

Robin (Damian Wayne)



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Orphan (Cassandra Cain)



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Harvey Bullock

	RIPOSTE	
<p>Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.</p>		
	BOUT PORTANT	
<p>Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.</p>		
	ENQUÊTE	
<p>Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.</p>		
	INTOUCHABLE	
<p>Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.</p>		
	SOUS PROTECTION	
<p>Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.</p>		
	CHANCE	
<p>Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.</p>		
	SOUTIEN	
<p>Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.</p>		
	COMMANDEMENT SBIRE	
<p>Fonctionne comme la compétence commandement élite en remplaçant le terme « élite » par « sbire ».</p>		

Azrael



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Huntress



Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines.



Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Batman



Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.



Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Katana



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



GARDE DU CORPS

Le possesseur augmente de X succès automatiques la défense des figurines amies situées dans sa zone.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Black Canary



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CRI

Permet à son possesseur, une fois par tour, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Duke



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Catwoman



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



CROCHETAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Nightwing



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



AMBIDEXTRIE

Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Catwoman (The Long Halloween)



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



CROCHETAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Commissioner Gordon

	RIPOSTE	Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.
	ENQUÊTE	Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.
	SOUS PROTECTION	Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.
	NERFS D'ACIER	Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.
	COMMANDEMENT ÉLITE	Permet à son possesseur de contrôler des unités élites alliées. Il sélectionne une tuile de niveau élite de son camp ainsi que X figurines. Ces figurines alliées débutent la partie dans la zone du possesseur. Il peut les activer en effectuant une réflexion automatique. Toute dépense de cubes pour des défenses, relances ou mouvements des alliés s'effectue dans sa case de réflexion.
	COMMANDEMENT SBIRE	Fonctionne comme la compétence commandement élite en remplaçant le terme « élite » par « sbire ».
	SOUTIEN	Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.

Robin (Tim Drake)



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Batgirl (Barbara Gordon)



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Blue Bird



AMBIDEXTRIE

Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

Renee Montoya



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.



SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.



COMMANDEMENT SBIRE

Fonctionne comme la compétence commandement élite en remplaçant le terme « élite » par « sbire ».



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



CROCHETAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

Batwoman



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



AMBIDEXTRIE

Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.



SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Batman (Zero Year)



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Batman (Year 100)

	CONTRE-ATTAQUE	<p>Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.</p>
	ARTS MARTIAUX	<p>Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.</p>
	RIPOSTE	<p>Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.</p>
	CODE MORAL	<p>Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.</p>
	PIRATAGE	<p>Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.</p>
	ENQUÊTE	<p>Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.</p>
	DÉPASSER SES LIMITES	<p>Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.</p>



SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Batman (The Dark Knight Returns)



FUREUR

Permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant X dés blancs. Si c'est un héros, il doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure. Si c'est un personnage, il doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie.



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Red Hood (Jason Todd)



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.



AMBIDEXTRIE

Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Green Arrow



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.



TIREUR D'ÉLITE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Spoiler



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Batcow



ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



TIREUR D'ÉLITE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



CROCHETAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



AMBIDEXTRIE



Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.

Alfred



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.

Batman (Thrasher Suit)



COUP CIRCULAIRE

Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



INSAISSISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Bruce Wayne



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.





ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

Oracle



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



MOBILITÉ RÉDUITE

Le possesseur du trait a des difficultés à se déplacer. Il ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.



COMMANDEMENT SBIRE

Fonctionne comme la compétence commandement élite en remplaçant le terme « élite » par « sbire ».

Red Robin



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement X points de déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

Batwing



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



CODE MORAL

Le possesseur du trait ne peut pas utiliser de matériel létal.



VOL

Le possesseur du trait se déplace en volant. Il ne tient pas compte des phénomènes de gêne ni des terrains difficiles lorsqu'il effectue un mouvement. Il ignore les surcoûts et les effets des déplacements spéciaux.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.