

TIREUR D'ÉLITE

[1] succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.

NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

PIRATAGE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



INOFFENSIF

Lors d'une attaque, les blessures qu'il inflige à sa cible sont réduites à 0.

POISON

Si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, appliquer [4] blessures automatiques. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.

SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [2] figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

[1] succès automatique de défense contre les attaques au corps-à-corps.



MOBILITÉ RÉDUITE

Le possesseur ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).

POISON

Si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, appliquer [2] blessures automatiques. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.

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 à une distance inférieure ou égale à [1], afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.



ENQUÊTE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



IMMUNITÉ AU GAZ

Le possesseur du trait ignore les blessures dues à des pions gaz.

GARDE DU CORPS

Le possesseur augmente de [1] succès automatique la défense des figurines amies situées dans sa zone.

TIREUR D'ÉLITE

[1] succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.

DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à [1], 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 celles-ci et le déplacement est possible.



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 [1].

ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors des attaques qu'il effectue dans sa zone, si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

HORREUR

HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

[1] succès automatique de défense contre les attaques au corps à corps qui le ciblent.

INTOUCHABLE

[1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



VOL

Le possesseur ignore la gêne et les terrains difficiles lors des déplacements, ainsi que les surcouts des déplacements spéciaux.

INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemie lors de ses déplacements.

ENQUÊTE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

ENQUÊTE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PIRATAGE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



INTOUCHABLE

[1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.



VOL

Le possesseur ignore la gêne et les terrains difficiles lors des déplacements, ainsi que les surcouts des déplacements spéciaux.

ENQUÊTE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

FLAMME

Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion flamme dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain dangereux » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.

ARTIFICIER

[1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



SOUFFLE

1 fois par tour, une manipulation automatique déclenche une explosion de niveau [2] dans le zone du possesseur et 1 zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.

RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [1] point de vie.

FLAMME

Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion flamme dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain dangereux » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [3] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [3] blessures liées à des chutes.

CROCHETAGE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



MOBILITÉ RÉDUITE

Ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).

INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemie lors de ses déplacements.

IMMOBILISATION

Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque qui inflige au moins [2] blessures à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



MOBILITÉ RÉDUITE

Ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).

INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemie lors de ses déplacements.

IMMOBILISATION

Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque qui inflige au moins [2] blessures à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



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 [1].

HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.

MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer [1] dé. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.



SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [1] figurine amie sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [1] point de déplacement gratuit à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



AMI IMAGINAIRE

Pour toutes ses actions, le possesseur 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 complexe de difficulté [2].

SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



AMI IMAGINAIRE

Pour toutes ses actions, le possesseur 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 complexe de difficulté [2].

BOUT PORTANT

Permet à son possesseur de bénéficier de [1] relance gratuite lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.

RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [2] autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.



AMI IMAGINAIRE

Pour toutes ses actions, le possesseur 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 complexe de difficulté [2].

TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [1] point de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [2] figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.





AMI IMAGINAIRE

Pour toutes ses actions, le possesseur 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 complexe de difficulté [2].

RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec [2] 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.

RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [2] autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.



INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemie lors de ses déplacements.

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

[2] succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps qui le ciblent.

INTOUCHABLE

[2] succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.

RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [2] points de vie.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [2] figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

[1] succès automatique de défense contre les attaques au corps-à-corps qui le ciblent.



ENQUÊTE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de [1] relance gratuite.

TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [2] points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.





SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [2] figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [3] points de vie.

MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer [1] dé. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.

TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [2] points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ARTIFICIER

[1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

TIREUR D'ÉLITE

[1] succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

INSAISISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [1] point de vie.

FUREUR

Si le personnage a perdu au moins la moitié de ses points de vie, Fureur permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [1] dé blanc.



COUP CIRCULAIRE

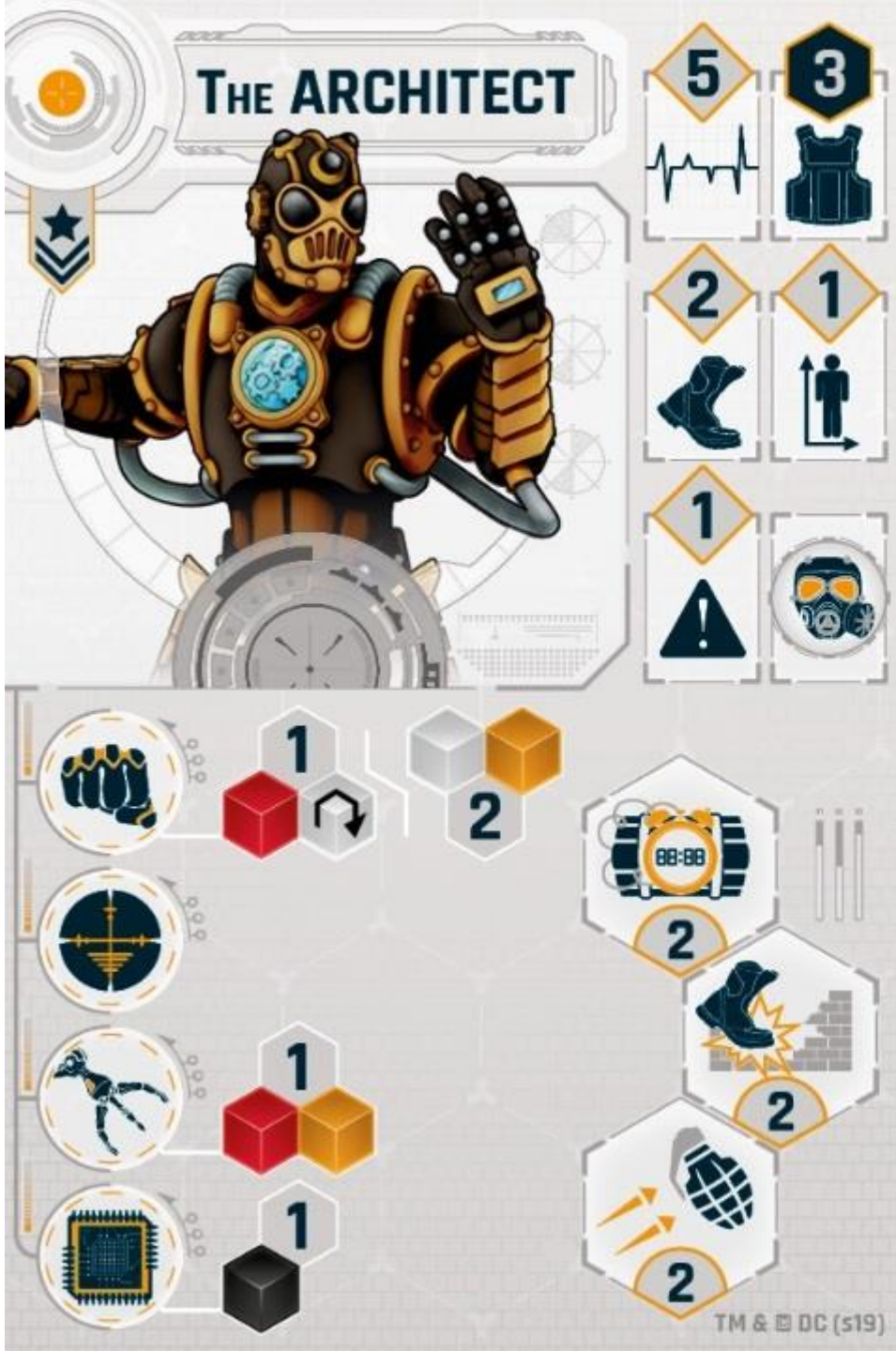
Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [2] autres figurines.

FUREUR

Si le personnage a perdu au moins la moitié de ses points de vie, Fureur permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [1] dé blanc.

DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à [2], 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 celles-ci et le déplacement est possible.



ARTIFICIER

[2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à [2], 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 celles-ci et le déplacement est possible.

GRENADE

Permet à son possesseur de déclencher une explosion de niveau [2] dans une zone ciblée en réalisant une manipulation complexe dont la difficulté est égale à la distance entre les zones. En cas d'échec, une explosion de niveau [2] se déclenche dans une zone à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

FLAMME

Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion flamme dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain dangereux » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.



ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors des attaques qu'il effectue dans sa zone, si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [2] points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



GRENADE

Permet à son possesseur de déclencher une explosion de niveau [2] dans une zone ciblée en réalisant une manipulation complexe dont la difficulté est égale à la distance entre les zones. En cas d'échec, une explosion de niveau [2] se déclenche dans une zone à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.

GIVRE

Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion givre dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain difficile » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.

SOUFFLE

1 fois par tour, une manipulation automatique déclenche une explosion de niveau [2] dans le zone du possesseur et 1 zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

CONTRE-ATTAQUE

Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [1] dé jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.