

Amélioration temporaire

Activation : 12 / Contrecoup : 0 / Lanceur

Le lanceur peut choisir l'une des améliorations suivantes : Mouvement +1, Combat +1, Tir +1, Volonté +3, Armure +1. Elles ne peuvent pas augmenter les caractéristiques de la figurine au-dessus de Mouvement (7), Combat (+6), Tir (+6), Volonté (+8) et Armure (14). Le lanceur ne peut gagner qu'une seule de ces améliorations à la fois, mais il peut en changer en relançant le pouvoir.

Annulation de pouvoir

Activation : 12 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Ce pouvoir annule immédiatement tous les effets d'un pouvoir actif de la catégorie « Ligne de vue ». Il n'a aucun effet sur les pouvoirs des autres catégories.

Arsenal

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)

L'équipage peut utiliser une armure tactique sans payer le coût d'entretien habituel. Sinon, un pistolet, une carabine ou un fusil à pompe standard (qui ne provient pas d'une technologie avancée) peut bénéficier d'un modificateur de dommages +1 pour la prochaine partie uniquement.

Attrape-nigaud

Activation : 12 / Contrecoup : 2 / Ligne de vue

Ce pouvoir peut être lancé uniquement sur une figurine qui transporte un butin. Elle doit immédiatement réussir un test de Volonté (SD14) ou laisser tomber son butin. Le lanceur peut ensuite la déplacer jusqu'à 4" dans n'importe quelle direction.

Bouclier énergétique

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Lanceur

Ce pouvoir produit un petit bouclier d'énergie qui absorbe les 3 prochains points de dommages de tir que devrait subir le lanceur. Le pouvoir est annulé dès que 3 points de dommages ont été absorbés.

Bouclier psychique

Activation : 10 / Contrecoup : 2 / Ligne de vue

La cible est enveloppée d'énergie psychique. La prochaine fois qu'un tir lui inflige des dommages, réduisez-les de moitié (arrondis à l'inférieur) ; le pouvoir est ensuite annulé. Si la figurine entre au combat, le pouvoir est immédiatement annulé. Si la cible possède également un Bouclier énergétique actif, déduisez alors 3 points de dommages avant de réduire le reste de moitié. (Interférence d'armure).

Brise verrou

Activation : 12 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Ce pouvoir déverrouille immédiatement un butin physique.

Calibre caché

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Lanceur

Ce pouvoir peut être utilisé uniquement lorsqu'une figurine se trouve au combat. Le lanceur peut effectuer un tir +5 contre toute figurine engagée dans le combat. Ne déterminez pas aléatoirement la cible de l'attaque, même si le combat compte plusieurs figurines. Si ce tir inflige des dommages à la cible, elle est automatiquement sonnée et repoussée de 1", même si le tir lui a fait subir moins de 4 points de dommages.

Camouflage

Activation : 10 / Contrecoup : 2 / Lanceur

Une figurine ne peut pas tracer de ligne de vue jusqu'au lanceur tant qu'il ne se trouve pas dans un rayon de 12". Par ailleurs, il bénéficie d'un bonus de Combat +2 pour éviter les tirs de pistolets, de carabines, de fusils à pompe ou d'armes à rafale. Ce pouvoir est annulé si la figurine est sonnée.

Chance

Activation : 12 / Contrecoup : 0 / Lanceur

Placez un pion chance à côté de la figurine ou sur votre feuille d'équipage, à proximité de son profil. À tout moment, le joueur peut défausser ce pion pour relancer un test de Combat, de Tir ou de caractéristique effectué par cette figurine. Si le pion est utilisé, la figurine doit accepter et appliquer le résultat de la relance. Une figurine peut disposer d'un seul pion chance à la fois.

Ciblage

Activation : 8 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

La figurine ciblée subit un malus de Combat -2 à tous ses jets pour éviter un tir, jusqu'à la fin de la partie.

Commande à distance

**Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)
OU Au contact**

Ce pouvoir peut cibler tout soldat robot, qui est alors autorisé à s'activer dans la même phase que le lanceur, même s'il ne se trouve pas dans un rayon de 3". Le joueur reste limité à un maximum de trois soldats activés dans la phase de capitaine ou de second. Un lanceur peut utiliser la Commande à distance sur seul un robot à la fois.

Commandement

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

Sélectionnez un membre de l'équipage en ligne de vue qui est activé lors de la phase actuelle du joueur pour ce tour. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur une figurine qui a déjà été activée à ce tour.

Construction de robot

Activation : 14 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)

Le joueur peut immédiatement et gratuitement ajouter un soldat robot à son équipage. Ce dernier peut être de n'importe quel type à l'exception du soldat lourd, mais l'équipage est toujours soumis à la limite de recrutement normale des soldats et des soldats spécialistes.

Contrôle d'un animal

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Ce pouvoir peut être utilisé uniquement contre des animaux non-contrôlés. L'animal ciblé doit réussir un test de Volonté (SD16) ou devenir un membre temporaire de l'équipage du lanceur. Chaque figurine maîtrisant ce pouvoir ne peut avoir qu'un seul animal sous contrôle au même moment. Elle peut annuler ce pouvoir à n'importe quel moment, pour une action gratuite.

Contrôle de robot

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Choisissez un robot en ligne de vue qui doit immédiatement réussir un test de Volonté (SD15). En cas d'échec, il rejoint immédiatement l'équipage du lanceur comme membre temporaire. Le robot contrôlé peut effectuer un nouveau test de Volonté (SD15) après chacune de ses activations. S'il réussit ce test, le pouvoir est annulé et le robot retrouve son allégeance d'origine. Chaque figurine maîtrisant ce pouvoir ne peut avoir qu'un seul robot sous contrôle au même moment. Elle peut annuler ce pouvoir à n'importe quel moment, pour une action gratuite.

Coordination de tir

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

Le membre d'équipage ciblé bénéficie d'un bonus de Tir +1 pour toute la durée de la partie. Ce pouvoir ne peut pas augmenter sa caractéristique au-dessus de Tir +5. Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule Coordination de tir à la fois.

Corrompu

Activation : 14 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)

En cas de succès, placez un jeton corrompu à côté de la table et montrez-le à votre adversaire. A n'importe quel moment pendant la partie, lorsque votre adversaire déclare qu'un soldat (donc pas un capitaine ni un second) effectue un tir, mais avant son jet de dés, vous pouvez jouer votre jeton corrompu pour faire échouer le tir sans que les dés ne soient lancés. Aucun équipage ne peut utiliser plus d'un jeton corrompu dans une partie.

Destruction d'arme

Activation : 12 / Contrecoup : 2 / Ligne de vue

Ce pouvoir peut cibler toute figurine située dans un rayon de 12" du lanceur et en ligne de vue. Le lanceur peut détruire une arme au choix portée par la cible, à l'exception des armes indestructibles. Cette arme est remplacée gratuitement à l'issue de la partie. (Interférence d'armure).

Drone

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Au contact

Placez un drone à côté du lanceur (voir chapitre six : Bestiaire, page 135). Ce drone compte comme un membre temporaire de l'équipage qui peut être activé et se déplacer normalement. Jusqu'à la fin de la partie, le lanceur peut décider de tracer ses lignes de vue depuis le drone plutôt que depuis sa figurine lorsqu'il active un pouvoir (y compris les pouvoirs de la catégorie « Au contact »). Une figurine peut disposer d'un seul drone actif au même moment.

Énergie obscure

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

La figurine effectue un Tir +5 contre une cible située dans un rayon de 12". Cette attaque ignore tout bonus d'armure portée par la cible.

Augmentez le bonus à Tir +7 contre les robots. Si cette attaque cible une figurine engagée au combat, ne déterminez pas la cible aléatoirement car le tir touche la cible souhaitée. (Interférence d'armure).

Flammes psioniques

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Lanceur

Le lanceur place deux gabarits de lance-flammes comme s'il venait de tirer avec une arme de type. Ces gabarits peuvent se toucher mais ils ne doivent pas se chevaucher. Chaque figurine touchée par un gabarit subit immédiatement une attaque de lance-flammes +3 (page 56). Les figurines ne subissent qu'une seule attaque même si elles touchent les deux gabarits. (Interférence d'armure).

Glissement de données

Activation : 12 / Contrecoup : 2 / Ligne de vue

Ce pouvoir cible un butin de données déverrouillé (ou une figurine qui en transporte un) situé dans un rayon de 12". Si le butin n'est pas transporté, le lanceur peut le déplacer de 4" dans la direction de son choix. Si une figurine le transporte, elle doit effectuer un test de Volonté (SD16). En cas d'échec à ce test, le lanceur peut déplacer le butin de 4" dans la direction de son choix. Le butin reste déverrouillé dans les deux cas.

Griffes toxiques

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Lanceur

Le lanceur produit soudainement des griffes indestructibles avec le profil suivant : arme à une main, dommages +2, toxiques.

Impulsion électromagnétique

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Un robot ciblé par ce pouvoir doit immédiatement effectuer un test de Volonté (SD18). En cas d'échec, il perd toutes les actions de sa prochaine activation. Si la cible n'est pas un robot, toutes les armes à feu qu'elle porte sont immédiatement enrayées comme si elles avaient obtenu un 1 naturel lors d'un tir. De plus, l'arme subit un modificateur de dommages -1 pour le reste de la partie. Une même arme peut être enrayée à plusieurs reprises lors de la partie, à la suite de nouvelles utilisations de ce pouvoir, mais le modificateur de dommages ne s'applique que la première fois.

Instruction de tir

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

Ce pouvoir permet au lanceur de sélectionner un robot de son équipage qui se trouve en ligne de vue. La figurine effectue un Tir +3 contre une cible située dans un rayon de 12". Ce tir ne compte pas comme l'activation du robot et ne lui coûte aucune action.

Lame du vide

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Lanceur

Le lanceur doit porter une arme à une main pour utiliser ce pouvoir. Cette dernière devient indestructible et inflige des dommages +2. De plus, la figurine bénéficie d'un bonus de Combat +3 lorsqu'elle tente d'éviter un tir de pistolet, de carabine, d'arme à rafale ou de fusil à pompe. Ce bonus ne se cumule pas avec le couvert et le joueur peut choisir le meilleur modificateur. Si la figurine est sonnée, le pouvoir est immédiatement annulé. Une figurine disposant d'une lame du vide active ne peut pas utiliser une arme qui occupe plus d'un emplacement d'équipement.

Lien de vie

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

La figurine ciblée doit immédiatement effectuer un test de Volonté (SD15). En cas d'échec, elle perd 3 points de Santé et le lanceur du pouvoir récupère 3 points de Santé. Ceci ne peut pas augmenter sa valeur de Santé au-dessus de sa valeur maximale. Ce pouvoir ne peut pas être activé contre les robots.

Une figurine peut utiliser ce pouvoir sur un membre de son propre équipage, mais si tel est le cas, la cible est immédiatement retirée de la feuille d'équipage et compte comme une créature incontrôlée jusqu'à la fin de la partie. (Interférence d'armure).

Marchandage

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AP)

Ce pouvoir peut être utilisé dès que l'équipage effectue une vente, pour recevoir 20% de plus que le prix de revente normal. Le bonus s'applique après chaque partie, mais sur une seule vente objet.

Marionnettiste

Activation : 12 / Contrecoup : 2 / Au contact

Choisissez un membre d'équipage non-robot dont la Santé a été réduite à 0 pendant la partie. Ce soldat retourne en jeu, à côté du lanceur. Il ne dispose que d'un point de Santé (appliquez la règle figurine blessée) mais il est traité comme un soldat normal à tout autre égard. Le pouvoir Marionnettiste permet de ramener en jeu un même soldat une seule fois par partie. (Interférence d'armure).

Mur de force

Activation : 12 / Contrecoup : 1 / Lanceur

Ce pouvoir crée un mur transparent impénétrable, mesurant jusqu'à 6" de longueur et 3" de hauteur, n'importe où en ligne de vue du lanceur. Ce mur ne peut pas être escaladé (bien que tout point sur lequel il est ancré puisse l'être). Les grenades (et les tirs de lance-grenades) peuvent être lancées par-dessus. Les figurines peuvent tirer sur le mur, qui est immédiatement détruit sur un résultat de 19-20.

Mur holographique

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Ce pouvoir crée un mur holographique de 6" de longueur et 3" de hauteur qui bloque toutes les lignes de vue mais que les figurines peuvent traverser sans pénalité. Lancez un dé à la fin de chaque tour qui suit le lancement du pouvoir : de 1 à 4, le mur se dissipe.

Perce données

Activation : 12 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Ce pouvoir déverrouille immédiatement un butin de données.

Pic de puissance

Activation : 8 / Contrecoup : 1 / Lanceur

La prochaine fois que le lanceur fait feu avec une carabine, un pistolet ou un fusil à pompe, son tir inflige dommages +3. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs de dommages de l'arme. Par exemple, un fusil à pompe infligerait un total de dommages +4 (+3 du Pic de puissance et +1 du fusil à pompe).

Pieds légers

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Lanceur

Une figurine peut ne pas effectuer de mouvement de pouvoir lorsqu'elle tente d'activer Pieds légers. Le lanceur peut se déplacer immédiatement de 4" dans la direction de son choix, y compris pour sortir d'un combat. Aucune figurine ne peut forcer le combat pendant ce déplacement. Le lanceur ne peut pas terminer ce déplacement à moins de 1" d'une figurine ennemie ni l'utiliser pour quitter la table. Ce déplacement ne subit aucune pénalité de mouvement liée aux décors. En cas d'échec au test d'activation, le lanceur peut effectuer un mouvement de pouvoir normalement.

Plaques d'armure

Activation : 10 / Contrecoup : 2 / Lanceur ou hors-jeu (AV)

La figurine gagne Armure +2. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé si la figurine porte une armure tactique. Si le pouvoir est activé hors-jeu (AV), le lanceur débute la partie avec Santé -2 à cause du contrecoup.

Porter

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

Déplacez immédiatement un membre du même équipage que le lanceur situé dans un rayon de 6" et en ligne de vue dans n'importe quelle direction, y compris verticalement. Si la figurine est suspendue dans le vide à l'issue de ce déplacement, elle tombe au sol immédiatement sans subir de dommages. La figurine ainsi déplacée ne peut pas effectuer d'autres actions à ce tour, mais peut en avoir effectuées avant le lancement du pouvoir. Ce déplacement ne permet pas de faire sortir une figurine de la table. (Interférence d'armure).

Poussée d'adrénaline

Activation : 12 / Contrecoup : 2 / Lanceur

Cette figurine gagne immédiatement une action supplémentaire pour cette activation, et une action supplémentaire lors de sa prochaine activation.

Projection

Activation : 8 / Contrecoup : 1 / Lanceur ou au contact

Ce pouvoir peut être utilisé de deux façons. Si le lanceur se tient dans un rayon de 1" d'un membre de son équipage, il peut immédiatement le déplacer de 6" dans la direction de son choix, y compris verticalement. La figurine ainsi déplacée est néanmoins sonnée. Ce pouvoir peut également être utilisé lorsque le lanceur se trouve au combat contre une figurine ennemie. La figurine ciblée doit immédiatement effectuer un test de Combat (SD16). En cas d'échec, le lanceur peut déplacer la cible jusqu'à 6" dans la direction horizontale de son choix. La figurine ne subit aucun dommage (sauf si d'autres raisons, comme une chute, devraient lui en infliger) mais elle est sonnée. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur une figurine disposant de la capacité Grande cible.

Projection antigrav

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue

La figurine cible gagne la capacité Lévitacion (page 152) pour le reste de la partie.

Projection de données

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue
Ce pouvoir peut cibler uniquement un membre du même équipage que le lanceur qui porte un butin de données. Le joueur peut immédiatement donner le butin de données transporté par la cible à un autre membre de l'équipage, à condition que les deux figurines soient en ligne de vue du lanceur et dans un rayon de 8" l'une de l'autre.

Recalibrage de robot

Activation : 14 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)
Choisissez un robot de l'équipage qui peut bénéficier d'une amélioration au choix parmi :
Mouvement +1, Combat +1, Armure +1 en subissant un malus de Volonté -1. Ces modifications sont permanentes. Un robot ne peut être recalibré de la sorte qu'une seule fois.

Régénération

Activation : 8 / Contrecoup : 0 / Lanceur
Le lanceur récupère immédiatement 3 points de Santé perdus.

Réparation de robot

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue
S'il est lancé avec succès, ce pouvoir restaure jusqu'à 5 points de Santé perdu à un robot situé dans un rayon de 6" du lanceur. Ceci ne peut pas augmenter sa valeur de Santé au-dessus de sa valeur maximale.

Restructuration corporelle

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Lanceur ou hors-jeu (AV)
Le lanceur acquiert l'une des capacités suivantes : Nage, Fouisseur, Grimpeur naturel, Immunisé aux coups critiques, Immunisé aux toxines ou Jamais blessé. Il ne peut gagner qu'une seule de ces capacités à la fois, mais il peut en changer en relançant le pouvoir.

Sécrétion toxique

Activation : 12 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)
Le lanceur peut choisir jusqu'à deux membres de son équipage (en s'incluant lui-même). Toutes les attaques de ces figurines, y compris les tirs, comptent comme étant toxiques pour la prochaine partie.

Soins

Activation : 10 / Contrecoup : 0 / Ligne de vue
S'il est lancé avec succès, ce pouvoir restaure jusqu'à 5 points de Santé perdu à une figurine située dans un rayon de 6" du lanceur. Ceci ne peut pas augmenter sa valeur de Santé au-dessus de sa valeur maximale. Ce pouvoir n'a pas d'effet sur les robots. (Interférence d'armure).

Suggestion

Activation : 12 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue
La figurine ciblée doit immédiatement effectuer un test de Volonté (SD16). En cas d'échec, elle laisse tomber tout butin qu'elle transportait, puis le lanceur peut la déplacer jusqu'à 3" dans la direction de son choix, à condition que cela ne l'amène pas au combat et que ce déplacement ne lui inflige pas de dommages immédiats (en tombant de plus de 3" par exemple). (Interférence d'armure).

Traction

Activation : 12 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

La figurine ciblée doit immédiatement effectuer un test de Volonté (SD16). En cas d'échec, déplacez-la jusqu'à 6" dans n'importe quelle direction horizontale sans qu'elle franchisse d'élément de décor de plus de 0,5" de hauteur. Si ce déplacement la place au-dessus du sol (en la poussant d'un décor par exemple), elle tombe et subit des dommages comme d'habitude. (Interférence d'armure).

Transe mystique

Activation : 8 / Contrecoup : 0 / Hors du jeu (AV)

Si le pouvoir est activé avec succès, la figurine peut tenter d'activer un autre de ses pouvoirs avant le premier jet d'initiative, comme s'il s'agissait d'un pouvoir hors-jeu (AV). Aucun pouvoir ciblant un point sur la table ou une figurine ennemie ne peut être activé avec Transe mystique.

Transport

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Ligne de vue

Ce pouvoir peut cibler un membre de l'équipage situé dans un rayon de 12" du lanceur et en ligne de vue. Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6" dans n'importe quelle direction (en maintenant la ligne de vue). Si la figurine transportait un butin, ce dernier est lâché et ne se déplace pas avec la figurine.

Verrouillage de cible

Activation : 10 / Contrecoup : 1 / Au contact

Le lanceur peut immédiatement lancer une grenade (ou tirer au lance-grenades) pour une action gratuite, sur tout point à portée sans qu'une ligne de vue soit nécessaire. Le tir touche automatiquement le point visé. Si ce pouvoir est utilisé lors d'une activation de groupe, le tir peut être effectué par un autre membre de l'équipage compris dans cette activation de groupe et situé dans un rayon de 1".