ALLONGE Permet à son possesseur de prendre pour cible de ses attaques au corps à corps une figurine qui n'est pas dans sa zone. Il doit partager une ligne de vue avec elle et être à une distance inférieure ou égale à X. Quand : Lors de l'étape de désignation de la cible de l'attaque d'une attaque de corps-à-corps. Condition : [possesseur] est l'attaquant. Effet : [possesseur] peut désigner une cible dans sa ligne de vue à une distance inférieure ou égale à X.	**AMBIDEXTRIE** Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X. Quand : Lors de l'étape d'ajout des bonus d'arme d'une attaque au corps-à-corps ou d'une attaque à distance. Conditions : ➢ [possesseur] est l'attaquant. ➢ Il porte deux cartes arme dont l'encombrement ou la taille de chacune est inférieur ou égale à [X] et dont les restrictions autorisent [possesseur] à les utiliser. Ces deux cartes armes doivent être du même type de matériel. Effet : [possesseur] peut utiliser ces deux armes et cumuler leur bonus.	**AMI IMAGINAIRE** Permet à son possesseur d'obtenir l'aide de sa petite voix intérieure qui l'accompagne constamment. Pour ses actions, il gagne un dé jaune supplémentaire tant qu'il est accompagné de son ami imaginaire. Pour se débarrasser de ce dernier, un adversaire dans sa zone peut réaliser une réflexion complète de difficulté X. Quand : En permanence. Conditions : [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence. Effet : A la fin de la mise en place, [possesseur] sélectionne une figurine non utilisée pour la mission qu'il place dans sa zone.
Cette figurine est appelée l'ami imagine. L'ami imaginaire à un indice d'envergure et de menace égale à zéro. Elle est considérée comme une figurine qui n'appartient à aucun camp. Elle ne peut jamais être prise pour cible. Elle n'a aucun point de vie. La seule manière de la neutralisé est qu'une figurine ennemie, située dans la même zone que [possesseur], réussisse une réflexion complexe de difficulté égale à [X]. L'ami imaginaire doit toujours être dans la même zone que [possesseur]. Ainsi, lorsque ce dernier est déplacé, l'ami imaginaire l'est aussi, sans surcoût. Tant que l'ami imaginaire est présent sur le plateau, [possesseur] gagne un dé jaune supplémentaire pour chacune de ses actions.	**ARTIFICIER** Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une manipulation complexe. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action ➢ Dans la description de la manipulation effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte. Effet : [possesseur] ajoute (X) succès automatiques au nombre de succès de son jet.	**ARTS MARTIAUX** Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps s'il a obtenu au moins un succès. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque au corps-à-corps. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action ➢ Il a obtenu au moins un succès lors de son jet de dés. Effet : [possesseur] ajoute (X) succès automatiques au nombre de succès de son jet.

ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors des attaques qu'il effectue dans sa zone, si le total des indices de menaces des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

Quand :
Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque.

Conditions :
- [possesseur] est l'attaquant
- Le défenseur se situe dans la zone de [possesseur]
- Dans la zone de l'attaque, la somme des indices de menaces des figurines amies est supérieure ou égale à la somme des indices de menaces des figurines ennemies.

Effet :
[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.

ATTRACTION

Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, d'attirer une figurine avec laquelle il partage une ligne de vue et située dans une zone inférieure ou égale à X, afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.

Quand :
Lors de l'étape de déclaration de la manipulation automatique.

Conditions :
- [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence.
- [possesseur] réalise l'action.

Effet :
[possesseur] peut cibler une figurine qui remplit les conditions suivantes :
- [possesseur] a une ligne de vue sur la cible.
- L'indice d'envergure de la cible est inférieur ou égal à celui du [possesseur].
- La cible doit être à une distance inférieur ou égale à [X].
- La cible ne doit pas sursaturer la zone du [possesseur].

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique, [possesseur] prend la figurine ciblée et la place sur sa zone.

BOUT PORTANT

Permet à son utilisateur de bénéficier de X relances gratuites lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.

Quand :
Lors de l'étape de relances d'une attaque à distance

Conditions :
- [possesseur] est l'attaquant
- Le défenseur se situe dans la zone du [possesseur]

Effet :
Au début de l'étape de relances gratuites et avant tout relance gratuite, [possesseur] peut réaliser [X] jets de dés, parmi les dés de la réserve précédemment lancée. Un même dé peut-être lancé plusieurs fois.

CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.

Quand :
Lors d'une relance.

Conditions :
[possesseur] effectue la relance

Effet :
Au début de l'étape de relances gratuites et avant tout relance gratuite, [possesseur] peut réaliser [X] jets de dés parmi les dés de la réserve précédemment lancée. Un même dé peut-être jeté plusieurs fois.

COMMANDEMENT ÉLITE

Permet à son possesseur de contrôler des unités élites alliées. Il sélectionne une tuile de niveau élite du même camp ainsi que X figurines. Ces figurines alliées débutent la partie dans la zone du possesseur. Il peut les activer en effectuant une réflexion automatique. Toutes dépenses, relances ou mouvements des alliés s'effectue dans sa case de réflexion.

Quand :
En permanence

Conditions :
[possesseur] déclare qu'il utilise la compétence.

Effet : Lors de la mise en place du scénario, [possesseur] sélectionne une tuile de niveau élite du même camp que lui, qu'il place à côté de sa fiche de héros. Celle-ci ne doit pas être présente dans la rivière ni déjà sélectionnée grâce à une autre compétence commandement. Elle est considérée comme une tuile alliée. Il prend ensuite [X] figurines correspondant à la tuile alliée. Celles-ci débutent la partie sur la même zone que [possesseur]. S'il ne peut pas y placer des figurines à cause de la sursaturation, il les place sur des zones adjacentes. [possesseur] peut prendre un nombre de tuiles de niveau élite égal au nombre de fois qu'il possède cette compétence.	Pour [possesseur], activer tous les personnages d'une de ses tuiles alliées est une réflexion automatique. Cette activation suit les mêmes règles que l'étape d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile (p. 31) avec l'exception suivante : ➢ Lorsqu'il est fait référence au vilain, on considère qu'il est fait référence au [possesseur]. Lorsqu'un personnage de sa tuilé alliée effectue une défense, il doit respecter les exceptions suivantes : ➢ Lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de défense, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion. Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, la caractéristique de défense est égale à un dé orange.	Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue une relance, il doit respecter les exceptions suivantes : ➢ Lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de défense, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion. Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue un mouvement, il doit respecter les exceptions suivantes : ➢ Lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de mouvement, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexions. La caractéristique de mouvement est égale à 1.
COMMANDEMENT SBIRE Permet à son possesseur de contrôler des unités sbires alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire du même camp ainsi que X figurines. Ces figurines alliées débutent la partie dans la zone du possesseur. Il peut les activer en effectuant une réflexion automatique. Toutes dépenses, relances ou mouvements des alliés s'effectue dans sa case de réflexion. Quand : En permanence Conditions : [possesseur] déclare qu'il utilise la compétence.	Effet : Lors de la mise en place du scénario, [possesseur] sélectionne une tuile de niveau sbire du même camp que lui, qu'il place à côté de sa fiche de héros. Celle-ci ne doit pas être présente dans la rivière ni déjà sélectionnée grâce à une autre compétence commandement. Elle est considérée comme une tuile alliée. Il prend ensuite [X] figurines correspondant à la tuile alliée. Celles-ci débutent la partie sur la même zone que [possesseur]. S'il ne peut pas y placer des figurines à cause de la sursaturation, il les place sur des zones adjacentes. [possesseur] peut prendre un nombre de tuiles de niveau sbire égal au nombre de fois qu'il possède cette compétence.	Pour [possesseur], activer tous les personnages d'une de ses tuiles alliées est une réflexion automatique. Cette activation suit les mêmes règles que l'étape d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile (p. 31) avec l'exception suivante : ➢ Lorsqu'il est fait référence au vilain, on considère qu'il est fait référence au [possesseur]. Lorsqu'un personnage de sa tuilé alliée effectue une défense, il doit respecter les exceptions suivantes : ➢ Lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de défense, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion. Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, la caractéristique de défense est égale à un dé orange.

Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue une relance, il doit respecter les exceptions suivantes :

- Lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de défense, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion.

Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue un mouvement, il doit respecter les exceptions suivantes :

- Lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de mouvement, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexions. La caractéristique de mouvement est égale à 1.

CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'armes.

Quand :
Lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps.

Conditions :

- [possesseur] est la cible de l'attaque au corps-à-corps.
- L'attaque au corps-à-corps initiale n'est pas elle-même une contre-attaque.

[possesseur] doit prendre l'attaquant initial pour cible d'une attaque au corps-à-corps.

Effet :
[possesseur] effectue immédiatement une attaque au corps-à-corps appelée contre-attaque.
La contre-attaque fonctionne comme une attaque de corps-à-corps avec les exceptions suivantes :

- Lors de l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] prend pour cible l'attaquant initial.
- Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, [possesseur] prend [X] dés jaunes pour constituer sa réserve de dés d'attaque.

Les héros ignorent l'étape de dépense de cubes d'énergie, ainsi que celle d'ajout des bonus d'arme.

COUP CIRCULAIRE

Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines.

Quand :
Lors de l'étape de défense et blessures d'une attaque au corps-à-corps.

Conditions :

- [possesseur] est l'attaquant.

l'attaque n'est pas une action gratuite mais peut-être une attaque reportée

- Il y a un reliquat de succès. Celui-ci est égal au nombre de succès non convertis en blessures et non annulés par une défense.

[possesseur] a effectué moins de [X] attaques reportées pour cette même attaque initiale.

Effet :
[possesseur] effectue immédiatement une attaque au corps-à-corps gratuite appelée attaque reportée.
Une attaque reportée fonctionne une attaque au corps-à-corps avec les exceptions suivantes :

- Après l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] passe directement à l'étape de détermination du nombre de succès.
- Lors de l'étape de détermination du nombre de succès, on considère le nombre de succès obtenus comme égale au reliquat de succès de l'attaque précédente.

CRI

Permet à son possesseur, une fois par tour, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

Quand :
Lors de l'étape de déclaration de la manipulation automatique.

Conditions :

- [possesseur] déclare qu'il l'utilise.
- [possesseur] réalise l'action.
- [possesseur] n'a pas utilisé sa compétence durant ce tour.

Effet :
Un cri fonctionne comme une manipulation automatique sauf que l'étape de dépense d'un d'énergie est ignorée.
Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X] dans sa zone ainsi que dans une zone adjacente avec ligne de vue. Le possesseur ne subit pas de blessures lors de cette explosion.

CROCHETAGE Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une manipulation complexe. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action ➢ Dans la description de la manipulation effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte. Effet : [possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.	**DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE** Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques de défense contre les attaques aux corps-à-corps. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense contre une attaque au corps-à-corps. Conditions : [possesseur] est la cible de l'attaque initiale. Effet : [possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de défense.	**DÉFONCER PAROI** Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égale à X, puis de poser un pion paroi défoncée sur celle-ci. Le coût de ce déplacement est augmenté de 2. Les deux zones deviennent adjacentes, une ligne de vue peut-être tracée entre celle-ci et le déplacement est possible. Quand : Lors de l'étape de choix du déplacement d'un mouvement. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action. ➢ Au moins une paroi qui délimite sa zone est associée à un niveau. Ce niveau doit être inférieur à [X]. La paroi doit séparer deux zones situées sur le même niveau d'élévation.
Effet : [possesseur] peut considérer la paroi comme étant une limite de zone blanche lors du mouvement. Il peut donc effectuer un déplacement simple au travers en respectant les exceptions suivantes : ➢ La zone de destination doit être du même niveau d'élévation que la zone de départ. ➢ Lors de l'étape de détermination du coût de déplacement, celui-ci est de 2 point de déplacement. ➢ Lors de l'étape de fin du déplacement, [possesseur] pose un pion « paroi défoncée » à cheval sur les deux zones concernées.	**DÉPASSER SES LIMITES** Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation. Quand : Au début de l'étape de dépense de cubes d'énergie d'une action et avant toute autre dépense de cubes. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action. ➢ [possesseur] n'a pas utilisé sa compétence durant ce tour. Effet : [possesseur] subit [X] blessures. Pour chacune de ces blessures, on considère les cubes qui viennent d'être transférés en blessures comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action en cours, sans tenir compte de sa saturation.	**ENCHAÎNEMENT** Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire. Quand : Lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps. Conditions : ➢ [possesseur] est l'attaquant ➢ La cible de l'attaque initiale est neutralisée. ➢ L'attaque en cours n'est pas une action gratuite.

Effet :
[possesseur] effectue immédiatement une action gratuite d'attaque au corps-à-corps appelée enchaînement. Celle-ci fonctionne comme une attaque au corps-à-corps avec les exceptions suivantes :

- [possesseur] ignore l'étape de dépense de cubes d'énergie.
- Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, [possesseur] prend [X] dés de sa caractéristique d'attaque au corps-à-corps.
- [possesseur] ignore l'étape d'ajout des bonus d'arme.

ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

Quand :
Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une réflexion complexe.

Conditions :

- [possesseur] réalise l'action.
- Dans la description de la réflexion effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte.

Effet :
[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.

ENTRAVE

Permet au possesseur, lorsqu'il réussit une attaque de corps-à-corps, de placer X pions entrave sur une figurine ennemie. Cette attaque n'inflige aucune blessure. En contrepartie, le nombre de succès de la figurine entravée lors de ses attaques, réflexions, manipulations et défenses est réduit de X. Ces pions peuvent être enlevés si la figurine entravée ou figurine amie dans sa zone réussit une manipulation complexe de difficulté X.

Quand :
Lors de l'étape de déclaration de l'attaque au corps-à-corps.

Conditions :

- [possesseur] est l'attaquant
- [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence

Effet :
L'étape d'ajout des bonus d'arme est ignorée. Lors de l'étape de défense et blessures, si le défenseur subit une ou plusieurs blessures, celles-ci sont ignorés et [X] pions entrave sont placés sur le socle du défenseur.

FLAMME / GAZ TOXIQUE

Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser X pions flamme/gaz sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (p.44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

Quand :
Lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps ou de l'étape de fin de l'attaque à distance ou juste après une explosion.

Conditions :
[possesseur] est l'attaquant ou le joueur qui déclenche l'explosion.

Effet :
[possesseur] place [X] pions flamme/gaz sur la zone du défenseur ou de l'explosion.

FUMIGÈNE

Permet à son possesseur, après avoir réalisé une explosion, de poser X pions fumigènes dans cette zone (p.44). Lors d'une attaque à distance, l'attaquant compte le nombre de pions fumigène dans les zones traversées par la ligne de vue ; il déduit ce nombre de pions du nombre de succès obtenus.

Quand :
Juste après une explosion

Condition :
[possesseur] déclenche une explosion

Effet :
[possesseur] place sur la zone où il se situe [X] pions fumigènes.

FUREUR

Permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant X dés blancs. Si c'est un héros, il doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessures. Si c'est un personnage, il doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Quand :
Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés d'une attaque au corps-à-corps.

Conditions :

- [possesseur] est l'attaquant
- Si [possesseur] est un héros, il doit avoir au moins la moitié de ses cubes (arrondie au supérieur) dans sa zone de blessure.
- Si [possesseur] est un personnage, il doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie (arrondie au supérieur).

Effet :
[possesseur] ajoute [X] dés blancs à la réserve de dés de chacune de ses attaques au corps-à-corps.

GARDE DU CORPS Le possesseur augmente de X succès automatiques la défense des figurines amies situées dans sa zone. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense. Conditions : ➢ [possesseur] n'est ni le défenseur ni l'attaquant. ➢ [possesseur] est situé sur la zone du défenseur. ➢ Le défenseur est une figurine amie. ➢ Aucune autre figurine n'utilise la compétence garde du corps contre cette attaque. Effet : Le défenseur ajoute [X] succès automatiques au résultat de son jet de défense.	**GIVRE** Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de geler le terrain en plaçant X pions givre dans la zone de l'attaque ou de l'explosion. Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain difficile » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé. Quand : Lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps ou de l'étape de de l'attaque à distance ou juste après une explosion. Effet : [possesseur] est l'attaquant ou le joueur qui déclenche une explosion. Effet : [possesseur] ajoute [X] pions givre sur la zone du défenseur ou de l'explosion.	**GRENADE** Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion de niveau X dans une zone ciblée. La difficulté de la manipulation est égale à la distance entre les zones. En cas de réussite, une explosion de niveau X se déclenche dans la zone ciblée. En cas d'échec, une explosion de niveau X se déclenche dans une zone à distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée. Quand : Lors de l'étape de déclaration de la manipulation complexe. Conditions : ➢ [possesseur] déclare qu'il l'utilise. [possesseur] cible une zone dans sa ligne de vue.
Effet : [possesseur] doit réussir une manipulation complexe dont la difficulté est égale à la distance qui le sépare de la zone ciblée. Lors de l'étape de réalisation de la manipulation complexe, le nombre de succès est comparé à la difficulté de la manipulation complexe : ➢ Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la difficulté de la manipulation complexe, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X] dans la zone ciblée. Si le nombre de succès est inférieur à la difficulté de la manipulation complexe, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X]. La zone où se déclenche l'explosion se situe le long de la ligne de vue vers la zone ciblée, à une distance égale au nombre de succès obtenus.	**HORREUR** Permet à son possesseur d'augmenter de X le coût en points de déplacements des figurines ennemies qui souhaitent entrer dans sa zone. Quand : Lors de l'étape de détermination du coût du déplacement d'un mouvement. Conditions : ➢ La figurine qui effectue le déplacement est une figurine ennemie du [possesseur]. ➢ [possesseur] se situe sur la zone de destination de la figurine qui effectue le déplacement. Effet : Le coût du déplacement de la figurine est augmenté de [X].	**IMMOBILISATION** Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque ou d'une explosion qui inflige au moins X blessures à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement. Quand : Lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps ou de l'étape de fin de l'attaque à distance ou juste après une explosion. Conditions : ➢ [possesseur] est l'attaquant ou le joueur qui déclenche une explosion. Effet : Toutes les figurines qui ont subi au moins [X] blessures suite à l'attaque ou à l'explosion sont couchées dans leur zone. Au début de leur prochaine activation, elles sont redressées. Leur bonus de déplacement au premier mouvement est réduit à zéro pour cette activation.

INSAISISSABLE Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements. Quand : Lors de l'étape de détermination du coût du déplacement d'un mouvement. Conditions : [possesseur] réalise l'action Effet : Lors du calcul de l'indice de gêne, [possesseur] ignore [X] indices d'envergure des figurines ennemies.	**INTOUCHABLE** Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès contre une attaque à distance. Condition : [possesseur] est la cible de l'attaque. Effet : [possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de défense.	**MALCHANCE** Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer X dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées. Quand : Au début de l'étape de choix de relances payantes. Conditions : ➢ [possesseur] se situe sur la même zone que la figurine qui effectue le jet de dés. ➢ [possesseur] est un ennemi de la figurine qui effectue le jet de dés. Effet : [possesseur] peut obliger le joueur qui contrôle la figurine qui a effectué le jet de dés à relancer gratuitement [X] dés. [possesseur] choisit les dés à relancer. Puis l'étape des choix des relances payantes se poursuit normalement.
MOBILITÉ Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement. Quand : Lors de l'étape de détermination du coût du déplacement d'un mouvement.+ Condition : [possesseur] réalise l'action Effet : [possesseur] ignore [X] niveaux de terrain difficile à chaque déplacement.	**NERFS D'ACIER** Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menaces ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion. Quand : Lors du calcul de l'indice de gêne. Condition : [possesseur] réalise l'action. Effet : [possesseur] ignore [X] indices de menaces des figurines ennemies.	**PARKOUR** Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes. ❖ **En cas d'escalade ou de saut** Quand : Lors de l'étape de détermination du coût du déplacement. Condition : [possesseur] réalise l'action. Effet : [possesseur] ignore [X] niveaux de saut ou d'escalade. ❖ **En cas de chute** Quand : Lors de l'étape de résolution des effets de la zone de destination. Condition : [possesseur] réalise l'action. Effet : [possesseur] ignore [X] blessures liées à la chute.

PIRATAGE Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une réflexion complexe. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action. ➢ Dans la descritption de la réflexion effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte. Effet : [possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.	**POISON / ÉLECTRICITÉ** Permet à son possesseur d'infliger X blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures inhérentes à l'attaque. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement. Quand : Lors de la fin de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense. Conditions : ➢ [possesseur] est l'attaquant. ➢ Le défenseur a obtenu un nombre de succès de défense inférieur au nombre de succès de l'attaque. Effet : [possesseur] inflige immédiatement au défenseur [X] blessures. Puis, on passe à l'étape de détermination du nombre de blessures.	**RAFALE** Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue. Quand : Lors de l'étape de défense et blessures d'une attaque à distance. Conditions : ➢ [possesseur] est l'attaquant. ➢ L'attaque n'est pas une action gratuite mais peut-être une attaque reportée. ➢ Il y a un reliquat de succès. Celui-ci est égal au nombre de de succès non convertis en blessures et non annulés par une défense. ➢ [possesseur] a effectué moins de [X] attaques reportées pour cette même attaque initiale.
Effet : [possesseur] effectue immédiatement une action gratuite d'attaque à distance appelée attaque reportée. Une attaque reportée fonctionne comme une attaque à distance avec les exceptions suivantes : ➢ Après l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] passe directement à l'étape de détermination du nombre de succès. ➢ Lors de l'étape de détermination du nombre de succès, on considère le nombre de succès obtenus comme égal au reliquat de succès de l'attaque précédente.	**RÉGÉNÉRATION** Permet à son possesseur de se régénérer. Si c'est un héros, lors de la déclaration de l'état, il déplace X cubes d'énergie de sa zone de blessures vers sa zone de fatigue. Si c'est un personnage, au début de son activation, il récupère X points de vie. ❖ **Si [possesseur] est un héros** Quand : Lors de l'étape de déclaration de l'état des héros et avant toute récupération Condition : [possesseur] a au moins un cube d'énergie dans sa zone de blessures. Effet : [possesseur] déplace jusqu'à [X] cubes depuis sa zone de blessures vers sa zone de fatigue.	❖ **Si [possesseur] est un personnage** Quand : Au début de son activation Condition : [possesseur] n'a pas tous ses points de vie Effet : [possesseur] récupère jusqu'à [X] points de vie. Un personnage ne peut pas dépasser son attribut de points de vie.

RIPOSTE Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance. Quand : Lors de l'étape de fin de l'attaque à distance. Conditions : ➢ [possesseur] est la cible de l'attaque à distance. ➢ L'attaque à distance initiale n'est pas elle-même une riposte ➢ [possesseur] doit pouvoir prendre l'attaquant initial pour cible d'une attaque à distance avec une arme sans la restriction « usage unique ».	Effet : [possesseur] effectue immédiatement une attaque à distance gratuite appelée riposte. La riposte fonctionne comme une attaque à distance avec les exceptions suivantes : ➢ Lors de l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] prend pour cible l'attaquant initial. ➢ Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, [possesseur] prend [X] de dés jaunes pour constituer sa réserve de dés d'attaque. Si [possesseur] est un héros, il ignore l'étape de dépense de cubes d'énergie, ainsi que celle d'ajout des bonus d'arme et de surplomb.	**SACRIFICE** Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque. Conditions : ➢ [possesseur] n'est pas l'attaquant ni le défenseur. ➢ [possesseur] se situe sur la même zone que le défenseur. ➢ [possesseur] a déclaré au préalable qu'il utilise sa compétence lors de l'étape de constitution de la réserve de dés de l'attaque.
Effet : [possesseur] soustrait [X] au total des succès de l'attaque. [possesseur] subit immédiatement autant de blessures qu'il a soustrait de succès. Le reste des succès est appliqué normalement au défenseur.	**SOUFFLE** Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé. Quand : Lors de l'étape de déclaration de la manipulation automatique. Conditions : ➢ [possesseur] réalise l'action. ➢ [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence. ➢ [possesseur] n'a pas utilisé sa compétence durant ce tour. Effet : Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X] dans sa zone ainsi que dans une zone adjacente avec ligne de vue. [possesseur] ne subit pas de blessure lors de cette explosion.	**SOUS PROTECTION** Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque. Quand : Lors de l'étape de désignation de la cible d'une attaque. Conditions : ➢ [possesseur] n'est pas l'attaquant. ➢ [possesseur] à [X] figurines amies ou plus dépourvues de la compétence sous protection sur sa zone. Effet : [possesseur] ne peut pas être désigné comme cible de l'attaque.

SOUTIEN Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone. Quand : Lors d'une relance Conditions : ➢ [possesseur] n'est pas la figurine qui effectue la relance. ➢ La figurine qui effectue la relance est figurine amie du [possesseur]. ➢ La figurine qui effectue la relance se situe sur la même zone que [possesseur]. Effet : Au début de l'étape de relances gratuites et avant toute relance, la figurine qui effectue la relance peut réaliser jusqu'à [X] jets de dés, parmi les dés de la réserve précédemment lancés. Un même dé peut être jeté plusieurs fois.	**TACTICIEN** Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficier de cet effet ce tout. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacements au premier mouvement. Quand : Lors de l'étape de déclaration de la réflexion automatique. Conditions : ➢ [possesseur] déclare qu'il utilise la compétence. ➢ [possesseur] réalise l'action. Effet : Lors de l'étape de fin de la réflexion automatique, [possesseur] cible ➢ Un personnage qui n'a pas encore bénéficié de la compétence tacticien durant ce tour ou ➢ Un héros qui n'a pas encre bénéficié de cette compétence tacticien durant ce tour dont l'état est « actif ».	❖ **Si la figurine ciblée est un personnage** [possesseur] réalise une activation d'un personnage contrôlé par une tuile (p.31) en respectant les exceptions suivantes : ➢ Seule la figurine ciblée est activée. ➢ Seules les étapes de mouvement et de fin de l'activation du personnage sont réalisées. ➢ Lors de l'étape de constitution de la réserve de point de déplacement de l'action de mouvement, le personnage ajoute [X] points de déplacement à sa réserve. ❖ **Si la figurine ciblée est un héros :** Le héros ciblé réalise immédiatement une action de mouvement. Lors de l'étape de consitution de la réserve de points de déplacement de l'action de mouvement, il ajoute [X] points de déplacement à sa réserve.
TIREUR D'ÉLITE Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès. Quand : Lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque à distance. Conditions : ➢ [possesseur] est l'attaquant. ➢ Il a obtenu au moins un succès lors de son jet de dés. Effet : [possesseur] ajoute au nombre de succès de son jet, un nombre de succès automatique égal au niveau de cette compétence		