

Compétences de groupe Indy HeroClix



2000 AD : A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez choisir un groupe ou un personnage présent dans l'équipe adverse comme cible. Une fois que le groupe ou le personnage est choisi, il ne peut être changé. Tous les membres du groupe 2000AD augmentent leur attaque de 1 lorsqu'ils effectuent une attaque contre un membre du groupe ou le personnage choisi.



Arachnos : Lorsque ce personnage subit des dégâts suite à une attaque, l'attaquant prend un dégât. Ce dégât n'est pas une attaque et ne peut pas être réduit.



Bureau of Paranormal Research and Defense : Les membres du B.P.R.D. sont des jokers.



CrossGen : Lorsque ce personnage subit des dégâts suite à une attaque, l'attaquant prend un dégât. Ce dégât n'est pas une attaque et ne peut pas être réduit.



Crusade : Tous les jets d'attaque des membres de ce groupe qui ont pour résultat un double (excepté un double 1) provoquent un recul d'un nombre de cases égal à la valeur de dégâts du personnage.



Danger Girl : Lorsqu'un membre de ce groupe est pris pour cible par une attaque, lancez un dé à 6 faces. Sur un résultat de 6, l'attaque ne peut pas être effectuée. L'attaquant doit choisir une autre cible ou effectuer une autre action.



Freedom Phalanx : Les membres de la Freedom Phalanx sont des jokers.



Guardians of the Globe : Lorsqu'un membre de ce groupe obtient un double sur un jet d'attaque réussi, la cible ne subit pas de recul. L'attaque inflige des dégâts normalement. Si la cible possède zéro ou un marqueur action après que l'attaque ait été résolue, donnez lui un marqueur action.



Kabuki : toute ligne de vue tracée vers un membre des Kabuki qui traverse un terrain gênant, y compris un terrain gênant occupé par le membre de ce groupe est considérée comme si elle traversait un terrain bloquant.



Top Cow : Lorsque vous donnez une action de déplacement à un membre des Top Cow, elle ne compte pas dans votre total d'actions pour ce tour.

Compétences de groupe Marvel HeroClix

 **Vengeurs** : Lorsque vous donnez une action de déplacement à un membre des Vengeurs, elle ne compte pas dans votre total d'actions pour ce tour.

 **Confrérie des mutants** : Lorsque vous donnez une action de déplacement à un membre de la Confrérie des mutants, elle ne compte pas dans votre total d'actions pour ce tour.

 **Défenseurs** : Avant un jet d'attaque, un membre des Défenseurs peut remplacer sa valeur de défense par la valeur de défense non modifiée (ce qui inclut une valeur remplacement) de tout membre ami adjacent des Défenseurs pour la durée de l'attaque.

 **Quatre fantastiques** : Lorsqu'un membre de ce groupe est mis KO, chaque membre du groupe Quatre fantastique ami peut être soigné d'un dégât. Si les derniers membres restants de ce groupe sont mis KO lors de la résolution de la même action, cette compétence de groupe ne peut pas être utilisée.

 **Hydra** : Pour chaque membre de l'Hydra adjacent à un personnage ami effectuant une attaque à distance, la valeur d'attaque du personnage ami peut être modifiée de +1. Tous les membres de l'Hydra modifiant une attaque contre une cible doivent posséder une ligne de vue dégagée vers la cible, mais la cible n'a pas besoin d'être dans la portée des membres de ce groupe modifiant l'attaque.

 **Maîtres du mal** : Un membre du groupe des Maîtres du mal peut recevoir une action lorsqu'il possède deux marqueurs action. Si c'est le cas, ne donnez pas de marqueur action au membre de ce groupe une fois que l'action est résolue. A la place infligez-lui un clic de dégât inévitable. A la fin de votre tour, n'enlevez pas les marqueurs action d'un membre de ce groupe ayant reçu une action durant ce tour.

 **Laquais de Fatalis** : Les membres des Laquais de Fatalis sont des jokers.

 **Morlocks** : Lorsque ce personnage effectue une attaque au corps à corps, il reçoit un bonus de +1 à sa valeur d'attaque pour chaque personnage ami qui est à la fois adjacent à ce personnage et au personnage ciblé.

 **Cosmic Power** : Les membres de ce groupe ne prennent pas de dégâts de dépassement et leurs pouvoirs ne peuvent pas être contrés. Cette compétence de groupe ne peut pas être copiée par les compétences de groupe Jokers.

 **Société du Serpent** : Donnez une action de pouvoir au personnage membre de ce groupe. Déplacez-le d'un nombre de case inférieur ou égal à sa valeur de vitesse, en ignorant les effets des personnages et des terrains, ce qui inclus le terrain élevé, sur le déplacement. Le membre de ce groupe ne peut pas terminer son déplacement dans un terrain bloquant.

 **S.H.I.E.L.D.** : Lorsqu'un personnage ami effectue une attaque à distance, vous pouvez donner une action de pouvoir aux membres du groupe S.H.I.E.L.D. amis adjacents à l'attaquant avant d'effectuer le jet d'attaque. Modifiez la valeur de dégâts de l'attaquant de +1 par membre du groupe SHIELD ayant reçu une action de pouvoir de cette façon.

 **Sinistres six** : Avant le jet d'attaque d'une attaque effectuée par un membre des Sinistres six, le membre de ce groupe peut remplacer sa valeur d'attaque par la valeur d'attaque non modifiée (ce qui inclus une valeur remplacement) de tout membre ami adjacent des Sinistres six.



Skrulls : Lorsqu'un membre de ce groupe est pris pour cible par une attaque, lancez un dé à 6 faces. Sur un résultat de 6, l'attaque ne peut pas être effectuée. L'attaquant doit choisir une autre cible ou effectuer une autre action.



Spider-Man : Les membres des Spider-man sont des jokers.



Ultimates : les membres des Ultimates ignorent les effets des terrains gênants (y compris les compétences de groupe qui accordent des bénéfices dus à un terrain gênant) pour le déplacement, le combat, les pouvoirs et les exploits.



Ultimate X-Men : A n'importe quel moment du jeu, choisissez un groupe ou un personnage présent dans l'équipe adverse. Une fois ce choix effectué, il ne peut pas être changé. Modifiez la valeur d'attaque du membre de ce groupe de +1 contre un membre du groupe ou le personnage choisi.



X-Men : Au début d'une action durant laquelle deux membres amis de ce groupe sont adjacents l'un à l'autre, vous pouvez donner à l'un de ces personnages une action de pouvoir et lui infliger un dégât inévitable. L'autre personnage ami adjacent est soigné d'un dégât.

Compétences de groupe DC HeroClix

-  **Alliés de Batman :** toute ligne de vue tracée vers un membre des Alliés de Batman qui traverse un terrain gênant, y compris un terrain gênant occupé par le membre de ce groupe est considérée comme si elle traversait un terrain bloquant.
-  **Ennemis de Batman :** Avant le jet d'attaque d'une attaque effectuée par un membre des Ennemis de Batman, le membre de ce groupe peut remplacer sa valeur d'attaque par la valeur d'attaque non modifiée (ce qui inclus une valeur remplacement) de tout membre ami adjacent des Ennemis de Batman.
-  **Calculateur :** Les membres du groupe Calculateur sont des Jokers.
-  **Syndicat du Crime :** Les membres du Syndicat du Crime possèdent Contrôle des probabilités. Chaque fois qu'un membre du Syndicat du Crime utilise Contrôle des probabilités, vous devez placer un marqueur action sur ce personnage ou un personnage ami sur le champ de bataille qui possède zéro ou un marqueur action. Un personnage avec un marqueur action qui est en train d'effectuer une action autre qu'une action libre ne peut pas recevoir le marqueur action dû à cette compétence de groupe. Si un marqueur action ne peut pas être donné, cette compétence de groupe ne peut pas être utilisée. Cette compétence de groupe ne peut pas être copiée par les compétences de groupe Joker.
-  **La Lanterne Verte :** un membre de la Lanterne Verte pouvant transporter d'autres personnages peut transporter jusqu'à 8 personnages amis au lieu d'1 seul.
-  **Ligue d'Injustice :** Quand deux membres amis ou plus de la Ligue d'Injustice sont adjacents à un même personnage adverse, chaque membre de ce groupe peut utiliser cette compétence de groupe pour recevoir une action de corps à corps ou d'attaque à distance qui ne peuvent prendre pour cible que le personnage adverse adjacent. L'ensemble des actions données en utilisant cette compétence de groupe durant un tour compte seulement pour une action de votre total d'action pour le tour, mais tous les membres de la Ligue d'Injustice ayant reçu une action en utilisant cette compétence de groupe reçoivent un marqueur action à la résolution de l'action.
-  **Ligue de Justice :** Lorsque vous donnez une action de déplacement à un membre de la Ligue de Justice, elle ne compte pas dans votre total d'actions pour ce tour.
-  **Société de Justice :** Avant un jet d'attaque, un membre de la Société de Justice peut remplacer sa valeur de défense par la valeur de défense non modifiée (ce qui inclus une valeur remplacement) de tout membre ami adjacent de la Société de Justice pour la durée de l'attaque.
-  **Kingdom Come :** Lorsqu'un personnage adverse ayant reçu une action de déplacement, de pouvoir ou libre tente de se déplacer d'une case non adjacente au membre des Kingdom Come vers une case adjacente au membre des Kingdom Come, lancez un dé à 6 faces avant de déplacer le personnage adverse, et ce même s'il ignore les effets des personnages sur le déplacement. Sur un résultat de 1 ou 2, le personnage ne peut pas se déplacer dans une case adjacente au membre des Kingdom Come pendant ce tour. Les personnages possédant ce symbole de groupe et les personnages subissant un recul ignorent cette compétence de groupe.
-  **Légion des Super Héros :** Les membres de la Légion des Super Héros sont des jokers.

-  **Mystiques :** Lorsque ce personnage prend des dégâts suite à une attaque, l'attaquant prend un dégât. Ce dégât n'est pas une attaque et ne peut pas être réduit.
-  **Outsiders :** Une fois au début de votre tour, en tant qu'action libre, un membre des Outsiders de votre équipe peut prendre pour cible un personnage ami ou ennemi. Le membre de ce groupe doit être situé à 10 cases ou moins de la cible et doit avoir une ligne de vue dégagée vers la cible. Jusqu'au début de votre prochain tour, les valeurs de combat de la cible ne peuvent pas être modifiées par les pouvoirs et les compétences de groupe. Cette compétence de groupe ne peut pas être copiée par les compétences de groupe Joker.
-  **Police :** Pour chaque membre de Police adjacent à un personnage ami effectuant une attaque à distance, modifiez la valeur d'attaque du personnage ami de +1. Tous les membres de Police modifiant une attaque contre une cible doivent posséder une ligne de vue dégagée vers la cible, mais la cible n'a pas besoin d'être dans la portée des membres de ce groupe modifiant l'attaque.
-  **Suicide Squad :** Lorsqu'un personnage ami adjacent à un membre des Suicide Squad est mis K.O, lancez un dé à six faces et retirez 2 au résultat. Si le résultat est inférieur à 1, considérez le résultat comme étant 1. Le membre de ce groupe est soigné d'autant de clics que le résultat l'indique. Si le membre de ce groupe est mis KO lors de la résolution de la même action que le personnage ami adjacent, cette compétence de groupe ne peut pas être utilisée.
-  **Alliés de Superman :** les membres des Alliés de Superman ignorent les effets des terrains gênants (y compris les compétences de groupe qui accordent des bénéfices dus à un terrain gênant) pour le déplacement, le combat, les pouvoirs et les exploits.
-  **Ennemis de Superman :** Lorsque deux membres amis des Ennemis de Superman sont adjacents, le personnage qui possède la plus haute valeur en points obtient le pouvoir Ingéniosité. Si ce personnage possède déjà Ingéniosité, cette compétence de groupe ne fonctionne pas. Si les deux membres des Ennemis de Superman adjacents possèdent la même valeur en points, leur contrôleur choisit lequel reçoit le pouvoir Ingéniosité. Une fois le choix effectué, il ne peut plus être changé jusqu'à ce que le personnage choisi perde Ingéniosité. Cette compétence de groupe cesse de fonctionner à la fin de l'action au cours de laquelle les deux membres du groupe des Ennemis de Superman ne sont plus adjacents.
-  **Titans :** Au début d'une action durant laquelle deux membres amis de ce groupe sont adjacents l'un à l'autre, vous pouvez donner à l'un de ces personnages une action de pouvoir et lui infliger un dégât de dépassement. Ce dégât ne peut pas être réduit par Volonté, ni par un pouvoir qui réduit les dégâts, ni être infligé à une autre figurine. L'autre personnage ami adjacent est soigné d'un dégât.