



AMÉLIORATION TEMPORAIRE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

ANNULATION DE POUVOIR

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

ARSENAL

Hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

ATTRAPE-NIGAUD

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			2

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

BOUCLIER ÉNERGÉTIQUE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

BOUCLIER PSYCHIQUE

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			2

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

BRISE VERROU

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			1

Ce pouvoir déverrouille immédiatement un butin physique.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CALIBRE CACHÉ

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CAMOUFLAGE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			2

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CHANCE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CIBLAGE

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
8			0

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

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

COMMANDE À DISTANCE

Hors-jeu (AV) ou au contact

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

COMMANDEMENT

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CONSTRUCTION DE ROBOT

Hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
14			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CONTRÔLE D'UN ANIMAL

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CONTRÔLE DE ROBOT

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

COORDINATION DE TIR

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

CORROMPU

Hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
14			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

DESTRUCTION D'ARME

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			2

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

DRONE

Au contact

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

ÉNERGIE OBSCURE

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

FLAMMES PSIONIQUES

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

GLISSEMENT DE DONNÉES

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			2

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

GRIFFES TOXIQUES

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

INSTRUCTION DE TIR

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

LAME DU VIDE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

LIEN DE VIE

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

MARCHANDAGE

Hors-jeu (AP)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

MARIONNETTISTE

Au contact

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			2

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

MUR DE FORCE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			1

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 pardessus. Les figurines peuvent tirer sur le mur, qui est immédiatement détruit sur un résultat de 19-20.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

MUR HOLOGRAPHIQUE

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PERCE DONNÉES

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			1

Ce pouvoir déverrouille immédiatement un butin de données.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PIC DE PUISSANCE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
8			1

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PIEDS LÉGERS

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PLAQUES D'ARMURE

Lanceur ou hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			2

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PORTER

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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'issu 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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

POUSSÉE D'ADRÉNALINE

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			2

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

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PROJECTION

Lanceur ou au contact

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
8			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PROJECTION ANTIGRAV

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

PROJECTION DE DONNÉES

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

RÉCALIBRAGE DE ROBOT

Hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
14			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

RÉGÉNÉRATION

Lanceur

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
8			0

Le lanceur récupère immédiatement 3 points de Santé perdus.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

RÉPARATION DE ROBOT

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

RESTRUCTURATION CORPORELLE

Lanceur ou hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

SÉCRÉTION TOXIQUE

Hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

SOINS

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			0

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

SUGGESTION

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			1

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

TRACTION

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
12			1

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).

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

TRANSE MYSTIQUE

Hors-jeu (AV)

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
8			0

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

TRANSPORT

Ligne de vue

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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.

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk

VERROUILLAGE DE CIBLE

Au contact

Activation	Capitaine	Second	Contrecoup
10			1

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".

Mise en page : Boomstick Studio 2026 sur la base du travail de Studio Tomahawk