Les compétences d'attaque



Allonge : le personnage peut attaquer au corps-à-corps sur une zone adjacente s'il n'y a pas d'obstacle (mur, porte, barreaux, tentures...) entre sa cible et lui.



Ambidextrie : s'il dispose de deux armes à une main, le personnage peut cumuler leur bonus lors de chacune de ses attaques.



Constriction : si, lors de son attaque, la créature obtient au moins une face avec 2 symboles sur l'un de ses dés, sa cible est « saisie », en plus des blessures éventuelles. La figurine du personnage saisi est ramenée au contact de la figurine de la créature et est considérée comme bloquée.



Coup circulaire : avec toute arme de corps-à-corps à deux mains (dont l'encombrement est supérieur ou égal à 3), le personnage peut donner un coup circulaire. Si l'attaque tue le premier adversaire désigné, le reliquat de dégâts est reporté sur le suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de reliquat.



Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense passive de sa cible.



Retour de l'Au-delà : juste après sa mort, le personnage peut porter une ultime attaque au corps-à-corps d'une puissance de , sans bonus d'arme.



Riposte : chaque fois que le personnage est attaqué au corps-à-corps, il peut gratuitement riposter de , sans bonus d'arme.



Tireur d'élite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. En revanche, il ignore la compétence Sous protection de sa cible.



Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense passive de sa cible.

Les compétences de mouvement



Bloqueur : le personnage bloque tout mouvement des adversaires présents sur sa zone, à l'exception de ceux possédant la compétence Insaisissable.



Défoncer les cloisons : le personnage peut traverser les cloisons et les portes en bois, au cours de son mouvement, pour un surcoût de 2 points de mouvement. Il laisse derrière lui une ouverture (symbolisée par un pion prévu à cet effet).



Insaisissable : le personnage ignore toute pénalité de mouvement liée à la présence d'adversaires dans sa zone, quand bien même ceux-ci auraient la compétence Bloqueur.

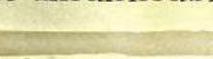


Natation : le personnage est capable de se déplacer à travers les zones liquides. Le surcoût pour quitter une zone liquide est de 1 point de mouvement.



Intangible : le personnage peut traverser un obstacle normalement infranchissable en dépensant ses points de mouvement, comme s'il s'agissait d'une limite de zone normale. Le personnage n'est jamais affecté par le phénomène de gêne.



Projection de toile : plutôt que de réaliser une attaque classique, le personnage peut projeter une toile sur un adversaire. Pour cela il réalise une attaque à distance avec . Si l'attaque dépasse la défense, elle n'engendre pas de blessure mais la victime est immobilisée (on place un pion Toile contre son socle). Pour s'en extraire il lui en coûtera 4 points de mouvement en un seul tour.



Saut : le personnage peut sauter par-dessus les endroits prévus à cet effet. Pour ce faire il lance  et doit égaler ou dépasser l'indice de difficulté. Le saut n'est pas soumis au phénomène de gêne.



Souplesse féline : dans chaque zone empruntée, le personnage ignore un point du malus lié au phénomène de gêne.



Vol : le personnage peut voler par-dessus les éléments du décor. Il ignore les contraintes de déplacement liés au décor. Le vol n'est pas soumis au phénomène de gêne.



Escalade : le personnage est capable de franchir les limites de zone qui requièrent cette compétence, en payant le surcoût de mouvement lié à la difficulté du franchissement.

Les compétences diverses



Alchimie : Alchimie est une compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios.



Commandement : pour chaque énergie dépensée, le Héros peut activer un de ses Alliés. Il ne peut activer qu'une fois par tour chacun de ses Alliés.



Concentration : le personnage ignore toutes les pénalités liées au phénomène de gêne pour toutes les actions nécessitant un lancer de dés.



Crochetage : chaque fois qu'il tente une manipulation complexe pour crocheter une serrure, le personnage dispose d'un bonus de .



Fascination : le personnage ne peut être attaqué par un Héros qu'il n'a pas attaqué au préalable.



Horreur : le personnage a une apparence si hideuse qu'elle provoque la terreur chez ses adversaires. Chaque adversaire qui se trouve dans sa zone voit le niveau de saturation de ses caractéristiques limité à 2 (sauf pour la défense et la relance).



Malchance : les adversaires du personnage présents sur sa zone ne peuvent faire aucune relance.



Poison : Poison est une compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios.



Soutien : les figurines amies du personnage présentes sur sa zone bénéficient d'une relance gratuite à chaque fois qu'elles réalisent une action.

Les compétences de défense et de magie



Sacrifice : le personnage peut subir une attaque à la place de la cible initiale. Il ne peut par contre ni la parer ni l'esquiver.



Intouchable : le personnage est en permanence en mouvement ce qui lui confère 1 point de défense passive contre les attaques à distance.



Garde du corps : le personnage peut parer, à leur place, les attaques portées contre ses amis présents sur sa zone. L'usage de la compétence remplace la défense active de la cible mais pas sa défense passive.



Sous protection : le personnage ne peut être attaqué tant que demeure sur sa zone au moins l'un de ses amis dépourvu de cette compétence (les attaques de zone ne sont pas soumises à l'effet de cette compétence).



Lanceur de sort : le personnage est capable d'utiliser les cartes Sorts à sa disposition, en leur allouant les gemmes d'énergie requises.