

BATMAN  
OF JAPAN



TM & © DC (s19)



## 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.



## PIRATAGE

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

## BATMAN OF MOSCOW



5	3
3	1
1	

	1		2
	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.



## 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.



## ARTIFICIER

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

# DARK RANGER



TM & © DC (s19)



## ARTS MARTIAUX

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



## ÉLECTRICITÉ

Permet à son possesseur d'infliger [1] blessure automatique si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures inhérentes à l'attaque. Puis, le reste des blessures est déterminé normalement.



## ENQUÊTE

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

# EL GAUCHO

5

3



3

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



## ARTIFICIER

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

# THE KNIGHT



5	3
3	1
1	

	1		2
	2		
	1		
	1		

	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.



## ENQUÊTE

[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.

# NIGHTRUNNER



## INSAISSABLE

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



## PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer [4] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [4] blessures liées à des chutes.



## MOBILITÉ

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



## CHIEF MAN-OF-BATS



## SOUTIEN

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



## 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 [1] point de vie.

