


**+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**



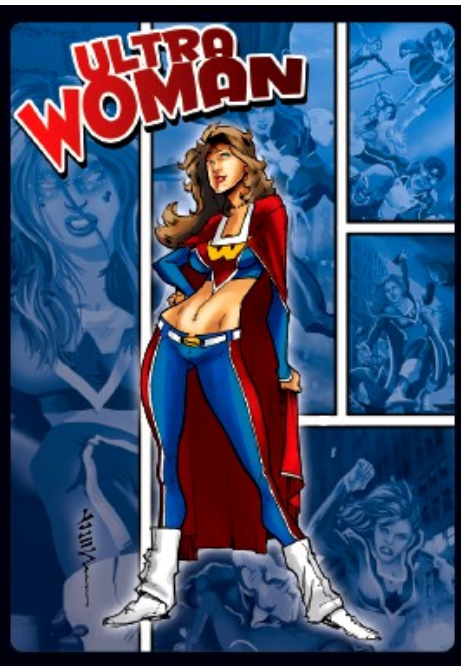




**+1**  
**+3**  
**-2**  
**0**

**ULTRA-RÉSISTANTE**

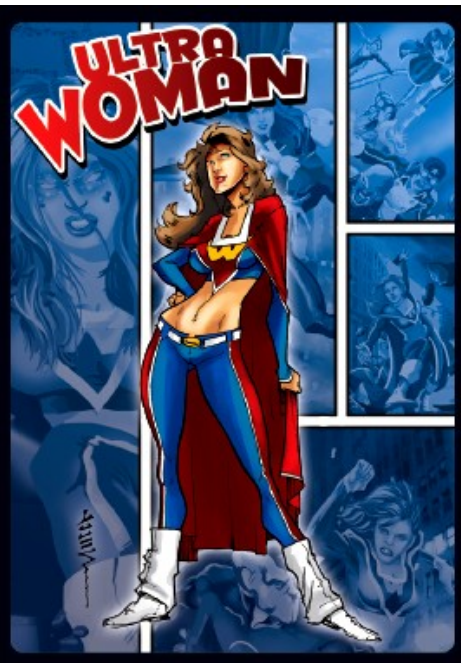

REMPLEZ LES DÉS DE POUVOIR EN DÉS DE COMBAT DES ATTAQUES VOUS PRENANT POUR CIBLE.  
ET  
VOUS N'AVEZ QUE 2 ACTIONS CE TOUR.




**-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.

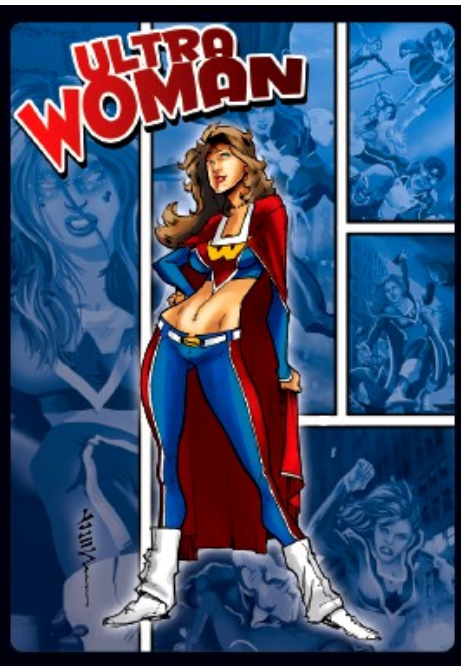




**PO**

**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**  
**0**

**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.







**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.



**EKINOX**



**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.



**EKINOX**



**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.



**EKINOX**



## 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

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.



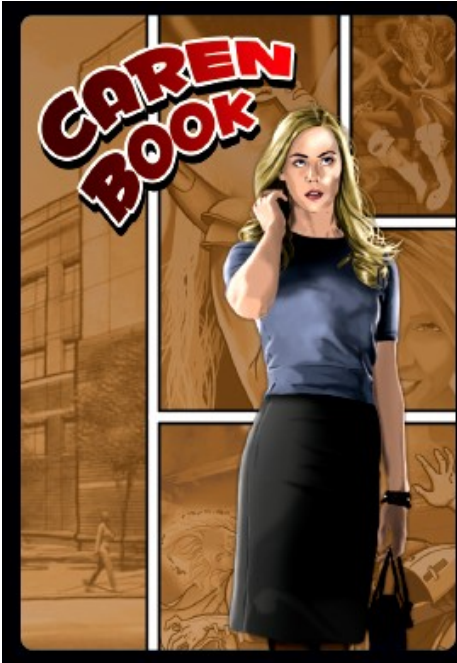
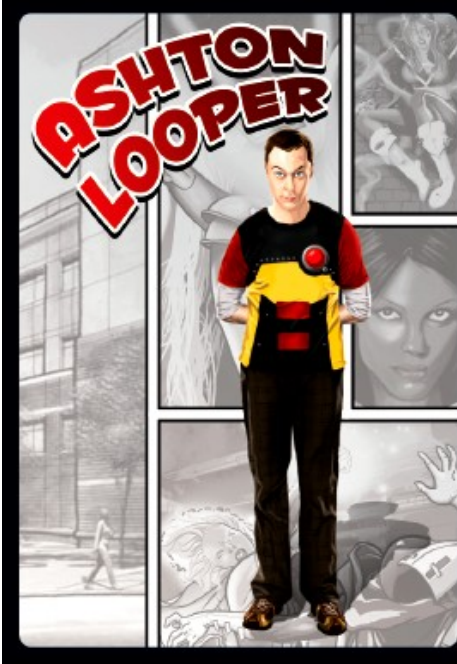
## PERSONNEL HOSPITALIER

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.

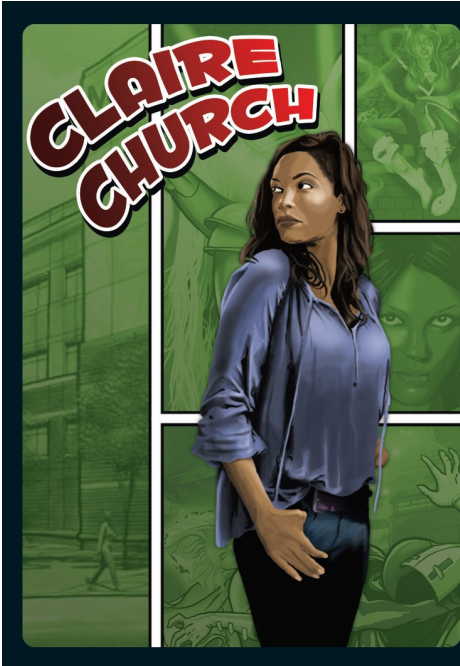
**4** Si le test est réussi, déplacez les pions Personnel Hospitalier qui vous sont adjacents de 2 zones.

















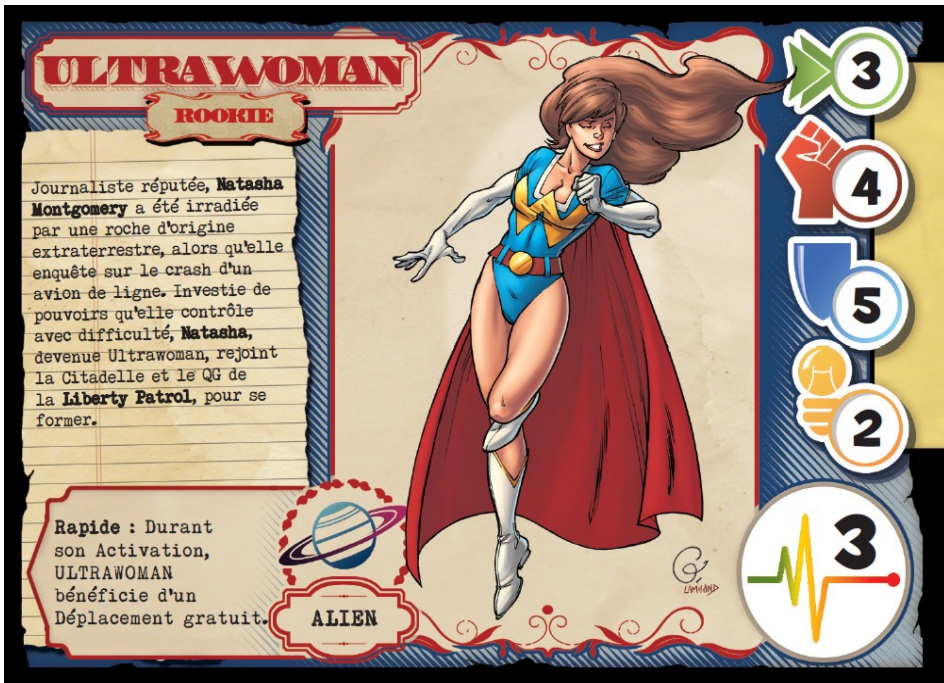
# ULTRAWOMAN

**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, standing in a dynamic pose. 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 the number 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' label with a planet icon. The background is a mix of blue and yellow.

# 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 green fist with 4, a green shield with 6, and a purple triangle with 3. At the bottom left is an 'EXTRA-TERRESTRE' label with a planet icon. The background is dark with green and yellow accents.

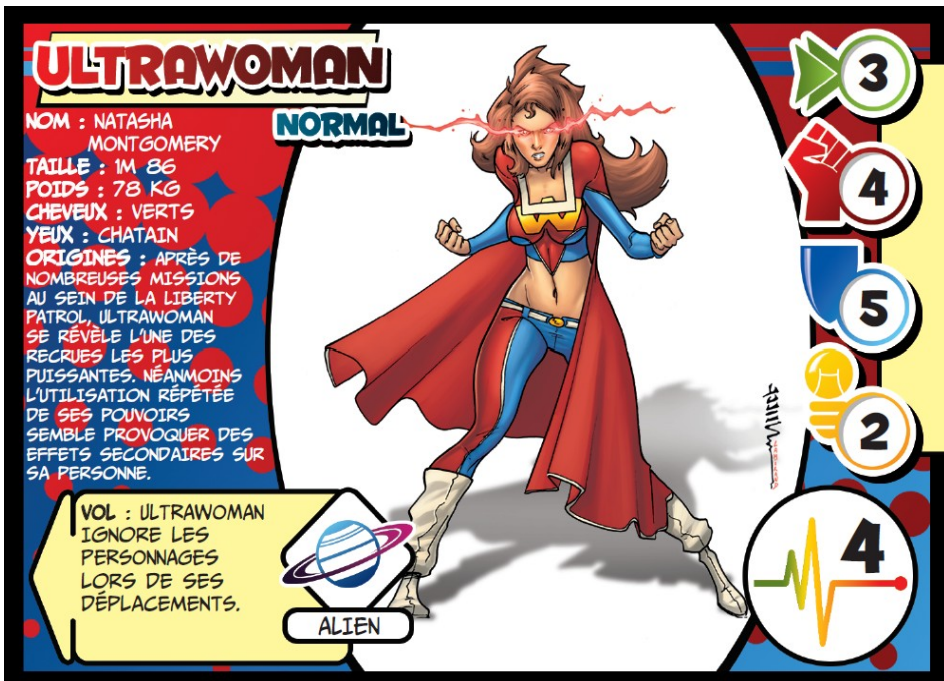
# ULTRAWOMAN

**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.

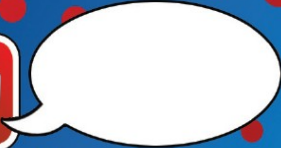
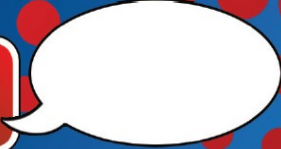
**ALIEN**



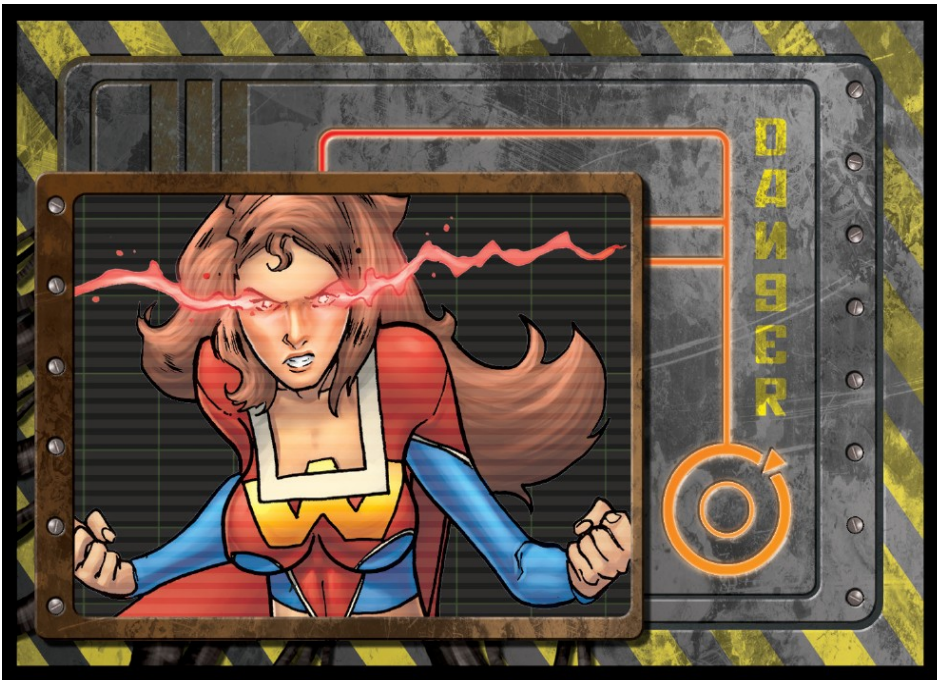
Character card for Ultrawoman Normal. The card features a central illustration of Ultrawoman in her blue and red suit with a red cape, standing in a dynamic pose. To the left is a text box with her stats, origins, and abilities. To the right is a vertical column of five icons: a green arrow with 3, a 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' label with a planet icon. The background is a mix of red, blue, and yellow.



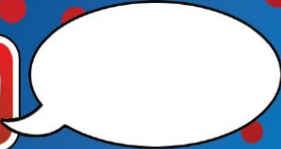
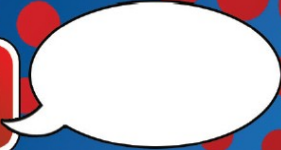
# MISSIONS FOR:



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**







# 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.


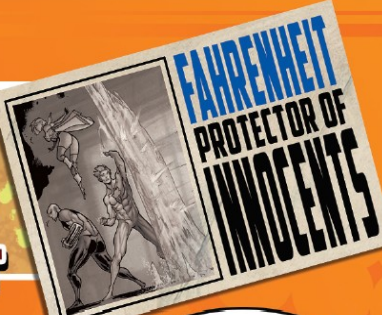
**ENERGIE**





# 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.



ALIEN

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

**EMMISÉE**

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**

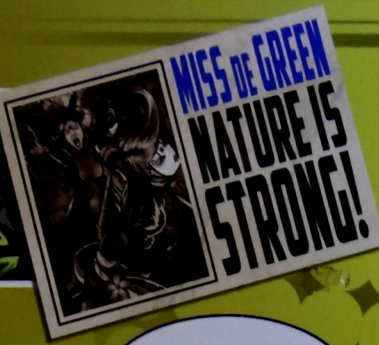
2  
2  
4  
3  
3



# 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.

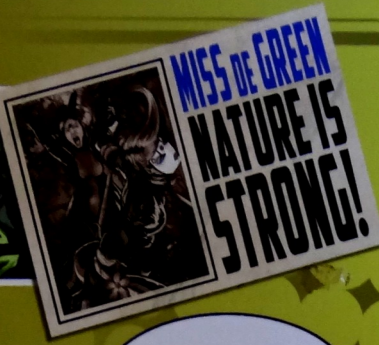


FINIR LA PARTIE AVEC OPHYDE ENCORE EN JEU.

# 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.

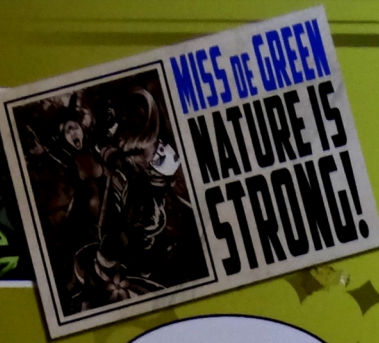


FINIR LA PARTIE AVEC OPHYDE ENCORE EN JEU.

# MISSIONS FOR:



**MISS DE GREEN**



INFLIGER LE DERNIER DÉGÂT AU MAÎTRE VILAIN.



INFLIGER TOUS LES DÉGÂT À UN LIEUTENANT.

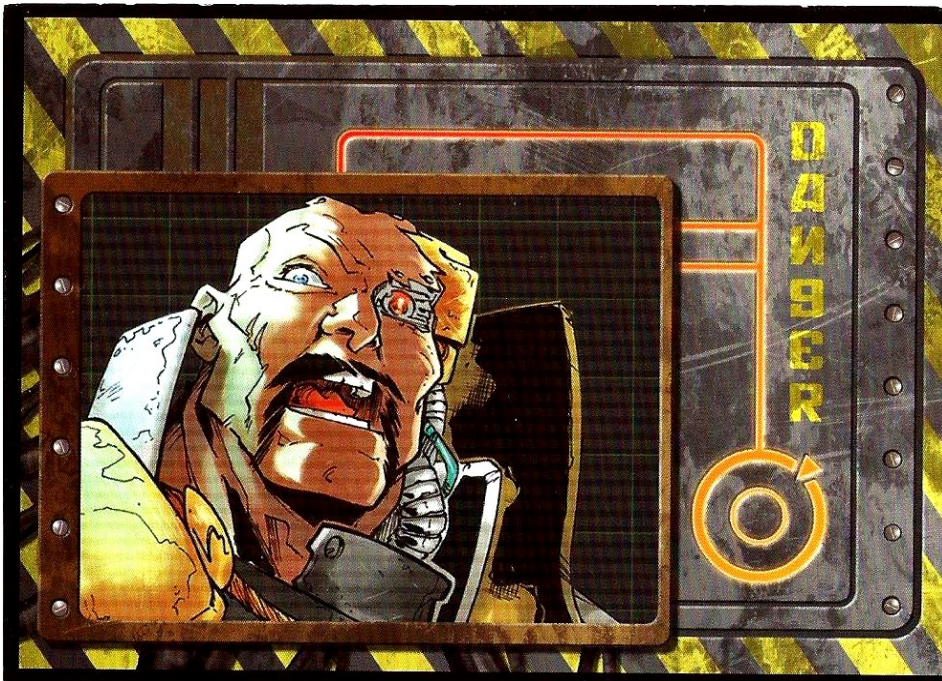


ÉLIMINER 4 ENNEMIS EN UN SEUL TOUR DE JEU.



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 MACHAVELIQUE 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 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 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 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 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 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 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 ÉGAL À 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 with '0', and a red fist. Below the illustration, the text 'CHARGE BESTIALE' is written in white on a red background. At the bottom, the 'ACTION' text is written in orange and black.

**-2**  
**+2**  
**+4**  
**0**

**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  
 SAUVENT-IL 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'Antaean. 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, Antaean 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**

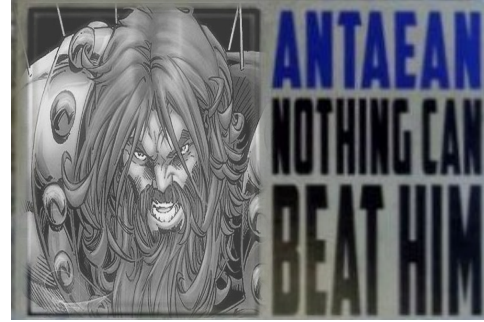
INFLIGER TOUS LES DÉGÂTS À UN LIEUTENANT.

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**

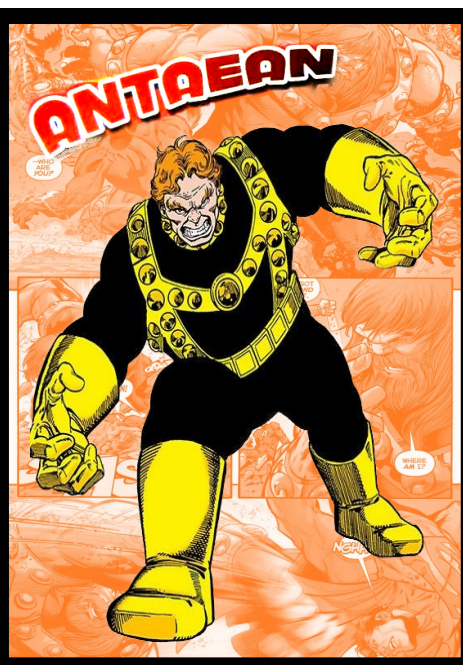
**0**

**+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 visant 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 TUILLE 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!



**COUP FATAL**

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



**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.



**GUERRE des GANGS**

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







**+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**

|   |          |           |   |          |            |
|---|----------|-----------|---|----------|------------|
|    | <b>2</b> | <b>1</b>  | <b>M</b>  | <b>3</b> | <b>1</b>   |
|  | <b>4</b> | <b>1</b>  |  | <b>3</b> | <b>∞ 7</b> |
|  | <b>0</b> | <b>2.</b> |   |          |            |
|  | <b>3</b> | <b>1</b>  |   |          |            |

**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](http://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**

Killeroo 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, Killeroo 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, CRÉA 1<sup>ER</sup> WAVE, UN ROBOT DE COMBAT MAIS CELUI-CI FUT VOLÉ AU PROFIT DU PROFESSEUR SKAROV. REPROGRAMMÉ, 1<sup>ER</sup> 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.

ENERGY FIELD  
 MACHINE GUN  
 CYBERNÉTIQUE

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



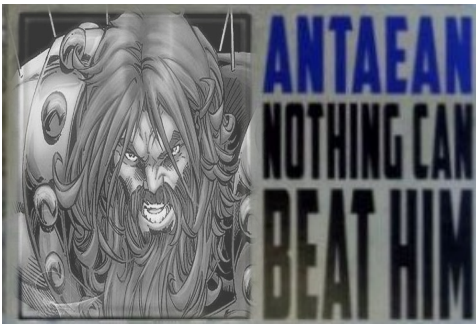
4



CYBERNÉTIQUE



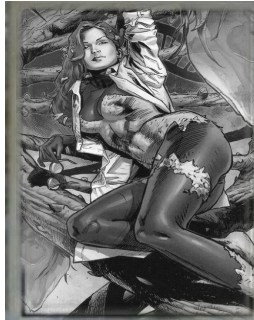




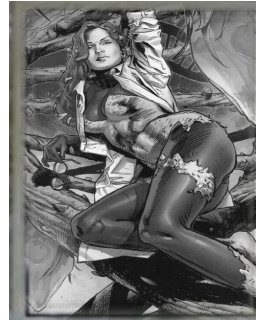
**ANTAEAN**  
NOTHING CAN  
BEAT HIM



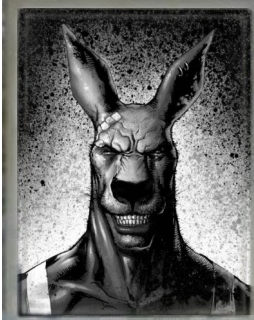
**ANTEAN**  
THIS  
BULK  
IS BAD !



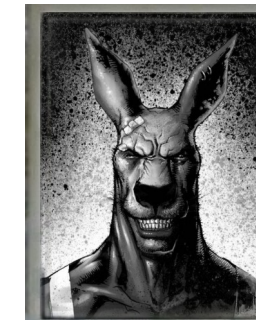
**MISS DE  
GREEN**  
WE  
LOVE  
HER !



**MISS DE  
GREEN**  
BAD  
FLOWER !



**KILLEROO**  
THE  
ANIMAL-  
MAN  
SAVED  
US!



**KILLEROO**  
THIS  
ANIMAL  
MUST BE  
AT THE  
ZOO!