



MVP DRAFT CARD

WYN GRETH'ZKI

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale

11mc

- Mouv. : 5
- Force : 5+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 3+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Zigzag** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives d'Esquive.
- **Vigilant** : Quand un joueur adverse se déplace dans un hex adjacent, le joueur *En Alerte* peut immédiatement choisir de se tourner face à lui s'il le désire (avant un Slam adverse).

>> Joue pour Robots seulement.



MVP DRAFT CARD

YURIK YURIKSON

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale

11mc

- Mouv. : 4
- Force : 3+
- Rapidité : 5+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.
- **Récupération rapide** : 1-3 Dégâts, placez le joueur dans la zone 1 du Banc de Touche.
- **Vision circulaire** : La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.

>> Joue pour Tous, sauf Orx et Gobelins



MVP DRAFT CARD

NIGHTSHADE

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale

8mc

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Coups tordus** : Une fois par match, pendant que le joueur est sur le terrain, le coach peut appeler une *Faute !* contre un joueur adverse de son choix qui est aussi sur le terrain.

>> Joue pour Tous, sauf Astériens.



GIANT DRAFT CARD

BIG MECH

vortexzone.com



JACK

Base Salariale

19mc

- Mouv. : 5
- Force : 3+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Frimeur** : Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un *Strike*. Si le joueur marque le *Strike*, il génère un test d'Acclamations sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.
- **Menaçant** : Les hexes de menace modifient un test jusqu'à son maximum pour ce test.
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.

>> Joue pour Tous.



GIANT DRAFT CARD

NAMELESS SPAWN

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale

21mc

- Mouv. : 5
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 5+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Menaçant** : Les hexes de menace modifient un test jusqu'à son maximum pour ce test.
- **Collant** : Pénalité de -2 pour un adversaire dans son hex de menace ; Si l'adversaire rate une *Échappée*, il ne peut pas se déplacer. La pénalité maximale ne peut excéder -3.

>> Joue pour Tous.



GIANT DRAFT CARD

DOZER

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale

19mc

- Mouv. : 4
- Force : 3+
- Rapidité : 5+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Menaçant** : Les hexes de menace modifient un test jusqu'à son maximum pour ce test.
- **Téléportation** : Peut remplacer un mouvement de *Course* en repositionnant une figurine n'importe où à 4 hex au maximum. Ne peut pas effectuer de *Dash*, mais compte comme s'étant déplacé pour un *Slam*. Si le joueur est attaqué par derrière, il se téléporte automatiquement.

>> Joue pour Tous.



GIANT DRAFT CARD

BARRICADE

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale

18mc

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 5+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Menaçant** : Les hexes de menace modifient un test jusqu'à son maximum pour ce test.
- **Détente** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives de *Dash*.
- **Chaud devant !** : Le joueur gagne +1 dé lorsqu'il tente un *Bousculade (Extra)* contre un adversaire.

>> Joue pour Tous.



GIANT DRAFT CARD

ALPHA SIMIAN

vortexzone.com



JACK

Base Salariale

20mc

- Mouv. : 5
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Frimeur** : Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un *Strike*. Si le joueur marque le *Strike*, il génère un test d'Acclamations sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.
- **Menaçant** : Les hexes de menace modifient un test jusqu'à son maximum pour ce test.
- **Glissade** : Le joueur peut réaliser un *Dash* à n'importe quel moment d'une action (min. 1 hex de déplacement).
- **Détente** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives de *Dash*.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

A'TEO ADYSI

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale

12mc

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Zigzag** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives d'Esquive.
- **Backflip** : Réussite doublée automatiquement sur les *Rétablissement*
- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'Échappée lorsqu'un *Bond* est effectué.
- **Vision circulaire** : La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.

>> Joue pour Tous, uniquement dans la Ligue Azure Forest.



MVP DRAFT CARD

THE ENFORCER

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale
10mc

- Mouv. : 7
- Force : 3+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'*Échappée* lorsqu'un **Bond** est effectué.
- **Backflip** : Réussite doublée automatiquement sur les *Rétablissements*

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

WILDCARD

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
9mc

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Au pied du mur** : Peut réaliser une *Interférence*. Cette compétence ne peut être utilisée que si l'équipe du joueur est entrain de perdre le match (une seule fois par Rush).
- **Glissade** : Le joueur peut réaliser un *Dash* à n'importe quel moment d'une action qui lui permet de se déplacer d'au moins 1 hex.

>> Joue pour Humains génétiquement purs ou Astériens.



MVP DRAFT CARD

"SLIPPERY JOE"

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale
7mc

- Mouv. : 5
- Force : 5+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Dextérité** : +1 dé pour attraper un passe imprécise (Balle déviée ou *Lancer* sans succès).
- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'*Échappée* lorsqu'un **Bond** est effectué.
- **Roulade** : Si la figurine est ciblée par un *Piétinement*, traitez les réussites d'*Esquive* comme s'il s'agissait de réussites doublées.

>> Joue pour Orx ou Gobelins uniquement.



MVP DRAFT CARD

MELLISANDRA

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
10mc

- Mouv. : 5
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Détente** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives de *Dash*.
- **Glissade** : Le joueur peut réaliser un *Dash* à n'importe quel moment d'une action qui lui permet de se déplacer d'au moins 1 hex.
- **Plongeon** : Une fois par match. Lors d'un déplacement, le joueur qui effectue une Plongeon peut volontairement tomber dans un hex adjacent à un adversaire et appeler à une *Faute* !

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

THE PRAETORIAN

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale
11mc

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 3+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Dextérité** : +1 dé pour attraper un passe imprécise (Balle déviée ou *Lancer* sans succès).
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

NUMÉRO 88

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
8mc

- Mouv. : 8
- Force : 4+
- Rapidité : 2+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **L'Esprit comme l'Eau** : Lors d'un *Slam* le joueur devra lancer le même nombre de Dés que son adversaire et obtenir le même score pour déterminer ses succès. Utilisez alors les résultats *Contre-Slam*, même si l'attaque vient de dos. Les Dés de Coaching sont ajoutés APRÈS calcul du nombre de Dés.
- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'*Échappée* lorsqu'un **Bond** est effectué.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

RILLER

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
10mc

- Mouv. : 5
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **C'est pas moi !** : Voir règles complètes "C'est pas moi !".
- **Coups tordus** : Une fois par match, pendant que le joueur est sur le terrain, le coach peut appeler une *Faute* ! contre un joueur adverse de son choix qui est aussi sur le terrain.
- **Frimeur** : Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un *Strike*. Si le joueur marque le *Strike*, il génère un test d'*Acclamations* sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

RICO VAN DIEN

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale
12mc

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 3+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'*Échappée* lorsqu'un **Bond** est effectué.
- **Frimeur** : Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un *Strike*. Si le joueur marque le *Strike*, il génère un test d'*Acclamations* sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

REEK ROLAT

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale
9mc

- Mouv. : 5
- Force : 3+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 6+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.

>> Joue pour Veer-myns uniquement.

DGB MVP DRAFT CARD

ANNE-MARIE HELDER



Base Salariale
9mc

GUARD / STRIKER*

- Mouv. : 5
- Force : 3+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 5+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Dur à cuire** : Tout adversaire réalisant un *Slam* contre ce joueur perd -1 dé.
- **Prima Donna** : Avant le début du match, lancez 1 Dé : 1 : le joueur joue en tant que Striker (*cf. règles Prima Donna). 2-6 : le joueur joue en tant que Garde, comme à son habitude.
- **Acharnement** : Traitez un *Piétinement* comme un *Slam* (toujours considéré comme une faute).

>> Joue pour Tous.

DGB MVP DRAFT CARD

BUZZCUT



Base Salariale
11mc

GUARD

- Mouv. : 6
- Force : 2+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 5+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Dur à cuire** : Tout adversaire réalisant un *Slam* contre ce joueur perd -1 dé.
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.

>> Joue pour Tous.

DGB MVP DRAFT CARD

DBR-7 FIREWALL



Base Salariale
10mc

KEEPER

- Mouv. : 5
- Force : 3+
- Rapidité : 5+
- Habilité : 4+
- Armure : 3+

COMPÉTENCES

- **Chanceux** : Une fois par Rush, le joueur peut relancer un dé.
- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.

>> Joue pour Tous.

DGB MVP DRAFT CARD

LUDWIG



Base Salariale
10mc

JACK

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.
- **Glissade** : Le joueur peut réaliser un *Dash* à n'importe quel moment d'une action qui lui permet de se déplacer d'au moins 1 hex.
- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'*Échappée* lorsqu'un *Bond* est effectué.

>> Joue pour Z'zors uniquement

DGB MVP DRAFT CARD

"LUCKY" LOGAN



Base Salariale
8mc

JACK

- Mouv. : 6
- Force : 4+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 3+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Très Chanceux** : Une fois par Action, le joueur peut relancer un dé.

>> Joue pour Humains génétiquement purs uniquement.

DGB MVP DRAFT CARD

"GABE" GABRIEL



Base Salariale
8mc

JACK

- Mouv. : 5
- Force : 3+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 4+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Acharnement** : Traitez un *Piétinement* comme un *Slam* (toujours considéré comme une faute).
- **Frimeur** : Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un *Strike*. Si le joueur marque le *Strike*, il génère un test d'*Acclamations* sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.

>> Joue pour Tous.

DGB MVP DRAFT CARD

GORIM IRONSTONE



Base Salariale
8mc

STRIKER

- Mouv. : 5
- Force : 3+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 4+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Dur à cuire** : Tout adversaire réalisant un *Slam* contre ce joueur perd -1 dé.
- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.

>> Joue pour Forge Fathers uniquement.

DGB MVP DRAFT CARD

MEE-KEL JUDWAN



Base Salariale
12mc

STRIKER

- Mouv. : 6
- Force : 5+
- Rapidité : 3+
- Habilité : 3+
- Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Pacifiste** : Un *Pacifiste* n'effectue jamais de *Slam*, de *Contre-Slam*, ou *Lancer la balle* sur un autre joueur. Ils ne commettent jamais de *Charge dans le dos* ou de *Piétinement*.
- **Allonge** : Utilisez la table des lancers des Judwans.
- **Manipulation** : Peut effectuer des Actions de *Feinte*.
- **Vision circulaire** : La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.

>> Joue pour Judwan uniquement.

DGB MVP DRAFT CARD

JOHN DOE



Base Salariale
8mc

GUARD

- Mouv. : 4
- Force : 3+
- Rapidité : 4+
- Habilité : 5+
- Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Collant** : Pénalité de -2 pour un adversaire dans son hex de menace ; Si l'adversaire rate une *Échappée*, il ne peut pas se déplacer. La pénalité maximale ne peut excéder -3.

>> Joue pour Tous, sauf Orx et Gobelins.



MVP DRAFT CARD

THUNDER CHRIS

vortexzone.com



JACK

Base Salariale

12mc

Mouv. : 6
 Force : 4+
 Rapidité : 4+
 Habilité : 3+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Dur à cuire** : Tout adversaire réalisant un *Slam* contre ce joueur perd -1 dé.
- **Au pied du mur** : Peut réaliser une *Interférence*. Cette compétence ne peut être utilisée que si l'équipe du joueur est entrain de perdre le match (une seule fois par Rush).
- **Vision circulaire** : La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.
- **Menaçant** : Les hexes de menace modifient un test jusqu'à son maximum pour ce test.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

"LE VÉTÉRAN"

vortexzone.com



STRIKER

Base Salariale

12mc

Mouv. : 5
 Force : 4+
 Rapidité : 3+
 Habilité : 4+
 Armure : 5+

COMPÉTENCES

- **Dur à cuire** : Tout adversaire réalisant un *Slam* contre ce joueur perd -1 dé.
- **Zigzag** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives d'*Esquive*.
- **Récupération rapide** : Lorsque le joueur est blessé, sur 1-3 Dégâts, placez le joueur dans la zone 1 du Banc de Touche.

>> Joue pour Tous, sauf Humains génétiquement purs.



MVP DRAFT CARD

DRAKE

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale

12mc

Mouv. : 5
 Force : 3+
 Rapidité : 4+
 Habilité : 5+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.
- **Récupération rapide** : Lorsque le joueur est blessé, sur 1-3 Dégâts, placez le joueur dans la zone 1 du Banc de Touche.
- **Très Chanceux** : Une fois par Action, le joueur peut relancer un dé.
- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.

>> Joue pour Humains génétiquement purs ou Teratons.



MVP DRAFT CARD

BLAINE

vortexzone.com



JACK

Base Salariale

15mc

Mouv. : 5
 Force : 3+
 Rapidité : 3+
 Habilité : 5+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Modifications Illégales** : Lorsque le joueur effectue un *Slam*, un contre-*Slam* ou un *Piétinement*, il peut ajouter 2 Dés au test. Si l'adversaire est tué, l'adversaire peut appeler une Faute.
- **Glissade** : Le joueur peut réaliser un *Dash* à n'importe quel moment d'une action qui lui permet de se déplacer d'au-moins 1 hex.
- **Acharnement** : Traitez un *Piétinement* comme un *Slam* (toujours considéré comme une faute).

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

ASYLUM

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale
9mc

Mouv. : 6
 Force : 4+
 Rapidité : 3+
 Habilité : 5+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Coup en traître** : Lorsqu'un joueur effectue un Slam contre un adversaire qui ne projette pas de zone de menace sur le joueur effectuant le Slam, ajoutez +1 Dé en plus de tout autre modificateur.
- **Acharnement** : Traitez un Piétinement comme un Slam (toujours considéré comme une faute).

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

THE EXCAVATOR

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale
9mc

Mouv. : 4
 Force : 3+
 Rapidité : 5+
 Habilité : 6+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.
- **Foreuse** : Si un Slam avec une foreuse double le score de son adversaire, appliquez un malus de -1 Dé au test d'Armure.
- **Dur à cuire** : Tout adversaire réalisant un Slam contre ce joueur perd -1 dé.
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

GALDO

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
6mc

Mouv. : 6
 Force : 5+
 Rapidité : 4+
 Habilité : 4+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Vision circulaire** : La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.
- **Obstiné** :
- **Récupération rapide** : Lorsque le joueur est blessé, sur 1-3 Dégâts, placez le joueur dans la zone 1 du Banc de Touche.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

GRAK

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale
10mc

Mouv. : 5
 Force : 3+
 Rapidité : 4+
 Habilité : 6+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Marteau-Pilon** : Lorsqu'un joueur bat un adversaire avec un Slam, il peut appliquer l'effet Marteau-Pilon à la place des effets normaux (voir livre de règles Saison 4).
- **Incontrôlable** : Le joueur est obligé d'effectuer un Piétinement au début de son action (bonus de +1 Dé) et le test d'Arbitre ne peut pas lancer plus d'un seul Dé contre lui.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

IRSALA SEPHALIN

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
8mc

Mouv. : 5
 Force : 4+
 Rapidité : 3+
 Habilité : 4+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.
- **Toxique** : Sur un Slam doublé, l'adversaire effectue un test d'Armure normal. Toute blessure qui n'est pas sauvegardée par l'Armure, l'attaque Toxique ajoute +1 blessure au total final obtenu.
- **Collant** : Pénalité de -2 pour un adversaire dans son hex de menace ; Si l'adversaire rate une **Échappée**, il ne peut pas se déplacer. La pénalité maximale ne peut excéder -3.
- **Vigilant** : Un joueur **En Alerte** peut immédiatement choisir de se tourner face à un joueur adverse qui entre dans un hex adjacent.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

SCHNÖRCEL THE AVENGER

vortexzone.com



GUARD

Base Salariale
4mc

Mouv. : 4
 Force : 4+
 Rapidité : 4+
 Habilité : 5+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Stable** : Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.
- **Même pas mal** : Gagne 1 réussite automatique lorsque le joueur effectue un test d'Armure.
- **Favori des Fans** : La première fois, à chaque Rush, que le joueur obtient une double réussite, réalisez un test de Fans, en plus de tout autre test de Fans qui est à effectuer.
- **Balourd** : Une fois par partie, le Coach adverse peut forcer le joueur Balourd à relancer tous ses Dés pour un test normal. Les mêmes modificateurs s'appliquent à cette relance, et le résultat final s'applique, qu'il soit meilleur ou plus mauvais que le jet original.

>> Joue pour Tous.



MVP DRAFT CARD

LYRA THE FIXER

vortexzone.com



JACK

Base Salariale
7mc

Mouv. : 6
 Force : 4+
 Rapidité : 3+
 Habilité : 5+
 Armure : 4+

COMPÉTENCES

- **Détente** : Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives de **Dash**.
- **Bond** : Peut se déplacer de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement) en passant par dessus un joueur. N'a pas besoin de faire de test d'**Échappée** lorsqu'un **Bond** est effectué.
- **Coup en traître** : Lorsqu'un joueur effectue un Slam contre un adversaire qui ne projette pas de zone de menace sur le joueur effectuant le Slam, ajoutez +1 Dé en plus de tout autre modificateur.

>> Joue pour Tous.