

La DUCHESSE

VÉTÉRAN

Après de nombreux accrochages avec les membres du groupe, **la Duchesse** quitte l'équipe. Son temps est désormais partagé entre des missions spéciales qu'elle effectue avec le **Dr Shadow** et la direction de la section du développement psychique au sein de **la Citadelle**.

Mentaliste : La DUCHESSE place sa carte d'Initiative n'importe quand durant la phase d'Activation.

Illusions : Les Attaques ciblant La DUCHESSE doivent comporter au moins 1 POW pour toucher.



MENTALISTE



8128, 1/45

100, 8-14



MISSIONS FOR:



FINIR LA PARTIE
AVEC DEUX CARTES
BLESSURE EN MAIN OU
DANS SA DÉFAUSSE.



Dr SHADOW

VÉTÉRAN

Après le départ d'Adam Spell pour Camelot, le **Dr Shadow** travaille désormais presque exclusivement avec la **Duchesse** lors de missions spéciales.

Néanmoins, lié psychiquement au magicien depuis leur séparation, le **Dr Shadow** est toujours prêt à intervenir quand son ami a besoin d'aide.

Maître des Ombres : Les Attaques ciblant Dr SHADOW doivent comporter au moins 1 POW pour toucher.

L'Art du Bâton : Dr SHADOW ajoute 2 touches à ses jets d'Attaque.



MAGIE



MISSIONS FOR:



DR SHADOW



FINIR LA PARTIE
SANS ETRE BLESSÉ.



REDLINE

VÉTÉRAN

Depuis l'affrontement de la **Liberty Patrol** avec un dieu de l'Égypte Ancienne réincarné, **Redline** est devenu sombre et mutique. En tentant de porter secours à **UltraWoman**, il réussit à franchir la vitesse de la lumière, créant une faille temporelle et, ce qu'il a vu à ce moment là, l'a transformé à tout jamais.

Rapide : REDLINE a 4 Actions par tour au lieu de 3 à chaque Activation.
Vitesse Luminique : REDLINE ignore les personnages lors de ses déplacements.

VELOCITE



MISSIONS FOR:



REDLINE
JUSTICAR
FASTER
THAN A
SPEEDING BULLET



RÉUSSIR UN
TEST DE COMPÉTENCE
SUR UN OBJECTIF.



EFFECTUER
6 ACTIONS EN
1 ACTIVATION.

SANCTUARY

VÉTÉRAN

Parfaitement intégrée à la société humaine, **Sanctuary** n'en reste pas moins profondément attachée à son monde. Malgré de multiples tentatives avortées, elle espère toujours arracher sa sœur amnésique, de l'emprise de l'ordre du Griffon.

Vol : SANCTUARY ignore les personnages lors de ses déplacements.

Aura Régénérante : En fin de tour, les Alliés adjacents à SANCTUARY retirent un pion dégât de leur fiche d'identité.



EXTRA
TERRESTRE



JULIEN
CHATEL
- 2013 -



MISSIONS FOR:



SANCTUARY
PROTECTOR
FROM THE
STARS



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



À LA FIN DE
LA PARTIE, LES HÉROS
NE DOIVENT PAS AVOIR
DE CARTE BLESSURE.



FINIR
LA PARTIE SANS
AVOIR ÉTÉ
MISE K.O.

WALLCLIMBER

VÉTÉRAN

À présent, grâce à une meilleure maîtrise de ses pierres, **Wallclimber** voyage dans le temps et dans les dimensions ! Elle est devenue une gardienne expérimentée et a découvert le secret de l'ordre depuis longtemps : *tous ses membres sont des versions d'elle-même venues d'autres époques ou d'autres lieux...*

Téléportation : WALLCLIMBER peut remplacer ses cartes pouvoir jouées par celles de sa Main durant son activation (sauf sa carte Faiblesse).

Monte en l'air : WALLCLIMBER ignore les personnages lors de ses déplacements.



CHIMIE



© 2013



MISSIONS FOR:



WALLCLIMBER



FINIR LE DERNIER
TOUR AVEC TOUTES SES
CARTES POUVOIR EN
MAIN.



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

RAGE

VÉTÉRAN

Après quelques années au sein de la **Liberty Patrol**, **RAGE** quitte l'équipe et retourne finalement à sa vie de mercenaire.

Rappelé par le **lieutenant Bigfoot**, pour payer une ancienne dette, il accepte de le remplacer au sein de la **Night Squad**.

Violent : RAGE ajoute 2 touches à ses jets d'Attaque.

Force de Caractère : RAGE ne peut pas être la cible d'Attaque Mentale.



MÉTAL



MISSIONS FOR:



RAGE



RAGE
STREETS
RIGHTER
OF WRONGS



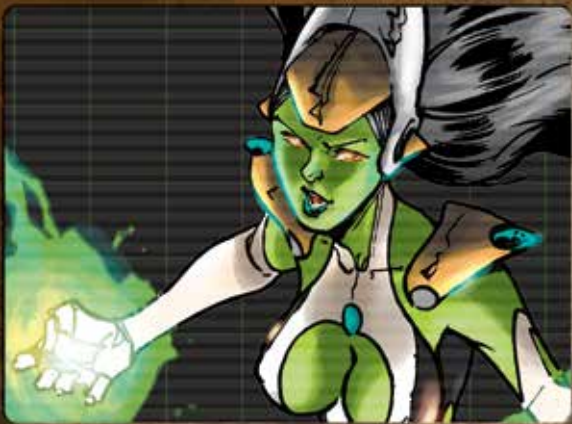
NE BLESSER AUCUN
ALLIÉ DURANT TOUTE
LA PARTIE.



FINIR LA PARTIE
SANS CARTE BLESSURE
EN MAIN.



DAWSEY





DANGER

DANGER

