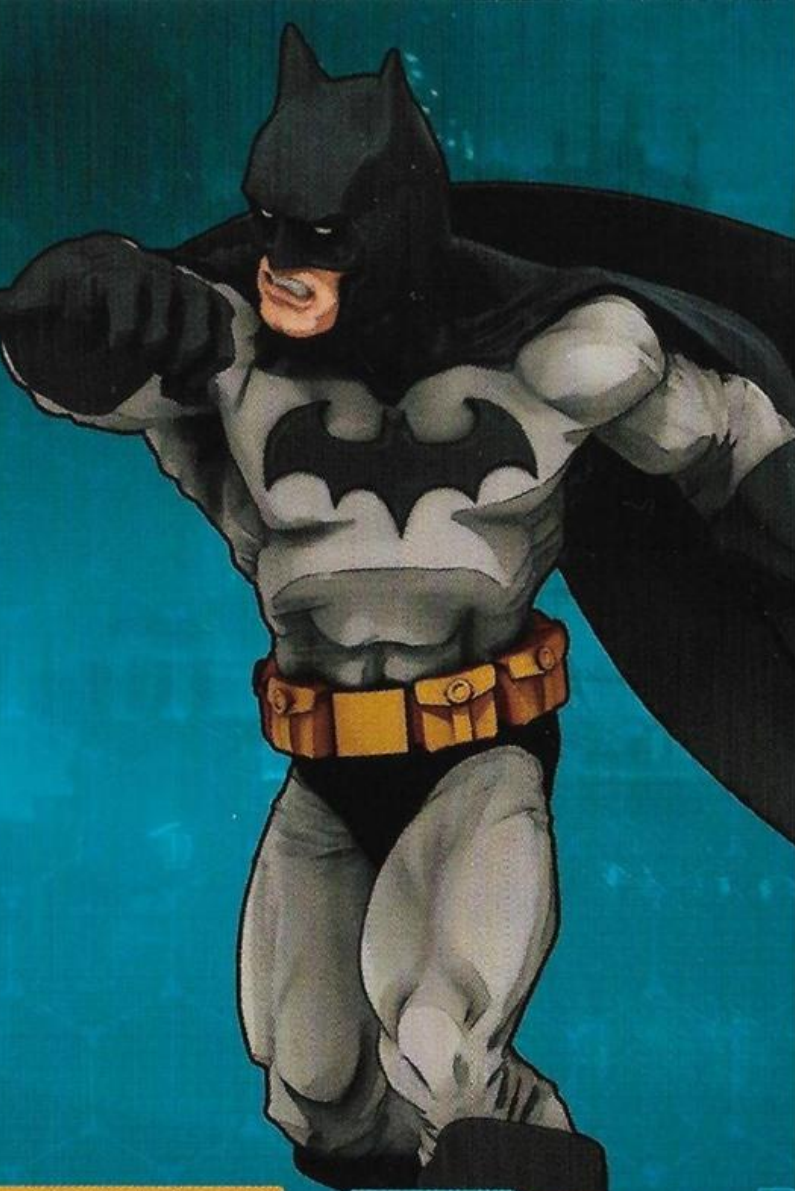




BATMAN

ID : Bruce Wayne

Size / Taille : 6ft 2in / 1.87 m

Weight / Poids : 210 lbs / 95,25 Kg

1



4

1



4

1



1



1



2



2



1



3

1



3



ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] dé de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique 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 [1] blessure. 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.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] 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 [2] 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 [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

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



BATMAN THE DARK KNIGHT RETURNS

ID : Bruce Wayne

Size / Taille : 6ft 2in / 1.87 m

Weight / Poids : 210 lbs / 95,25 Kg

1



2



4

1



4

2



2



3



1



3



FUREUR: Permet d'augmenter la puissance de toutes ses attaques au corps-à-corps en rajoutant **[1]** dé blanc. Condition: le héros doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure.

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à **[2]** dès de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

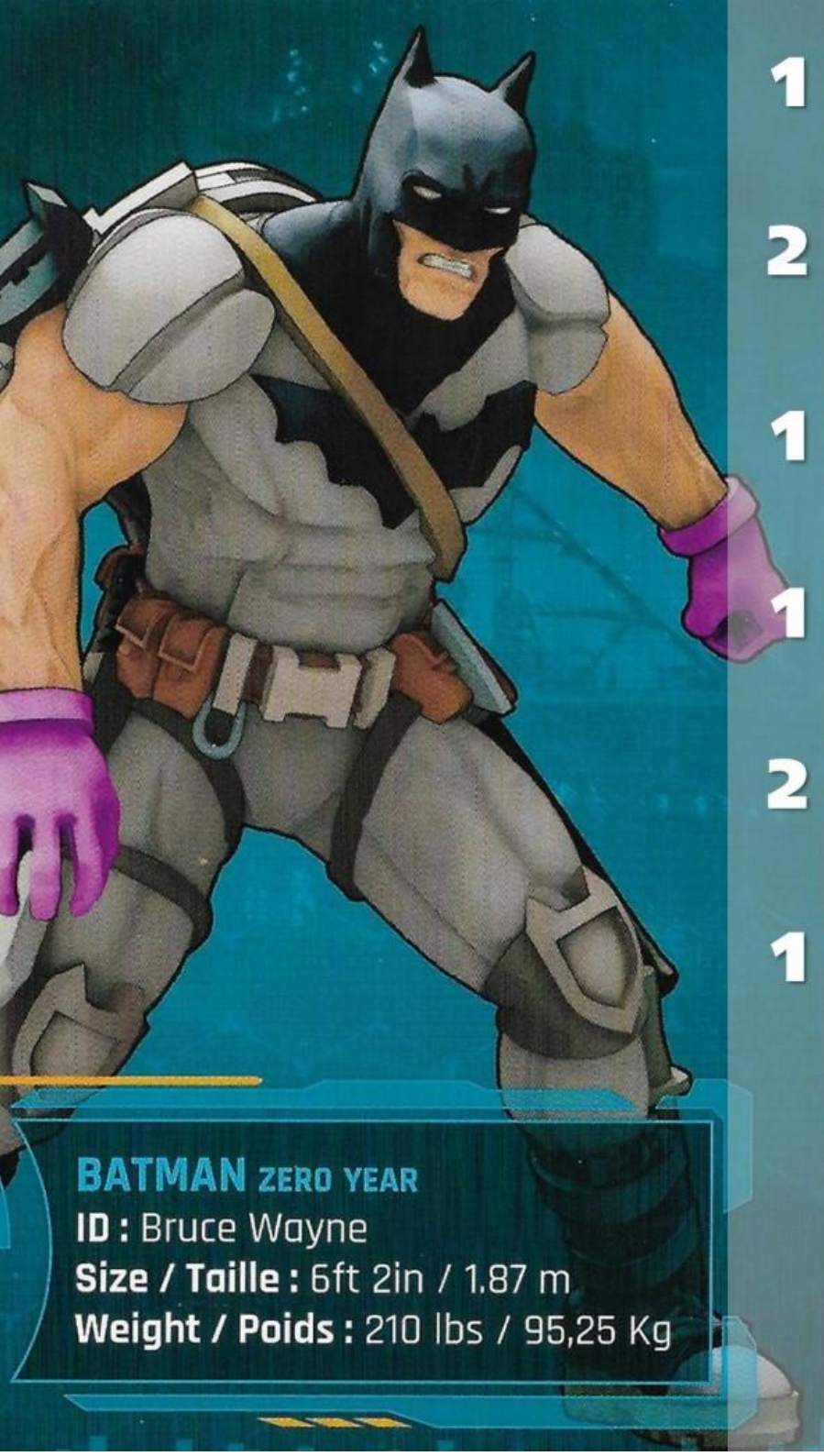
DÉPASSER SES LIMITES: Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit **[2]** blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** 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 **[3]** 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 **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

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



BATMAN ZERO YEAR

ID : Bruce Wayne

Size / Taille : 6ft 2in / 1.87 m

Weight / Poids : 210 lbs / 95,25 Kg

1



4

2



4

1



4

1



2



3

1



3



ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] dé de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [2] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

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



BATMAN YEAR 100

ID : Bruce Wayne

Size / Taille : 6ft 2in / 1.87 m

Weight / Poids : 210 lbs / 95,25 Kg

2



4

1



4

2



4

1



1



1



1



1



3

2



3



CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [2] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, peut en effectuer une gratuite avec [2] 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.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

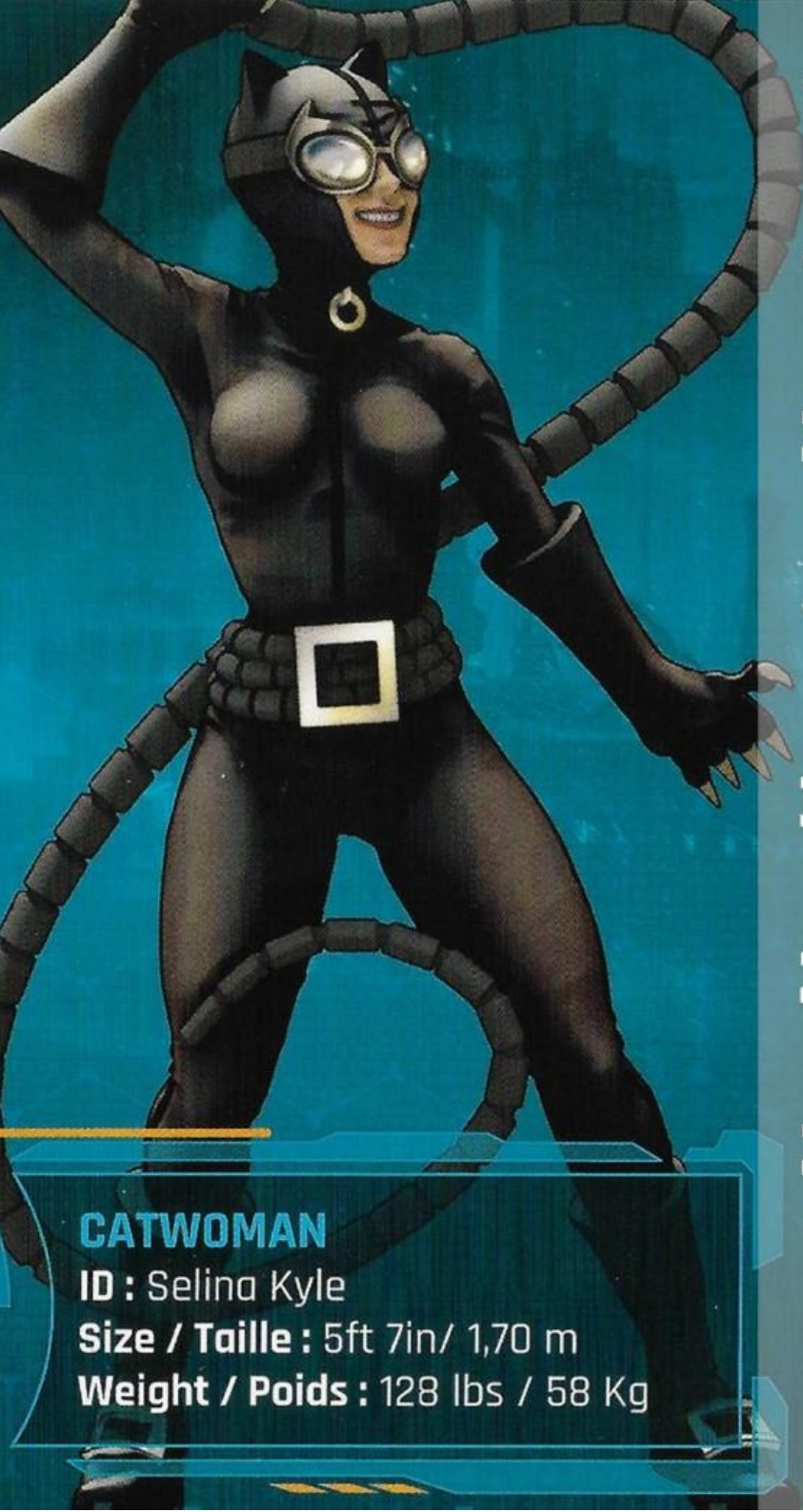
DÉPASSER SES LIMITES: Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit [1] blessure. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

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



1



4

1



2



1



5

3



4

2



3

2



3



CATWOMAN

ID : Selina Kyle

Size / Taille : 5ft 7in/ 1,70 m

Weight / Poids : 128 lbs / 58 Kg

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

CROCHETAGE : Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [3] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [3] blessures liées à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

INSAISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

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

**1**

CHANCE: Permet à son possesseur de bénéficier de **[1]** relance gratuite

1

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** indice de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

2

CROCHETAGE : Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

1**4**

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

3**4**

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[3]** niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[3]** blessures liées à des chutes.

2**4**

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer **[2]** niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

2**4**

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer **[2]** indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

CATWOMAN THE LONG HALLOWEEN

ID : Selina Kyle

Size / Taille : 5ft 7in / 1,70 m

Weight / Poids : 128 lbs / 58 Kg



RED HOOD

ID : Jason Todd

Size / Taille : 6ft / 1,83 m

Weight / Poids : 181 lbs / 82 Kg

1



4

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

2



5

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, peut en effectuer une gratuite avec [2] 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.

1



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 [1].

2



NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

1



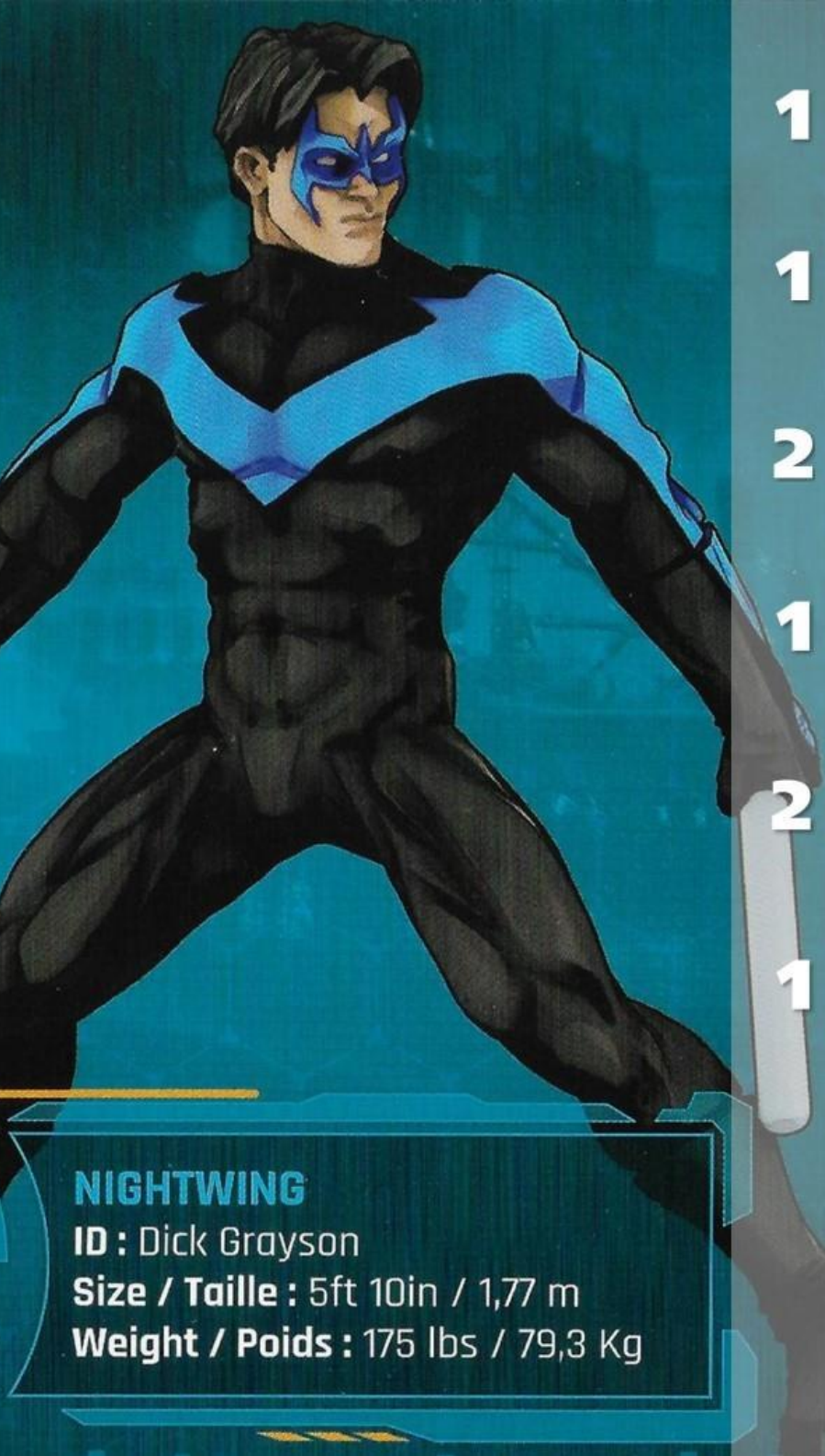
DÉPASSER SES LIMITES: Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit [1] blessure. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.

1



3

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.



NIGHTWING

ID : Dick Grayson

Size / Taille : 5ft 10in / 1,77 m

Weight / Poids : 175 lbs / 79,3 Kg

1



4

1



4

2



3

1



2



4

1



4



ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

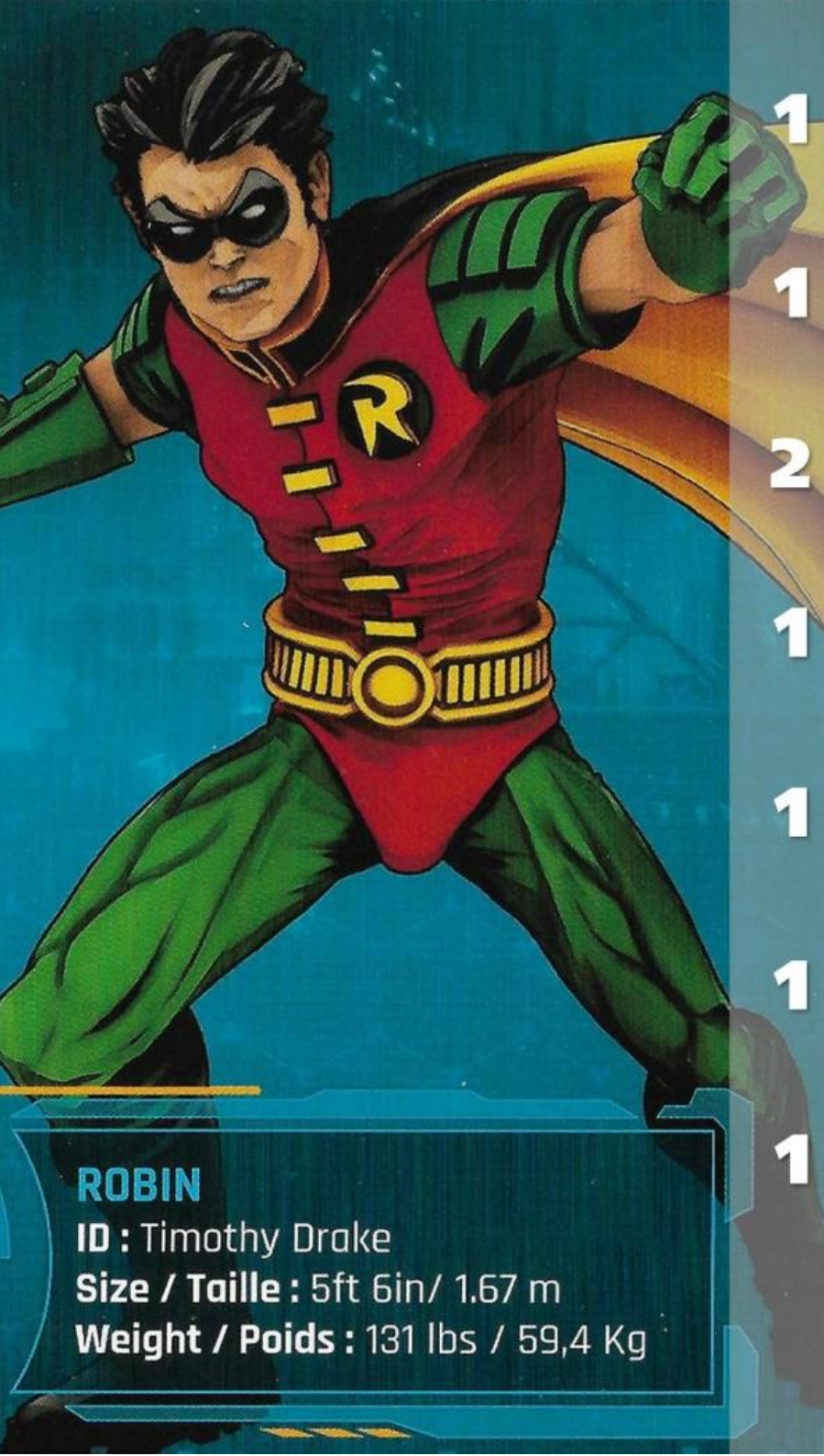
CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [2] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

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 [1].

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

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



ROBIN

ID : Timothy Drake

Size / Taille : 5ft 6in / 1.67 m

Weight / Poids : 131 lbs / 59,4 Kg

1



4

1



2



1



1



3

1



3

1



3



ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

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



ROBIN

ID : Damian Wayne

Size / Taille : 4ft 6in / 1,37 m

Weight / Poids : 84 lbs / 38 Kg

1



4

1



4

1



4

1



1



3

1



3

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] dé de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

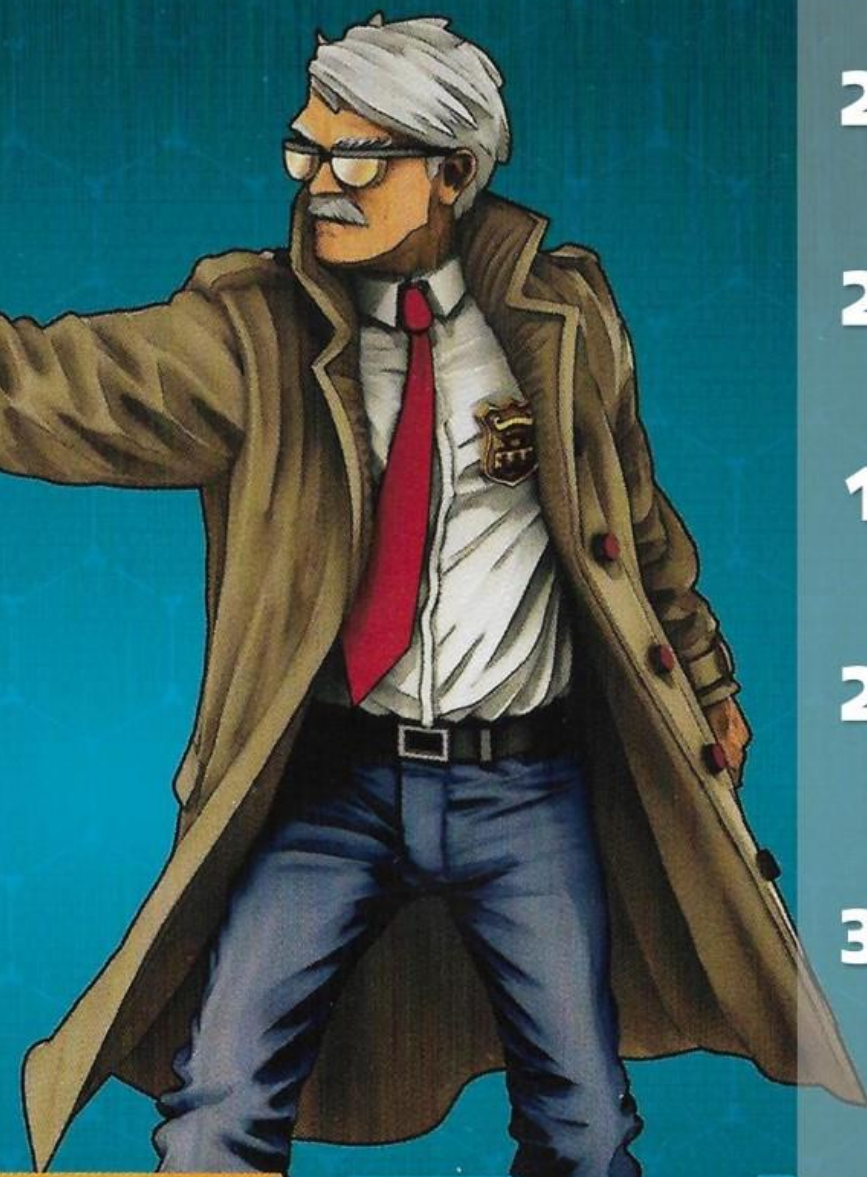
CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [1] dé jaune, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique 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 [1] point de déplacement gratuit 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.

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.



COMMISSIONER GORDON

ID : James Gordon

Size / Taille : 5ft 7in/ 1.75 m

Weight / Poids : 167 lbs / 76 Kg

2



5

2



1



2



3



2



1



RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, peut en effectuer une gratuite avec [2] 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 [2] 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 [1] figurine amie sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire de son camp ainsi que [3] figurines. Ces figurines 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 ÉLITE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau élite de son camp ainsi que [2] figurines. Ces figurines 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.

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.



HARVEY BULLOCK

ID : Harvey Bullock

Size / Taille : 5ft 10in / 1,78 m

Weight / Poids : 247 lbs / 112 Kg

2



4

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, peut en effectuer une gratuite avec [2] 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.

2



BOUT PORTANT: Permet à son possesseur de bénéficier de [2] relances gratuites lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.

1



ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

1



4

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

1



SOUS PROTECTION: Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [1] figurine amie sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

2



CHANCE: Permet à son possesseur de bénéficier de [2] relances gratuites

1

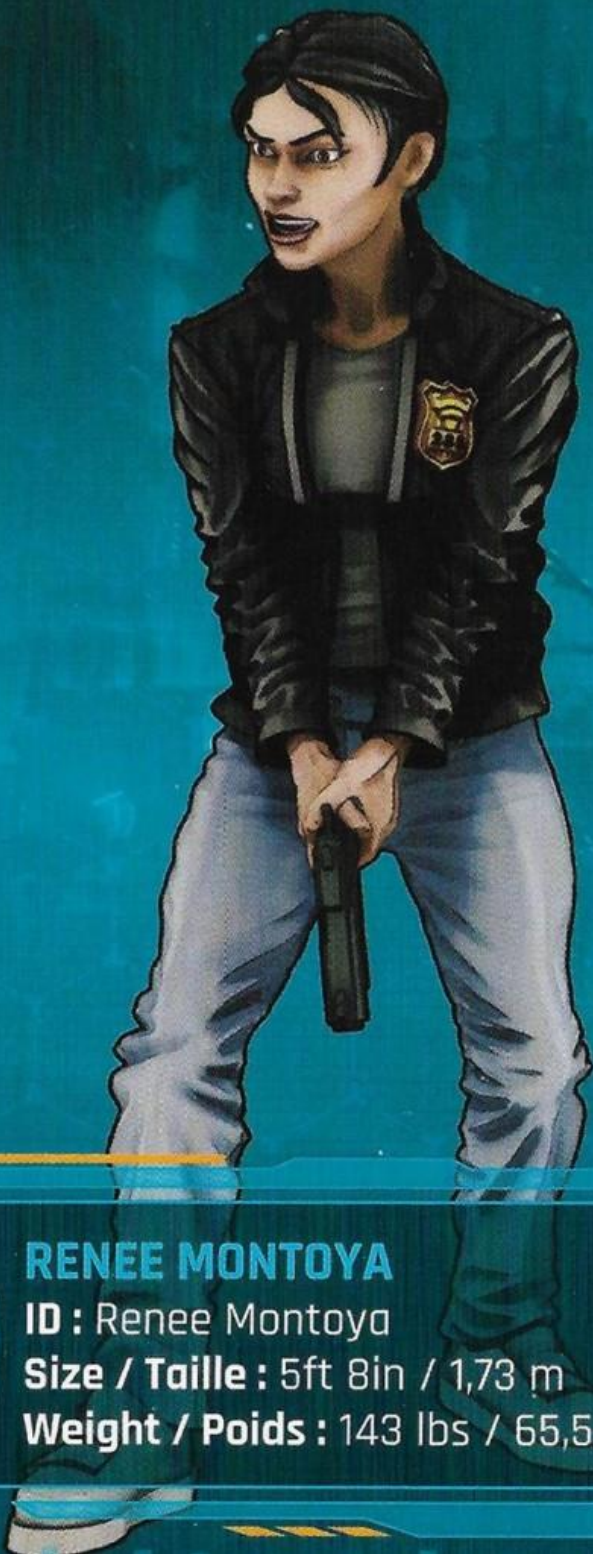


SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

3



COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire de son camp ainsi que [3] figurines. Ces figurines 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.



RENEE MONTOYA

ID : Renee Montoya

Size / Taille : 5ft 8in / 1,73 m

Weight / Poids : 143 lbs / 65,5 Kg

1



2



3



2



1



1



1



1



4

CHANCE: Permet à son possesseur de bénéficier de [1] relance gratuite

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [2] relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire de son camp ainsi que [3] figurines. Ces figurines 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.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

CROCHETAGE : Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

SOUS PROTECTION: Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [1] figurine amie sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

**1****4****2****4****1****4****1****1****3****1****3**

AZRAEL

ID : Jean-Paul Valley

Size / Taille : 6ft 2in / 1,88 m

Weight / Poids : 209 lbs / 95 Kg

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à **[1]** de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec **[2]** dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique 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 **[1]** blessure. 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 **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.



BATGIRL

ID : Barbara Gordon

Size / Taille : 5ft 11in / 1,80 m

Weight / Poids : 135 lbs / 61,23 Kg

1



4

1



2



1



1



4

1



3

1



3



ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

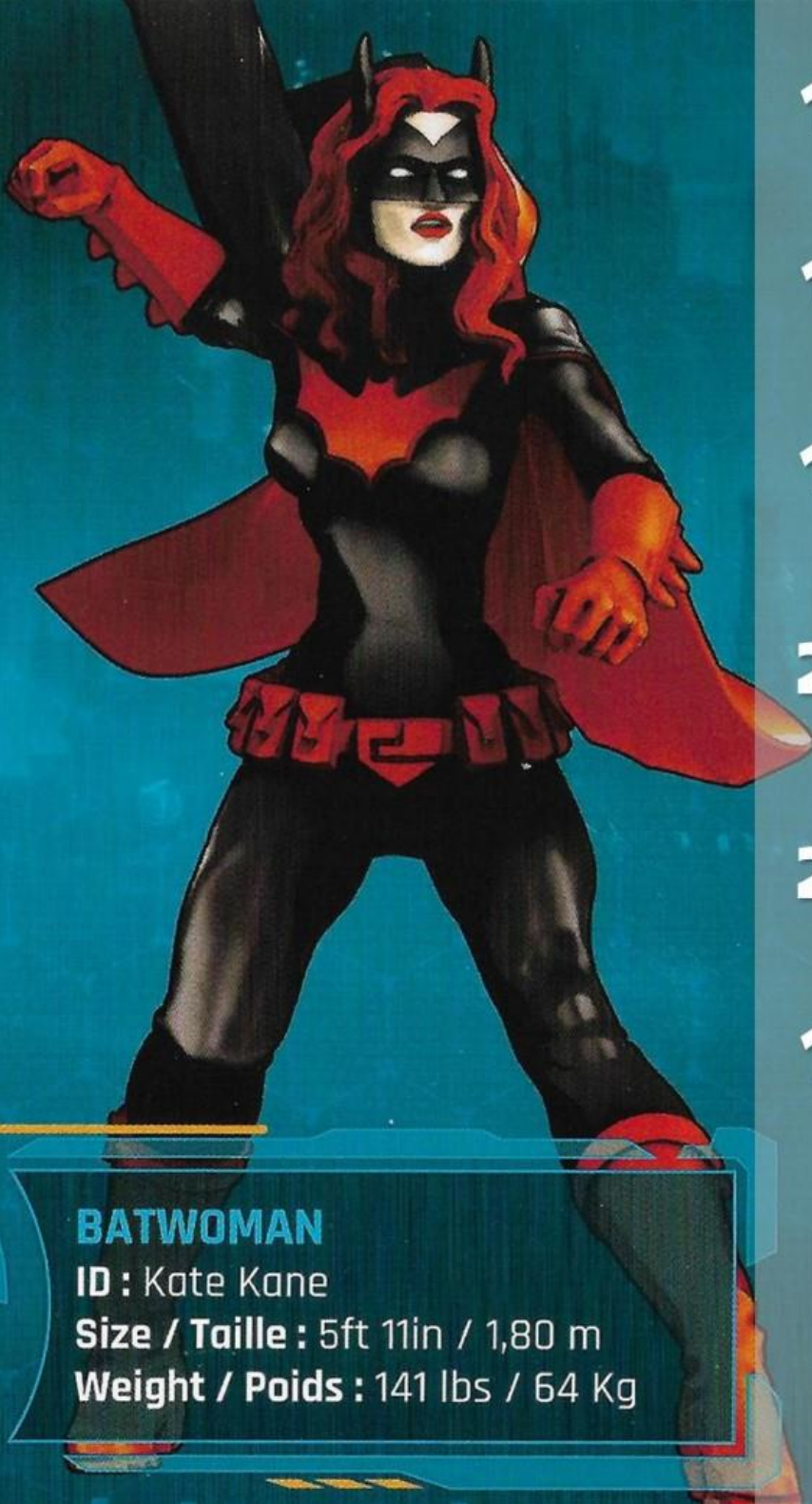
PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

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



BATWOMAN

ID : Kate Kane

Size / Taille : 5ft 11in / 1,80 m

Weight / Poids : 141 lbs / 64 Kg

1



4

1



1



2



2



1



3



ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique 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 **[1]**.

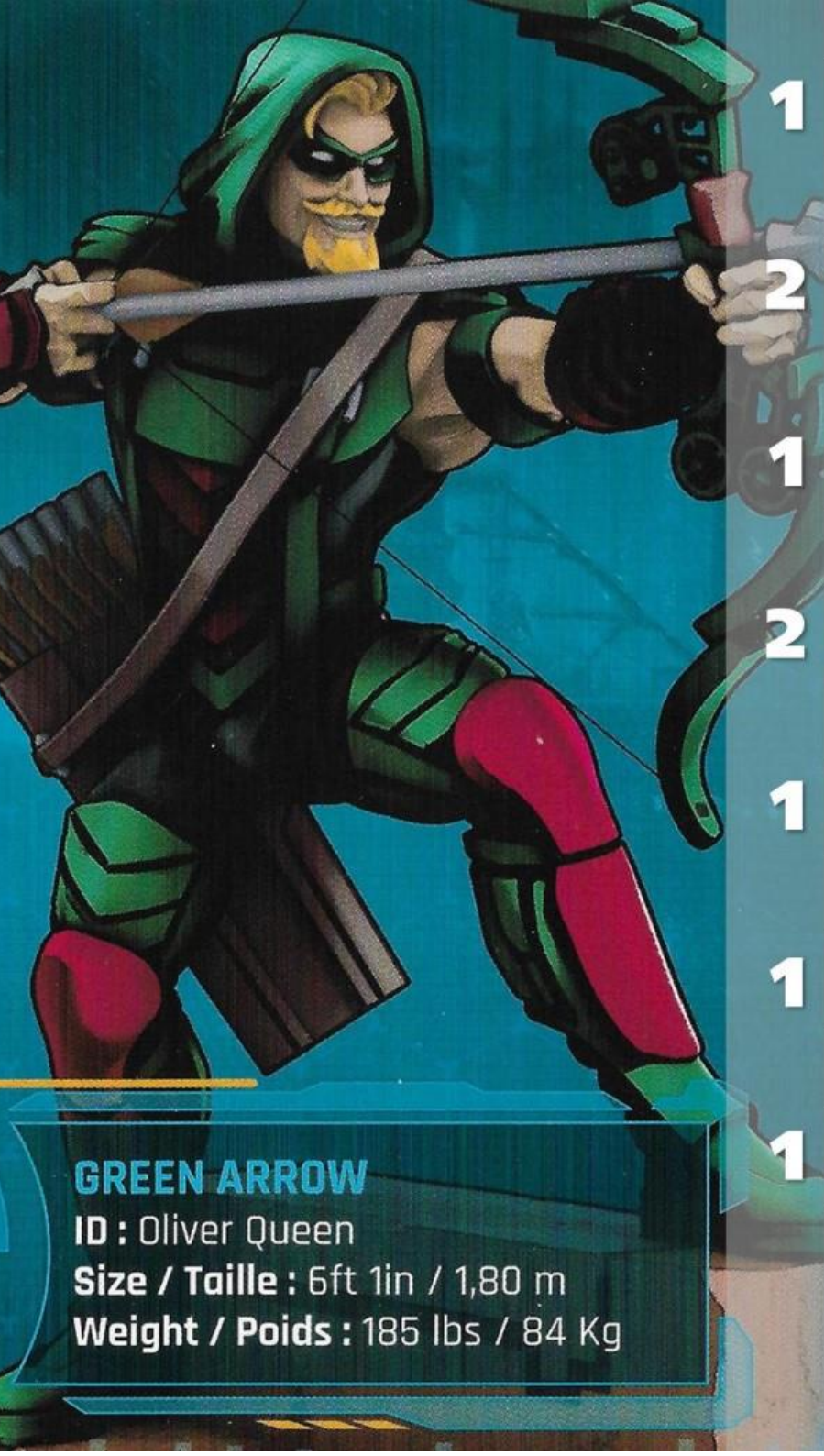
SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de **[1]** relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

TACTICIEN: Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement **[2]** 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 **[2]** succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

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



GREEN ARROW

ID : Oliver Queen

Size / Taille : 6ft 1in / 1,80 m

Weight / Poids : 185 lbs / 84 Kg

1



4

2



3

1



4

2



1



1



4

1



3

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, peut en effectuer une gratuite avec **[2]** 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 **[1]** succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer **[2]** indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

**1****4****2****1****4****1****4**

BLACK CANARY

ID : Dinah Drake Lance

Size / Taille : 5ft 4in / 1,63 m

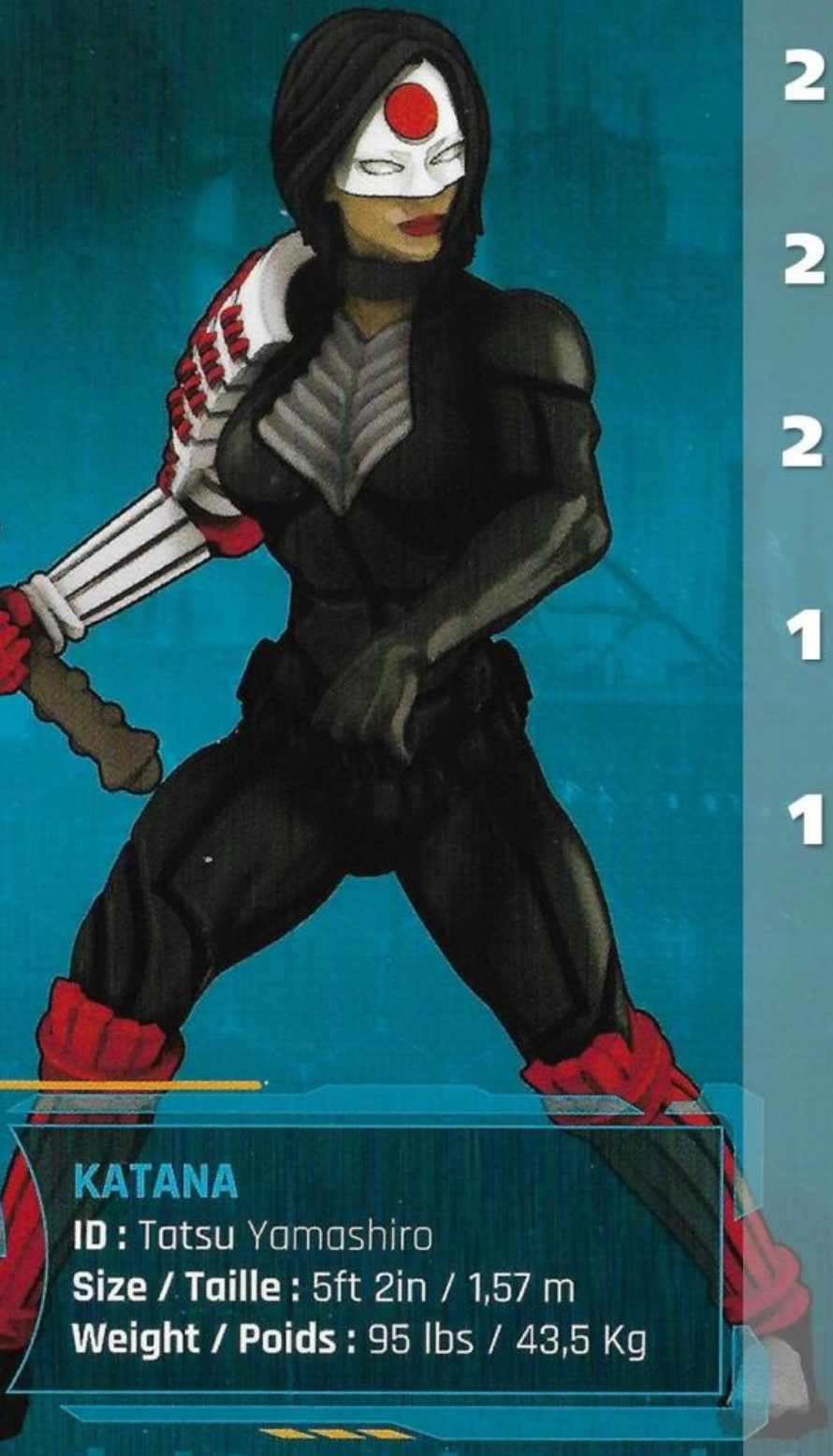
Weight / Poids : 115 lbs / 52 Kg

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique 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 **[2]** 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 **[1]** succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.



KATANA

ID : Tatsu Yamashiro

Size / Taille : 5ft 2in / 1,57 m

Weight / Poids : 95 lbs / 43,5 Kg

2



4

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [2] dès de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

2



4

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [2] succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

2



3

GARDE DU CORPS: Le possesseur augmente de [2] succès automatiques la défense des figurines amies situées dans sa zone.

1



4

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

1



3

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

**3****4**

COUP CIRCULAIRE: Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur **[3]** autres figurines.

1**4**

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

1**4**

TIREUR D'ÉLITE: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.

1

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

1**3**

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

1**3**

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

HUNTRESS

ID : Helena Bertinelli

Size / Taille : 5ft 11in/ 1,80 m

Weight / Poids : 130 lbs / 59 Kg



ORPHAN

ID : Cassandra Cain

Size / Taille : 5ft 5in / 1,65 m

Weight / Poids : 110 lbs / 50 Kg

1



3

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

2



3

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [2] succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

1



DÉPASSER SES LIMITES: Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit [1] blessure. 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.

1



INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

1



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique de défense contre les attaques au corps-à-corps.

1



3

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

2



3

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.



SPOILER

ID : Stephanie Brown

Size / Taille : 5ft 5in / 1,65 m

Weight / Poids : 110 lbs / 50 Kg

1



CHANCE: Permet à son possesseur de bénéficier de [1] relance gratuite

1



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique de défense contre les attaques au corps-à-corps.

1



INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

2



SACRIFICE: Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse [2] 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.

1



3

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

1



3

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

1

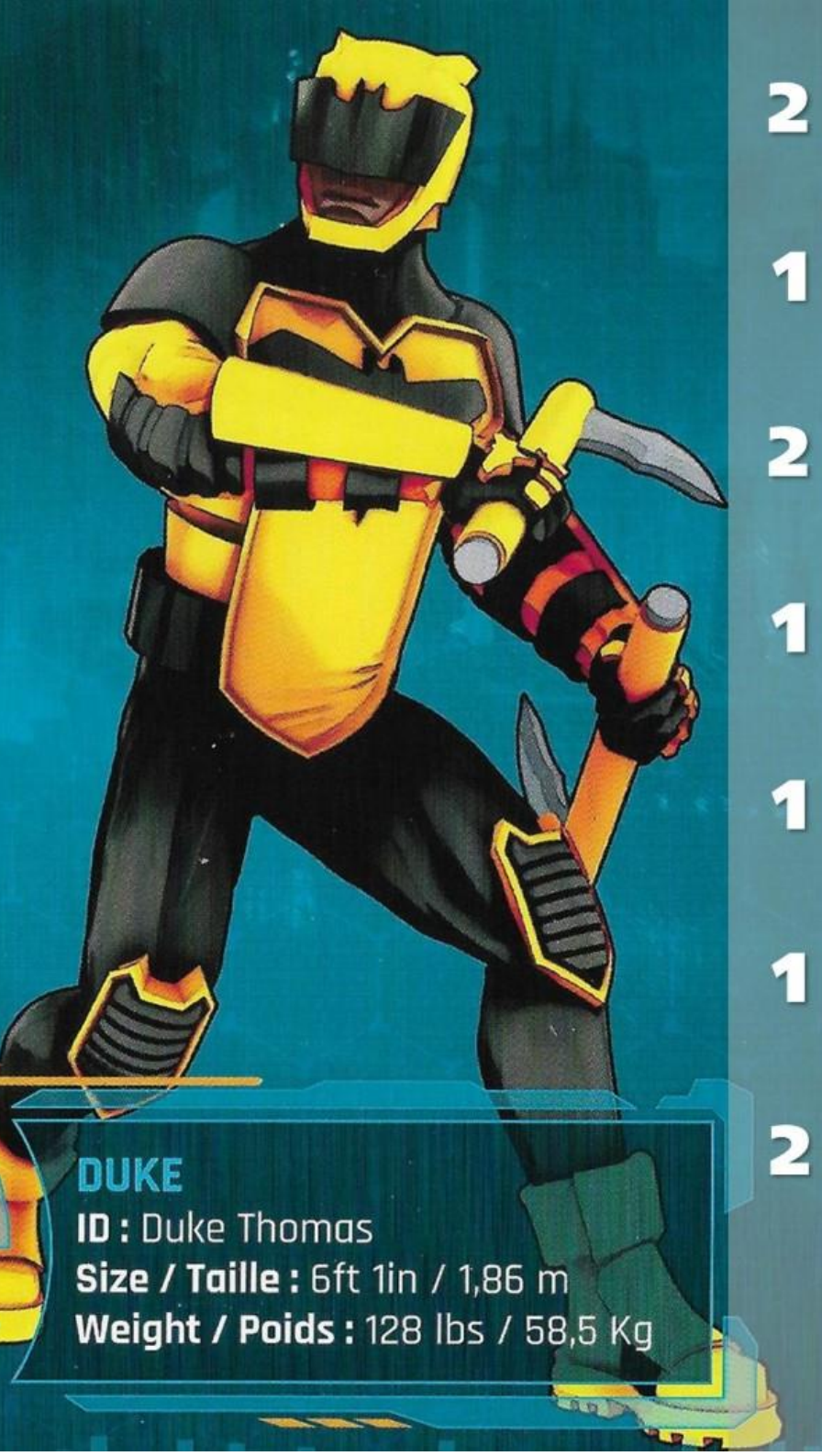


3

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.



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



DUKE

ID : Duke Thomas

Size / Taille : 6ft 1in / 1,86 m

Weight / Poids : 128 lbs / 58,5 Kg

2



1



2



1



1



3

1



3

2



4



CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [2] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

CHANCE: Permet à son possesseur de bénéficier de [2] relances gratuites.

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.

INSAISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

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



BLUEBIRD

ID : Harper Row

Size / Taille : 5ft 5in/ 1.65 m

Weight / Poids : 112 lbs / 51 Kg

1



2



2



1



4

1



3

1



3



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 **[1]**.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

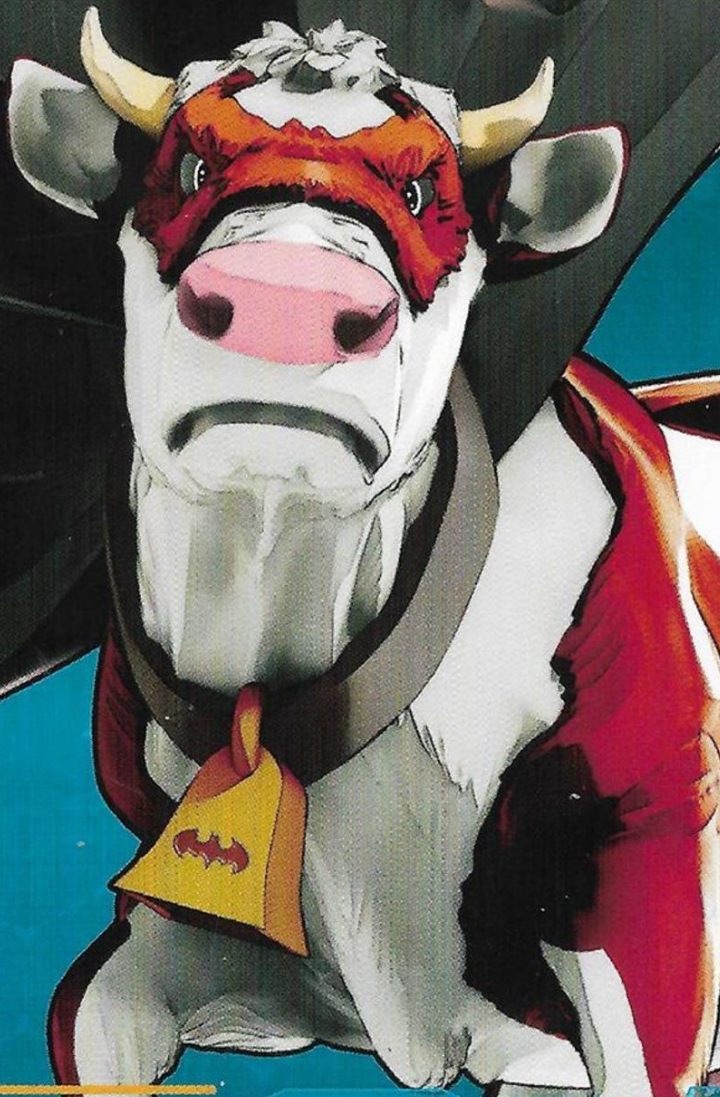
PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

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



BAT-COW
ID : a cow / une vache
Size / Taille : 4ft 12in / 1,52 m
Weight / Poids : 1252 lbs / 568 Kg

X	
X	
X	
X	
X	
X	
X	
X	
X	

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, 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].



BATWING

ID : Lucas "Luke" Fox

Size / Taille : 5ft 9in / 1,75 m

Weight / Poids : 170 lbs / 77 Kg

1



4

1



1



3



ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique 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 [3] 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.

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.



RED ROBIN

ID : Timothy Drake

Size / Taille : 5ft 6in / 1,68 m

Weight / Poids : 131 lbs / 59 Kg

1



4

1



1



2



2



1



4



ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique 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 **[1]** point de déplacement gratuit 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 **[1]** succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** 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 **[2]** 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 **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.

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



ORACLE

ID : Barbara Gordon

Size / Taille : 5ft 11in / 1,80 m

Weight / Poids : 135 lbs / 61 Kg

2



2



1



1



4

3



2



3



ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] 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 [1] figurine amie sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

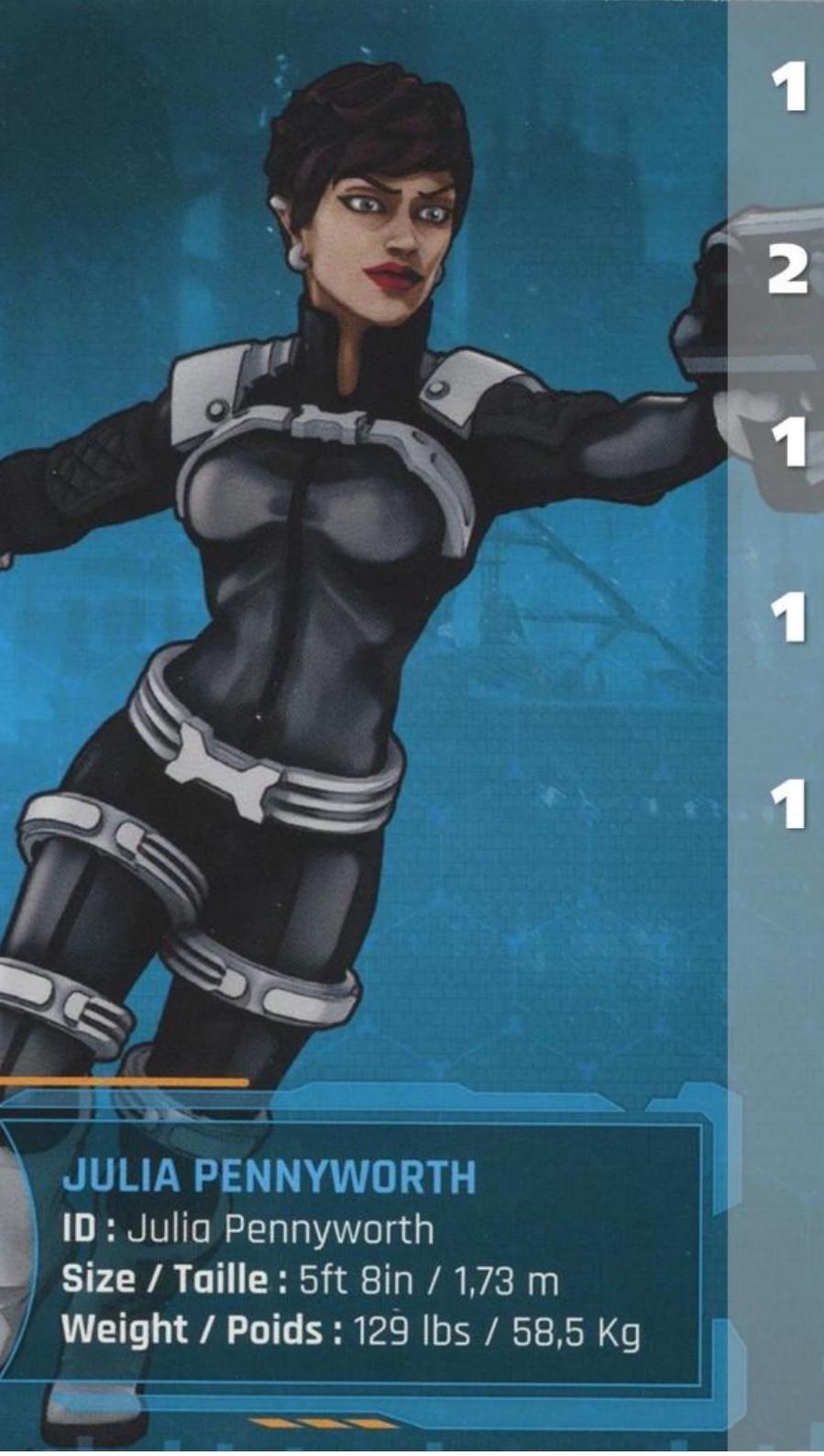
TACTICIEN: Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [3] points de déplacement gratuit à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [2] relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire de son camp ainsi que [3] figurines. Ces figurines 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.

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

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



JULIA PENNYWORTH

ID : Julia Pennyworth

Size / Taille : 5ft 8in / 1,73 m

Weight / Poids : 129 lbs / 58,5 Kg

1



4

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

2



ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

1



PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.
figurines amies situées dans sa zone.

1



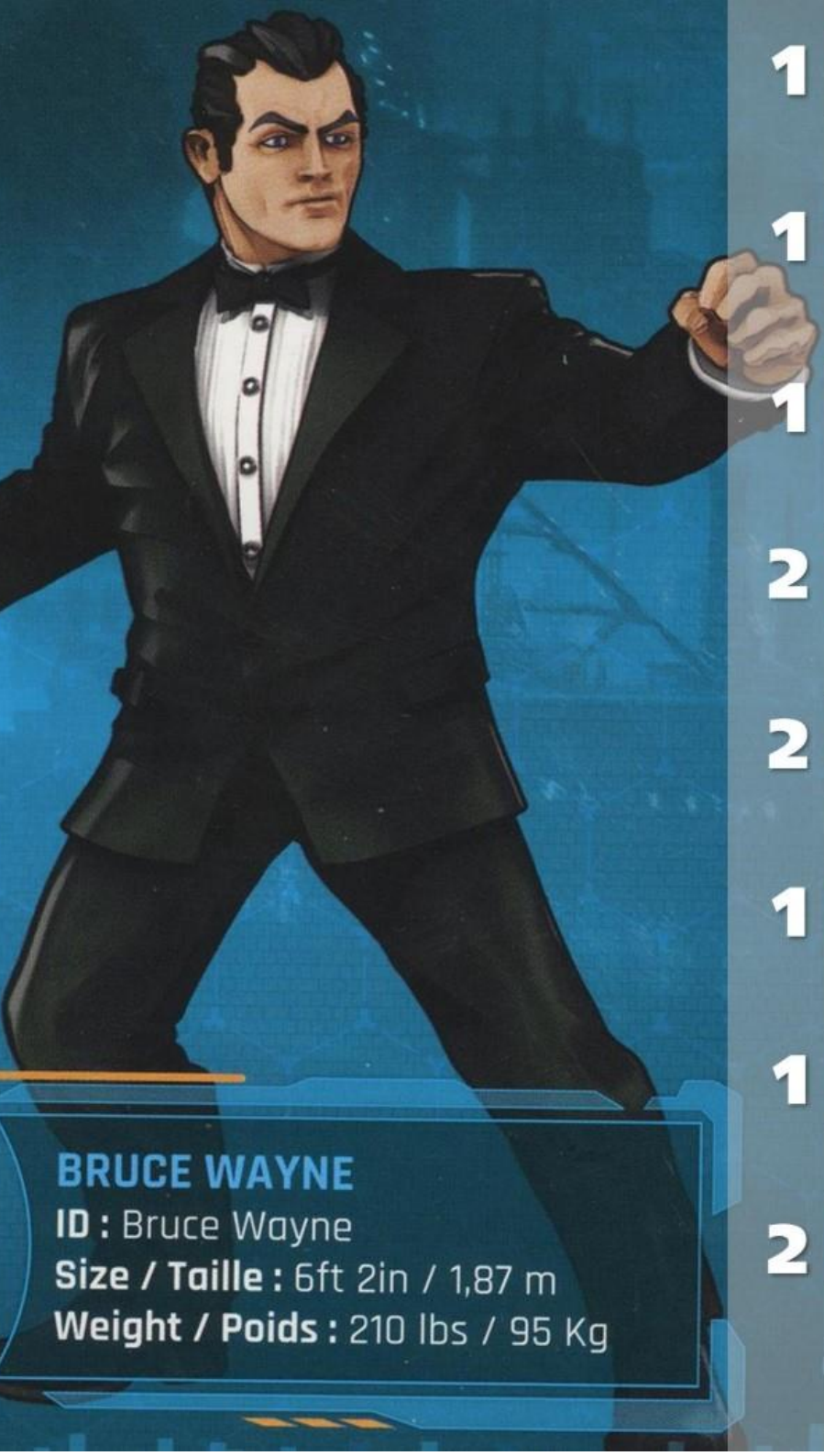
NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** indice de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

1



4

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.



BRUCE WAYNE

ID : Bruce Wayne

Size / Taille : 6ft 2in / 1,87 m

Weight / Poids : 210 lbs / 95 Kg

1



4

1



1



2



2



1



4

1



3

2



3



ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique 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 [1] blessure. 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.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions. figurines amies situées dans sa zone.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

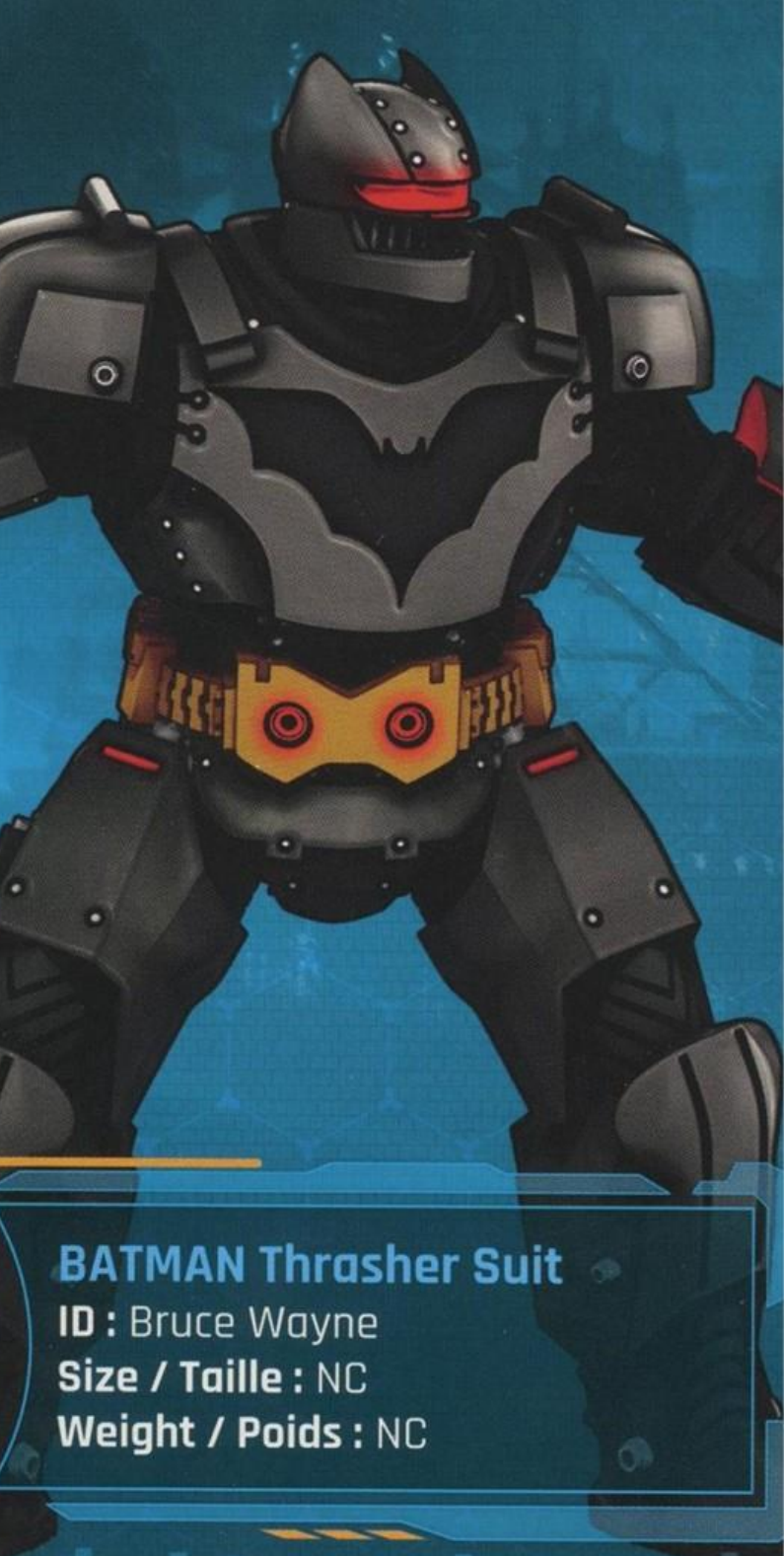
SACRIFICE: Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse [2] succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

INSAISSISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

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



BATMAN Thrasher Suit

ID : Bruce Wayne

Size / Taille : NC

Weight / Poids : NC

2



3



2



1



3



2



COUP CIRCULAIRE: Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur **[2]** autres figurines.

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer **[3]** indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

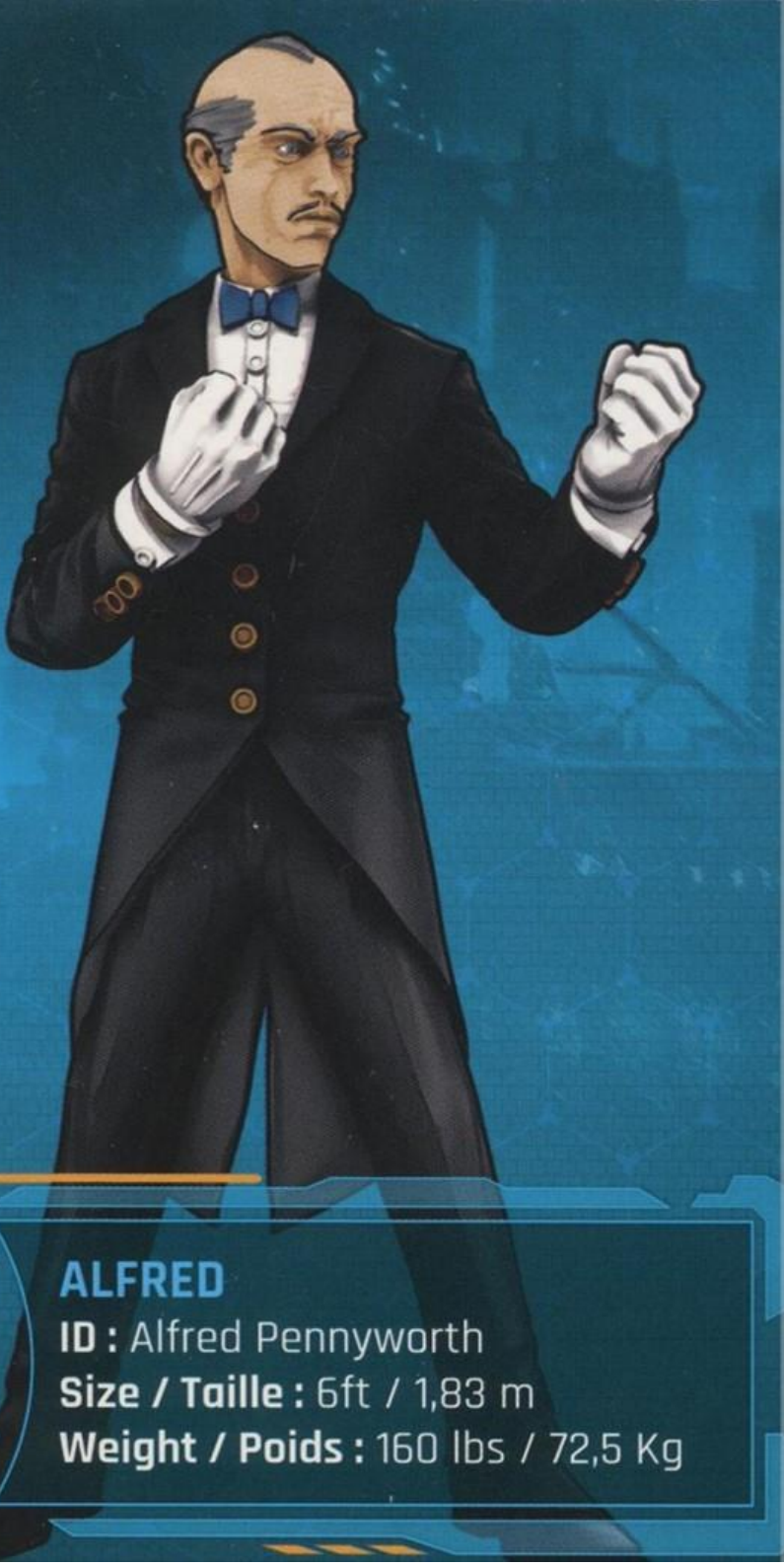
PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir **[2]** succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

INSAISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer **[3]** indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[2]** niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[2]** blessures liées à des chutes.

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



ALFRED

ID : Alfred Pennyworth

Size / Taille : 6ft / 1,83 m

Weight / Poids : 160 lbs / 72,5 Kg

2



2



1



3



1



4

1



4

CHANCE: Permet à son possesseur de bénéficier de [2] relances gratuites.

TACTICIEN: Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [2] points de déplacement gratuit 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 [1] succès automatique 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 [3] 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 [1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique de défense contre les attaques au corps-à-corps.



1



4

1



4

1



1



1



1



1



3

THE JOKER

ID : Unknown

Size / Taille : 6ft 5in / 1,95 m

Weight / Poids : 192 lbs / 87 Kg

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] dé de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

CROCHETAGE : Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice de menace ennemi 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 [1] blessure. 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 [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.



HARLEY QUINN

ID : Dr. Harleen Quinzel

Size / Taille : 5ft 7in / 1,70 m

Weight / Poids : 115 lbs / 52,16 Kg

1



3

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

1



NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

1



ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

2



4

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.

1



3

INSAISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

1



3

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de terrain difficile lors d'un déplacement.



THE RIDDLER

ID : Edward Nygma

Size / Taille : 6ft 1in / 1,85 m

Weight / Poids : 183 lbs / 83 Kg

1



2



2



1



2



1



ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

CROCHETAGE : Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

COMMANDEMENT ÉLITE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau élités de son camp ainsi que [2] figurines. Ces figurines 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.

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.



THE PENGUIN

ID : Oswald Chesterfield Cobblepot

Size / Taille : 5ft 1in / 1,57 m

Weight / Poids : 174 lbs / 79 Kg

ATTAQUE SOURNOISE: Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors des attaques qu'il effectue dans sa zone, si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

CROCHETAGE : Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir **[1]** succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

SOUS PROTECTION: Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins **[1]** figurine amie sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire de son camp ainsi que **[2]** figurines. Ces figurines 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.

SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de **[1]** relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.



TWO-FACE

ID : Harvey Dent

Size / Taille : 6ft / 1,83 m

Weight / Poids : 181 lbs / 82,5 Kg

1



1



1



4

2



5

1



1



3

DÉPASSER SES LIMITES: Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit **[1]** blessure. 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.

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** indice de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

TIREUR D'ÉLITE: Permet à son possesseur d'ajouter **[1]** succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, peut en effectuer une gratuite avec **[2]** 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 **[1]** succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer **[1]** niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que **[1]** blessure liée à des chutes.



SCARECROW

ID : Dr. Jonathan Crane

Size / Taille : 6ft / 1,83 m

Weight / Poids : 140 lbs / 63,5 Kg

1



1



2



1



1



2



NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

MALCHANCE: Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer [1] dé. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau sbire de son camp ainsi que [2] figurines. Ces figurines 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.

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

SOUS PROTECTION: Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins [2] figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

IMMUNITÉ AU GAZ: Le possesseur du trait ignore les blessures dues à des pions gaz.



BANE

2



4

CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [2] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

1



4

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

1



TACTICIEN: Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [1] point de déplacement gratuit 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.

1



SOUTIEN: Permet à son possesseur de faire bénéficier de [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

1



ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

2



ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

1



3

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.



BANE
VENOM INJECTED

4



2



2



2



CONTRE-ATTAQUE: Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [4] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ARTS MARTIAUX: Permet à son possesseur d'ajouter [2] succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

DÉFONCER PAROI: Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à [2], puis de poser un pion paroi défoncée sur celle-ci. Le coût de ce déplacement est augmenté de 2. Les deux zones deviennent adjacentes, une ligne de vue peut être tracée entre celles-ci et le déplacement est possible.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.

