

Advanced Walking

Dead : All Out

War !



Une extension non officielle pour le jeu Walking Dead : All Out War, de Mantic Games.

Création : usagi3

Téléchargé depuis <http://usagi3.free.fr>

Version 1.2

Historique

1.0 : Règles spéciales (Fouille de bâtiments, conduire un véhicule, Rôdeurs qui rôdent), 2 scénarios (le lotissement, l'autoroute).

1.1 : Réalisation des cartes de Portes.

1.2 : Ajout de personnages.

Fouiller une maison ou un grand véhicule (camion, bus, camping-car...)

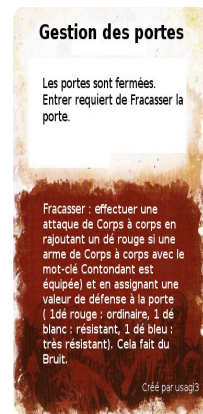
Walking Dead est un jeu de type boîte à outils, il est très simple de concevoir ses propres scénarios ou aides de jeu. Je vous propose une méthode simple pour gérer les fouilles des bâtiments ou des grands véhicules, qui ne vous demandera que de disposer 2 cartes bien en vue (à côté de celle de Rôdeur par exemple) avec 1 dé ordinaire à 6 faces à côté.

Ouvrir la porte / pénétrer dans le véhicule

Vous avez 3 solutions, à préciser avant le début de la partie :

- c'est ouvert, on rentre avec un déplacement ordinaire ;
- c'est fermé, on rentre en dépensant une action et en obtenant une étoile sur le dé noir. Cela fait du Bruit ;
- c'est fermé, on entre en utilisant les règles de l'action Fracasser (effectuer une attaque de Corps à corps en rajoutant un dé rouge si une arme de Corps à corps avec le mot-clé Contondant est équipée) et en assignant une valeur de défense à la porte (1 dé rouge : ordinaire, 1 dé blanc : résistant, 1 dé bleu : très résistant). Cela fait du Bruit.

Choisir la carte correspondante et la disposer à côté de la carte de Rôdeur.



(Ne pas utiliser ces cartes en jeu !! Une version à imprimer est fournie)

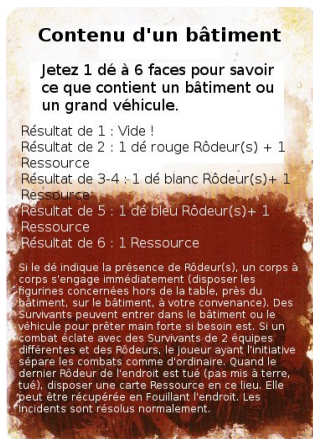
Qu'y a-t-il dedans ?

Si le bâtiment comporte plusieurs grande pièces, effectuer un test de fouille pour chaque grande pièce. Les Survivants passent d'une pièce à l'autre avec une action.

Jetez un dé ordinaire à 6 faces sur le tableau suivant dès qu'un Survivant entre dans un bâtiment (ou une grande pièce d'un grand bâtiment) :

1d6	Résultat
1	Vide !
2	1 dé rouge Rôdeur(s) + 1 Ressource
3 - 4	1 dé blanc Rôdeur(s) + 1 Ressource
5	1 dé bleu Rôdeur(s) + 1 Ressource
6	1 Ressource gagnée (sans point de victoire)

Si le dé indique la présence de Rôdeur(s), un corps à corps s'engage immédiatement (disposer les figurines concernées hors de la table, près du bâtiment, sur le bâtiment, à votre convenance). Des Survivants peuvent entrer dans le bâtiment ou le véhicule pour prêter main forte si besoin est. Si un combat éclate avec des Survivants de 2 équipes différentes et des Rôdeurs, le joueur ayant l'initiative sépare les combats comme d'ordinaire. Quand le dernier Rôdeur de l'endroit est tué (pas mis à terre, tué), disposer une carte Ressource en ce lieu. Elle peut être récupérée en Fouillant l'endroit. Les Incidents sont résolus normalement. Cette carte Ressource n'offre pas de points de victoire si le scénario les utilise : seulement l'objet trouvé.



Conduire une voiture

Le rêve de tout Survivant ! Se déplacer un sécurité, écrabouiller du zombie sur son passage... Cette option n'est disponible que si tous les joueurs sont d'accord pour l'appliquer, et si la carte de jeu est assez grande pour que ce soit intéressant. On considère que le véhicule roule relativement prudemment.

Les Enfants ne peuvent pas conduire !!

Pénétrer dans le véhicule

Vous avez 3 solutions, à préciser avant le début de la partie :

- c'est ouvert, on rentre avec un déplacement ordinaire ;
- c'est fermé, on rentre en dépensant une action et en obtenant une étoile sur le dé noir ;
- c'est fermé, on entre en utilisant les règles de l'action Fracasser (extension Passé décomposé, page 2) et en assignant une valeur de défense à la porte (1dé rouge : ordinaire, 1 dé blanc : résistant, 1 dé bleu : très résistant).

Choisir la carte correspondante et la disposer à côté de la carte de Rôdeur.

Mettre le contact

Prend une action, il suffit d'obtenir une étoile sur le dé noir. Cela provoque du Bruit.

Rouler

Une voiture se déplace de 12 pouces maximum, avec un seul virage de 90° maximum autorisé avant, pendant ou après son mouvement. Elle peut reculer de 8 pouces maximum, avec un seul virage de 90° maximum autorisé avant, pendant ou après son mouvement. Une voiture qui roule provoque du Chaos (sauf si elle est électrique, auquel cas elle est silencieuse).

Écraser des Survivants

Un Survivant debout essayera automatiquement d'éviter le véhicule (obtention d'une étoile sur le dé noir). S'il réussit, déplacez-le de la distance minimale suffisant à le faire sortir de la trajectoire du véhicule et mettez le à terre. S'il échoue, il subira une attaque de corps à corps de 2 dés bleus (il ne peut que se Défendre) et sera mis à terre (même s'il gagne le combat). Un Survivant déjà à terre lorsqu'il est écrasé meurt automatiquement.

Écraser des Rôdeurs

Les Rôdeurs n'évitent pas les véhicules, et subissent une attaque de corps à corps de 2 dés bleus. Ils sont mis à terre même s'ils gagnent le combat, mais peuvent infliger des dégâts (une voiture a 8 points de vie, voir plus bas).

Attaquer les passagers d'un Véhicule

Les Rôdeurs attaquent les véhicules démarrés les plus proches au corps à corps normalement (vu qu'ils provoquent du Chaos). Leur Défense est de 1 dé bleu, et ils disposent de 8 points de vie. Un Véhicule réduit à 0 points de vie est hors d'usage (remplacez-le par une épave). Quand un Véhicule est détruit, les passagers peuvent en sortir avec un déplacement normal. Les Rôdeurs peuvent attaquer les passagers d'un Véhicule détruit, mais ces derniers obtiennent le Couvert ordinaire offert par une voiture (1 dé blanc).

Les Survivants peuvent tirer ou attaquer au corps à corps passager(s) ou conducteur, qui obtiennent le Couvert ordinaire offert par une voiture (1 dé blanc).

Attaquer le Véhicule

Il est possible de Tirer sur, ou d'Attaquer au corps à corps, un Véhicule. Sa Défense est de 1 dé bleu, et il dispose de 8 points de vie. Un Véhicule réduit à 0 points de vie est hors d'usage (remplacez-le par une épave). Un Véhicule démarré provoque du Chaos et sera donc attaqué par les Rôdeurs (rappel : Défense de 1 dé bleu, 8 points de vie). Ceci n'a pas d'effet sur les passagers. Quand un Véhicule est détruit, les passagers peuvent en sortir avec un déplacement normal. Les Rôdeurs peuvent attaquer les passagers d'un Véhicule détruit ou arrêté, mais pas d'un Véhicule démarré.

Rôdeurs qui rôdent

Cette option n'est disponible que si tous les joueurs sont d'accord pour l'appliquer.

Si un Rôdeur n'a rien fait du tour à la fin de la phase finale, jetez un dé de dispersion à côté de lui et déplacez sa figurine de 3 pouces dans la direction indiquée. Ce mouvement provoque un corps à corps immédiat s'il amène le Rôdeur au contact d'un Survivant (ce qui en théorie est impossible, mais bon, autant tout prévoir!!).

Scénarios

Fouille du lotissement

Un groupe de survivants vient de découvrir un lotissement à l'abandon... Il faut le fouiller afin de récupérer le plus de ressources possibles !

Type de scénario

Solo, coopératif (se répartir les Survivants).

Groupes de Survivants

150 points de Survivants, avec 40 points d'équipement.

Instructions d'installations

1- Décors

Se joue sur une carte de 20ps par 40ps. Y déployer au moins 4 bâtiments. Placer 4 voitures sur les routes (2 par zone de 20ps par 20ps). Disposer 4 barricades sur les routes (2 par zone de 20ps par 20ps).

2- Ressources

Disposez un pion Ressource dans chacune des 4 voitures.

3- Rôdeurs

Prenez 10 Rôdeurs. Mettez-en un à côté de l'entrée principale de chaque bâtiment, 1 par voiture (du côté de la voiture faisant face à la zone de déploiement des Survivants). S'il en reste, mettez-en un à côté des barricades, 1 par barricade (en commençant par la barricade la plus proche des Survivants, du côté de la barricade faisant face à la zone de déploiement des Survivants).

4- Survivants

Les Survivants commencent dans un des coins de la carte, dans les 3ps du coin.

Marquez le niveau de menace

Placez le Compteur de menace près du plateau, et pointez la flèche sur le chiffre 1.

Les règles spéciales

Utilisez les règles de Fouiller une maison.

Les conditions de victoire

La partie s'arrête dès que le niveau de menace atteint 18 ou qu'un des objectifs précisé ci-dessous est atteint.

L'objectif est de fouiller chaque bâtiment de la carte (identifiez les bâtiments fouillés avec un pion quelconque disposé dessus). Une fois que cela est fait, il faut quitter la carte par la zone de déploiement initiale.

Si toutes les maisons ont été fouillées et qu'au moins un Survivant parvient à s'échapper par la zone de déploiement avant que le niveau de menace n'atteigne 18, c'est une victoire partielle. Si tous les Survivants réussissent, c'est une grande réussite ! Dans tous les autres cas, c'est un échec cuisant.

L'Autoroute

Un groupe de survivants vient de découvrir une autoroute encombrée de véhicules abandonnés... Il faut fouiller les véhicules pour voir si quoi que ce soit d'utile s'y trouve, et dégager le passage pour la voiture du groupe !

Type de scénario

Solo, coopératif (se répartir les Survivants).

Groupes de Survivants

150 points de Survivants (au moins 2 Survivants), avec 40 points d'équipement.

Instructions d'installations

1- Décors

Se joue sur une carte de 20ps par 40ps, traversée dans le sens de la longueur par une route droite. Y déployer 8 voitures (4 par zone de 20ps par 20ps). Identifier avec un pion quelconque les 4 voitures qui devront être déplacées (2 par zone de 20ps par 20ps, choisir celles qui sont les plus proches du centre de la route).

2- Ressources

Disposez un pion Ressource dans chacune des 4 voitures qui ne doivent pas être déplacées.

3- Rôdeurs

Prenez 10 Rôdeurs. Mettez-en un par voiture (du côté de la voiture faisant face à la zone de déploiement des Survivants). Disposez les 2 derniers au milieu de la carte, à 3ps l'un de l'autre.

4- Survivants

Les Survivants commencent dans une des 2 largeurs de 20ps de la carte, au milieu. Pour plus d'immersion, vous pouvez y disposer une voiture supplémentaire, celle avec laquelle ils viennent d'arriver !

Marquez le niveau de menace

Placez le Compteur de menace près du plateau, et pointez la flèche sur le chiffre 1.

Les règles spéciales

Utiliser la règle **Rôdeurs qui rôdent**.

Déplacer une voiture : cela ne peut se faire que si aucun Rôdeur n'est en contact avec le véhicule. Il faut au moins 2 Survivants au contact de la voiture pour faire cela (ou un seul Cogneur). Cela prend une action et réussit sur une étoile obtenue sur le dé noir (un échec indique une ornière sur la route empêchant de la faire rouler, un frein à main coincé...). Une seconde tentative sur le même véhicule réussit automatiquement sans jeter de dé (rappelez-vous qu'il est impossible de faire 2 fois la même action au cours d'un même tour). Dès que c'est réussi, poussez la voiture sur le bas-côté de la route et remettez les Survivants au contact de la voiture.

Les conditions de victoire

La partie s'arrête dès que le niveau de menace atteint 18 ou qu'un des objectifs précisé ci-dessous est atteint.

L'objectif prioritaire est de dégager la route. Si les 4 voitures identifiées comme gênantes ont été déplacées avec succès et qu'au moins un Survivant est revenu à la zone de déploiement (ou au contact de sa voiture si vous en avez disposé une), c'est une victoire mineure.

Si vous avez déplacé les 4 voitures gênantes et fouillé au moins 2 des 4 voitures à ne pas déplacer et qu'au moins un Survivant est revenu à la zone de déploiement (ou au contact de sa voiture si vous en avez disposé une), c'est une victoire ordinaire.

Si vous avez déplacé les 4 voitures gênantes, fouillé au moins 2 des 4 voitures à ne pas déplacer et qu'au moins 2 Survivants sont revenus à la zone de déploiement (ou au contact de leur voiture si vous en avez disposé une), c'est une victoire extraordinaire !

Scénarios à venir :

- Secourir l'Enfant
 - Survivre à la Horde
 - Regagner l'hélicoptère (avec le pilote vivant)

Survivants pour Walking Dead

Index des Survivants :

- Survivants génériques

Civil
Enfant
Policier
Militaire

- Personnages de Gotham (Batman)

Batman
Robin
Batgirl
Catwoman
Joker
Harley Quinn

- Personnages de films ou de jeux vidéo

Terminator
Lara Croft
Indiana Jones

- Personnages des Tortues Ninja

-

Leonardo
Donatello
Michaelangelo
Raphael
Spinter
April O'Neal
Irma
Casey Jones
Renet Tilley
Fugitoid
Shredder
Bebop
Rocksteady
Ninja Foot
Alpha One
Baxter Stockman
Chien Kahn
Squirrelnoid
Slash

- Personnages de Mon Petit Poney

Poney Terrestre
Pégase
Licorne
Alicorne

- Personnages de Dragon Ball

Vegeta / Son Goku

Personnages génériques

Nom	Civil (e)
Type (Groupe)	Coureur
Corps à corps	1 Rouge
Tir	-
Défense	1 Rouge
Courage	Moyen
Santé	5
Règles spéciales	
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	16

Nom	Enfant
Type (Groupe)	Coureur
Corps à corps	-
Tir	-
Défense	1 Rouge
Courage	Faible
Santé	3
Règles spéciales	Agile
Capacité de chef	
Paquetage	1
Points	7

Nom	Policier
Type (Groupe)	Tireur d'élite
Corps à corps	1 Blanc
Tir	2 Rouges
Défense	1 Blanc
Courage	Normal
Santé	5
Règles spéciales	
Capacité de chef	
Paquetage	3
Points	28

Nom	Militaire
Type (Groupe)	Tireur d'élite
Corps à corps	2 Rouges
Tir	1 Blanc 1 Rouge
Défense	1 Blanc 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Tireur Expert
Capacité de chef	
Paquetage	3
Points	55

Gotham
(figurines : gamme Heroclix)

Nom	Batman
Type (Groupe)	Tacticien (Héros de Gotham)
Corps à corps	Blanc + Rouge
Tir	Blanc + Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Chasseur
Capacité de chef	Maître Stratège
Paquetage	2
Points	72

Nom	Robin
Type (Groupe)	Soutien (Héros de Gotham)
Corps à corps	2 Rouges
Tir	2 Rouges
Défense	1 Blanc + 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	45

Nom	Batgirl
Type (Groupe)	Soutien (Héros de Gotham)
Corps à corps	Blanc + Rouge
Tir	Blanc + Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Chasseur
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	57

Nom	Catwoman
Type (Groupe)	Soutien (Héros de Gotham)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Rapide Chasseur
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	58

Nom	Jocker
Type (Groupe)	Tacticien (Ennemis de Gotham)
Corps à corps	2 Rouges
Tir	2 Rouges
Défense	1 Blanc 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Coups en traître Instable
Capacité de chef	Maître Stratège
Paquetage	2
Points	71

Nom	Harley Quinn
Type (Groupe)	Soutien (Ennemis de Gotham)
Corps à corps	2 Rouges
Tir	2 Rouges
Défense	1 Blanc 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Coups en traître Instable
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	56

Films
(figurines : Reaper)

Nom	Terminator
Type (Groupe)	Soutien
Corps à corps	Bleu
Tir	Bleu
Défense	Rouge
Courage	Élevé
Santé	8
Règles spéciales	Soins (que sur lui)
Capacité de chef	
Paquetage	1
Points	71

Note : Coût de Soin réduit de 20 à 12 points car ne fonctionne que sur lui (Régénération).

Nom	Lara Croft
Type (Groupe)	Coureur
Corps à corps	Blanc
Tir	2 Blancs
Défense	Blanc + Rouge
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Chasseur Agile Rapide
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	65

Nom	Indiana Jones
Type (Groupe)	Cogneur
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Blanc
Défense	Blanc + Rouge
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Chasseur Coups en traître
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	66

Tortues Ninja
(Figurines : Heroclix)

Nom	Leonardo
Type (Groupe)	Tacticien (TMNT)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Blanc
Défense	1 Blanc
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	
Capacité de chef	Maître Stratège
Paquetage	2
Points	61

Nom	Donatello
Type (Groupe)	Soutien (TMNT)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Blanc
Défense	1 Blanc
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Désarmement
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	61

Nom	Michaelangelo
Type (Groupe)	Cogneur (TMNT)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Blanc
Défense	1 Blanc
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Coups en traître
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	59

Nom	Raphael
Type (Groupe)	Cogneur (TMNT)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Blanc
Défense	1 Blanc
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Boucher
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	56

Nom	Splinter
Type (Groupe)	Cogneur (TMNT)
Corps à corps	1 Bleu 1 Rouge
Tir	1 Blanc
Défense	1 Bleu 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Agile Coups en traître Désarmement
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	81

Nom	April O'Neal
Type (Groupe)	Coureur (TMNT)
Corps à corps	1 Rouge
Tir	1 Rouge
Défense	1 Blanc
Courage	Élevé
Santé	5
Règles spéciales	Agile
Capacité de chef	
Paquetage	3
Points	36

Nom	Irma
Type (Groupe)	Coureur (TMNT)
Corps à corps	1 Rouge
Tir	1 Rouge
Défense	1 Rouge
Courage	Normal
Santé	5
Règles spéciales	Agile
Capacité de chef	
Paquetage	3
Points	25

Nom	Casey Jones
Type (Groupe)	Cogneur (TMNT)
Corps à corps	1 Bleu 1 Blanc
Tir	-
Défense	1 Bleu
Courage	Élevé
Santé	6
Règles spéciales	Coup en traître Instable Gros bras
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	66

Nom	Renet Tilley (voyageuse temporelle)
Type (Groupe)	Soutien (TMNT)
Corps à corps	1 Rouge
Tir	1 Rouge
Défense	1 Blanc
Courage	Moyen
Santé	5
Règles spéciales	Rapide Agile Instable
Capacité de chef	
Paquetage	3
Points	35

Note : Rapide, Agile et Instable simulent sa capacité à manipuler le temps.

Nom	Fugitoid
Type (Groupe)	Soutien (TMNT)
Corps à corps	1 Blanc 1 Rouge
Tir	1 Blanc 1 Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Moyen
Santé	8
Règles spéciales	Gros Bras
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	59

Nom	Shredder
Type (Groupe)	Tacticien (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	1 Bleu 1 Rouge
Tir	1 Blanc
Défense	1 Bleu 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	7
Règles spéciales	Coups en traître Gros Bras
Capacité de chef	Maître Stratège
Paquetage	2
Points	76

Nom	Bebop
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	1 Blanc
Défense	2 Blancs
Courage	Moyen
Santé	6
Règles spéciales	Gros Bras
Capacité de chef	
Paquetage	3
Points	47

Nom	Rocksteady
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Tir	2 Blancs
Défense	1 Blanc
Courage	2 Blancs
Santé	Moyen
Règles spéciales	6
Capacité de chef	Gros Bras
Paquetage	
Points	3

Nom	Ninja Foot
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	1 Rouge
Tir	1 Rouge
Défense	1 Rouge
Courage	Moyen
Santé	5
Règles spéciales	Force du nombre
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	16

Nom	Apha One Ninja Foot
Type (Groupe)	Tacticien (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	1 Blanc 1 Rouge
Tir	1 Blanc
Défense	1 Blanc 1 Rouge
Courage	Moyen
Santé	6
Règles spéciales	Force du nombre
Capacité de chef	Maître Stratège
Paquetage	3
Points	49

Nom	Baxter Stockman
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	
Tir	
Défense	
Courage	Moyen
Santé	
Règles spéciales	
Capacité de chef	
Paquetage	
Points	

Nom	Chien Kahn
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	
Tir	
Défense	
Courage	Élevé
Santé	
Règles spéciales	
Capacité de chef	
Paquetage	
Points	

Nom	Squirrelanoid
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	
Tir	
Défense	
Courage	Élevé
Santé	
Règles spéciales	
Capacité de chef	
Paquetage	
Points	

Nom	Slash (tortue préhistorique)
Type (Groupe)	Cogneur (Ennemis des TMNT)
Corps à corps	2 Blancs
Tir	-
Défense	2 Blancs
Courage	Élevé
Santé	8
Règles spéciales	Boucher Gros Bras
Capacité de chef	
Paquetage	2
Points	66

Mon Petit Poney

(figurines : gamme Hasbro en plastique, jouet McDonald's...)

Nom	Petit Poney Terrestre (normal)
Type (Groupe)	Coureur (Défenseur d'Equestria)
Corps à corps	1 Rouge 1 Blanc
Tir	1 Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Normal
Santé	6
Règles spéciales	Bagarreur
Capacité de chef	
Paquetage	1
Points	38

Nom	Petit Poney Pégase (avec ailes)
Type (Groupe)	Coureur (Défenseur d'Equestria)
Corps à corps	1 Rouge 1 Blanc
Tir	1 Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Normal
Santé	6
Règles spéciales	Agile Rapide
Capacité de chef	
Paquetage	1
Points	45

Nom	Petit Poney Licorne (avec corne)
Type (Groupe)	Soutien (Défenseur d'Equestria)
Corps à corps	1 Rouge 1 Blanc
Tir	1 Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Normal
Santé	6
Règles spéciales	Soins
Capacité de chef	
Paquetage	1
Points	54

Nom	Petit Poney Alicorne (ailes et corne)
Type (Groupe)	Soutien (Défenseur d'Equestria)
Corps à corps	1 Rouge 1 Blanc
Tir	1 Rouge
Défense	2 Blancs
Courage	Normal
Santé	6
Règles spéciales	Agile Rapide Soins
Capacité de chef	Respecté
Paquetage	1
Points	71

Dragon Ball
(figurines : Gashapon en 28mm)

Nom	Vegeta / Son Goku
Type (Groupe)	Cogneur (Héros de Dragon Ball)
Corps à corps	2 Bleus
Tir	2 Blancs
Défense	2 Bleus 1 Rouge
Courage	Élevé
Santé	8
Règles spéciales	Coups en traître Rapide Chasseur
Capacité de chef	
Paquetage	1
Points	113

Notes : Intégrer une arme et rajouter son coût en points moins 5 points à celui de Vegeta ou Goku. L'arme intégrée simule les attaques à distance de Vegeta et Goku, Rapide et Chasseur le vol. Elle ne peut pas être enlevée (elle est immunisée à la capacité Désarmement). Elle peut se retrouver en panne de munition (plus de Ki !). Elle ne peut pas être rechargée par les cartes Munitions (d'où le coût réduit de 5 points).