



L'ACADÉMIE DES SUPER-HÉROS

Cartes pouvoirs à découper



page 1

Découpez les cartes puis donnez-les aux équipes après les épreuves réussies.



Super-force

Effet



L'équipe peut refaire un défi de transport ou demander un coup de main pour une mission physique.

A utiliser pendant la mission finale



Super-vitesse

Effet



L'équipe gagne 30 secondes supplémentaires sur un défi chronométré.

A utiliser pendant la mission finale



Super-intelligence

Effet



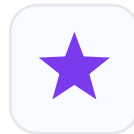
L'équipe peut demander un indice à l'animateur pendant une énigme.

A utiliser pendant la mission finale



Invisibilité

Effet



L'équipe peut éviter une contrainte ou passer une étape sans pénalité.

A utiliser pendant la mission finale



Pouvoir de soin

Effet



L'équipe peut aider une autre équipe et gagner un bonus d'entraide.

A utiliser pendant la mission finale



Bouclier

Effet



Un défi raté peut être tenté une seconde fois sans perdre l'avantage.

A utiliser pendant la mission finale





L'ACADÉMIE DES SUPER-HÉROS

Cartes pouvoirs à découper



page 2

Découpez les cartes puis donnez-les aux équipes après les épreuves réussies.



Vision laser



Effet

L'équipe peut observer une carte, un objet ou un indice 10 secondes de plus.

A utiliser pendant la mission finale



Esprit d'équipe



Effet

Toute l'équipe peut participer à un défi normalement réservé à deux joueurs.

A utiliser pendant la mission finale



Super-courage



Effet

L'équipe peut tenter un défi difficile pour gagner un pouvoir bonus.

A utiliser pendant la mission finale



Téléportation



Effet

L'équipe peut changer de zone d'entraînement sans attendre son tour.

A utiliser pendant la mission finale



Energie solaire



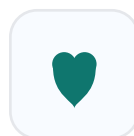
Effet

L'équipe recharge un pouvoir déjà utilisé et peut s'en servir une nouvelle fois.

A utiliser pendant la mission finale



Méga-coopération



Effet

Deux équipes peuvent fusionner leurs forces pour réussir une mission finale.

A utiliser pendant la mission finale

