

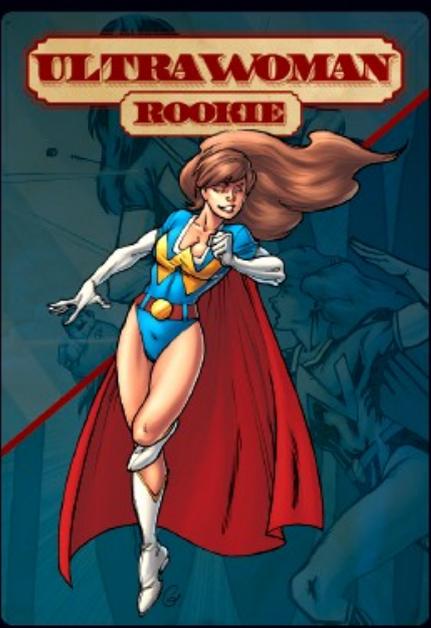


+1
+1
0
0

MEGA PUNCH

ACTION : lancez une Attaque.
Si elle réussit, placez votre adversaire sur un espace libre de votre zone.

ULTRAWOMAN
ROOKIE




-1
+2
+1
0

MEGA SOLIDE

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

ULTRAWOMAN
ROOKIE




0
+3
+2
0

OMNI RAYON

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

ULTRAWOMAN
VÉTÉRAN



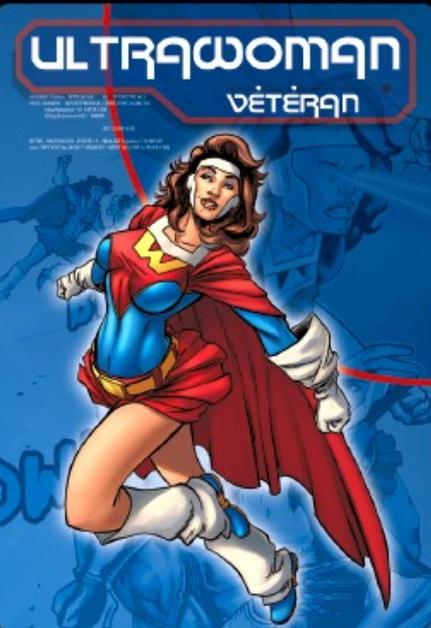


 -1
 +3
 +3
 +1

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.

ULTRAWOMAN
VÉTÉRAN




 +1
 0
 0
 +2

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 WOMAN

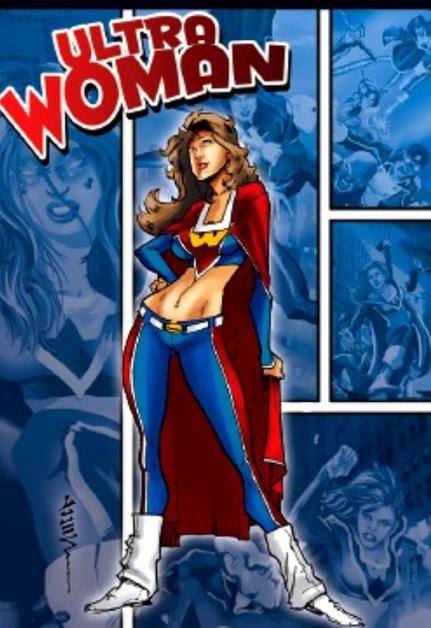



 -1
 +4
 +1
 0

ULTRA-FORCE

LORS DE VOS ATTAQUES, VOUS POUVEZ RELANCER JUSQU'À 3 DÉES ET INFLIGEZ 1 DÉGÂTS À VOS ALLIÉS ADJACENTS.

ULTRA WOMAN

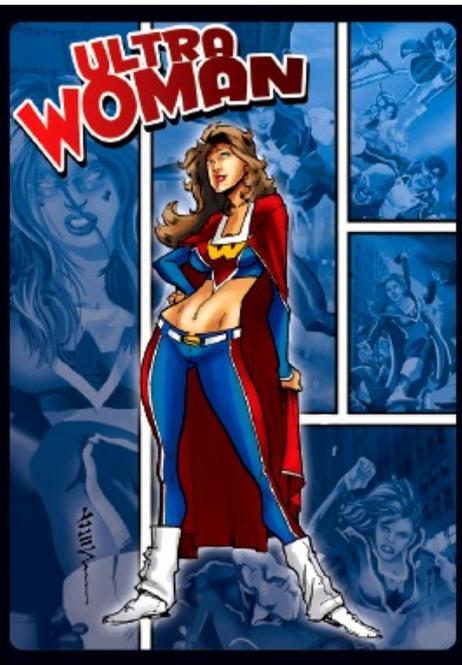




+1
+3
-2
0

ULTRA-RÉSISTANTE

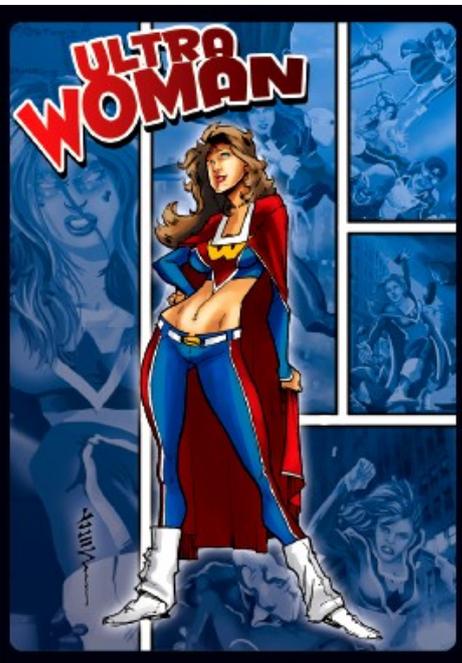
REMPLEZ LES DÉS DE POUVOIR EN DÉS DE COMBAT DES ATTAQUES VOUS PRENANT POUR CIBLE.
ET
VOUS N'AVEZ QUE 2 ACTIONS CE TOUR.




-1
0
-2
0

FAIBLESSE

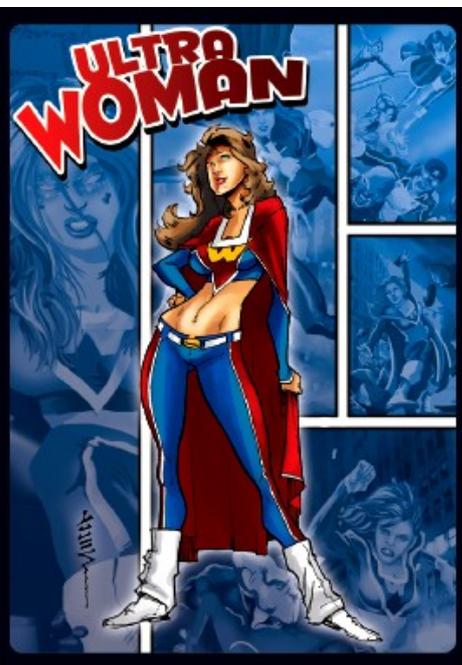
COMBAT INTERNE.
À LA FIN DE VOTRE ACTIVATION, PLACEZ UN PION DÉGAT SUR VOTRE FICHE D'IDENTITÉ.




FAIBLESSE

SCHIZOPHRÈNE.

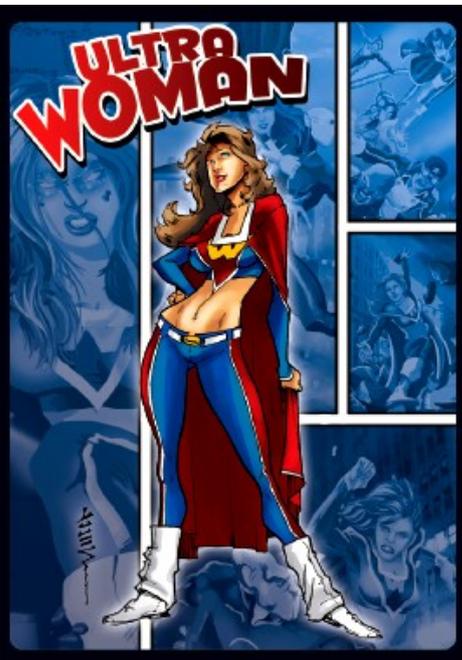
- VOUS NE POUVEZ PAS ACTIVER ULTRAWOMAN.
- CHOISISSEZ UN ADVERSAIRE QUI PEUT EFFECTUER 3 ACTIONS AVEC ULTRAWOMAN.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂTS QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.



PO

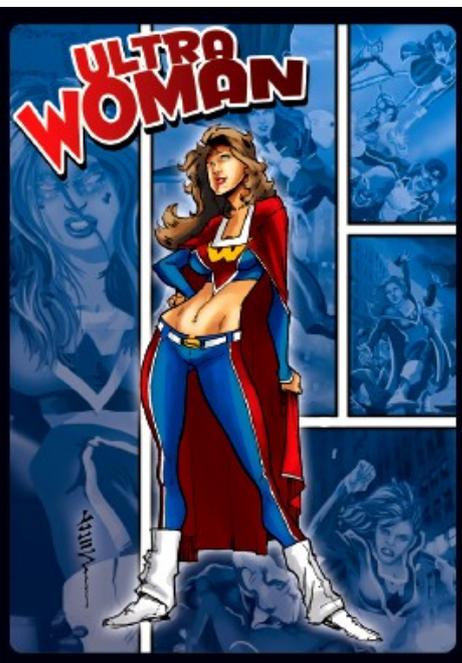
ULTRA-PUNCH

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.



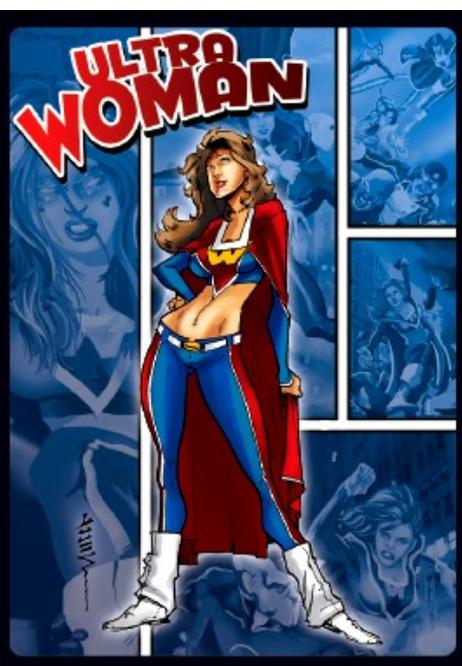
ULTRA-RAPIDE

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.

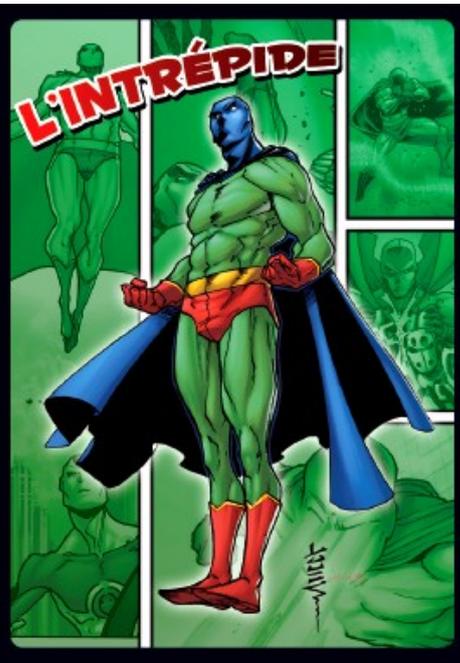




 0
 +2
 +2
 -1

REGARD DE BRAISE

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE. SI ELLE RÉUSSIT, INFLIGEZ 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE À LA CIBLE.




 +1
 +2
 -1
 +1

AGGROCHEZ-VOUS !

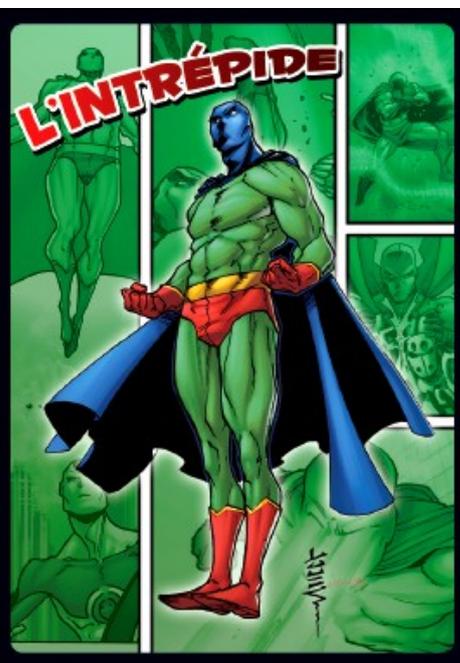
ALLIES IN YOUR AREA GAIN A +2 BONUS TO THEIR DEFENSE VALUE.




 0
 +3
 -2
 0

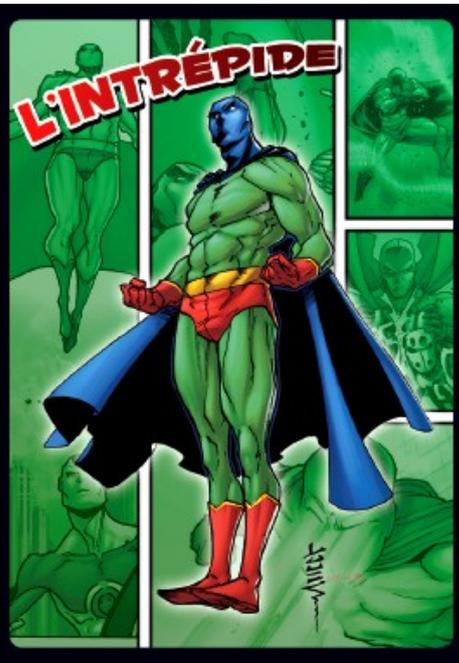
HORS DE MON CHEMIN

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



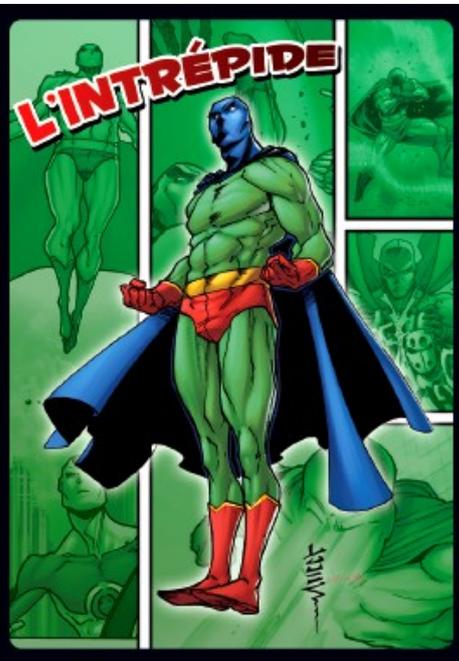
FAITES DE BEAUX RÊVES

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.



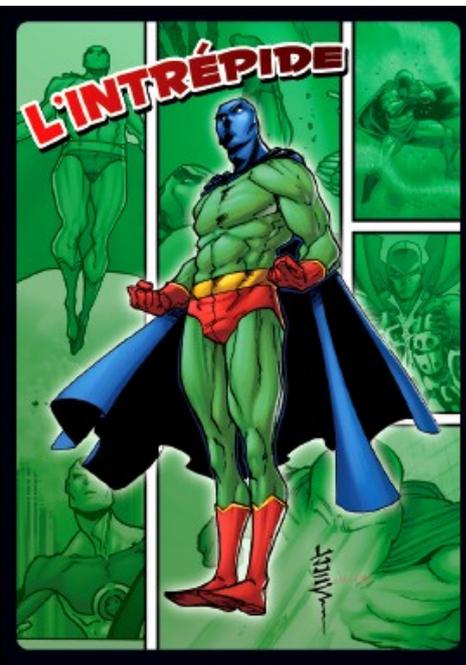
J'VOUS DÉPOSE ?

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



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

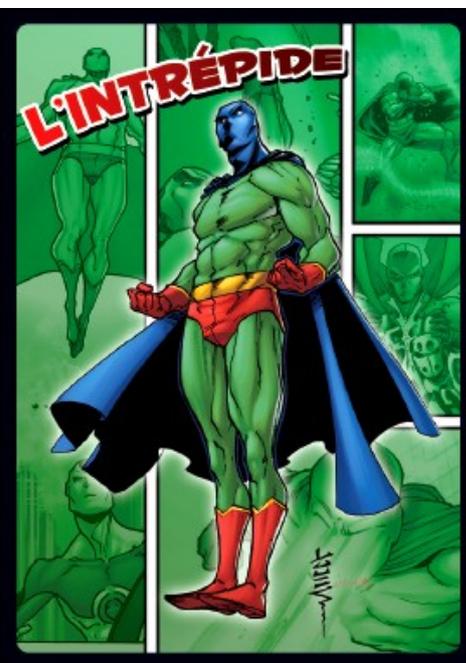
LE SAMARITAIN INCONNU.

- 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.



HORS DE MON CHEMIN

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



+1
+2
0
-1

FLAMMÉCHE

ACTION : Lancez une Attaque à distance.

ERINOX
ROOKIE

-1
+1
+2
0

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.

ERINOX
ROOKIE

+1
+2
+3
+1

ATTAQUE 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.

ERINOX
VÉTÉRAN



+1
+2
+2
+1

EXPERT SCIENTIFIQUE

ACTION UNIQUE : réussissez un test de MENTAL.

EKINOX
VÉTÉRAN




+1
+4
+1
0

REFROIDISSEMENT

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE.
SI L'ATTAQUE RÉUSSIT, LA CIBLE A -1 ACTION LORS DE SA PROCHAINE ACTIVATION.

EKINOX




+1
+4
-2
0

MUR DE GLACE

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

EKINOX



-1
 +3
 0
 +1

ARMURE DE GLACE

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



+2
 -1
 0
 +2

AURA DE FEU

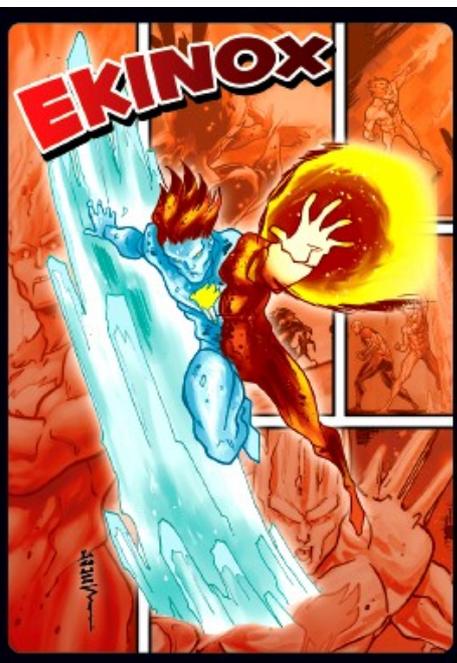
LES PERSONNAGES QUI VOUS INFLIGENT 1 DÉGÂT SUBISSENT 1 DÉGÂT.



0
 +2
 +2
 0

JET DE FLAMMES

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





 0
 +2
 +2
 +1

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.




 +1
 +1
 +3
 0

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.

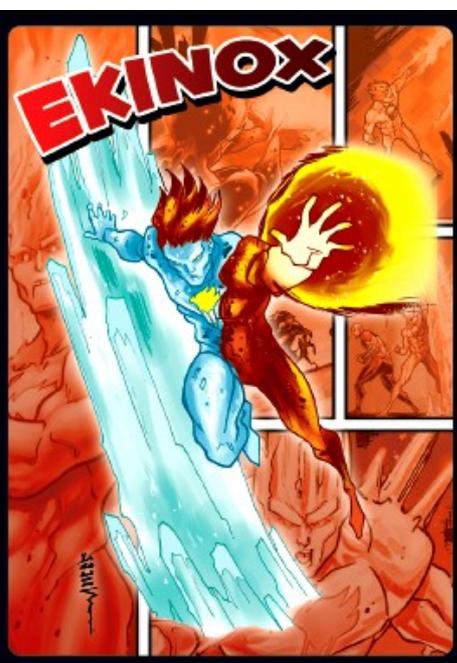



BRHOM

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.



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.

6

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.

3

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



AMBULANCE DÉTRUITE



Les deux Espaces sur lesquels est posé le pion *Ambulance Détruite* sont considérés comme occupés.

6

Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 3 dés de Pouvoir supplémentaires et infligez 1 Dégât supplémentaire.

Retirez ensuite le pion *Ambulance Détruite* de la partie.



SIDEKICKS

Pouvoir
Test de Recrutement
Santé

Vitesse
Attaque
Défense
Action

Lorsqu'un Sidekick est recruté, sa carte d'identité est placée sous la fiche d'identité du Héros. Un Héros peut avoir jusqu'à deux Sidekicks.



LES SCIENTIFIQUES

Un Hero adjacent à un scientifique retire 1 dé à ses tests de MENTAL.

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

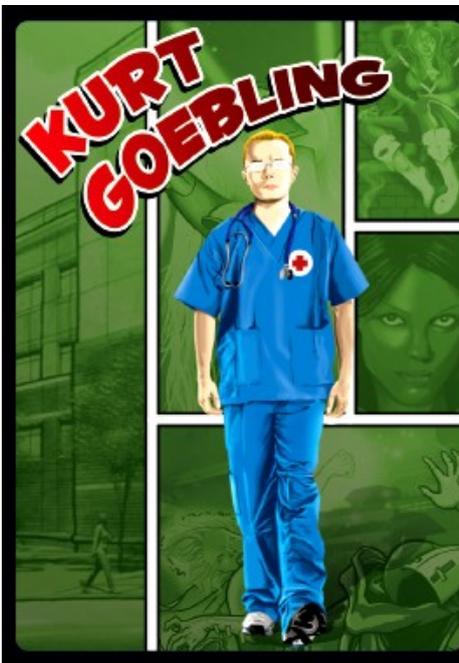
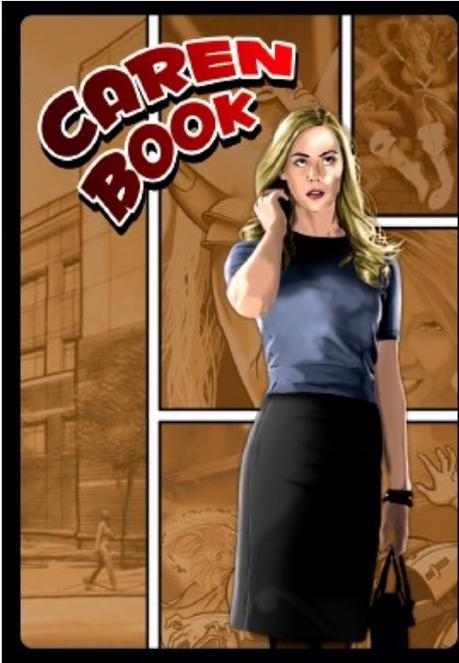
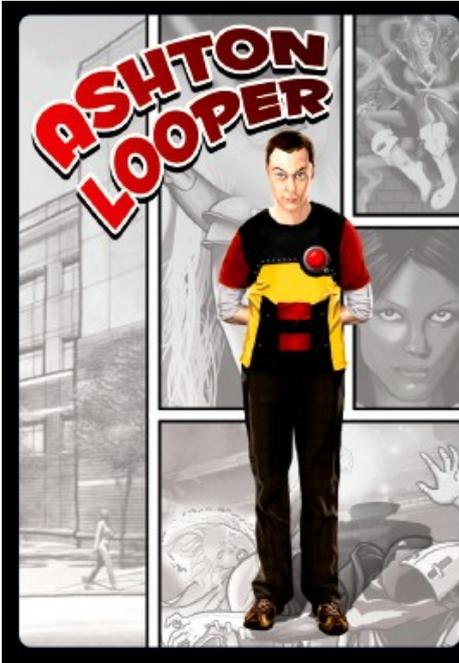


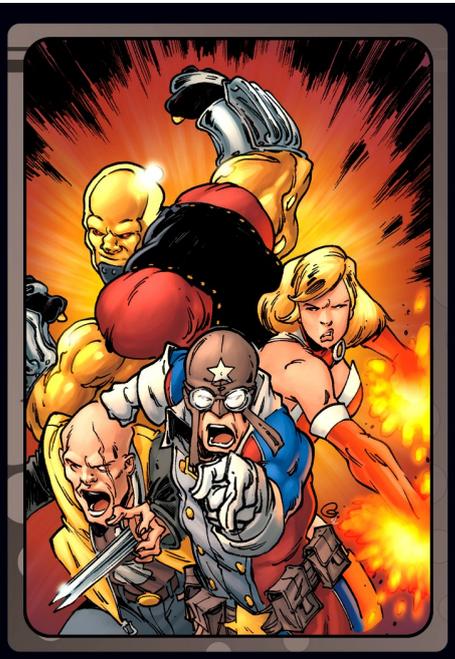
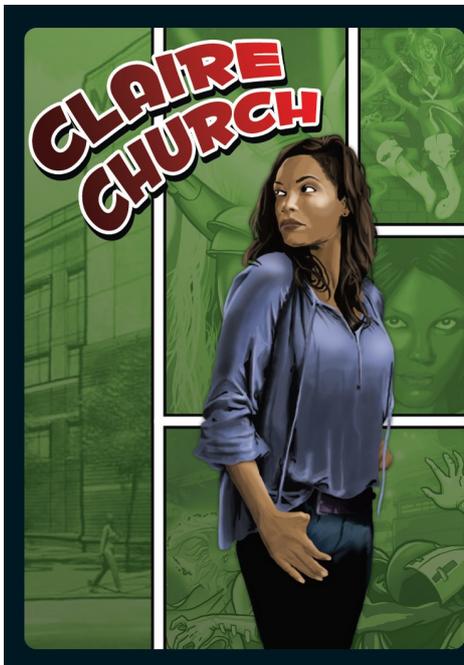
PERSONNEL HOSPITALIER

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.

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









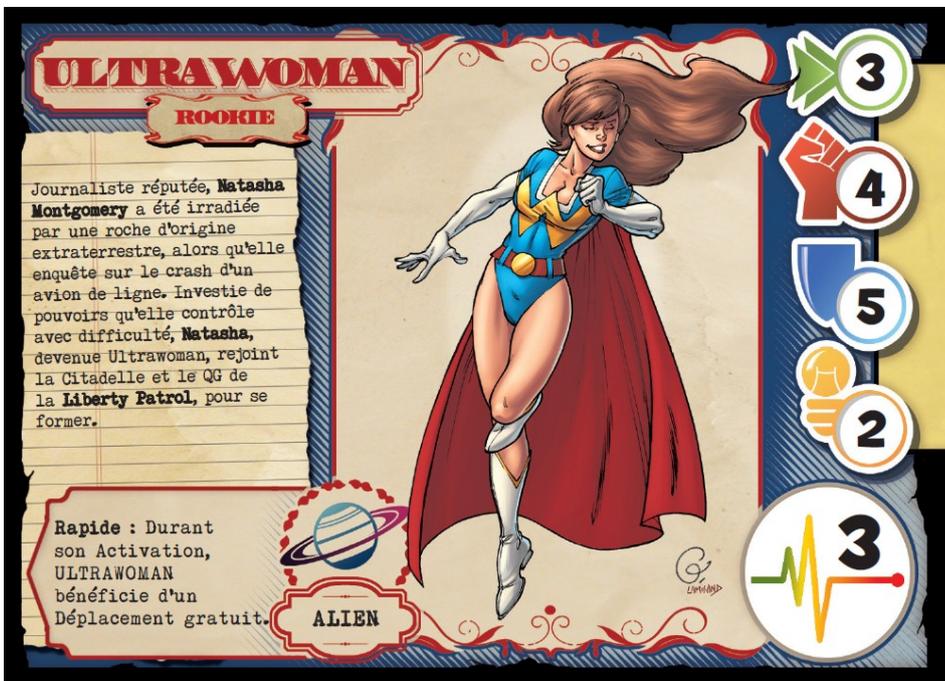
ULTRAWOMAN

ROOKIE

Journaliste réputée, **Natasha Montgomery** a été irradiée par une roche d'origine extraterrestre, alors qu'elle enquête sur le crash d'un avion de ligne. Investie de pouvoirs qu'elle contrôle avec difficulté, **Natasha**, devenue **Ultrawoman**, rejoint la Citadelle et le QG de la **Liberty Patrol**, pour se former.

Rapide : Durant son Activation, **ULTRAWOMAN** bénéficie d'un Déplacement gratuit.

ALIEN



Character card for Ultrawoman Rookie. The card features a central illustration of Ultrawoman in her blue and red suit with a red cape, flying. To the left is a text box with her backstory and a special ability. To the right is a vertical column of five icons: a green arrow with '3', a red fist with '4', a blue shield with '5', a yellow lightbulb with '2', and a yellow heart rate monitor with '3'. At the bottom left is an 'ALIEN' icon with a planet symbol.

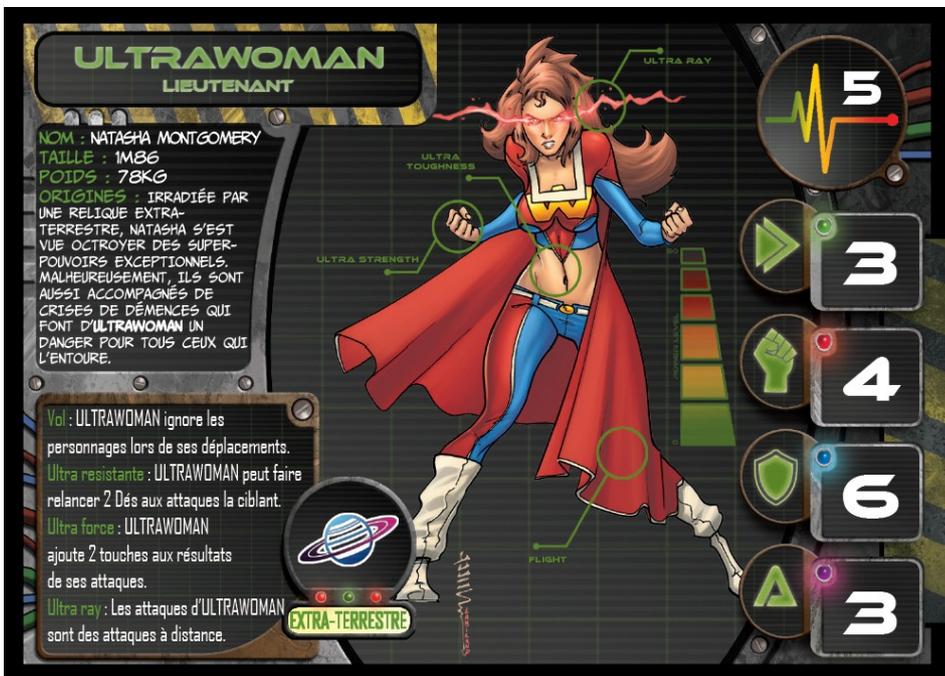
ULTRAWOMAN

LIEUTENANT

NOM : NATASHA MONTGOMERY
TAILLE : 1M86
POIDS : 78KG
ORIGINES : IRRADIÉE PAR UNE RELIQUE EXTRA-TERRESTRE, NATASHA S'EST VUE OCTROYER DES SUPER-POUVOIRS EXCEPTIONNELS. MALHEUREUSEMENT, ILS SONT AUSSI ACCOMPAGNÉS DE CRISES DE DÉMENCE QUI FONT D'ULTRAWOMAN UN DANGER POUR TOUS CEUX QUI L'ENTOURE.

Vol : ULTRAWOMAN ignore les personnages lors de ses déplacements.
Ultra résistante : ULTRAWOMAN peut faire relancer 2 Dés aux attaques la ciblant.
Ultra force : ULTRAWOMAN ajoute 2 touches aux résultats de ses attaques.
Ultra ray : Les attaques d'ULTRAWOMAN sont des attaques à distance.

EXTRA-TERRESTRE



Character card for Ultrawoman Lieutenant. The card features a central illustration of Ultrawoman in her blue and red suit with a red cape, standing in a dynamic pose. To the left is a text box with her stats, origins, and abilities. To the right is a vertical column of five icons: a yellow heart rate monitor with '5', a green arrow with '3', a red fist with '4', a green shield with '6', and a purple triangle with '3'. At the bottom left is an 'EXTRA-TERRESTRE' icon with a planet symbol. The background has a dark, technical aesthetic with labels like 'ULTRA RAY', 'ULTRA TOUGHNESS', 'ULTRA STRENGTH', and 'FLIGHT'.

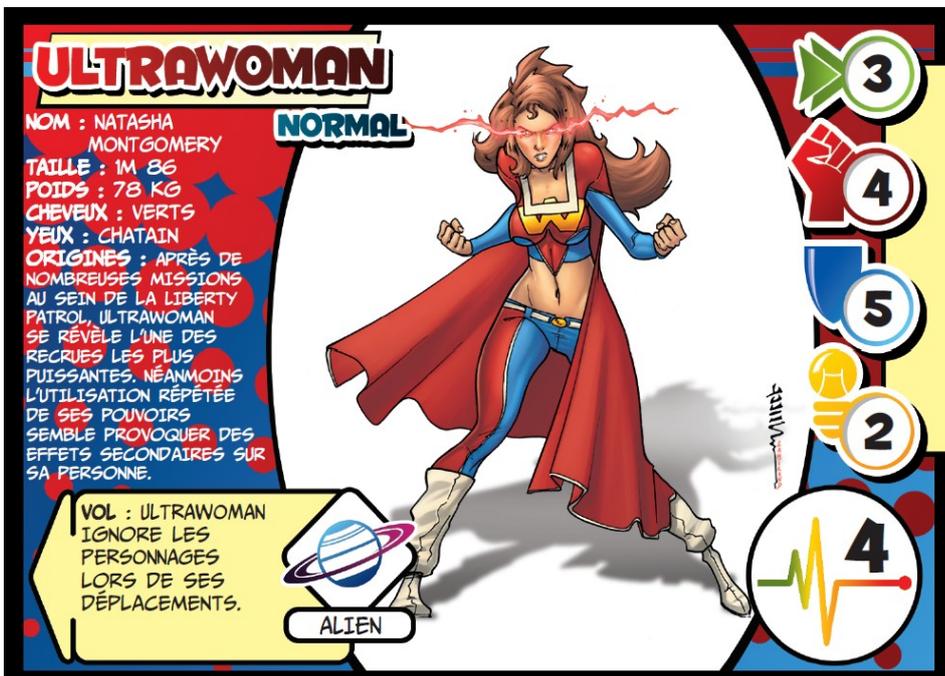
ULTRAWOMAN

NORMAL

NOM : NATASHA MONTGOMERY
TAILLE : 1M 86
POIDS : 78 KG
CHEVEUX : VERTS
YEUX : CHATAIN
ORIGINES : APRÈS DE NOMBREUSES MISSIONS AU SEIN DE LA LIBERTY PATROL, ULTRAWOMAN SE RÉVÈLE L'UNE DES RECRUES LES PLUS PUISSANTES. NÉANMOINS L'UTILISATION RÉPÉTÉE DE SES POUVOIRS SEMBLE PROVOQUER DES EFFETS SECONDAIRES SUR SA PERSONNE.

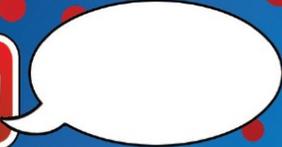
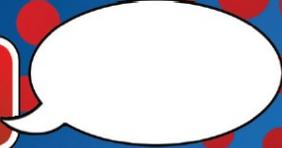
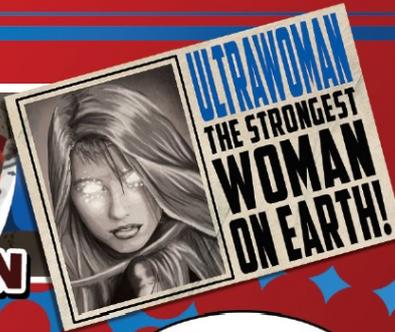
VOL : ULTRAWOMAN IGNORE LES PERSONNAGES LORS DE SES DÉPLACEMENTS.

ALIEN

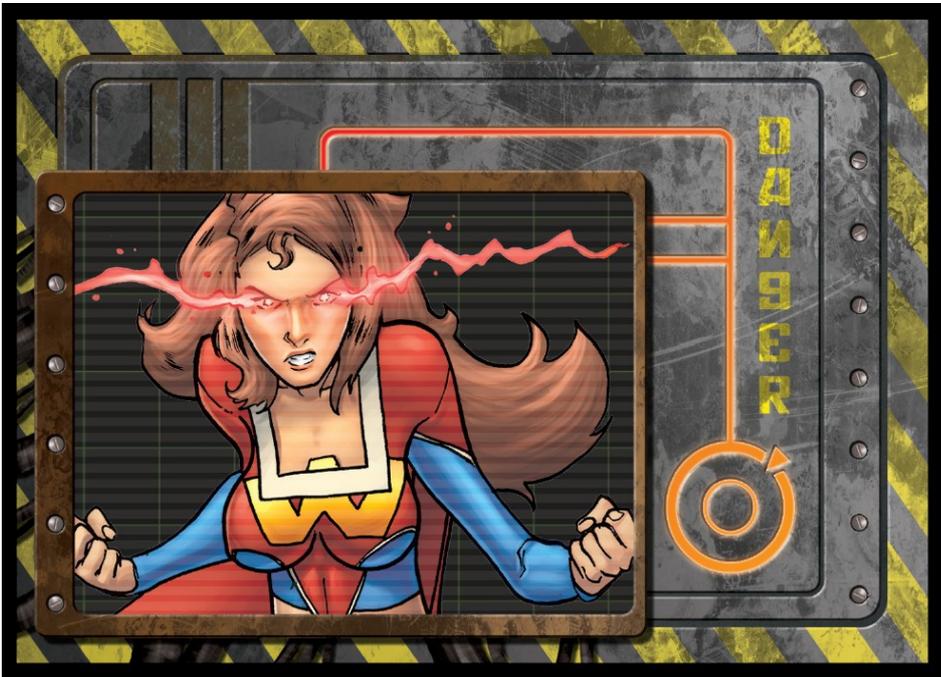


Character card for Ultrawoman Normal. The card features a central illustration of Ultrawoman in her blue and red suit with a red cape, standing in a dynamic pose. To the left is a text box with her stats, origins, and abilities. To the right is a vertical column of five icons: a green arrow with '3', a red fist with '4', a blue shield with '5', a yellow lightbulb with '2', and a yellow heart rate monitor with '4'. At the bottom left is an 'ALIEN' icon with a planet symbol. The background has a colorful, abstract design.

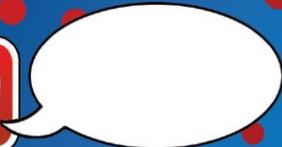
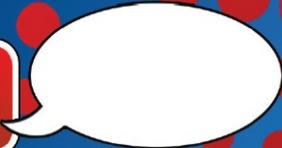
MISSIONS FOR:



FINIR LA PARTIE
SANS AVOIR BLESSÉ
UN ALLIÉ.



MISSIONS FOR:



FINIR LA PARTIE
SANS AVOIR BLESSÉ
UN ALLIÉ.

FAHRENHEIT

ROOKIE

John Mitchell travaille sur un nouveau gaz réfrigérant pour lutter contre les incendies, lorsqu'il est victime d'un accident qui le transforme profondément. Soumis à de très fortes et de très basses températures dans le même temps, il est maintenant capable de produire de la glace ou du feu à volonté. Repéré par la Liberty Patrol, il accepte de mettre son pouvoir au service de l'équipe.



Savant : Les alliés adjacents à FAHRENHEIT ont +1 en MENTAL.

ENERGIE

 2
 3
 4
 3
 3

FAHRENHEIT

NORMAL

NOM : JOHN MITCHELL
 TAILLE : 1M 82
 POIDS : 69 KG
 CHEVEUX : NOIRS
 YEUX : BRUNS

ORIGINES :
 SCIENTIFIQUE AVANT TOUT, JOHN PRÉFÈRE RESTER ENFERMÉ DANS SON LABORATOIRE ET Y ÉTUDIER LES POUVOIRS DES SUPER-HÉROS, ESPÉRANT AINSI AIDER LES MEMBRES DE LA LIBERTY PATROL À MIEUX CONTRÔLER LEURS CAPACITÉS.

VOL : FAHRENHEIT IGNORE LES PERSONNAGES LORS DE SES DÉPLACEMENTS.

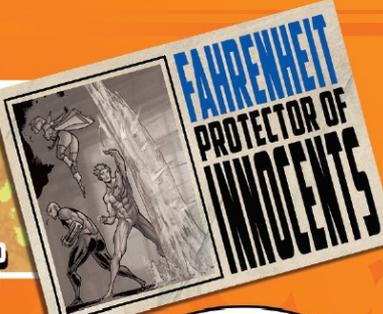
ENERGIE



 3
 3
 4
 3
 3

MISSIONS FOR:

FAHRENHEIT



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.

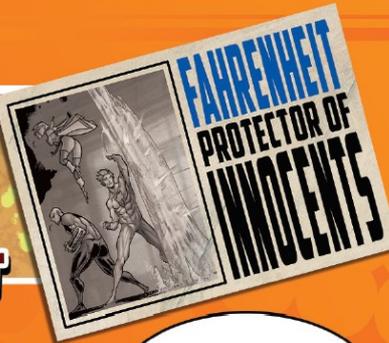


FINIR LA PARTIE AVEC TOUTES VOS CARTES GLACE EN MAIN.

MISSIONS FOR:



FAHRENHEIT



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.

L INTREPIDE

NORMAL

NOM : Inconnu
 TAILLE : 1.85m
 POIDS : 82 KG
 CHEVEUX : Brun
 YEUX : Verts
 ORIGINES : Voleur Vert

L'Intrepide a été victime d'un rayon vert émanant de son ennemi éternel, le Voleur Vert. Revenu difficilement d'un futur très lointain et ayant muté, il combat dès lors pour la Liberty Patrol...

VOL : L'Intrepide ignore tous les personnages lors de ses déplacements.

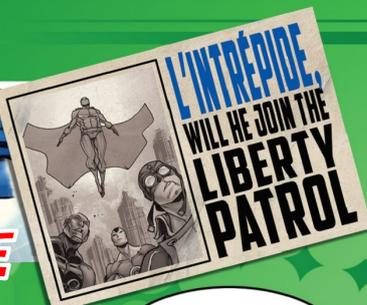
Ajoute un dé de Pouvoir à toutes ses attaques.



MISSIONS FOR:



L INTREPIDE



Réussir un objectif sans allié sur votre tuile.



Réussir à éliminer 10 ennemis dans la partie.



Finir la partie avec toutes vos cartes Combat en main.



Finir la partie avec seulement 1 Blessure.

MISS DE GREEN

NORMAL

NOM : ROSE PETERSON
 TAILLE : 1 M 63
 POIDS : 52 KG
 CHEVEUX : VERTS
 YEUX : MARRONS/VERTS
 ORIGINES : ADAM SPELL AYANT REPERÉ D'ÉTRANGES MANIFESTATIONS MAGIQUES AUX ALENTOURS DE SALEM, FIT LA RENCONTRE DE ROSE ET DEVINT UNE SORTE DE MENTOR POUR ELLE.

AMIE DES BÊTES : LES ENNEMIS DOIVENT DÉPENSER 1 POINT DE VITESSE EN PLUS POUR RENTRER DANS LA ZONE DE MISS DE GREEN.

MAGIE

2
3
4
3
3

MISS de GREEN

VÉTÉRAN

Prenant confiance en elle, MISS de GREEN devint la protectrice auto-proclamée des forêts d'Amérique du Nord. On la rencontre le plus souvent sur les bords du lac Michigan et, souvent, elle vient aider ADAM SPELL et la LIBERTY PATROL dans leurs missions.

Rassurante : Les Alliés adjacents à MISS de GREEN ont +1 à toutes leurs caractéristiques.

Liée à la Terre : À la fin du tour, MISS de GREEN lance 2 Dés de Combat (sans relance) et retire autant de Dégâts de sa Fiche d'Identité que le résultat obtenu.

MAGIE

2
3
5
3
3

MISS DE GREEN

EMMERDEE

Rose descend des sorcières de Salem. Elle a passé sa jeunesse sans savoir qui elle est vraiment, jusqu'à ce qu'elle rencontre un étrange chat magique nommé **Ophyde**. Se sentant alors liée à la faune et la flore, elle s'isole dans le manoir de sa mère et n'en sort qu'à de rares exceptions pour assumer la responsabilité que lui confère ses nouveaux talents.

Lien à la Terre : À la fin du tour, MISS de GREEN retire 1 Dégât de sa Fiche d'Identité.

MAGIE

2
2
4
3
3

MISSIONS FOR:



MISS DE GREEN



INFLIGER LE DERNIER DÉGÂT AU MAÎTRE VILAIN.



INFLIGER TOUS LES DÉGÂT À UN LIEUTENANT.



ÉLIMINER 4 ENNEMIS EN UN SEUL TOUR DE JEU.



FINIR LA PARTIE AVEC OPHYDE ENCORE EN JEU.

MISSIONS FOR:



MISS DE GREEN



INFLIGER LE DERNIER DÉGÂT AU MAÎTRE VILAIN.



INFLIGER TOUS LES DÉGÂT À UN LIEUTENANT.



ÉLIMINER 4 ENNEMIS EN UN SEUL TOUR DE JEU.



FINIR LA PARTIE AVEC OPHYDE ENCORE EN JEU.

MISSIONS FOR:



MISS DE GREEN



INFLIGER LE DERNIER DÉGÂT AU MAÎTRE VILAIN.



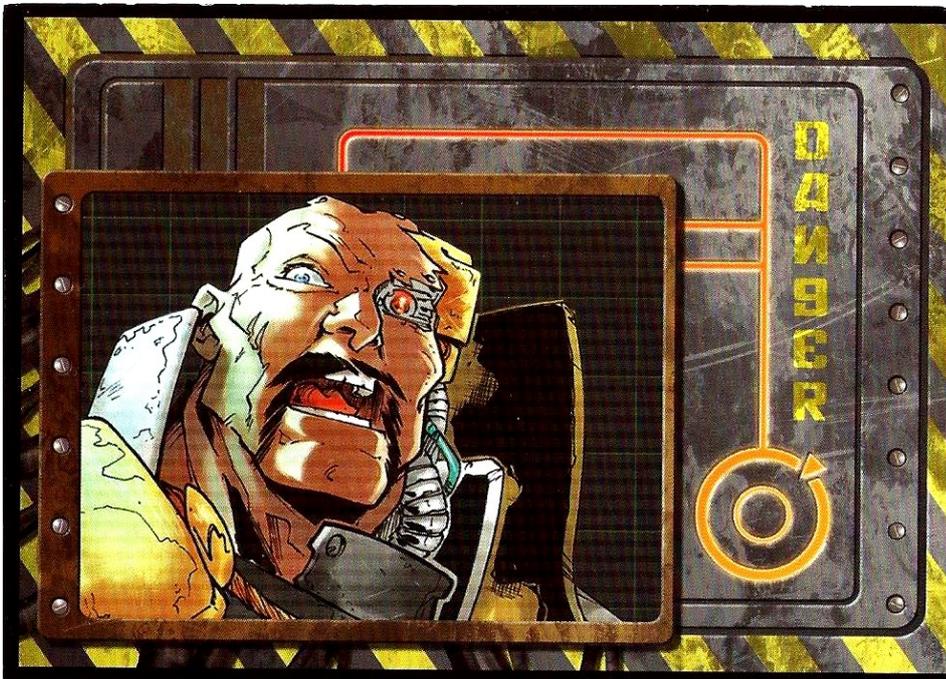
INFLIGER TOUS LES DÉGÂT À UN LIEUTENANT.



ÉLIMINER 4 ENNEMIS EN UN SEUL TOUR DE JEU.



FINIR LA PARTIE AVEC OPHYDE ENCORE EN JEU.



PROF. SKAROV
MAITRE VILAIN

NOM : IVAN SKAROV
TAILLE : 1M87
POIDS : 95KG
ORIGINES : SCIENTIFIQUE SOVIETIQUE A L'ORIGINE DES ROBOTS TUEURS DU CONFLIT ASIATIQUE, SKAROV PASSE A L'OUEST DANS LES ANNEES 70. IL FAIT PROFITER L'ARMEE AMERICAINE DE SON SAVOIR TOUT EN OURDISSANT UNE MACHAVERLIQUE VENGEANCE !

Energy Glove: +2 succès au résultat de ses jets d'Attaque.
Power Armor: Ajoutez 1 à la DÉFENSE du Pr SKAROV par pions dégât posés sur sa fiche.
Berserker: On ne peut jouer de carte Événement sur Pr SKAROV pour modifier ses caractéristiques.
Attaque: au corps à corps et à distance.

5
1
4
5
3

POWER ARMOR
ENERGY GLOVE
SAVANT
SAVANT

+1
-2
+2
+1

FEU DE TOUT BOIS

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE SUR 1 À 3 CIBLES. AJOUTEZ 2 TOUCHES AU RÉSULTAT DE CE JET D'ATTAQUE.

MISS DE GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CAN'T. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDN'T DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME, WE'RE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

"ALWAYS DO, NY?"

-1
0
+3
+1

ENRACINÉS

LES ENEMIS QUI COMMENCENT LEUR ACTIVATION SUR VOTRE TUILE ONT -1 EN VITESSE.

MISS DE GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CAN'T. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDN'T DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME, WE'RE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

"ALWAYS DO, NY?"

+1
+2
-2
0

COUP FATAL

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE AVEC 1 DÉ DE POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE.

LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE QUI, SI ELLE RÉUSSIT, INFLIGE 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE À LA CIBLE.

MISS DE GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CAN'T. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDN'T DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME, WE'RE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

"ALWAYS DO, NY?"

0
 +2
 +1
 -1

GUÉRISON FLORALE

ACTION UNIQUE : VOUS ET CHACUN DE VOS ALLIÉS ADJACENTS POUVEZ RETIRER 2 PIONS DÉGÂT DE VOS FICHES D'IDENTITÉ.

MISS DE GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CANT. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDNT DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME WERE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

'ALWAYS DO, NY?

-1
 +3
 0
 +1

BAISER EMPOISONNÉ

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE. SI ELLE RÉUSSIT, VOUS N'INFLIGEZ PAS DE DÉGÂTS MAIS POUVEZ FAIRE UNE ACTION AVEC LE PERSONNAGE CIBLÉ.

MISS DE GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CANT. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDNT DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME WERE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

'ALWAYS DO, NY?

+1
 +2
 +3
 +1

NE SE LAISSE PAS FAIRE

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE. SI ELLE RÉUSSIT, INFLIGEZ 1 DÉGÂT ET LA CIBLE SUBIT -1 À SES CARACTÉRISTIQUES DE VITESSE, D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE.

MISS DE GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CANT. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDNT DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME WERE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

'ALWAYS DO, NY?

CHOIX JUDICIEUX

ACTION UNIQUE : CHOISISSEZ UNE ZONE DE VOTRE TUILE. LE MAÎTRE VILAIN DOIT DÉFAUSSER 2 CARTES ÉVÉNEMENT POUR ACTIVER UN PERSONNAGE QUI SY TROUVE.

MISS DI GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CANT. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDN'T DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME, WE'RE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

"ALWAYS DO IT!"

FAIBLESSE

DESHYDRATÉE.
VOUS NE POUVEZ PAS JOUER UNE AUTRE CARTE POUVOIR AVEC VOTRE CARTE FAIBLESSE. RETIREZ DE VOTRE FICHÉ D'IDENTITÉ AUTANT DE FICHES ÉGALIT QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ

MISS DI GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CANT. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDN'T DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME, WE'RE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

"ALWAYS DO IT!"

EN DÉBUT DE TOUR, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER DÉFINITIVEMENT CETTE CARTE POUR GUÉRIR D'UNE BLESSURE OU DÉFAUSSER CETTE CARTE DÉFINITIVEMENT POUR INFLIGER 2 BLESSURES A 2 ENNEMIS SUR VOTRE TUILE.

PARFUM REVITALISANT TOXIQUE

MISS DI GREEN

CAN WE RUN AWAY FROM ALL THIS NOW? FIND A NICE BOTANICAL GARDEN. WAIT FOR THE DUST TO SETTLE?

NY, YOU KNOW I WANT TO. BUT...I CANT. NOT YET.

I GOTTA SEE THIS THING.

I'M RESPONSIBLE FOR THEM. FOR THIS WHOLE DUMB WAR. I OUGHTA BE HERE WHEN IT ENDS.

YOU WOULDN'T BE HARLEY IF YOU DIDN'T DO SOMETHING CRACKERS.

WHEN THIS IS DONE YOU AND ME, WE'RE GOING ON A LOOOONG VACATION.

OKAY?

'OVE 'EM HELL, HARLEY!

"ALWAYS DO IT!"

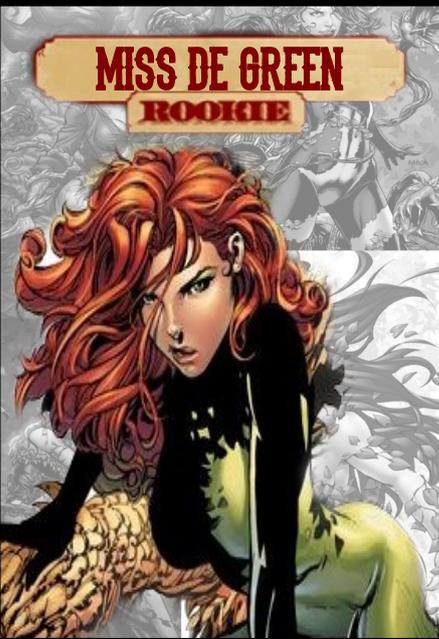


+1
+1
-2
0

MUR VEGETAL

Vous et vos Alliés adjacents bénéficiez d'un bonus de +1 en DÉPENSE.

MISS DE GREEN
ROOKIE

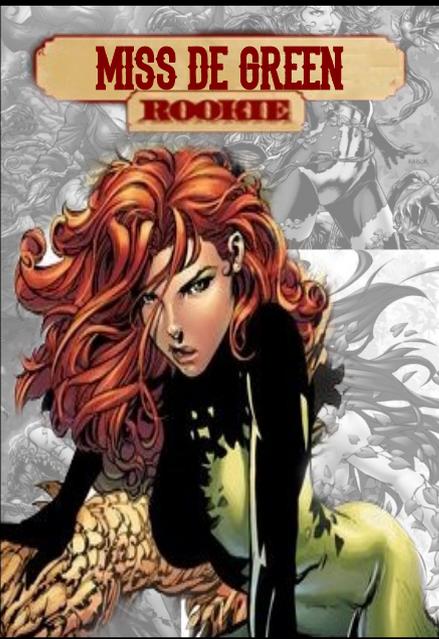



-1
+2
0
+1

MISSILES MAGIQUES

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

MISS DE GREEN
ROOKIE




+1
+1
+2
0

INVOCATION

ACTION UNIQUE : Si OPHYDE a été retiré de la partie, remplacez-le en dessous votre fiche d'identité et reprenez les 2 cartes Pouvoir associées en Main.

MISS DE GREEN
VETERAN

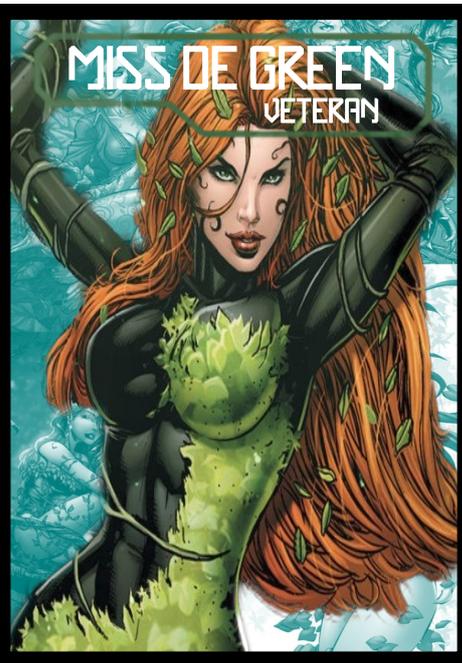




A character card for Miss de Green. The card features a central illustration of the character in a green and black outfit, surrounded by various animal heads. On the left side, there are five circular icons: a green 'X' with '-2', a red fist with '+2', a blue shield with '+4', a yellow hand holding a coin with '0', and a red fist. At the bottom, there is a red fist icon and the text 'CHARGE BESTIALE'. Below the card, there is an action description.

CHARGE BESTIALE

ACTION : Lancez une Attaque qui cible tous les personnages présents sur votre tuile.



ANTAEAN

NORMAL

NOM : ANTAEAN
 TAILLE : 2 M 19
 POIDS : 454 KG
 CHEVEUX : BLANCS
 YEUX : BLEUS

ORIGINES : ANTAEAN
 SAUVAIT POSSÉDER UNE
 FORCE SURHUMAINE. UN
 NOM APPROPRIÉ POUR L'UNE
 DES PERSONNES LES PLUS
 PUISSANTES SUR TERRE. LA
 SEULE CHOSE QU'ANTAEAN
 APPRÉCIE PLUS QUE
 D'ÉCRASER SES ENNEMIS
 EST DE FESTOYER POUR
 CÉLÉBRER SES VICTOIRES.

RASSURANT : LES
 ALLIÉS ADJACENTS
 À ANTAEAN ONT
 +1 À LEURS
 CARACTÉRISTIQUES
 D'ATTAQUE ET DE
 DÉFENSE.

MUTATION

2
 4
 5
 2
 4

ANTAEAN

ROBOTE

Personne ne connaît
 la véritable histoire
 d'Antaeon.
 Certains avancent qu'un
 grand guerrier fut choisi
 comme Champion par les
 dieux, d'autres disent qu'un
 ivrogne a malencontreusement
 trébuché sur une herbe
 d'invincibilité et l'a
 consommée avec de l'hydromel.
 Quelle que soit l'histoire,
Antaeon est là et combat
 pour la vérité, la justice...
 et l'hydromel !

Forcé : ANTAEAN
 bénéficie d'une
 Attaque gratuite
 s'il y a plus
 d'Ennemis sur sa
 tuile que de Héros.

MUTATION

2
 4
 5
 2
 3

MISSIONS FOR:

ANTAEAN

ANTAEAN
 NOTHING CAN
 BEAT HIM

INFLIGER TOUS
 LES DÉGÂTS À UN
 LIEUTENANT.

ÊTRE SUR
 LA TUILE D'UN
 OBJECTIF LORSQU'IL
 EST RÉSOLU.

ÉLIMINER
 3 ENNEMIS EN
 UN SEUL
 TOUR DE JEU.

INFLIGER
 LE DERNIER DÉGÂT
 AU MAÎTRE VILAIN.

ANTAEAN

VÉTÉRAN

Les années ont réclamé leur dû à bien des héros. Pourtant, **ANTAEAN** n'a pas vieilli d'un jour et continue de combattre pour le bien avec autant de vigueur que lors de sa première apparition comme héros costumé. Son goût pour la bonne chaire n'a pas diminué non plus...

Rassurant : Les Alliés adjacents à **ANTAEAN** ont +1 à toutes leurs caractéristiques.

Forcené : Durant son Activation, **ANTAEAN** bénéficie d'une Attaque gratuite.

MUTATION

2
4
5
3
4

MISSIONS FOR:

ANTAEAN

ANTAEAN NOTHING CAN BEAT HIM

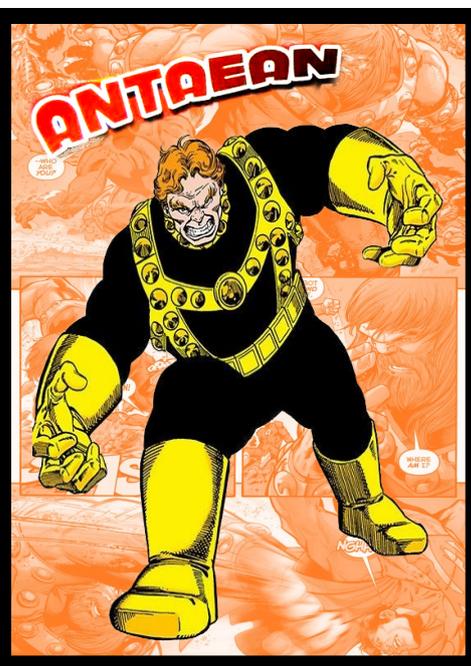
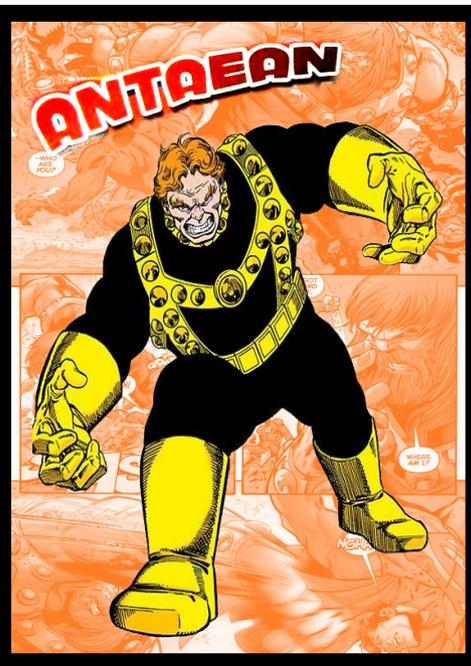
- INFLIGER TOUS LES DÉGÂTS À UN LIEUTENANT.
- ÊTRE SUR LA TUILE D'UN OBJECTIF LORSQU'IL EST RÉSOLU.
- ÉLIMINER 3 ENNEMIS EN UN SEUL TOUR DE JEU.
- INFLIGER LE DERNIER DÉGÂT AU MAÎTRE VILAIN.

MISSIONS FOR:

ANTAEAN

ANTAEAN NOTHING CAN BEAT HIM

- INFLIGER TOUS LES DÉGÂTS À UN LIEUTENANT.
- ÊTRE SUR LA TUILE D'UN OBJECTIF LORSQU'IL EST RÉSOLU.
- ÉLIMINER 3 ENNEMIS EN UN SEUL TOUR DE JEU.
- INFLIGER LE DERNIER DÉGÂT AU MAÎTRE VILAIN.



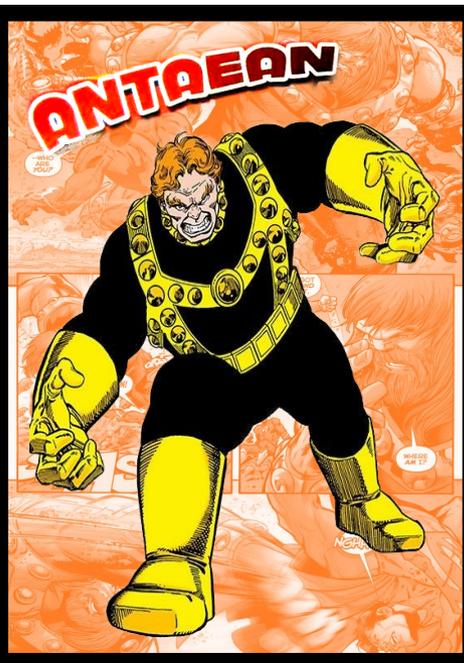


+2

+1

FORGE D'HERCULE

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE AVEC 1 DÉ DE POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE. SI ELLE RÉUSSIT, INFLIGEZ 1 DÉGÂT ET LA CIBLE EST DÉPLACÉE DE 3 ESPACES.




-1

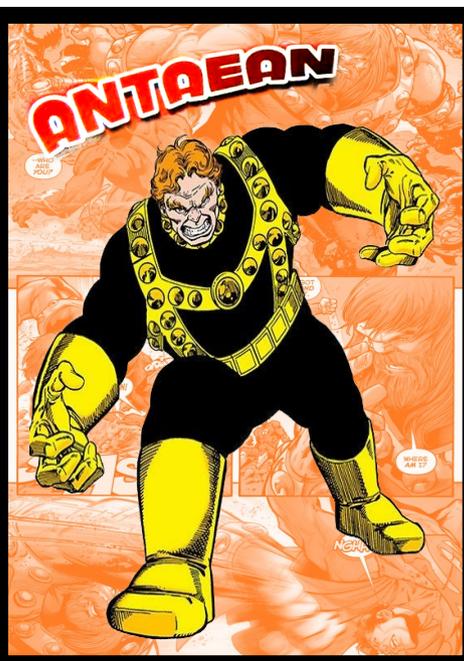
+4

-2

-1

LA CLAQUE DE ZEUS

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE QUI CIBLE TOUS LES ENNEMIS DANS VOTRE ZONE.




0

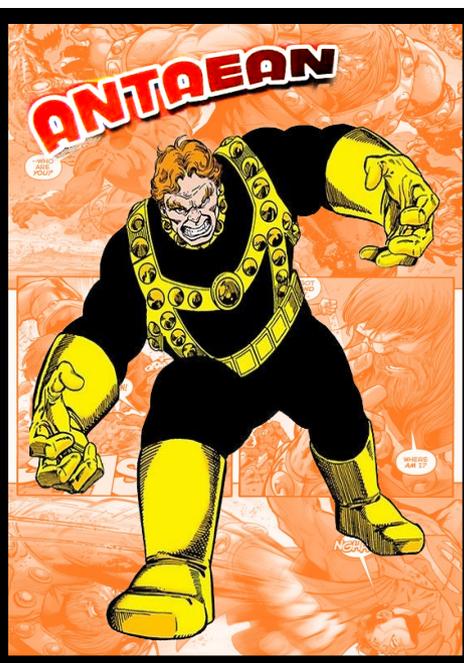
0

+3

+1

AUDACE DE PAN

ACTION : LANCEZ UN ALLIÉ ADJACENT SUR UN ESPACE LIBRE VISIBLE DE VOTRE TUILLE. LES ENNEMIS PRÉSENTS DANS LA ZONE D'ARRIVÉE ET L'ALLIÉ LANCÉ SUBISSENT 1 DÉGÂT.

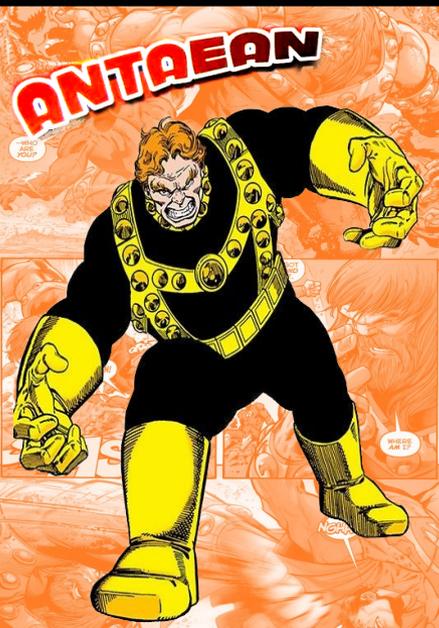




+1
-1
+3
0

RÉSISTANCE D'HADES

LES ATTAQUES QUI VOUS CIBLENT RETIRENT 2 TOUCHES À LEURS JETS.



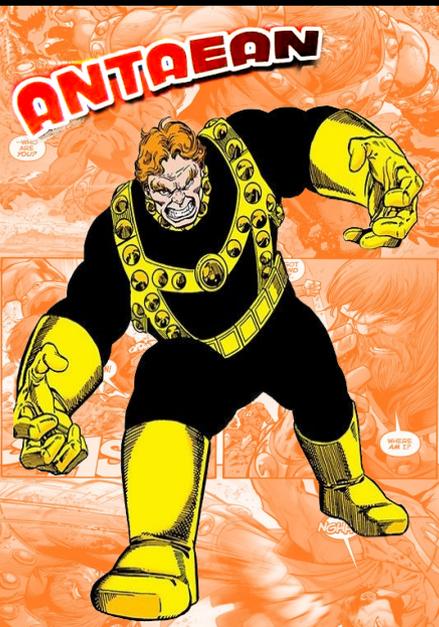
ANTAEAN



-1
+2
+1
0

DEXTÉRITÉ D'ARTEMIS

ACTION : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE. VOUS POUVEZ RELANCER JUSQU'À 3 DÉS.



ANTAEAN



FAIBLESSE

BON VIVANT.

- VOS ALLIÉS PERDENT 1 ACTION. ANTAEAN PERD 1 ACTION PAR HÉROÏNE PRÉSENTE DANS LA BASE.
- RETIREZ DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂT QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.



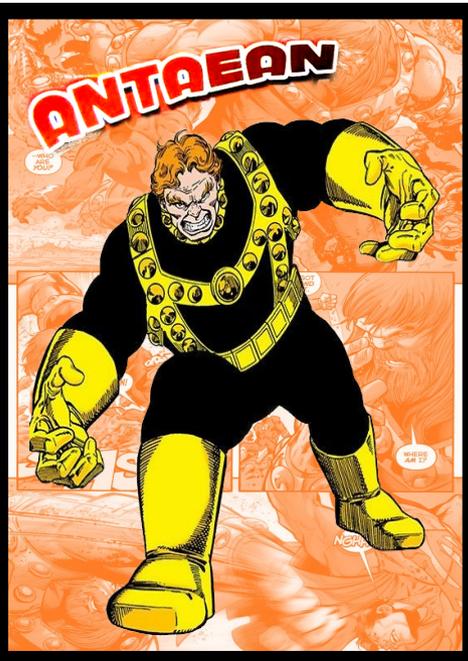
ANTAEAN



-1
+1
+1
+1

EN AVANT!

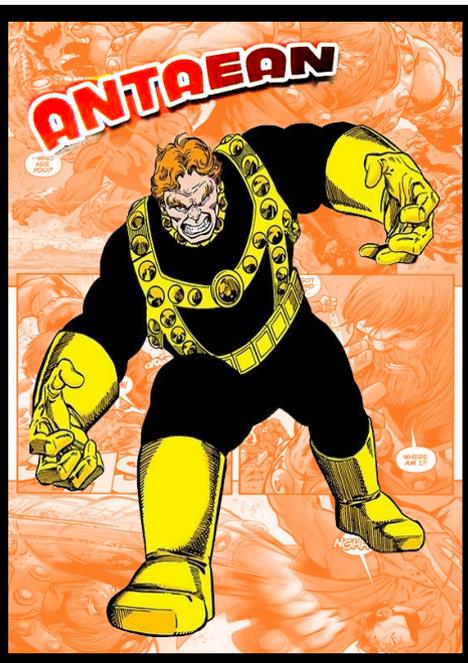
Vos Alliés s'activant dans la même zone que vous ont une Action de déplacement gratuite.




+1
+1
0
0

MUR HUMAIN

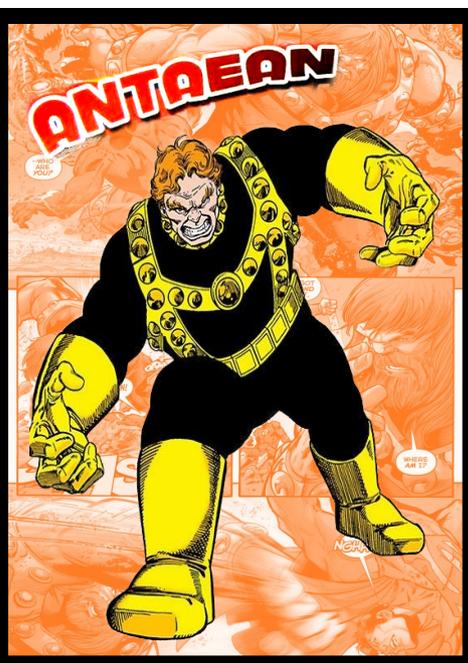
Vous pouvez choisir d'être la cible d'une Attaque venant un Allié adjacent.




+1
+1
+2
0

SAGESSE D'ATHENA

S'il rate un jet de Caractéristique, ANTAEAN place 2 pions - 1 sur l'épreuve au lieu d'un seul.

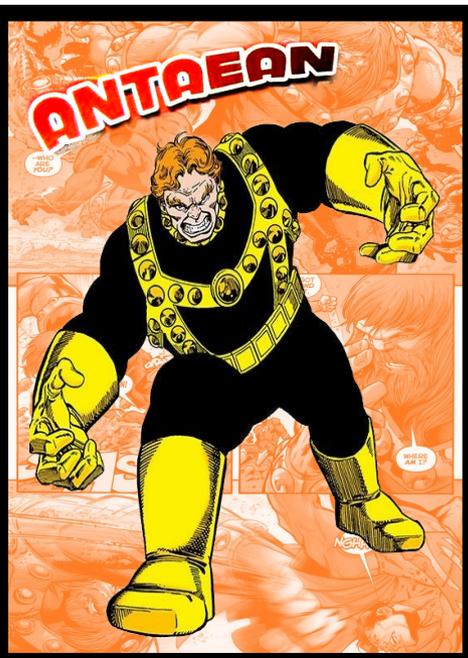




-1
+1
+2
+3

HIGHT AUTHORITY

HIGHT AUTHORITY: peut déplacer deux Héros placés dans une zone adjacente sur sa zone. Ceux-ci peuvent alors lancer un dé de Pouvoir en plus lors de leurs attaques.



+1
+1
+1
+1

SURARMÉ

AJOUTEZ 2 DÉS DE COMBAT À VOS ATTAQUES.

KILLEROO

WHAT IS THING ?!

BLAD

SI ROVI!

0
+2
0
+1

PAS D'ÉCHAPATOIRE

LES ENNEMIS SITUÉS SUR VOTRE TUILE ONT -2 EN DÉFENSE.

KILLEROO

WHAT IS THING ?!

BLAD

SI ROVI!

+2
+2
+2
-2

N'A JAMAIS PEUR

ACTION : DÉPLACEZ-VOUS DANS UNE ZONE ADJACENTE ET EFFECTUEZ UNE ATTAQUE AVEC 1 DÉ DE POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE.

KILLEROO

WHAT IS THING ?!

BLAD

SI ROVI!



+1
+2
0
+1

PAS SI SEUL

ACTION UNIQUE : TOUS LES ALLIÉS SUR VOTRE TUILE PEUVENT LANCER UNE ATTAQUE.



KILLEROO

WHAT IS THING ?!

BLAD

SI ROO!



0
+4
0
+1

TIR PRÉCIS

ACTION UNIQUE : LANCEZ UNE ATTAQUE À DISTANCE AVEC 1 DÉ DE POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE. SI ELLE RÉUSSIT, ELLE INFLIGE 1 DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE.



KILLEROO

WHAT IS THING ?!

BLAD

SI ROO!



+2
+2
+3
+1

VIENS LE CHERCHER

LES ALLIÉS SITUÉS DANS VOTRE ZONE NE PEUVENT PAS ÊTRE PRIS POUR CIBLE.



KILLEROO

WHAT IS THING ?!

BLAD

SI ROO!



+2
-2
+3
0

COUP FATAL

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



KILLER ROO

WHAT IS THIS THING?
BLAM
SHROV!



FAIBLESSE

IL N'EST PAS COMME NOUS.

- KILLER ROO NE BÉNÉFICIE PAS DE L'EFFET DES CARTES POUVOIR DE COORDINATION DE SES ALLIÉS.
- RETIRER DE VOTRE FICHE D'IDENTITÉ AUTANT DE PIONS DÉGÂT QUE LA VALEUR DE VOTRE CARACTÉRISTIQUE SANTÉ.



KILLER ROO

WHAT IS THIS THING?
BLAM
SHROV!



+2
+3
+2
+1

GUERRE des GANGS

ACTION UNIQUE : Lancez une Attaque sur tous les Ennemis présents sur votre table avec 3 dés de Pouvoir supplémentaires.



KILLER ROO

WHAT IS THIS THING?
BLAM
SHROV!



+1
+2
+2
+1

SUR-SAUT

ACTION : Déplacez-vous jusqu'à 3 zones sans prendre en compte les limitations dues aux personnages.



KILLEROO

WHAT IS THIS THING?

BLAD

SHROV!



+1
+1
0
+1

BIEN EQUIPÉ

Vos Attaques sont des Attaques à distance.



KILLEROO

WHAT IS THIS THING?

BLAD

SHROV!



+2
+1
+1
+1

SHOTGUN

ACTION : Lancez une Attaque à distance avec 2 dés de Pouvoir supplémentaires.



KILLEROO

WHAT IS THIS THING?

BLAD

SHROV!

6 

2 

3 

0 

3 

2 

2 **M** 

START

VOLVERINE



Pouvoirs

Les griffes d'adamantium de Wolverine sur 5/6 infligent une blessure supplémentaire.

En DEFENSE, Wolverine sur un résultat de 1/5/6 peut ignorer une blessure. Lorsqu'il n'a plus de PDV, Wolverine guérit au bout de 2 tours.

VOLVERINE



VOLVERINE



 **6**

	2	1	M	3	1
	4	1		3	∞ 7
	0	2.			
	3	1			

Pouvoirs

-Les griffes d'adamantium de Wolverine sur 4/5/6 inflige une blessure supplémentaire.

-En DEFENSE, Wolverine, sur un résultat de 1, peut ignorer une blessure.

-Lorsqu'il n'a plus de PDV, Wolverine récupère 4 jetons.



↓



↓



MISSIONS FOR:



KILLEROO



KILLEROO
HELPS OUR
HEROES
KEEP THE
STREETS SAFE



FINIR LA PARTIE
SANS CARTE
BLESSURE EN MAIN OU
DANS SA DÉFAUSSE.



RÉUSSIR UN TEST
DE COMPÉTENCE
POUR RÉSOUDRE UN
OBJECTIF.



INFLIGER
LE DERNIER DÉGÂT
AU MAÎTRE VILAIN.



INFLIGER TOUS
LES DÉGÂTS À UN
LIEUTENANT.

MISSIONS FOR:



KILLEROO



KILLEROO
HELPS OUR
HEROES
KEEP THE
STREETS SAFE



FINIR LA PARTIE
SANS CARTE
BLESSURE EN MAIN OU
DANS SA DÉFAUSSE.



RÉUSSIR UN TEST
DE COMPÉTENCE
POUR RÉSOUDRE UN
OBJECTIF.



INFLIGER
LE DERNIER DÉGÂT
AU MAÎTRE VILAIN.



INFLIGER TOUS
LES DÉGÂTS À UN
LIEUTENANT.

MISSIONS FOR:



KILLEROO



KILLEROO
HELPS OUR
HEROES
KEEP THE
STREETS SAFE



FINIR LA PARTIE
SANS CARTE
BLESSURE EN MAIN OU
DANS SA DÉFAUSSE.



RÉUSSIR UN TEST
DE COMPÉTENCE
POUR RÉSOUDRE UN
OBJECTIF.



INFLIGER
LE DERNIER DÉGÂT
AU MAÎTRE VILAIN.



INFLIGER TOUS
LES DÉGÂTS À UN
LIEUTENANT.

KILLEROO

NORMAL

NOM : KILLEROO
 TAILLE : 1M 95
 POIDS : 115 KG
 CHEVEUX : BRUNS CLAIR
 YEUX : MARRONS

ORIGINES : DE RETOUR DANS SON PAYS NATAL POUR RENDRE UN DERNIER HOMMAGE À SON PÈRE ADOPTIF, KILLEROO SERAIT DEVENU LE LEADER D'UN GANG DE MOTARDS. AUJOURD'HUI, ON DIT QU'IL SILLONNE SEUL LES ROUTES, S'ARRÊTANT UNIQUEMENT POUR PORTER SECOURS AUX PERSONNES EN DANGER.

EXPERT EN ARMES À FEU : LES ATTAQUES DE KILLEROO SONT DES ATTAQUES À DISTANCE.

CHIMIE



3
3
4
2
4

KILLEROO

WHAT IS THAT THING ?!

BLAM

KRACK

SKAROV!
YOURRE NEXT!



KILLEROO

VÉTÉRAN

Véritable légende urbaine KILLEROO aurait été aperçu aux quatre coins du monde, et serait, selon ceux qui l'auraient rencontré, un redoutable pistolerero.

Découvrez les aventures de KILLEROO sur : www.killeroo.com

Gros Dur : Les personnages qui ciblent KILLEROO lancent 1 Dé de Combat de moins.

Plein de Ressources : KILLEROO peut utiliser sa caractéristique d'ATTAQUE pour effectuer un test de MENTAL.

CHIMIE



3
4
4
2
4



KILLEROO

ROOKIE

Killerroo est l'un des rares êtres vivants à être sorti du mystérieux continent d'Australie. D'après ce que certains racontent, il serait le fruit d'un projet militaire secret, qui aurait échappé à ses maîtres. Vivant un temps avec une tribu aborigène devenue sa véritable famille, Killerroo aurait décidé de venir aux États-Unis afin d'échapper à l'armée.

Violent : KILLEROO ajoute 2 réussites au résultat de ses Attaques.

CHIMIE



3
3
3
2
3



LADY MONTAGU

LIEUTENANT

NOM : ECHO 10
 TAILLE : 1M57
 POIDS : 85KG
 ORIGINES : L'ARMÉE AMÉRICAINE, CREA 1^{ER} WAVE, UN ROBOT DE COMBAT MAIS CELUI-CI FUT VOLÉ AU PROFIT DU PROFESSEUR SKAROV. REPROGRAMMÉ, 1^{ER} WAVE FUT REBAPTISÉ LADY MONTAGU. AUJOURD'HUI C'EST LA GARDE DU CORPS PRÉFÉRÉE DE SKAROV ET LA MEILLEURE DE CES ARMES DE COMBAT.

Bouclier Énergétique : Les alliés dans la zone et les zones adjacentes de LADY MONTAGU ont un bonus de +1 en DÉFENSE.

Machinegun : Les attaques de LADY MONTAGU sont des attaques à distance.

CYBERNÉTIQUE

ENERGY FIELD

MACHINE GUN

3

2

3

9

2



Bouclier Énergétique:

Berseker:

Machine gun:



ROBOTMEN

CLONES LIEUTENANT

NOM: Clifford Steele (Clone)
TAILLE: 1,75 m
POIDS: 75 kg
ORIGINE: Pilote automobile, après un grave accident, il a été reconstruit, excepté son cerveau, seul organe qui lui reste de son vivant.

Bouclier Energétique: Les alliés dans la zone et les zones adjacentes des ROBOTMEN ont un bonus de +1 en ATTAQUE.

Berseker: on ne peut modifier les caractéristiques des ROBOTMEN sauf en attaque.

Machine punch: les attaques des ROBOTMEN sont des attaques au corps à corps.





3



3



4



7



4

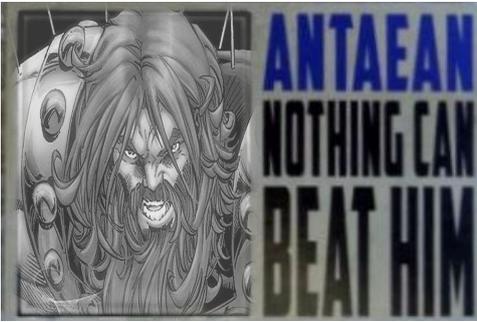


CYBERNÉTIQUE



DANGER





ANTAEAN
NOTHING CAN
BEAT HIM



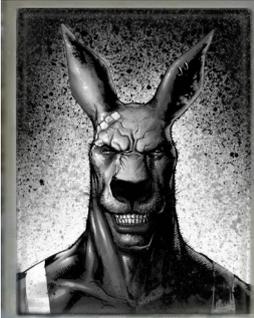
ANTEAN
THIS
BULK
IS BAD !



**MISS DE
GREEN**
WE
LOVE
HER !



**MISS DE
GREEN**
BAD
FLOWER !



KILLEROO
THE
ANIMAL-
MAN
SAVED
US!



KILLEROO
THIS
ANIMAL
MUST BE
AT THE
ZOO!