

## BRUTES WITH CHAINS



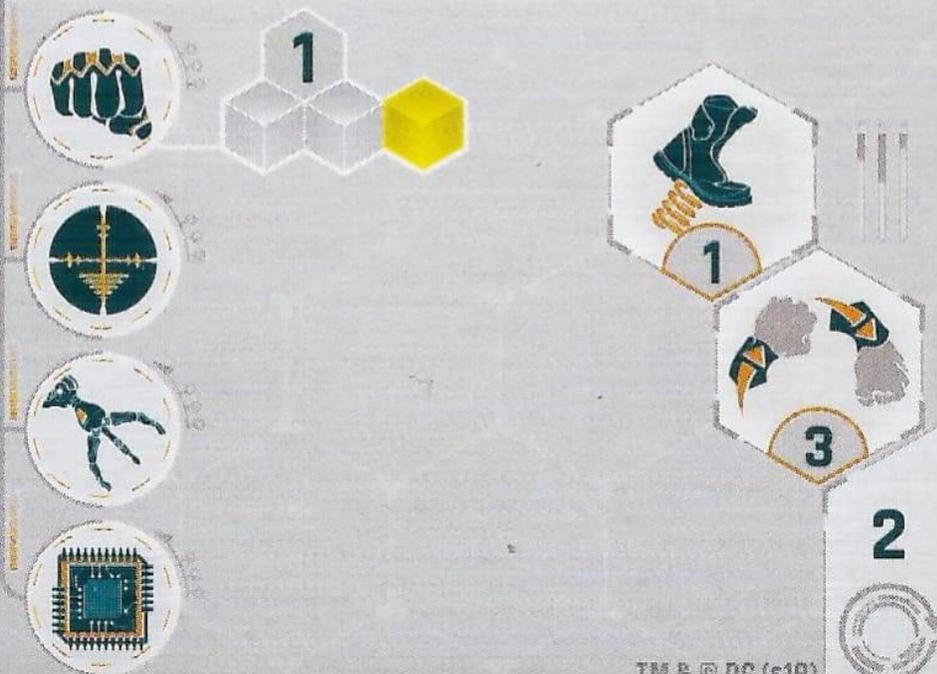
## PARKOUR

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.



## COUP CIRCULAIRE

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



## BRUTES WITH FIREARM



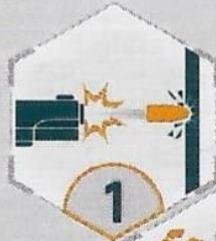
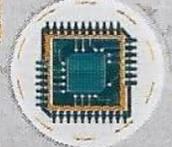
## BOUT PORTANT

Permet à son possesseur de bénéficier de [1] relance gratuite lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.



## 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.



2

# THUGS

WITH CROWBAR

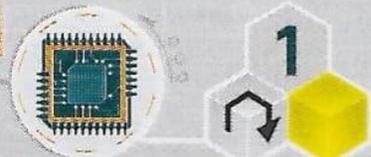


1	1
3	1
1	



## INSAISSISSABLE

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



# THUGS WITH FIREARM



1	1
2	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.

	1
	1
	1

TM & © DC (s19)

# HAZMAT THUGS



1	1
2	1
1	



## IMMUNITÉ AU GAZ

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

	1
	1

1

# PRISONERS



1	1
3	1
1	



# 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.

	1	
	1	
		1

TM & © DC (s19)

# THE JOKER



6	2
3	1
1	

## NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [4] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

## SOUTIEN

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

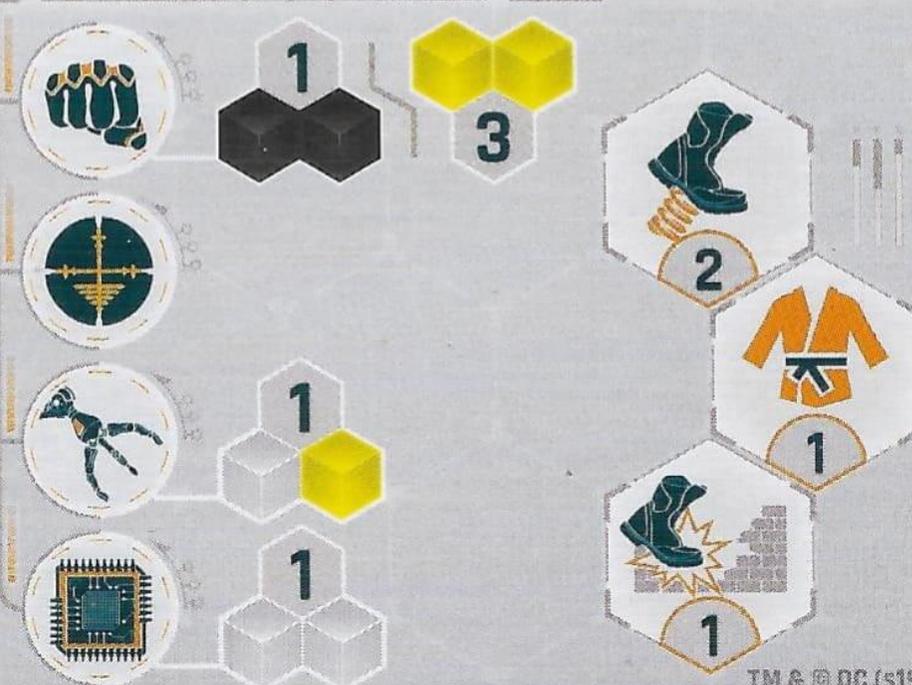
## INTOUCHABLE

[2] succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

	2	
	1	
	1	
	1	
	4	
	2	
	2	



**BANE**  
VENOM INJECTED



TM & © DC (S19)



## 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.



## ARTS MARTIAUX

[1] succès automatique 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 [1], 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.



# HARLEY QUINN'S GANG

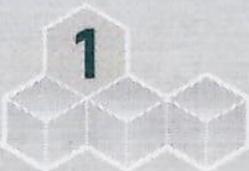
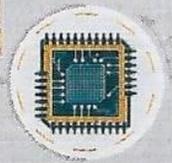


1	1
2	1
1	



# 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.



1



# HARLEY QUINN

WITH HAMMER



4	2
4	1
1	



## INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer [2] 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 [3] autres figurines.



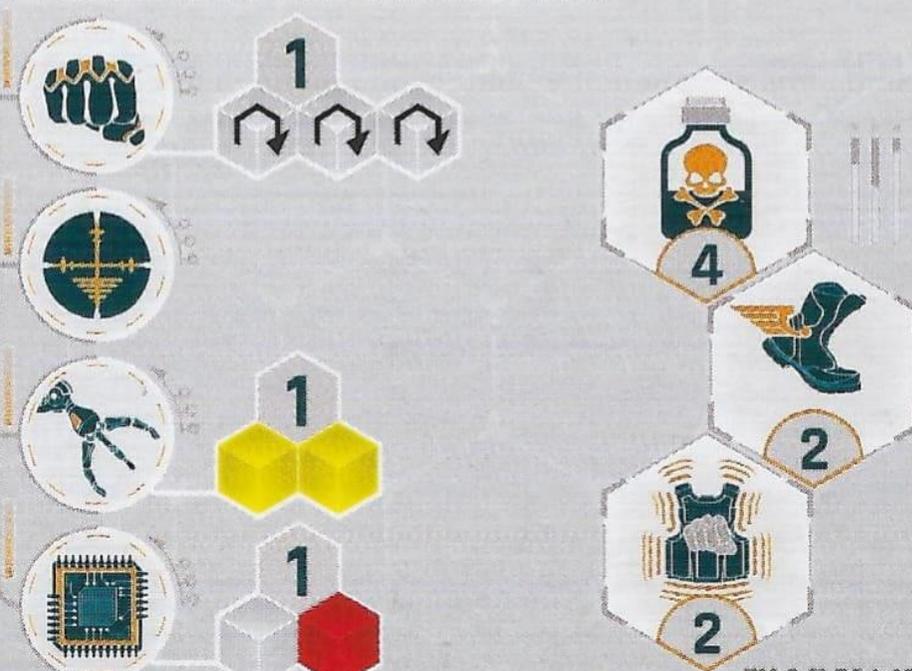
## AMI IMAGINAIRE

Pour toutes ses actions, le possesseur gagne un dé jaune supplémentaire tant qu'il est accompagné de son ami imaginaire. Pour se débarrasser de ce dernier, un adversaire dans sa zone peut réaliser une réflexion complexe de difficulté [1].

	1	
	1	
	1	
	2	
	3	
	1	



# POISON IVY



## INOFFENSIF

Lors d'une attaque, les blessures qu'il inflige à sa cible sont réduites à 0.



## POISON

Si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, appliquer [4] blessures automatiques. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.



## INSAISSABLE

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



## DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

[2] succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.

## CARNIVOROUS PLANTS



## MOBILITÉ RÉDUITE

Le possesseur ne peut pas effectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).



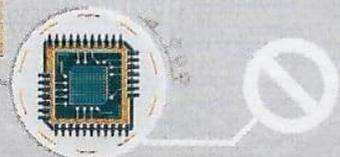
## POISON

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



## ATTRACTION

Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, d'attirer une figurine avec laquelle il partage une ligne de vue et située dans une zone à une distance inférieure ou égale à [2], afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.



2

# THE PENGUIN



4	2
2	1
1	



## INTOUCHABLE

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



## SOUTIEN

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



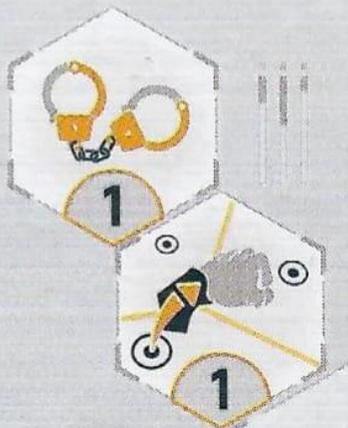
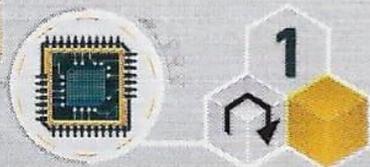
## ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques 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.

	1
	1

	1
	2
	2

## PENGUIN'S GANG



2



## 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].



## ALLONGE

Permet à son possesseur de prendre pour cible de ses attaques au corps-à-corps une figurine qui n'est pas dans sa zone. Il doit partager une ligne de vue avec elle et être à une distance inférieure ou égale à [1].

# THE RIDDLER



## PIRATAGE

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



## ENQUÊTE

[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.

## RIDDLER'S GANG

WITH HANDGUN



## 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.



## NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



2

# RIDDLER'S GANG

WITH BATON

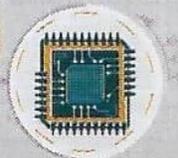


1	1
2	1
1	



## 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.

  
1  
  
1  
  
1

1

## TWO-FACE HEADS



## RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec [3] 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.



## 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.



## TWO-FACE TAILS



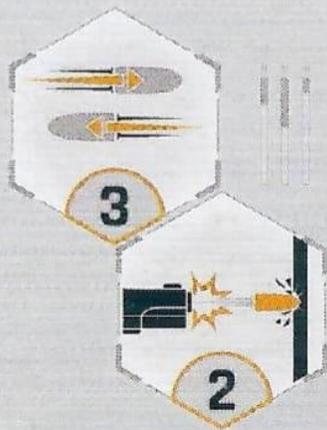
## RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec [3] 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.



## 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.



# CLAYFACE

7

3



3

3



1



1

2

1

3

2

TM & © DC (s19)



## DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à [1], 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 [3] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [3] blessures liées à des chutes.



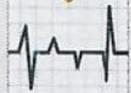
## ALLONGE

Permet à son possesseur de prendre pour cible de ses attaques au corps-à-corps une figurine qui n'est pas dans sa zone. Il doit partager une ligne de vue avec elle et être à une distance inférieure ou égale à [2].

# KILLER CROC

6

3



3

2



2



1 1 4 3 1 1



## MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer [3] niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.



## 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.



## 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.

## MR. FREEZE



## 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.



## GIVRE

Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion givre dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain difficile » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.



## 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.

# SCARECROW



## IMMUNITÉ AU GAZ

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



## MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer [2] dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.



## HORREUR

Augmente de [2] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.

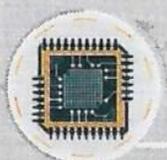
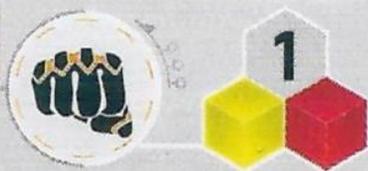


## SOUS PROTECTION

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.



# BLACK MASK



TM & © DC (s19)



# ARTS MARTIAUX

[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 [2] relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.

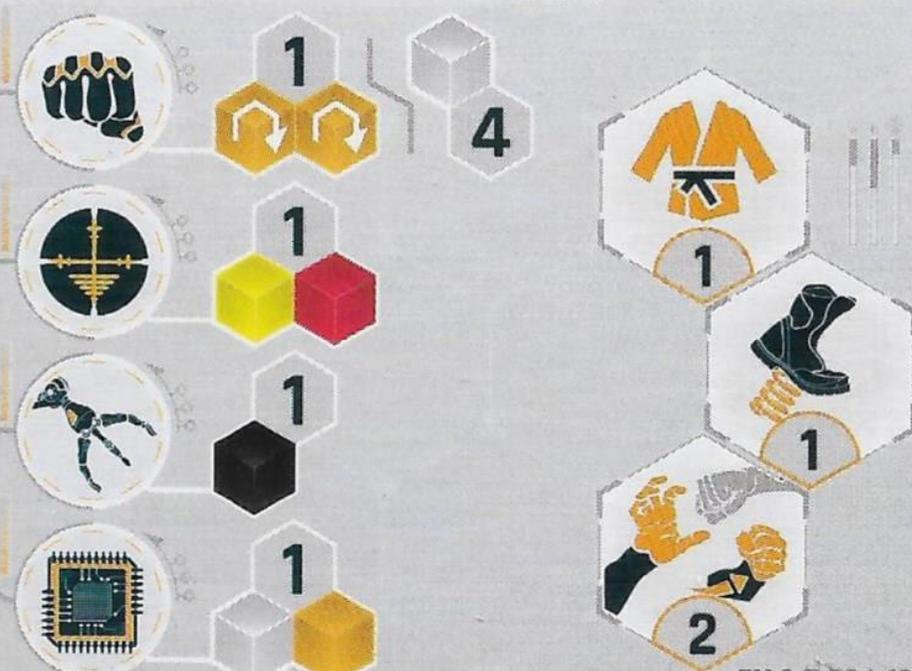


# TACTICIEN

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.



# DEATHSTROKE



## 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.

# DOCTOR DEATH



4	3
2	2
2	

## RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [2] points de vie.

## MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer [2] dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.

## HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.

	1		2
	1		2
	1		1
			3

# HUSH



## TIREUR D'ÉLITE

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



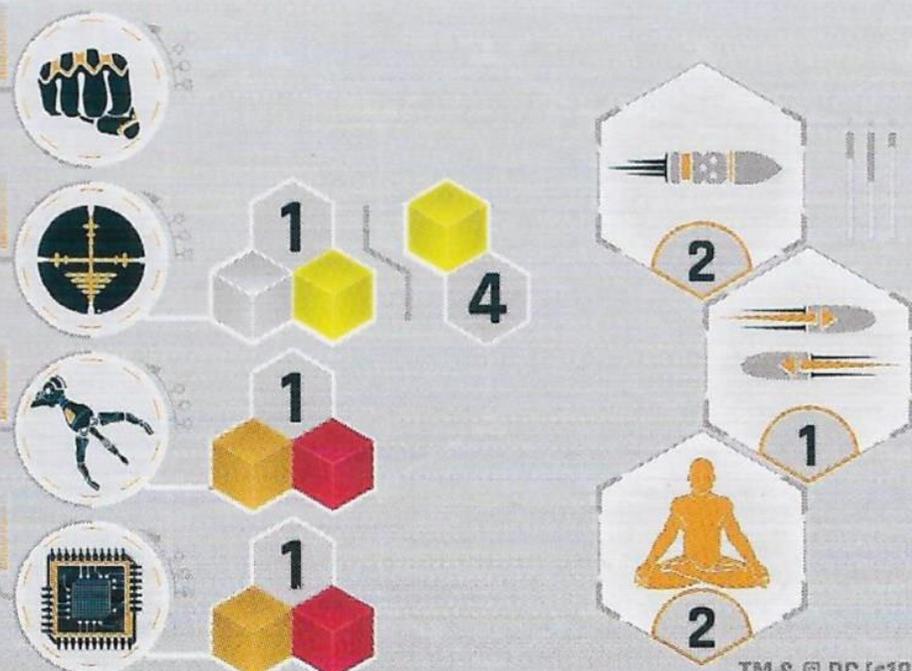
## RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec [1] dé jaune 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.



## NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

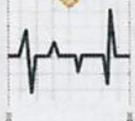


**JASON TODD**

*HUSH*

5

2



2

1



1



**RIPOSTE**

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec [3] 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.



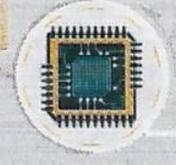
**PARKOUR**

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.



**NERFS D'ACIER**

Permet à son possesseur d'ignorer [3] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



1



3



1



1



3



1



3

# MAN BAT



## VOL

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



## 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.



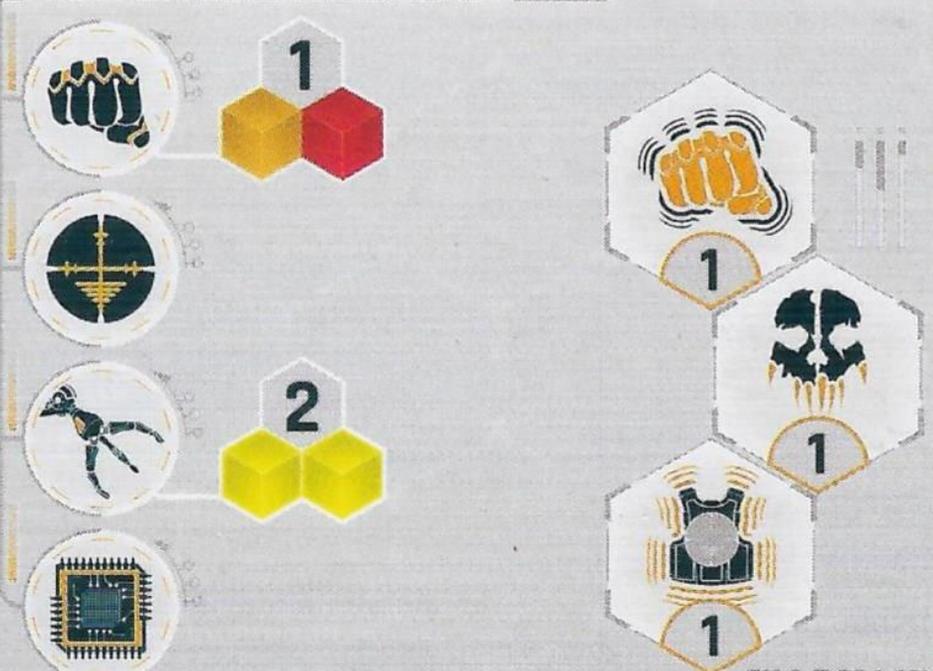
## HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.



## INTOUCHABLE

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



RA'S AL GHUL



ARTS MARTIAUX

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



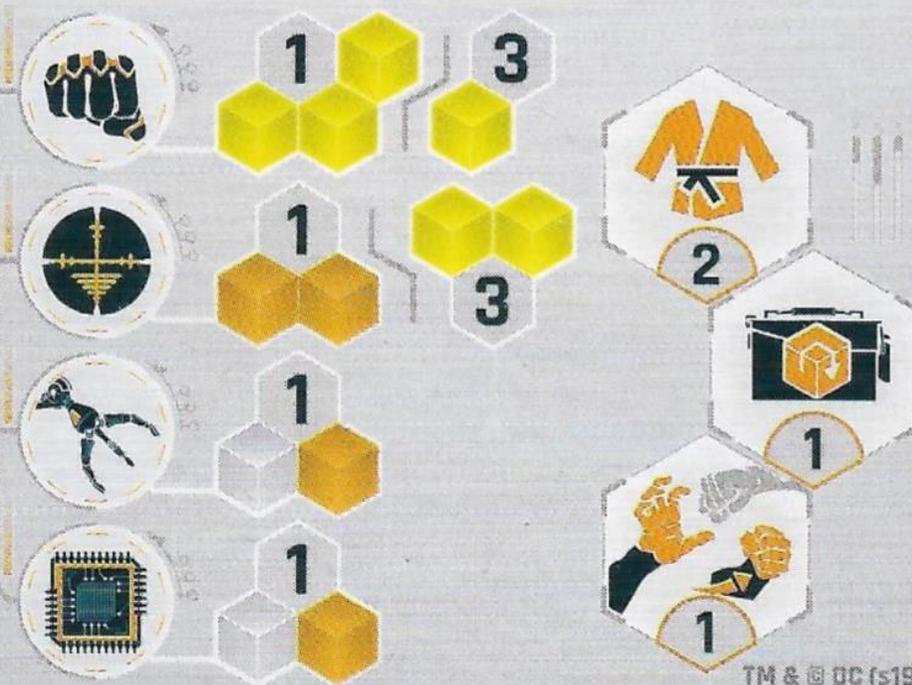
SOUTIEN

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



CONTRE-ATTAQUE

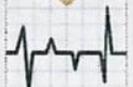
Après avoir subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec [1] dé jaune, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



SOLOMON GRUNDY

8

1



2

2



2



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 [2] dés blancs.



RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [2] points de vie.



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.



2



2



2

# TALON



## 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.



## ARTS MARTIAUX

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



## RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [2] points de vie.



# OWLS WITH HANDGUN



1	2
2	1
1	



## 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.



## TIREUR D'ÉLITE

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

	1

	2
	1
	2

# OWLS WITH A KATANA



1	1
3	1
1	



## ARTS MARTIAUX

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

  
1  
1

A yellow hexagonal icon containing a white silhouette of a person in a martial arts stance, with a yellow circle containing the number '1' at the bottom.

  
1

RED HOOD



RAFALE

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



CHANCE

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



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.



# RED HOOD'S GANG



1	1
3	1
1	



# TIREUR D'ÉLITE

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

A section of a game board. On the left, there are four circular icons: a fist, a crosshair, a spider, and a microchip. To the right of these icons are several dice: a red die with '1', a yellow die with '1', and another yellow die. In the center, there is a large white hexagonal icon with a rocket and the number '1' below it. At the bottom right, there is a white circle with the number '1' inside. At the very bottom, there is a small circular icon with a gear-like pattern.

MR. BLOOM



HORREUR

Augmente de [2] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.



ALLONGE

Permet à son possesseur de prendre pour cible de ses attaques au corps-à-corps une figurine qui n'est pas dans sa zone. Il doit partager une ligne de vue avec elle et être à une distance inférieure ou égale à [1].



RÉGÉNÉRATION

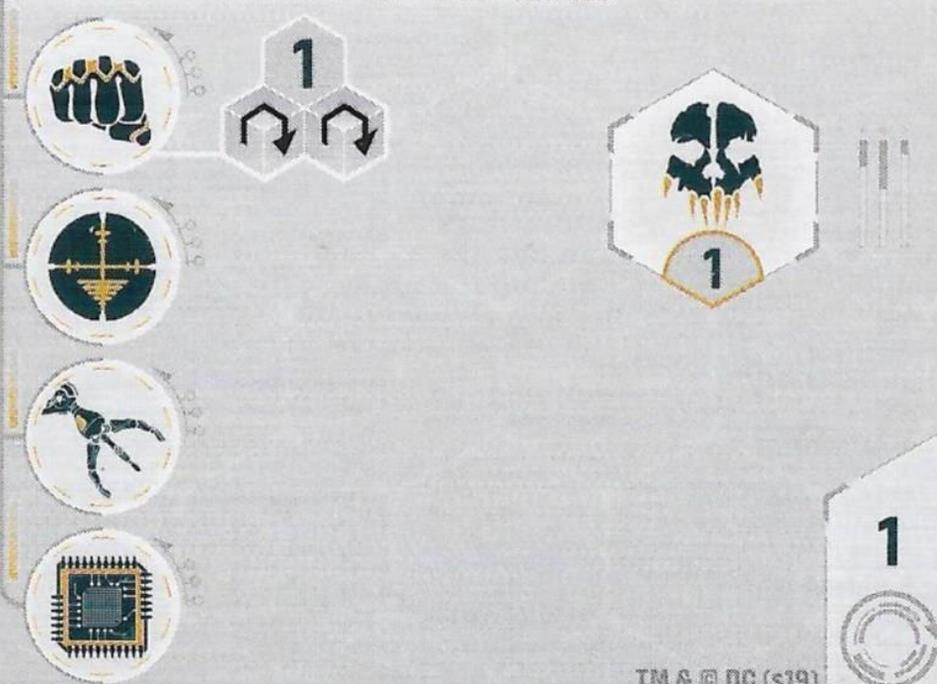
Permet à son possesseur de se régénérer. Au début de son activation, il récupère [1] point de vie.

# BLOOM'S GANG



# HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.



# FIREFLY

4

2



5

1



1



1



1



2



2



## VOL



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

## FLAMME



Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion flamme dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain dangereux » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.

## SOUFFLE



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

## ARTIFICIER



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

# KILLER MOTH



4	2
2	1
1	



## IMMUNITÉ AU GAZ

Ignore les blessures dues à des pions gaz.



## GAZ TOXIQUE

Lors d'une attaque/explosion, placer [1] pion gaz dans la zone de l'attaque/explosion. Chaque pion ajoute « terrain dangereux » de niveau 1 dans la zone. Son possesseur y est immunisé.



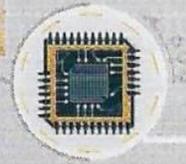
## SOUFFLE

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



## POISON

Si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, appliquer [2] blessures automatiques. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.



**ORPHAN**  
(DAVID CAIN)

5	2
2	1
1	



## ARTS MARTIAUX

[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 [3] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.



## GARDE DU CORPS

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

	1	3	
			1
	1		3
			1

# RATCATCHER



5	2
2	1
1	



## HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.



## CHANCE

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



## MOBILITÉ

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

	1		1
			2
			2
	1		

# TUSK

6

3



2

2



2



1



2



1



3

1



2

## 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.



1

## 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.



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 [2] dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

# WRATH

5

2



2

1



1



## ARTIFICIER

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



## TIREUR D'ÉLITE

[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 ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

1 3  
1 3  
1 3  
1 1  
1 2  
1 1

# CRAZY INMATES



1	1
3	1
2	

	1
	1

# NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [4] indices de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

# HUGO STRANGE



## ENQUÊTE

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



## 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.



## SOUTIEN

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



JERVIS TETCH



INTOUCHABLE

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



INSAISSISSABLE

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



SOUTIEN

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



## THE JOKER (CLAYFACE)



7	3
3	3
1	

	1		2		1		3		1



## DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à [1], 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 [3] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [3] blessures liées à des chutes.



## COUP CIRCULAIRE

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

# THE JOKER

MR. JOE



5

2



3

1



3



## 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.

## 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.

## SOUTIEN

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

1

2

1

1

1

1

1

## JOKER'S GANG

WITH HANDGUN



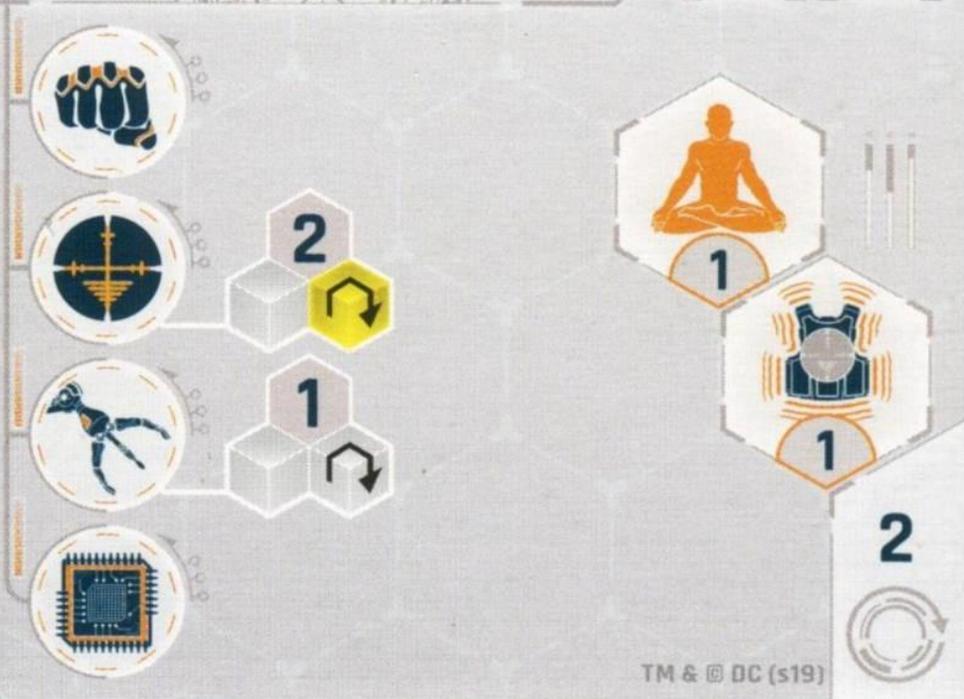
## NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice de menace ennemie lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.



## INTOUCHABLE

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



# JOKER'S GANG

WITH HAMMER



1	1
3	1
1	



## 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	
	1	1

TM & © DC (s19)

PROF. PYG



## ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques 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.



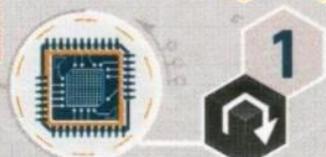
## HORREUR

Augmente de [1] le coût en point de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur la zone du possesseur.



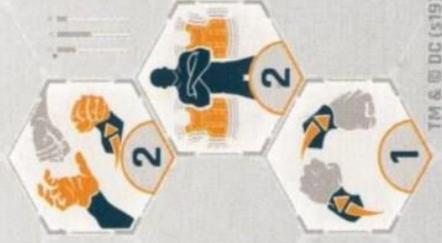
## TACTICIEN

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.



## TWEEDLEEE & TWEEDLEDUM

ACTIVATION



TM & © DC (S19)



### 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.



### GARDE DU CORPS

Le possesseur augmente de [2] succès automatiques la défense des 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.

# ZSASZ



## ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques 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.



## MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer [2] dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.



## 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.

