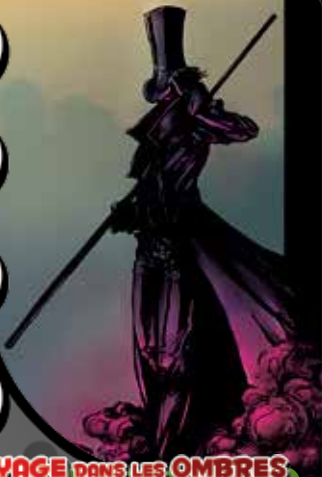


+2



EXPLOSION D'OMBRE

ACTION : lancez une Attaque sur tous les personnages dans votre zone.



VOYAGE DANS LES OMBRES

ACTION UNIQUE : DÉPLACEZ-VOUS DE 4 ZONES OU MOINS EN IGNORANT LES PERSONNAGES.



MAÎTRE EN ARTS MARTIAUX

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



ATTAQUE SURPRISE

ACTION : DÉPLACEZ-VOUS DE 2 ZONES OU MOINS EN IGNORANT LES PERSONNAGES PUIS LANCEZ UNE ATTAQUE.



+2



-2



+2



+1



PUIT DES OMBRES

ACTION : TENTEZ UN TEST DE MENTAL
(**DIFF** = 3).

S'IL EST RÉUSSI, DÉPLACEZ UN
PERSONNAGE PRÉSENT DANS VOTRE ZONE
SUR UN ESPACE LIBRE DE VOTRE TUILE.



OMBRES GLUANTES

LES ENNEMIS QUI COMMENCENT LEUR
ACTIVATION DANS VOTRE ZONE NE PEUVENT
SE DÉPLACER QUE D'1 ZONE PAR ACTION.



CACHÉ DANS L'OBSCURITÉ

VOUS NE POUVEZ PAS VOUS DÉPLACER.
VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE CIBLÉ PAR
UNE ATTAQUE.

VOUS NE GÊNEZ PAS LE DÉPLACEMENT DES
ENNEMIS.

+2

0

0

+1

TÉLÉPORTATION INSTANTANÉE

LORSQUE VOUS SUBISSEZ AU MOINS
1 DÉGÂT, VOUS POUVEZ VOUS PLACER SUR
UN ESPACE LIBRE D'UNE ZONE ADJACENTE.



FAIBLESSE

INVASION DES OMBRES.

- VOUS ET VOS ALLIÉS NE POUVEZ PAS FAIRE PLUS D'UNE ACTION DE DÉPLACEMENT.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTERISTIQUE SANTÉ.



PASSAGE dans le TEMPS

ACTION UNIQUE : défaussez les cartes Pouvoir jouées et remplacez-les par d'autres cartes Pouvoir présentes dans votre main (sauf la carte Faiblesse).



MAÎTRE ACCOMPLI

Vous pouvez effectuer 2 Actions d'Attaque en plus
de vos 3 Actions habituelles.



REDLINE



FASTER THAN
A BULLET -



- HIT
HARDER
THAN A
BRICK -



- HARD
AS IRON
-



-AND
ALL INSIDE
3 SECONDS!

PPP -
I'M EXHAUSTED
-



REDLINE

STOP SHOWING
OFF AND GIVE US
A HAND FOR ONCE!



SPRINTER

ACTION UNIQUE : Ignorez les personnages lors de vos déplacements.



AVALANCHE DE COUPS

ACTION : Lancez une Attaque avec 1 Dé de Pouvoir supplémentaire.



+1



+2



+2



+1



COURSE DESTRUCTRICE

LORSQUE VOUS RENTREZ DANS UNE ZONE,
VOUS POUVEZ LANCER UNE ATTAQUE SUR UN
ENNEMI ADJACENT.





L'HOMME LE PLUS RAPIDE

DOUBLEZ VOTRE CARACTÉRISTIQUE DE VITESSE (HORS LE BONUS DE TECHNIQUE SECRÈTE).



0



+2



-1



0



ATTAQUES RAPIDES

ACTION UNIQUE : EFFECTUEZ UN JET D'ATTAQUE SUR CHAQUE ENNEMI SITUÉ DANS VOTRE ZONE.



+3

0

+1

+1

**COMME S'IL
ÉTAIT PLUSIEURS**

ACTION UNIQUE : LANCER DEUX ATTAQUES
SUR UNE CIBLE.



0



+3



-2



+1



**TROP RAPIDE
POUR TOI !**

ACTION : DÉPENSEZ 1 ACTION POUR
AJOUTER UN JETON  À LA DÉFENSE DE
TOUS LES ALLIÉS PRÉSENTS DANS VOTRE
ZONE.



0



+1



+2



-1



ESQUIVES EN SÉRIE

VOUS POUVEZ FAIRE RELANCER UNE FOIS
CHAQUE JET D'ATTAQUE QUI VOUS CIBLE.





ESPRIT VIF

ACTION : DÉPENSEZ 2 ACTIONS POUR RÉUSSIR AUTOMATIQUEMENT UN TEST DE MENTAL.




FAIBLESSE

ESSOUFFLÉ.

- VOUS N'AVEZ QUE DEUX ACTIONS.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTERISTIQUE SANTÉ.

**+1****+2****+2****0**

GÉNIE SUPERSONIQUE



ACTION UNIQUE : effectuez un test de compétence sur votre tuile même si vous n'êtes pas sur un espace orange.



0
+2
+2
0



TORNADE CONCENTRÉE

ACTION UNIQUE : lancez une Attaque sur tous les personnages présents sur votre tuile.

SANCTUARY

"COMING FROM A
GALAXY FAR,
FAR AWAY ...



BUT WHAT IS HER
TRUE

GOAL?

... SHE MADE NEW FRIENDS
ON OUR PLANET...

ה'נ'ה



TIR INSTINCTIF

ACTION : lancez une attaque à distance.



PREMIERS SOINS

ACTION : Retirez 1 pion dégât de la fiche d'un allié adjacent ou de votre fiche.





+2



0



+2



+1



TRANSPORT AÉRIEN

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



SANCTUAIRE BIENFAISANT

ACTION UNIQUE : LES ALLIÉS SE TROUVANT
SUR VOTRE TUILE RETIRENT 1 PION
DÉGÂT DE LEUR FICHE D'IDENTITÉ.



SOINS PARTICULIERS

ACTION : RETIREZ 1 PION DÉGÂT DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ OU DE CELLE D'UN PERSONNAGE ADJACENT.



+2



-1



+3



+1



DRAIN DE VIE

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.
SI L'ATTAQUE EST RÉUSSIE, INFLIGEZ 1
PION DÉGÂT À VOTRE CIBLE ET RETIREZ 1
PION DÉGÂT DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ.



0



+2



+2



0



AURA LUMINEUSE

RETIREZ 1 DÉS AUX JETS D'ATTAQUE
VOUS PRENANT POUR CIBLE.



-1



+3



+1



0



RÉGÉNÉRATION

ACTION UNIQUE : DÉFAUSSEZ 1 CARTE
BLESSURE DE VOTRE MAIN.



0



+2



+2



0



DÉGÉNÉRÉSCENCE

ACTION : EFFECTUEZ UN TEST DE MENTAL (DIFF = 3).

S'IL EST RÉUSSI, INFLIGEZ UN DÉGÂT À UN ENNEMI SE TROUVANT SUR VOTRE TUILE (LES LIGNES DE VUE NE SONT PAS PRISES EN COMPTE).



FAIBLESSE

LE MAL PREND LE DESSUS.

- INFLIGEZ 1 DÉGÂT À TOUS LES ALLIÉS PRÉSENTS SUR VOTRE TUILE.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.

0

+2

+2

0



BRUMES de MORT

ACTION UNIQUE : Lancez une attaque sur tous les personnages ennemis présents sur votre tuile.
Défaussez une carte blessure de votre main.

**-1****+3****+2****+1**

QUA de SOINS

Les personnages Alliés qui vous sont adjacents en fin de tour, ne piochent pas de carte Blessure.

WALLCLIMBER

HEY, YUKI!
WHERE HAVE YOU
BROUGHT US
THIS TIME?

I REALLY
DON'T KNOW
BUT ...

LET'S
TRY ANOTHER
TELEPORTATION

YEAA!!
THIS SEEM
TO BE THE
PERFECT
UNIVERSE!

...
NAZIS
...

...
ROBOTS
...

...
GOOD
AGAINST
EVIL ...

... WE'VE
ALREADY SEEN
THAT!

...
HERE
...

...
ARE YOU
HERE?
...



PHÉROMONES

Les ennemis qui vous ciblent retirent
2 touches au résultat de leurs jets
d'Attaques.



-1



+1



+2



+1



MONTE EN LAIR

Ignorez les personnages lors de vos déplacements.



BULLE TEMPORELLE

À LA FIN DE VOTRE ACTIVATION,
REPLACEZ VOTRE FICHE D'IDENTITÉ PAR
LA VERSION ROOKIE, NORMALE OU VÉTÉRAN
(TOUS LES PIONS POSÉS SUR LA FICHE RESTENT
EN PLACE).



ACROBATIES

LES ATTAQUES QUI VOUS CIBLENT NE BÉNÉFICIENT PAS DE LEUR BONUS DE TECHNIQUE SECRÈTE.





+1



+2



-2



0



COUP DE PIED RETOURNE

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE.
SI ELLE RÉUSSIT ET QUE LA CIBLE EST
TOUJOURS EN JEU, DÉFAUSSEZ SA CARTE
DE TECHNIQUE SECRÈTE.





FLOU TEMPOREL

AU DEBUT DE LEUR ACTIVATION, LES ALLIÉS ADJACENTS PEUVENT REMPLACER 1 CARTE POUVOIR JOUÉE PAR 1 CARTE POUVOIR DE LEUR DÉFAUSSE.



+1



-2



+3



+1



JET TOXIQUE

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.
SI ELLE RÉUSSIT, TOUS LES PERSONNAGES
DANS LA ZONE DE LA CIBLE SUBISSENT
1 DÉGAT.



CACHÉE DANS L'OMBRE

EFFECTUEZ UNE ATTAQUE SUR LES ENNEMIS
QUI RENTRENT DANS VOTRE ZONE.





CROCHET DÉVASTATEUR

ACTION : EFFECTUEZ UNE ATTAQUE.
SI ELLE RÉUSSIT, ELLE INFLIGE 1 DÉGÂT
SUPPLÉMENTAIRE.



FAIBLESSE

À FRÈRE JEUNE FILLE.

- VOUS NE POUVEZ PAS JOUER DE TECHNIQUE SECRÈTE.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTERISTIQUE SANTÉ.



+1

+2

+2

+2



TÉLÉPORTATION

ACTION : vous pouvez vous placer sur n'importe quel espace libre de votre tuile.



+1



+2



0



+1



TIME-PUNCH

ACTION : Lancez une Attaque à distance sur 1 à 2 ennemis.

Déplacez-vous sur une zone adjacente et lancez une autre attaque sur 1 à 2 ennemis.

RAGE



YOU SHOULD HAVE KNOWN THAT NO ONE CAN ESCAPE FROM ME.



YOU CAN DO NOTHING TO HARM ME

SCUM!!





0



+2



+1



0



EMBUSQUÈ

Tant que vous ne vous êtes pas déplacé,
vous ne pouvez pas être la cible d'une
Attaque.



ATTAQUE DU FAUVE

ACTION : déplacez-vous dans une zone adjacente, puis lancez une Attaque.



COUP DE GRIFFES

ACTION UNIQUE : LANCEZ 2 JETS
D'ATTAQUE SUR LE MÊME PERSONNAGE.



MÊME PAS PEUR

VOUS POUVEZ FAIRE RELANCER 1 DÉ AUX JETS D'ATTAQUE VOUS PRENANT POUR CIBLE PAR PION DE DÉGÂTS PRÉSENT SUR VOTRE FICHE D'IDENTITÉ.



EFFRAYANT

LES ENNEMIS SE TROUVANT SUR LA MÊME
TUILE QUE VOUS ONT -1 EN DÉFENSE PAR
PION DE DÉGÂTS PRÉSENT SUR VOTRE
FICHE D'IDENTITÉ.



+1



+2



+1



0



ACHARNÉ

ACTION UNIQUE : LANCEZ 1 ATTAQUE SUR UN ENNEMI.

DÉPLACEZ-VOUS ENSUITE SUR UNE ZONE ADJACENTE ET LANCEZ 1 ATTAQUE SUR UN AUTRE ENNEMI.



+2



+1



+1



+1



RÉGÉNÉRATION

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE. SI ELLE RÉUSSIT, RETIREZ 1 PION DÉGÂT DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ.



COUP FATAL

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE.
SI ELLE RÉUSSIT, ELLE INFLIGE 1 DÉGÂT
SUPPLÉMENTAIRE.



MÊME PAS MAL

LORS DE VOS ATTAQUES, VOUS POUVEZ RELANCER AUTANT DE DÉS QUE DE PIONS DE DÉGÂT PRÉSENTS SUR VOTRE FICHE D'IDENTITÉ.



FAIBLESSE

RAGE.

- INFLIGEZ UN DÉGÂTS AUX PERSONNAGES ADJACENTS.



+1



+2



+3



0



INCROYABLE

À la fin du tour, défaussez-vous d'une carte blessure.



+1



+3



+2



+1



NO FUTURE

ACTION : Lancez une Attaque avec 1 dé de Pouvoir supplémentaire sur tous les personnages adjacents.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS FAIRE
D'ACTION DE DÉPLACEMENT.

ou

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS ATTAQUER.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS FAIRE
D'ACTION DE DÉPLACEMENT.

ou

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS ATTAQUER.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS FAIRE
D'ACTION DE DÉPLACEMENT.

ou

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS ATTAQUER.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS FAIRE
D'ACTION DE DÉPLACEMENT.

ou

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS ATTAQUER.



BLESSURE

LE PERSONNAGE RETIRE 2 TOUCHES
À SES JETS D'ATTAQUE.



0



1



0



0



BLESSURE

LE PERSONNAGE RETIRE 2 TOUCHES
À SES JETS D'ATTAQUE.



BLESSURE

LE PERSONNAGE RETIRE 2 TOUCHES
À SES JETS D'ATTAQUE.



0



1



0



0



BLESSURE

LE PERSONNAGE RETIRE 2 TOUCHES
À SES JETS D'ATTAQUE.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS
EFFÉCTUER DE TEST DE COMPÉTENCE.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS
EFFÉCTUER DE TEST DE COMPÉTENCE.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS
EFFÉCTUER DE TEST DE COMPÉTENCE.



BLESSURE

LE PERSONNAGE NE PEUT PAS
EFFÉCTUER DE TEST DE COMPÉTENCE.



BLESSURE

LES JETS D'ATTAQUE PRENANT CE
PERSONNAGE POUR CIBLE ONT
1 DÉ DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE.



BLESSURE

LES JETS D'ATTAQUE PRENANT CE
PERSONNAGE POUR CIBLE ONT
1 DÉ DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE.



BLESSURE

LES JETS D'ATTAQUE PRENANT CE
PERSONNAGE POUR CIBLE ONT
1 DÉ DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE.



BLESSURE

LES JETS D'ATTAQUE PRENANT CE
PERSONNAGE POUR CIBLE ONT
1 DÉ DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE.

STAND DE HOT DOGS



Si le test est réussi, retirez
1 pion dégât de votre fiche
d'identité.



Si le test est réussi, lancez une
Attaque à distance avec 2 dés
de Combat supplémentaire.
Placez ensuite le pion *Stand de
Hot Dogs* sur un Espace libre
adjacent à la cible et retournez le.

BOUCHE
D'ÉGOUT



Si le test est réussi, passez votre prochain tour et placez votre personnage sur une autre *Bouche d'Égout* de votre choix.

CIVILS



À la fin du tour, les pions *Civil* doivent être déplacés sur un Espace adjacent par le joueur qui possède le groupe de Héros ayant l'Initiative.

4

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

VOITURE



- Si le test est réussi, déplacez vous et le personnage présent sur l'Espace bleu du pion *Voiture* de 3 zones.
- Si le test est raté, le camp adverse déplace le pion *Voiture* d'1 zone.

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



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 3 dés de Pouvoir supplémentaires. Placez ensuite le pion *Voiture* sur un Espace libre adjacent à la cible et retournez le.

KIOSQUE À JOURNAUX



5

Si le test est réussi, le Héros remporte sa mission personnelle.

8

Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance qui infligera, si elle réussit, deux dégâts au lieu d'un.

Placez ensuite le pion *Kiosque à journaux* sur un Espace libre adjacent à la cible et retournez le.

MOTO



- Si le test est réussi, déplacez vous de 3 zones.

- Si le test est raté, le camp adverse déplace le pion *Moto* de 1 zone.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 2 dés de Pouvoir supplémentaires. Placez ensuite le pion *Moto* sur un Espace libre adjacent à la cible et retournez le.



**EXT
A01**



Lorsqu'un personnage se trouve sur l'Espace Orange de cette tuile, il peut dépenser 1 Action pour placer son personnage sur l'Espace Orange d'une bouche de métro situé sur une tuile différente.

Bouche de Métro





**EXT
A02**



Lorsqu'un personnage se trouve sur un **Espace Orange** de cette tuile, il peut dépenser 1 **Action** pour faire un test de **MENTAL** et faire exploser la station d'essence.

Lorsque le test est réussi, on retourne la tuile, tous les personnages présents placent 1 pion de dommage sur leur carte d'Identité et sont placés par un joueur adverse sur un espace libre.

Tâche d'essence





**EXT
A03**



Lorsqu'un personnage se trouve sur l'Espace Orange de cette tuile, il peut dépenser 1 Action pour placer son personnage sur l'Espace Orange d'une bouche de métro situé sur une tuile différente.

Bouche de Métro





**EXT
A04**



ESPACE D'EAU



PERSONNAGES VOLANTS

Les Personnages possédant un pouvoir de Vol sur leur fiche ou sur une carte Pouvoir jouée considèrent les espaces d'eau comme des espaces normaux (bleus).

PERSONNAGES NON VOLANTS

Un Personnage sans pouvoir de Vol qui commence son Activation sur un espace d'eau voit sa Caractéristique de VITESSE diminuer de 1 jusqu'à la fin de son Activation.