

BATMAN



5	3
3	1
1	

	1		3
	3		
	1		
	1		
	1		
	2		
	1		



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.



ENQUÊTE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

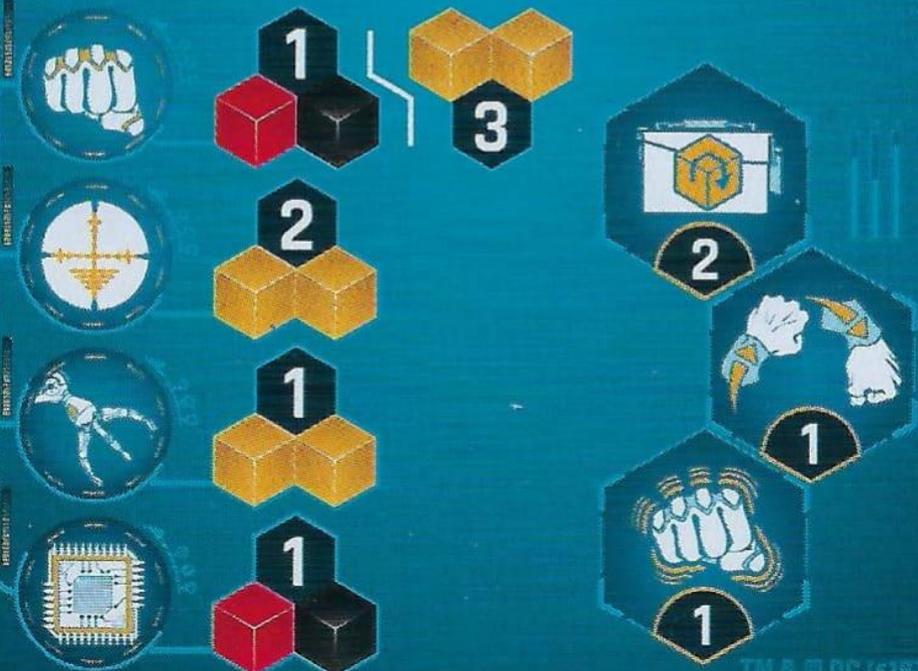


PIRATAGE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

BATMAN

THE DARK KNIGHT RETURNS



SOUTIEN

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



COUP CIRCULAIRE

Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [1] autre figurine.



FUREUR

Si le personnage a perdu au moins la moitié de ses points de vie, Fureur permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [1] dé blanc.

BATMAN
ZERO YEAR

5
2
3
1
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.

ENQUÊTE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

BATMAN
YEAR 100



5 3
3 1
1

1 2
3
1
1



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.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

CATWOMAN



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.



CROCHETAGE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



INSAISSISSABLE

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

CATWOMAN

THE LONG HALLOWEEN



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.



INSAISSABLE

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



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

NIGHTWING



5
2
3
1
1
!

1
3
1
1



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.



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.

ROBIN
(TIM DRAKE)



5	2
3	1
1	



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.



SOUTIEN

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



PIRATAGE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

	1		3
	1		
	1		

TM & © DC (s19)

ROBIN
(DAMIEN WAYNE)

5 2
3 1
1 !



1 2
2
1
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.



INSAISSISSABLE

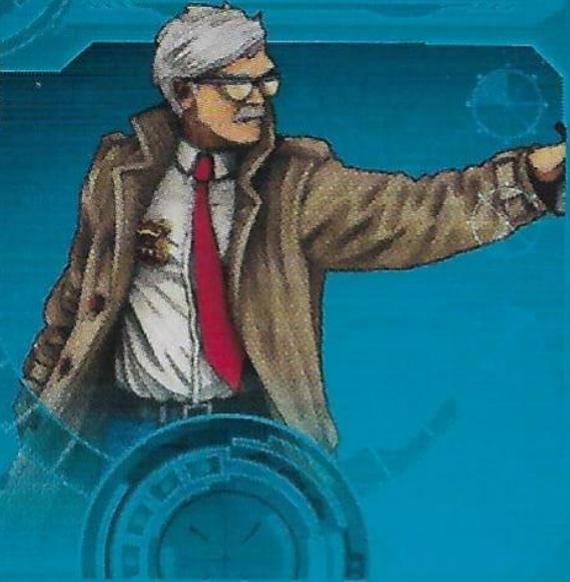
Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



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.

COMMISSIONER GORDON



4 2

2 1

1

!

1 1 1 1

3



SOUTIEN

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



RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il 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

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

RENEE MONTOYA



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.



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de [1] relance gratuite.



ENQUÊTE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



AZRAEL

5

3

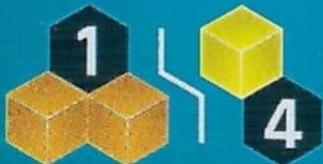


3

1



1



2



1



2



1



1



ARTS MARTIAUX

[2] succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



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.



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.

BATGIRL
(BARBARA GORDON)



5
2
3
1
1
!

1
2
1
1

3

1
1
1

TM & © DC (s19)

ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

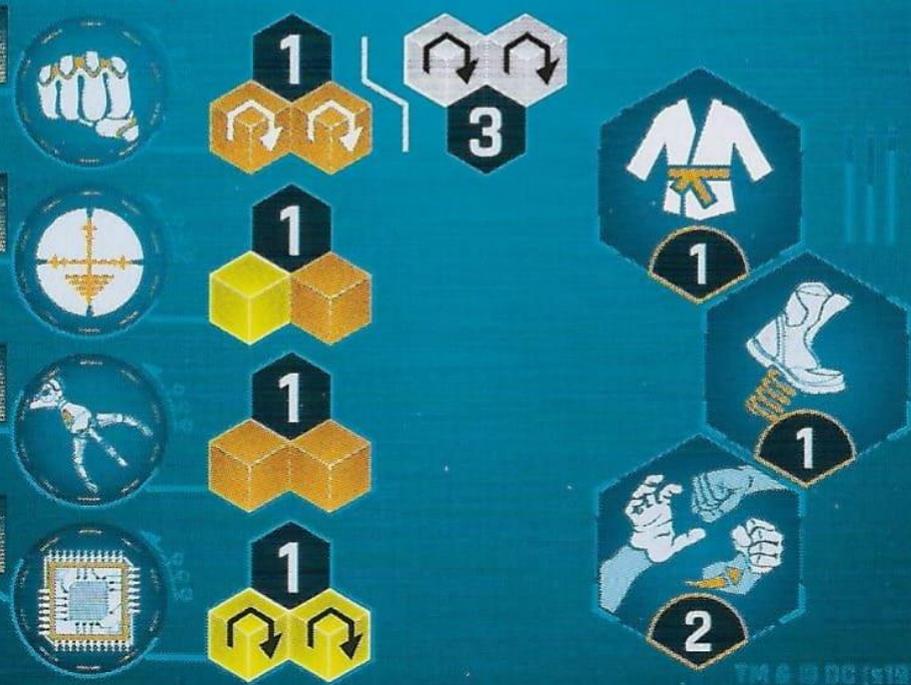
PARKOUR

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.

ENQUÊTE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

BATWOMAN



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



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.



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.

GREEN ARROW



5	2
3	1
1	

	1	
	1	2
	1	
	1	
	2	
	1	
	2	



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.



TIREUR D'ÉLITE

[1] succès automatique lors d'une attaque à distance, 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 [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.

BLACK CANARY



4 2
3 1
1
!

1 3
1 2
1



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.



SOUFFLE

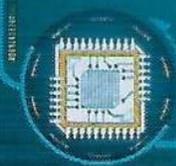
1 fois par tour, une manipulation automatique déclenche une explosion de niveau [2] dans le zone du possesseur et 1 zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

KATANA



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.



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

[2] succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

HUNTRESS



5	2
2	1
1	

	2	
	1	
	1	3
	1	



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.



TIREUR D'ÉLITE

[1] succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



ARTIFICIER

[1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

ORPHAN (CASSANDRA GAIN)



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.



INSAISSISSABLE

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



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

SPOILER



5 3
3 1
1 !

1 1 1 1

1 1 2



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.



INSAISSABLE

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



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.

DUKE



5



2



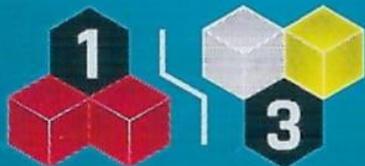
3



1



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.



INSAISSISSABLE

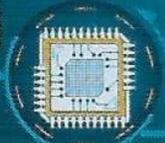
Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



CHANCE

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

BLUE BIRD



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.



PIRATAGE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ARTIFICIER

[1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

GCPD OFFICERS

WITH BATON



1	1
2	1
1	

INTOUCHABLE

[1] succès automatique de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

	1
	1

1

GCPD OFFICERS

WITH HANDGUN



1	1
2	1
1	



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.



GUARDS



1	1
2	1
1	



ÉLECTRICITÉ

Si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, appliquer [1] blessure automatique. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.

	1		
		1	
	1		1

TM & © DC (s19)

SWAT WITH BRIEFCASE



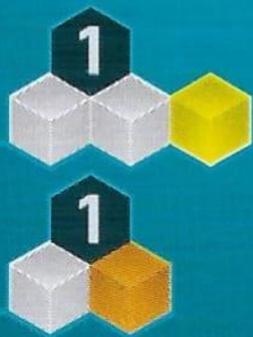
ARTIFICIER

[1] succès automatique 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.



2

SWAT WITH RIFLE



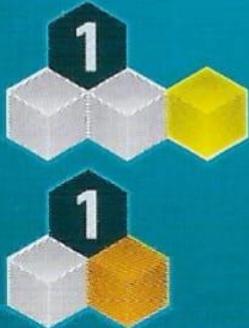
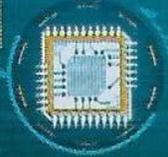
RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [2] autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.



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.



2

DRONES WITH TURRET



VOL

Le possesseur ignore la gêne et les terrains difficiles lors des déplacements, ainsi que les surcouts des déplacements spéciaux.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [5] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



1

DRONES

1	0
5	0
0	



VOL

Le possesseur ignore la gêne et les terrains difficiles lors des déplacements, ainsi que les surcouts des déplacements spéciaux.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [5] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



HEAVY
GCPD



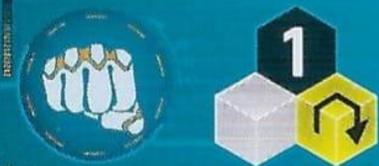
ARTIFICIER

[2] succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



ENTRAVE

Permet au possesseur, lorsqu'il réussit une attaque de corps-à-corps, de placer [1] pion entrave sur une figurine ennemie. Cette attaque n'inflige aucune blessure. En contrepartie, le nombre de succès de la figurine entravée lors de ses attaques, réflexions, manipulations et défenses est réduit de [1]. Ces pions peuvent être enlevés si la figurine entravée ou une figurine amie dans sa zone réussit une manipulation complexe de difficulté [1].



DEVGRU



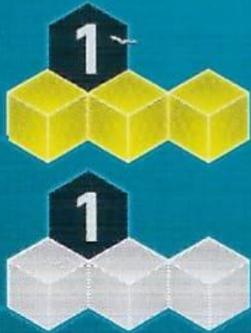
RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [2] autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.



GRENADE

Permet à son possesseur de déclencher une explosion de niveau [2] dans une zone ciblée en réalisant une manipulation complexe dont la difficulté est égale à la distance entre les zones. En cas d'échec, une explosion de niveau [2] se déclenche dans une zone à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.



2



ALFRED



SOUTIEN

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



GARDE DU CORPS

Le possesseur augmente de [1] succès automatique la défense des figurines amies situées dans sa zone.

BATWING



4	3
5	1
1	

	1		3
	1		
	1		
			2
			1
			1

TM & © DC (s19)



VOL

Le possesseur ignore la gêne et les terrains difficiles lors des déplacements, ainsi que les surcouts des déplacements spéciaux.



PIRATAGE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



CROCHETAGE

[1] succès automatique lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

BRUCE WAYNE



5 2

3 1

1

1 4

1 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.



INSAISSISSABLE

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



ENQUÊTE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

JULIA PENNYWORTH



TIREUR D'ÉLITE

[1] succès automatique lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.



PIRATAGE

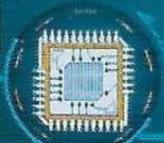
[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

ORACLE



MOBILITÉ RÉDUITE

Ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).



PIRATAGE

[2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.



TACTICIEN

Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [3] 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.



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.

RED ROBIN



5	2
3	1
1	

	1		3	
	1			
	1			
	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.



INSAISSABLE

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



PIRATAGE

[1] succès automatique lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

BAT-ROBOTS



1	3
2	1
1	

	1	
	1	
		2
		3



IMMUNITÉ AU GAZ

Le possesseur du trait ignore les blessures dues à des pions gaz.



RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [2] autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.



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.

BATS



1



2



5



0



3



VOL

Le possesseur ignore la gêne et les terrains difficiles lors des déplacements, ainsi que les surcouts des déplacements spéciaux.

Vertical sidebar with icons and prohibitions:

- Teeth icon with a blue prohibition sign.
- Compass icon with a blue prohibition sign.
- Hand icon with a blue prohibition sign.
- Microchip icon with a blue prohibition sign.

Bottom right corner: A blue circle with the number 1 and a circular arrow icon.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [4] indices d'envergure ennemie lors de ses déplacements.



COUP CIRCULAIRE

Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur [5] autres figurines.