

| ATOUTS | DESCRIPTION |
|--------------------------|--|
| Anti-Venin (soin) | Permet de soigner n'importe quelle figurine alliée empoisonnée adjacente à l'utilisateur. La cible est guérie du poison qui l'affecte. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. |
| Arme enflammée | Le Ranger imbibe une arme de corps à corps d'une solution chimique inflammable et l'embrase. Pour le reste du scénario, l'arme inflige des dégâts de feu et procure +1 en Combat contre tout ennemi excepté les robots. Contre une créature de type <i>Végétal</i> , l'arme procure +2 en Combat. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur son arme de corps à corps personnelle ou celle d'une figurine alliée adjacente à lui. |
| Auto-Injecteur (soin) | Permet de soigner n'importe quelle figurine alliée adjacente à l'utilisateur. La cible regagne 5 Points de Santé sans pouvoir excéder son total de départ. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. |
| Brouillage | Une créature du type <i>Robot</i> doit réaliser un test de Volonté (SD16). Si elle échoue, le Ranger peut la déplacer de 5" dans une direction aléatoire, en suivant les règles habituelles de mouvement. Si elle rencontre un obstacle, la créature change aléatoirement de direction jusqu'à compléter son mouvement. Lors d'un tel déplacement, la créature peut très bien chuter d'une falaise ou dans une étendue d'eau profonde. |
| Derma-Fix (soin) | Permet d'administrer un sérum militaire visant à renforcer l'épiderme de n'importe quelle figurine alliée adjacente à l'utilisateur. La cible bénéficie de +1 en armure pour le reste du scénario. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs Derma-Fix. |
| Grenade fumigène | Le Ranger lance une grenade générant un nuage de fumée de 3" de diamètre, n'importe où à 6" ou moins de lui. Le nuage bloque toute ligne de vue mais ne gêne pas les mouvements. |
| Lance-flamme improvisé | Le Ranger utilise une bombe aérosol et un briquet pour enflammer, avec une attaque de feu , une figurine en ligne de vue, à 2" maximum de lui, et inflige une attaque de TIR à +2 (+4 contre une créature de type <i>Végétal</i>). Inefficace contre une créature de type <i>Robot</i> . |
| Médi-Rad (soin) | Permet de soigner n'importe quelle figurine alliée irradiée adjacente à l'utilisateur. La cible est guérie des radiations qui l'affectent. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. |
| Mine antipersonnel | Le Ranger peut dissimuler une mine à ses pieds (matérialisée par un marqueur). Dès qu'un ennemi se déplace à moins de 2" de la mine, elle explose et projette de nombreux éclats acérés. Toute figurine, alliée ou ennemie, se trouvant à moins de 3" d'une mine explosant subit une attaque de TIR à +5. L'explosion d'une mine ne peut déclencher celle d'une autre à proximité. N'est pas considérée comme une attaque de feu. |
| Poudre du courage (soin) | Cette poudre tribale peut être soufflée sur une figurine alliée dans un rayon de 1" en ligne de vue. La prochaine fois que cette figurine doit faire un test de Volonté, elle le fait avec un modificateur de +5. Pour le suivant, elle reçoit un bonus de +4, et ainsi de suite, jusqu'à +0 après quoi l'effet de la poudre prend fin. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. |
| Speed-X (soin) | Permet d'administrer un sérum militaire visant à augmenter l'agilité de n'importe quelle figurine alliée adjacente à l'utilisateur. La cible bénéficie de +1 en mouvement pour le reste du scénario. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs Speed-X. |

| MOTS CLEFS ARMES ET ARMURES | DESCRIPTION |
|--------------------------------|--|
| Assistée | Équipement de l'A.R.M.F (Académie Robotique Militaire Française) pourvu d'une amélioration destinée à assister son utilisateur lors de ses actions de combat, lui octroyant un bonus de +2 en Combat pour une arme de corps à corps ou +2 en Tir pour une arme de tir ou pas de pénalité de Mouvements pour une Armure, cela de façon permanente. |
| Blocage | Lorsque le porteur de cette arme ou armure perd un combat au corps à corps, il peut utiliser cet objet pour bloquer le coup. Le combat est tout de même perdu mais le porteur ne subit aucun dommage. |
| Camouflage | À chaque fois que le porteur est la cible d'un Tir en environnement forestier, il peut ajouter +3 à son test de Combat. Un personnage ne peut utiliser qu'un exemplaire de ce type d'équipement qui peut être porté avec une armure. Occupe un emplacement d'objet. |
| Dynamo Atomique | À chaque attaque réussie, si la cible subit au moins 1 point de dégât, l'arme projette une réplique d'onde énergétique infligeant 5 points de dégâts supplémentaires à son adversaire. |
| Incendiaire | L'arme dispose d'une ou plusieurs charges augmentées d'une solution chimique inflammable. Si la cible subit au moins 1 point de dégât, la munition s'enflamme à l'impact, infligeant des blessures par le feu avec un bonus de +2 aux dégâts (+4 contre une créature de type <i>Végétal</i>). |
| Grenade | Un personnage peut dépenser une action pour jeter une arme de type Grenade à 8" de lui, en ligne de vue. Toute figurine dans un rayon de 3" du point de chute subit une attaque de Tir avec un bonus de +3. |
| Légère | L'arme a été conçue à partir d'un matériaux composite extrêmement léger et solide. Elle n'occupe aucun emplacement d'objet. Une figurine n'est autorisée à porter dans son inventaire qu'un seul objet léger à la fois. |
| Perforante | Les munitions ou la lame de cette arme sont faites pour pénétrer les failles des armures les plus robustes. Si la cible subit au moins 1 point de dégât, on considère que sa valeur d'armure est divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur), pour cette touche, au lieu d'utiliser sa valeur initiale. |
| Rafale | Lorsqu'elle est utilisée en mode rafale, une arme à feu inflige à son porteur un malus de -2 en Tir mais permet de toucher jusqu'à 3 figurines en une action, à condition qu'elles soient regroupées dans une zone de 3" de diamètre. Si un allié se situe dans la zone d'effet, il subit lui aussi la rafale. La portée des armes à feu tirant en rafale est limitée à 12". |

| APTITUDES COMPAGNONS | DESCRIPTION |
|----------------------|---|
| Bénédiction | Au prix d'une action (qui peut être celle d'un mouvement), la bénédiction peut être lancée sur n'importe quelle autre figurine amie dans un rayon de 8" et en ligne de vue. Toutes les attaques de Tir la prenant pour cible ont -2 pour le reste du scénario. Les bénédictions sont illimitées mais non cumulables. |
| Contrat | Une trouvaille doit obligatoirement être sacrifiée au profit du mercenaire, au terme d'une mission, s'il est encore en vie. Autrement, un duel s'engage avec son recruteur, le Ranger, avant la prochaine mission. Si le Ranger l'emporte, le mercenaire bien amoché trace sa route sans demander son reste. Il doit alors être effacé de la fiche des Compagnons de route. Tous les objets qu'il portait et sa progression sont perdus. Si le mercenaire l'emporte, il prend un objet du Ranger, tiré au hasard dans son inventaire, en guise de paiement et accepte de continuer à travailler pour lui sous contrat. L'objet en question ne pourra pas être sélectionné pour la prochaine mission . |
| Dénicheur de trésors | Pour une action (qui peut être une action de mouvement), le récupérateur ramasse une trouvaille passée inaperçue aux yeux de tous, à condition de réussir au préalable un test de Perception (SD14). Une fois cette action réussie, elle ne peut plus être entreprise pour le reste du scénario. Si le récupérateur n'a plus de place dans son inventaire, il ne peut réaliser cette action. |
| Fin connaisseur | Lorsqu'il doit déterminer la nature d'une trouvaille sur la Table des Trouvailles, à condition qu'il ait survécu au scénario, le collectionneur peut lancer deux fois le D20, à chaque étape, et choisir le résultat qui lui convient le plus. |
| Médiation | Si un Ranger ou un Compagnon de route entame des négociations nécessitant un jet de Commandement, il peut bénéficier d'un bonus égal au Commandement du Diplomate à condition que ce dernier se trouve à moins de 3" de lui. |
| Peau épaisse | Les sentinelles, de par leurs mutations, bénéficient d'un épiderme très épais et donc d'une armure naturelle les rendant plus résistants que la normale. De ce fait, ils ne s'encombrent pas d'une armure qui générerait excessivement leurs mouvements déjà affectés par leur nature altérée. Une figurine sentinelle n'est donc pas autorisée à porter d'armure, quel que soit son type. |

| APTITUDES CRÉATURES | DESCRIPTION |
|--------------------------------|--|
| Acide | Quand le Spongieux attaque au corps à corps et touche, l'armure de la cible compte pour 6 points. |
| Constriction (Plante Sporeuse) | Lorsqu'elle remporte un Combat, la Plante Sporeuse immobilise son adversaire en s'enroulant immédiatement autour de lui, sans lui occasionner de dégâts. À chaque Phase de créature suivante, si la Plante est toujours en vie, elle resserre son étreinte sur sa victime, ignore son armure et lui occasionne directement 2 points de dégâts. Lorsque c'est son tour de jouer, la victime peut tenter de se dégager en effectuant un test de Force (SD10) pour une action. En cas de réussite, elle se libère et peut continuer ou quitter le combat avec une action de mouvement. En cas d'échec, elle reste prisonnière de la Plante et ne peut combattre jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de Force. |
| Constriction (Servipère) | Lorsqu'elle remporte un Combat, la Servipère occasionne normalement des dégâts à sa cible, si son armure ne parvient pas à la protéger. Ensuite, elle immobilise son adversaire en s'enroulant autour de lui. À chaque Phase de créature suivante, si la Servipère est toujours en vie, elle resserre son étreinte sur sa victime, ignore son armure et lui occasionne directement 1 points de dégâts. Lorsque c'est son tour de jouer, la victime peut tenter de se dégager en effectuant un test de Force (SD8) pour une action. En cas de réussite, elle se libère et peut continuer ou quitter le combat avec une action de mouvement. En cas d'échec, elle reste prisonnière de la Servipère et ne peut combattre jusqu'à ce qu'elle réussisse son test de Force. |
| Effrayant | N'importe quel héros ou allié souhaitant se déplacer au contact du Mutant Sauvage Gargantuesque doit préalablement réussir un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, il s'arrête à 2" de lui et son activation prend fin. Une fois le test réussi, le héros n'a plus besoin de le refaire jusqu'à la fin du scénario. |
| Lance-flamme | Blesse par le feu une figurine en ligne de vue à 6" ou moins du tireur et inflige une attaque de Tir à +4 (+6 pour les figurines de type Végétal). Inefficace contre les figurines de type Robot . Sur un résultat de 1 du tireur, le lance-flamme explose. Toute figurine se trouvant dans un rayon de 3" ou moins, y compris le tireur, subit une attaque de Tir à +6 (+8 pour les figurines de type Végétal). S'il survit, le Flambeur est alors désarmé. |
| Pot de colle | Aucune figurine ne peut se désengager d'un combat au corps à corps avec un Spongieux tant que ce dernier n'est pas tué, à moins qu'une capacité héroïque ne soit préalablement utilisée. |
| Putréfaction | Du fait de son odeur insupportable, toute figurine activée à 3" ou moins doit préalablement réussir un test de Volonté (SD8) sans quoi elle perd son mouvement, occupé qu'elle est à vomir ses tripes tandis qu'un étrange bourdonnement intense semble compresser sa tête. |
| Résistance | Les Veghoms ne peuvent être détruits efficacement que par le feu (arme enflammée, lance-flammes, etc.), les effets d'une arme Dynamo Atomique ou l'action d'un herbicide . Tout autre type d'attaque ne leur inflige que 1 point de dégât, quelque soit le résultat du dé, exception faite d'un coup critique. |
| Sermon enflammé | À moins qu'il ne soit engagé au corps à corps, le prophète déclame un sermon passionné et soutenu tant qu'il est vivant. Avant de l'attaquer, une figurine doit réaliser un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, elle boit les paroles du prophète et ne peut se résoudre à l'interrompre, jusqu'à sa prochaine tentative. En cas de réussite, la figurine ignore définitivement ses affabulations et l'attaque sans hésitation. |
| Spores | Dès qu'un nouveau héros ou allié se déplace à moins de 3" de la plante, il doit effectuer un test de Furtivité (SD8). En cas d'échec, la plante expulse un nuage de spores toxiques qui inflige l'état de Poison à toute figurine de personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un rayon de 6" autour d'elle. |
| Succion | Lorsqu'une tique parvient à blesser une figurine, elle s'abreuve de son sang et se régénère de 2 points de Santé perdu. En aucun cas elle ne peut excéder sa Santé de départ. |