



## BRONZE TIGER



## ARTS MARTIAUX

[2] succès automatiques 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.



## ENQUÊTE

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

# RICK FLAG



|   |   |
|---|---|
| 5 | 2 |
|   |   |
| 2 | 1 |
|   |   |
| 1 |   |
|   |   |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  |   |  |   |
|  | 1 |  | 2 |
|  | 1 |  | 1 |
|  | 1 |  | 0 |
|  |   |  | 1 |

TM & © DC (s19)



## ARTIFICIER

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



## FUMIGÈNE

Après avoir réalisé une explosion, poser [1] pion fumigène dans cette zone. Lors d'une attaque à distance, l'attaquant compte le nombre de pions fumigène dans les zones traversées par la ligne de vue, il déduit ce nombre de pions du nombre de succès obtenus.



## GRENADE

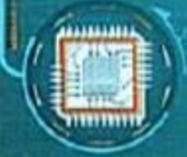
Grâce à une manipulation complexe, déclenche un explosion de niveau [0] dans une zone ciblée. La difficulté de la manipulation est égale à la distance entre les zones. En cas de réussite, une explosion de niveau [0] se déclenche dans la zone ciblée. En cas d'échec, une explosion de niveau [0] se déclenche dans une zone à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.



## 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.

BELLE REVE'S GUARDS



TM & © DC (s19)



## 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].

# DEADSHOT

SUICIDE SQUAD



|   |   |
|---|---|
| 5 | 2 |
|   |   |
| 2 | 1 |
|   |   |
| 1 |   |



## 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.



## 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 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.

TM & © DC (s19)

## DUELA DENT



## 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.



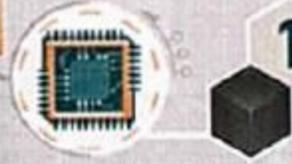
## PARKOUR

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.



## HORREUR

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



# BLACK MANTA



|   |   |
|---|---|
| 5 | 3 |
|   |   |
| 2 | 1 |
|   |   |
| 1 |   |
|   |   |

|  |   |  |   |  |   |
|--|---|--|---|--|---|
|  | 1 |  | 2 |  | 1 |
|  | 1 |  |   |  | 1 |
|  | 1 |  |   |  | 3 |
|  | 1 |  |   |  |   |

TM & © DC (s19)

## ARTIFICIER

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

## ÉLECTRICITÉ

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

## MOBILITÉ

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

## CAPTAIN BOOMERANG



## 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.



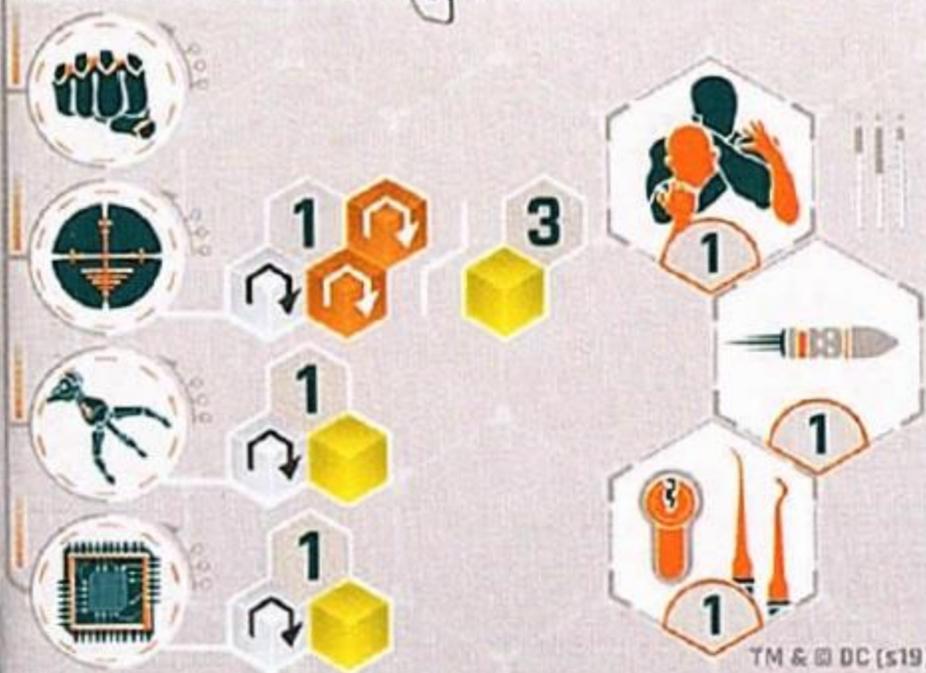
## TIREUR D'ÉLITE

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



## CROCHETAGE

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



# EL DIABLO



## FLAMME

lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, poser [1] pions flamme/gaz sur la zone de l'attaque ou de l'explosion. Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.



## GRENADE

Grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion dans une zone ciblée. La difficulté de la manipulation est égale à la distance entre les zones. En cas de réussite, une explosion de niveau [2] se déclenche dans la zone ciblée. 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.



## SOUFFLE

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



# DEATHSTROKE

SUICIDE SQUAD



|   |   |
|---|---|
| 5 | 3 |
|   |   |
| 3 | 1 |
|   |   |
| 1 |   |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | 1 |  | 3 |
|  | 1 |  |   |
|  | 1 |  |   |
|  | 1 |  |   |

|  |   |
|--|---|
|  | 2 |
|  | 1 |
|  | 1 |

## 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.

# KING SHARK



|   |   |
|---|---|
| 6 | 3 |
|   |   |
| 3 | 2 |
|   |   |
| 2 |   |

|  |   |  |  |   |
|--|---|--|--|---|
|  | 1 |  |  | 3 |
|  |   |  |  |   |
|  |   |  |  |   |
|  |   |  |  |   |
|  | 2 |  |  |   |
|  | 1 |  |  |   |
|  | 3 |  |  |   |

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.



## 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.



## MOBILITÉ

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