



# LA DUCHESSE

## ROOKIE



# LA DUCHESSE

## ROOKIE



# LA DUCHESSSE



# LA DUCHESSSE



# LA DUCHESSSE



# LA DUCHESSSE



# LA DUCHESSSE





# LA DUCHESSSE



# LA DUCHESSSE



# LA DUCHESSSE



# La DUCHESSE

## VÉTÉRAN



# La DUCHESSE

VÉTÉRAN





# DR SHADOW

## ROOKIE



# DR SHADOW

## ROOKIE





# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW



# DOCTOR SHADOW





# DR SHADOW

VÉTÉRAN



# DR SHADOW

VÉTÉRAN





**REDLINE**

**ROOKIE**



**REDLINE**

**ROOKIE**



# REDLINE



# REDLINE



# REDLINE





# REDLINE



# REDLINE



# REDLINE



# REDLINE



# REDLINE



# REDLINE

## VÉTÉRAN



# REDLINE

## VÉTÉRAN







**SANCTUARY**

**ROOKIE**



**SANCTUARY**

**ROOKIE**



# SANCTUARY



# SANCTUARY



# SANCTUARY



# SANCTUARY



# SANCTUARY



# SANCTUARY





# SANCTUARY



# SANCTUARY



# SANCTUARY

VÉTÉRAN



# SANCTUARY

VÉTÉRAN





**WALLCLIMBER**

**ROOKIE**



**WALLCLIMBER**

**ROOKIE**



# WALLCLIMBER





# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER



# WALLCLIMBER

## VÉTÉRAN





# WALLCLIMBER

## VÉTÉRAN





# RAGE

## ROOKIE



# RAGE

## ROOKIE



# RAGE



# RAGE



# RAGE



# RAGE





# RAGE



# RAGE



# RAGE



# RAGE



# RAGE

## VÉTÉRAN



# RAGE

## VÉTÉRAN







































# STAND DE HOT DOGS DÉTRUIT



L'Espaces sur lequel est posé le pion *Stand de Hot Dogs Détruit* est considérés comme occupé.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 2 dés de Combat supplémentaire. Retirez ensuite le pion *Stand de Hot Dogs Détruit* de la partie.

BOUCHE  
D'ÉGOUT



Si le test est réussi, passez votre prochain tour et placez votre personnage sur une autre *Bouche d'Égout* de votre choix.



# CIVILS



À la fin du tour, les pions *Civil* doivent être déplacés sur un Espace adjacent par le joueur qui possède le groupe de Héros ayant l'Initiative.

**4**

Si le test est réussi, déplacez les pions *Civil* qui vous sont adjacents de 2 zones.

# VOITURE DÉTRUITE



Les deux Espaces sur lesquels sont posé le pion *Voiture Détruite* sont considérés comme occupés.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 3 dés de Pouvoir supplémentaires. Retirez ensuite le pion *Voiture Détruite* de la partie.

# KIOSQUE À JOURNAUX DETRUIT



L'Espaces sur lequel est posé le pion *Kiosque à Journaux Détruit* est considéré comme occupé.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance qui infligera, si elle réussit, deux dégâts au lieu d'un.  
Retirez ensuite le pion *Kiosque à Journaux Détruit* de la partie.

# MOTO DÉTRUITE



L'Espace sur lequel est posé le pion *Moto Détruite* est considéré comme occupé.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 3 dés de Pouvoir supplémentaires. Retirez ensuite le pion *Moto Détruite* de la partie.







