MODE AVENTURE

BATMAN

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

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 MmartiaUX: 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.

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

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.

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.

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.

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.

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

MODE AVENTURE

BATMAN
THE DARK KNIGHT RETURNS

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

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [2] 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.

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

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.

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.

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.

DÉPASSER SES LIMITES: Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit [2] 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.

MODE AVENTURE

BATMAN
ZERO YEAR

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

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.

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.

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

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

MODE VERSUS

BATMAN

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: 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place un pion fumigène dans la zone de Batman, puis place un deuxième pion dans une zone à 1 de distance du premier. Enfin, il en place un troisième dans une zone à 1de distance du second. Ensuite, le héros répartit comme il le souhaite, sans les montrer au vilain, les 3 pions ombre (face ombre visible) dans les 3 zones dans lesquelles il a précédemment placé des pions fumigènes. Le héros retire la figurine de Batman et la place dans sa réserve.
Un pion ombre peut être pris pour cible d'attaques et d'explosions. Dans ce cas, le héros le retourne :
-- si la face révélée est une face vide, l'action d'attaque ou l'explosion n'ont aucun effet sur le pion ombre. Celui-ci est ensuite retiré,
-- si la face révélée est la face Batman, le héros place la figurine de Batman depuis sa réserve dans la zone du pion. Les pions ombre restant sont retirés.
L'attaque est ensuite résolue normalement. Lorsque Batman est activé, s'il reste des pions ombre et que sa figurine n'est pas en jeu, le héros la place depuis sa réserve dans la zone du pion ombre au dos duquel se trouve la face Batman. Batman peut immédiatement effectuer une action d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique de 1 dé rouge + 1 dé rouge. Le héros active ensuite Batman normalement.

PION FUMIGÈNE

MODE VERSUS

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: 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde,
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut que déclarer des actions d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique 2 dés oranges et son multiplicateur d'actions de 3. Il subit ensuite 1 blessure

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés noirs + 1 dé rouge. Il subit ensuite 2 blessures.

MODE VERSUS

BATMAN
ZERO YEAR

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

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Il effectue seulement une attaque à distance pour laquelle il bénéficie de la compétence tireur d'élite de niveau 2

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman zero year. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

BATMAN
YEAR 100

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

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.

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

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

PIRATAGE: 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.

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.

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.

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

MODE AVENTURE

CATWOMAN

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

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 liéess à des chutes.

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

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

MODE AVENTURE

CATWOMAN
THE LONG HALLOWEEN

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

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.

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 liéess à des chutes.

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

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

MODE VERSUS

BATMAN
YEAR 100

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.

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.

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

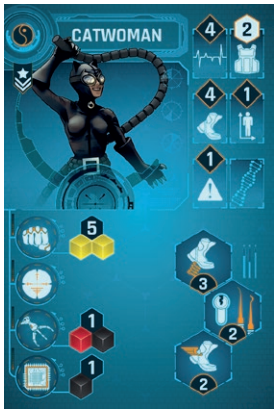
ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Il effectue sa première étape de mouvement, lors de laquelle il bénéficie de la compétence insaisissable de niveau 3. Si la zone dans laquelle Batman termine son mouvement ne contient aucun personnage du camp du vilain, il récupère jusqu'à 2 points de vie. Il ne peut pas récupérer plus de points de vie que son attribut de points de vie.

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

MODE VERSUS

CATWOMAN



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

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

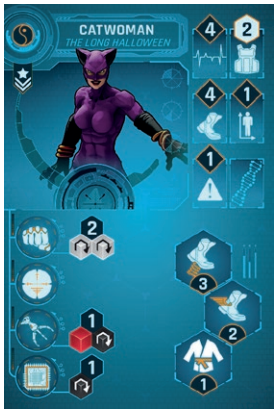
INSAISISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Catwoman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Catwoman peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, elle ne peut déclarer qu'une action de manipulation.

MODE VERSUS

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 liéess à des chutes.

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Catwoman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Catwoman peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, elle ne peut déclarer qu'une action de manipulation.

MODE AVENTURE

RED HOOD
JASON TODD

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.

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 [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

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 [2] indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

MODE AVENTURE

NIGHTWING

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

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.

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 liéess à des chutes.

MOBILITÉ: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau 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.

MODE AVENTURE

ROBIN
TIM DRAKE

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

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.

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

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

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 [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [3] blessures liéess à des chutes.

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

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

MODE VERSUS

RED HOOD
JASON TODD

RAFALE: Après avoir neutralisé un adversaire à distance, peut reporter le reliquat de succès sur [4] autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Red Hood. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Son bonus de points de déplacement au premier mouvement est de 4 et il perd le trait mobilité réduite. De plus, il bénéficie de la compétence parkour de niveau 1.

MODE VERSUS

NIGHTWING

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Nightwing. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile en respectant les exceptions suivantes :
-- Nightwing ne peut effectuer qu'une seule de ses deux étapes de mouvement,
-- Lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut que déclarer des actions d'attaque au corps-à-corps.

MODE VERSUS

ROBIN
TIM DRAKE

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveaux 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: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros sélectionne un personnage ami capable de réaliser une action de réflexion. Robin effectue immédiatement une action de reflexion complexe avec ses caractéristiques comme s'il se trouvait dans la zone du personnage ami.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Robin. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

ROBIN
DAMIAN WAYNE

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 MmartiaUX: 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 [1] dé jaune, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

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.

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

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.

MODE AVENTURE

COMMISSIONER GORDON

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 sbires 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 élites 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.

MODE AVENTURE

HARVEY BULLOCK

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.

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.

ENQUÊTE: 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.

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

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.

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

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

MODE VERSUS

ROBIN
DAMIAN WAYNE

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [3] blessures liéess à des chutes.

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

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros effectue immédiatement une activation de personnage avec Robin.

ET

PERMANENT

Tant que Robin n'est pas neutralisé, le coût en DPAs pour activer la tuile du lieutenant est augmenté de 1.

MODE VERSUS

COMMISSIONER GORDON

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

À la fin de l'étape de sélection du QG, le héros remplace la tuile événement de sa rivière par la tuile de Heavy GCPD. Il place ensuite 2 figurines de Heavy GCPD dans la zone du Commissioner Gordon.

MODE VERSUS

HARVEY BULLOCK

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros active immédiatement tous les personnages d'une tuile de sbires ou d'élites qu'il contrôle.

MODE AVENTURE

RENÉE MONTOYA

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.

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.

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

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

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.

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

MODE AVENTURE

AZRAEL

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.

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] dé jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

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.

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.

MODE AVENTURE

BATGIRL
BARBARA GORDON

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

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.

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.

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

MODE VERSUS

RENÉE MONTOYA

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

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place le pion freeze dans la zone de Renee Montoya. Lorsque le héros active Renee Montoya ou qu'elle est neutralisée, si le pion freeze est présent sur le plateau, il le retire.

PION FREEZE

Les personnages sbires ou élite du camp du vilain situés dans la zone du pion freeze ne peuvent pas être activés

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Montoya. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

AZRAEL

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.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveaux 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Azrael. Il effectue seulement une attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique 2 dés oranges. Pour cette attaque, le vilain ignore l'étape de dépense de cubes d'énergie lors de la défense.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Azrael. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

BATGIRL
BARBARA GORDON

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.

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batgirl. Elle effectue seulement une attaque à distance avec les exceptions suivantes :
-- Batgirl ne doit pas nécessairement avoir une ligne de vue sur le défenseur,
-- le défenseur doit se trouver à une distance maximale de 3 zones de Batgirl,
-- lors de l'étape constitution de la réserve de dés, sa caractéristique d'attaque est 1 dé noir relançable + 1 dé jaune.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batgirl. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

BATWOMAN

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

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.

MODE AVENTURE

GREEN ARROW

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: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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.

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.

MODE AVENTURE

BLACK CANARY

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.

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.

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.

MODE VERSUS

BATWOMAN

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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain transfère un DPA depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de dépense de potentiel d'activation.
Lors du prochain tour du vilain, on considère qu'il a déjà réalisé une activation.

MODE VERSUS

GREEN ARROW

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

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Green Arrow. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque à distance avec la caractéristique de 1 dé noir relançable + 1 dé orange relançable.

MODE VERSUS

BLACK CANARY

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: [Manipulation auto] Déclenche une fois par tour une explosion de niveau [2] ciblant toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Black Canary. Elle effectue seulement une action de manipulation automatique en utilisant sa compétence souffle de niveau 2.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Black Canary. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

KATANA

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.

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

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

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

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

MODE AVENTURE

HUNTRESS

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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

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 [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.

MODE AVENTURE

ORPHAN
CASSANDRA CAIN

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

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.

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 [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liéess à des chutes.

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

MODE VERSUS

KATANA

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.

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 [1] dé jaune, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Lorsqu'un personnage est neutralisé par Katana, le héros prend la figurine neutralisée et la place à côté de son poste de commandement. Elle ne va pas dans la réserve de personnages adverse. À la place, on considère qu'elle se trouve dans Soultaker (son katana).
Lorsque le héros active la tuile événement, il réalise immédiatement une activation de personnage avec Katana. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Katana peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, elle ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique 1 dé orange + 2 dés jaunes. Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, le héros ajoute un dé blanc par figurine dans Soultaker. Il prend ensuite les figurines qui se trouvent dans le katana et les place dans la réserve de personnages de leur contrôleur.

MODE VERSUS

HUNTRESS

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Huntress. Elle effectue seulement des attaques au corps à corps avec la caractéristique de 2 dés jaunes et un multiplicateur d'actions de 5

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Huntress. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement

MODE VERSUS

ORPHAN
CASSANDRA CAIN

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

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place le pion posture défensive sur le socle d'Orphan.

Lorsque le héros active Orphan ou qu'elle est neutralisée, si le pion posture défensive est présent sur son socle, alors le héros le retire.

PION POSTURE DÉFENSIVE

Tant que le pion posture défensive est sur le socle d'Orphan, sa défense automatique est de 4 et elle bénéficie de la compétence contre-attaque de niveau 3.

MODE AVENTURE

SPOILER

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

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

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

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.

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

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

MODE AVENTURE

DUKE

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

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] dé jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

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.

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.

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

MODE AVENTURE

BLUE BIRD

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

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.

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

MODE VERSUS

SPOILER

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.

INSAISISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemi 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Spoiler. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement, lors de laquelle elle bénéficie de la compétence insaisissable de niveau 5. Après avoir effectué ce mouvement, le héros place le pion furtivité sur le socle de Spoiler. Lorsque le héros active Spoiler ou qu'elle est neutralisée, si le pion furtivité est présent sur son socle, il le retire.

PION FURTIVITÉ

Tant que le pion furtivité est sur le socle de Spoiler, elle bénéficie de la compétence intouchable de niveau 5.

MODE VERSUS

DUKE

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

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros désigne un personnage situé dans la même zone que lui et lance deux dés oranges. Le personnage désigné subit autant de blessures que de succès obtenus.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Duke. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Blue Bird. Elle effectue seulement une attaque à distance avec la caractéristique de 1 dé blanc relançable + 1 dé orange. Pour cette action, elle bénéficie de la compétence électricité de niveau 3.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Blue Bird. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

BATWING

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

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.

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.

MODE AVENTURE

RED ROBIN

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

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.

MODE AVENTURE

ORACLE

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

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

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.

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

INTOUCHABLE: Permet à son possesseur d'ajouter [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.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

MODE VERSUS

BATWING

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

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros déclenche une explosion de niveau 3 dans la zone de Batwing. Il ignore cette explosion.

OU

Aucun effet.

MODE VERSUS

RED ROBIN

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.

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros peut pirater le poste de commandement adverse. Pour cela, il prend un pion piratage et le pose dans une des cases du poste de commandement adverse qui ne contient pas déjà un pion piratage : mouvement, défense ou relance.

PIONS PIRATAGE

ET

Une case de mouvement, défense ou relance qui contient un pion piratage voit sa saturation diminuée de 1.

MODE VERSUS

ORACLE

PIRATAGE: Permet à son possesseur d'obtenir [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] point sde 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Si Oracle n'est pas neutralisée, lors de l'étape d'entretien du tour du héros, le héros récupère 1 point de potentiel d'activation supplémentaire.
Lors de l'activation de la tuile événement, ce pouvoir n'apporte aucun effet.

MODE AVENTURE

JULIA PENNYWORTH

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 [2] succès automatiques 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.

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.

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

MODE AVENTURE

BRUCE WAYNE

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

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.

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.

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

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

MODE AVENTURE

ALFRED

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 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 [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.

MODE VERSUS

JULIA PENNYWORTH

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Si Julia Pennyworth n'est pas neutralisée, lors de l'étape d'entretien du tour du héros, le héros récupère 2 cubes d'énergie supplémentaires. Lors de l'activation de la tuile événement, ce pouvoir n'apporte aucun effet.

MODE VERSUS

BRUCE WAYNE

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

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

À la fin de l'étape de sélection du QG, le héros remplace la tuile événement de sa rivière par la tuile de Bat-Robots. Il place ensuite 2 figurines de Bat-Robots dans la zone de Bruce Wayne.

MODE VERSUS

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place le pion point de vie du lieutenant à son niveau de départ.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Alfred. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

THE JOKER

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.

MODE AVENTURE

HARLEY QUINN

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.

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.

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

INSAISISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemi 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.

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

MODE AVENTURE

THE RIDDLER

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 élites 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.

MODE VERSUS

THE JOKER

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [4] indices de menace ennemis 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: Permet à son possesseur d'ajouter [2] succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place immédiatement un pion venin du Joker dans la zone d'un personnage du camp du vilain.

PION VENIN DU JOKER

Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz et augmente de 2 le niveau de terrain dangereux de la zone où il se situe.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Joker. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

HARLEY QUINN

AMI IMAGINAIRE: Gagne un dé jaune supplémentaire pour ses actions tant qu'il est accompagné de son ami imaginaire.
Un adversaire dans sa zone peut réaliser une réflexion complexe de difficulté [1] pour s'en débarasser.

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain lance 1 dé orange sans relance possible. Le nombre de succès obtenus indique l'effet de l'événement :

-- 2 succès (cleptomanie) : le vilain peut prendre un DPA de la zone de potentiel d'activation indisponible du héros et le met dans sa propre zone de potentiel d'activation disponible,

-- 1 succès (schizophrénie) : le vilain intervertit les positions de la figurine d'Harley Quinn et d'une figurine qu'il contrôle située sur une autre zone,

-- 0 succès (bipolaire) : le vilain intervertit les positions de deux tuiles de sa rivière, autre que la tuile événement.

MODE VERSUS

THE RIDDLER

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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain et le héros comparent le nombre de DPAs de leurs zones de potentiel d'activation disponible :

-- si le vilain en possède moins que le héros, il transfère la différence de DPAs depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible. Le héros, quant à lui, transfère autant de DPAs depuis sa zone de potentiel d'activation disponible vers sa zone de potentiel d'activation indisponible.

-- si le vilain possède autant ou plus de DPAs que le héros, il transfère 1 DPA depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible, ainsi que 3 cubes d'énergie depuis sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible.

MODE AVENTURE

THE PENGUIN

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.

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

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.

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

MODE AVENTURE

TWO FACE

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.

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

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant 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.

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.

MODE AVENTURE

SCARECROW

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

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.

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.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

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.

MODE VERSUS

THE PENGUIN

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

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

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [2] succès automatiques aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain cible un personnage qui partage une ligne de vue avec The Penguin. Il lance ensuite 1 dé blanc relançable. Le personnage subit autant de blessures que de succès obtenus.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Penguin. Il effectue seulement une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 1 dé orange + 1 dé jaune. Pour cette attaque, The Penguin bénéficie de la compétence poison de niveau 2.

MODE VERSUS

TWO FACE

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

TUILE TWO FACE TAILS

Immédiatement après avoir sélectionné le QG, le vilain remplace la tuile événement par celle de TwofaceTails.

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, 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: Bénéficie de [2] relances gratuites contre une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.
Un même dé peut être jeté plusieurs fois.

MODE VERSUS

SCARECROW

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: Permet à son possesseur d'augmenter de 2 le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place un pion gaz phobique dans la zone d'un personnage qu'il contrôle.

PION GAZ PHOBIQUE

Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz. Les personnages qui effectuent des actions dans la même zone qu'un pion gaz phobique ajoutent 3 à la menace adverse lors du calcul de menace adverse. Les personnages qui possèdent le trait immunité au gaz ignorent les effets de ce pion.

MODE AVENTURE

BANE

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 MmartiaUX: 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.

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 [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.

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

MODE AVENTURE

BANE
VENOM INJECTED

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

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.

MODE AVENTURE

BATMAN
TRASHER SUIT

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

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

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.

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

INSAISISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [3] indices d'envergure ennemi 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 [2] blessure liée à des chutes.

MODE VERSUS

BANE

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

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain peut transformer Bane en Bane Venom. Pour cela, il remplace la figurine, la tuile et le pion point de vie de Bane par ceux de Venom Bane. L'événement devient celui de Venom Bane.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Bane durant laquelle il ne peut effectuer qu'une action.

MODE VERSUS

BANE
VENOM INJECTED

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

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.

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 1. Les deux zones deviennent adjacentes, une ligne de vue peut être tracée entre celles-ci et le déplacement est possible.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Venom Bane. À la fin de cette activation, il subit 2 blessures.

MODE AVENTURE

CAPTAIN BOOMERANG
SUICIDE SQUAD

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

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].

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.

MODE AVENTURE

DEATHSTROKE
SUICIDE SQUAD

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.

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant 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 liées à des chutes.

ARTIFICIER: 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.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

MODE AVENTURE

DEADSHOT
SUICIDE SQUAD

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant 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.

ARTIFICIER: 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 [2] indices de menace ennemi 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 [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.

MODE VERSUS

CAPTAIN BOOMERANG

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succè automatique lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Captain Boomerang effectue une attaque à distance sur une cible jusqu'à 3 zones de distance sans nécessité de ligne de vue avec la caractéristiques 2 dés oranges relançables + 1 dé blanc relançable.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Captain Boomerang. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

DEATHSTROKE
SUICIDE SQUAD

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deathstroke. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.
Le vilain désigne ensuite un personnage situé dans la même zone que Deathstroke et lance un dé rouge.
Ce personnage subit autant de blessures que de succès obtenus.

MODE VERSUS

DEADSHOT
SUICIDE SQUAD

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [2] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deathstroke. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.
Le vilain désigne ensuite un personnage situé dans la même zone que Deathstroke et lance un dé rouge.
Ce personnage subit autant de blessures que de succès obtenus.

MODE AVENTURE

POISON IVY
SUICIDE SQUAD

INOFFENSIF: Le possesseur du trait est faible de constitution. Lors d'une attaque, les blessures qu'il inflige à sa cible sont réduites à 0.

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 distance inférieure ou égale à [1]

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

COMMANDEMENT ÉLITE: Permet de contrôler des unités élites 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.

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.

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 [1], afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.

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.

POISON: Permet à son possesseur d'infliger 4 blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

MODE AVENTURE

EL DIABLO
SUICIDE SQUAD

GRENADE: Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion de niveau [1] 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 [1] se déclenche dans la zone ciblée. En cas d'échec, une explosion de niveau [1] 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: Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, de déclencher une explosion de niveau [1] qui prend pour cible toutes les fi gurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

PION FLAMME

Il ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1 .
El diablo ignore tous les pions flamme.

MODE AVENTURE

BLACK MANTA
SUICIDE SQUAD

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.

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.

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.

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.

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 à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

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

MODE VERSUS

POISON IVY

POISON: Permet à son possesseur d'infliger 4 blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

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

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE: Permet à son possesseur d'obtenir [2] succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Poison Ivy utilise ses phéromones pour contrôler ses adversaires.

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une figurine contrôlée par le héros, située dans la zone d'une figurine qu'il contrôle lui même. Cette figurine est considérée comme amie du camp des vilains pour l'activation en cours. Le vilain ne peut pas effectuer de chute ni entrer dans une zone de terrain dangereux pendant cette activation.

MODE VERSUS

EL DIABLO

FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). 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, déclenche une explosion de niveau [2] 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: Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, de déclencher une explosion de niveau [1] qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place 2 pions flamme dans la zone d'El Diablo ainsi que dans une zone adjacente.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec El Diablo. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

BLACK MANTA

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 à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain déclenche une explosion de niveau 2 dans une zone avec ligne de vue et jusqu'à 2 zones de distance de Black Manta

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Black Manta. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

DUELA DENT
SUICIDE SQUAD

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.

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.

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

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.

AMI IMAGINAIRE: Permet à son possesseur d'obtenir l'aide de sa petite voix intérieure qui l'accompagne constamment.
Pour ses actions, il 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].

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de 1 le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

MODE AVENTURE

KING SHARK
SUICIDE SQUAD

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.

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

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.

FUREUR: Permet d'augmenter la puissance de toutes ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [2] dés blancs. Condition: le héros doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure.

MODE AVENTURE

KILLER CROC
SUICIDE SQUAD

ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [2] dés 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.

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.

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.

IMMOBILISATION: Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque ou d'une explosion qui inflige au moins [1] blessure à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

MODE VERSUS

DUELA DENT

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de 1 le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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.

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Duela Dent. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement. À la fin de ce mouvement, le vilain place un pion venin dans la zone de Duela Dent.

PION VENIN

Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz et augmente de 1 le niveau de terrain dangereux de la zone. Duela Dent n'est pas affectée par le pion Venin

MODE VERSUS

KING SHARK

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

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec King Shark. Il effectue seulement effectuer une attaque au corps-à-corps avec la ca caractéristique de 2 dés rouges. Pour cette attaque, il bénéficie de la compétence coup circulaire niveau 2

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

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec King Shark. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

KILLER CROC

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 liées à des chutes.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Killer Croc. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

-- Killer Croc peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.

-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 1 dé orange par limite de zone franchie au cours du mouvement précédent.

MODE AVENTURE

HARLEY QUINN
SUICIDE SQUAD

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.

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.

AMI IMAGINAIRE: Permet à son possesseur d'obtenir l'aide de sa petite voix intérieure qui l'accompagne constamment.
Pour ses actions, il 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].

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

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.

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

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

MODE AVENTURE

RICK FLAG

FUMIGÈNE: Permet à son possesseur, après avoir réalisé une explosion, de poser [1] pion fumigène dans cette zone (cf. Dissipation page 44). 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.

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].

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

GRENADE: Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une 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.

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.

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 [2].

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

MODE AVENTURE

AMANDA WALLER

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

COMMANDEMENT ÉLITE: Permet de contrôler des unités élites 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.

COMMANDEMENT SBIRE: Permet de contrôler des unités sbires 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.

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.

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.

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.

MODE VERSUS

HARLEY QUINN
WITH HAMMER

INSAISISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [2] indices d'envergure ennemis 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: Permet à son possesseur d'obtenir l'aide de sa petite voix intérieure qui l'accompagne constamment. Pour ses actions, il 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].

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain lance 1 dé orange sans relance possible. Le nombre de succès obtenus indique l'effet de l'événement :
-- 2 succès (cleptomanie) : le vilain peut prendre un DPA de la zone de potentiel d'activation indisponible du héros et le met dans sa propre zone de potentiel d'activation disponible,
-- 1 succès (schizophrénie) : le vilain intervertit les positions de la figurine d'Harley Quinn et d'une figurine qu'il contrôle située sur une autre zone,
-- 0 succès (bipolaire) : le vilain intervertit les positions de deux tuiles de sa rivière, autre que la tuile événement.

MODE VERSUS

RICK FLAG

GRENADE: Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une 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.

FUMIGÈNE: Permet à son possesseur, après avoir réalisé une explosion, de poser [1] pion fumigène dans cette zone (cf. Dissipation page 44). 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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros active immédiatement tous les personnages d'une tuile de sbires qu'il contrôle.

MODE VERSUS

AMANDA WALLER

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.

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros active immédiatement tous les personnages d'une tuile de sbires ou d'élites qu'il contrôle

MODE AVENTURE

BRONZE TIGER

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

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.

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.

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.

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

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.

MODE AVENTURE

HAWKFIRE

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.

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.

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

FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

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

MODE AVENTURE

BATMAN
REBIRTH

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

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.

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

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.

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.

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.

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.

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

MODE VERSUS

BRONZE TIGER

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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Bronze Tiger. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Son bonus de point de déplacement au premier mouvement est de 4. De plus, il bénéficie de la compétence insaisissable de niveau 2

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

MODE VERSUS

HAWKFIRE

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

FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement un déplacement de 2 zones avec Hawkfire. Il pose ensuite un pion flamme dans la zone de départ et d'arrivée de son déplacement, ainsi que dans chaque zone traversée.

Il ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1 . Hawkfire ignore tous les pions flamme.

MODE VERSUS

BATMAN
REBIRTH

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: 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place un pion fumigène dans la zone de Batman, puis place un deuxième pion dans une zone à 1 de distance du premier. Enfin, il en place un troisième dans une zone à 1de distance du second. Ensuite, le héros répartit comme il le souhaite, sans les montrer au vilain, les 3 pions ombre (face ombre visible) dans les 3 zones dans lesquelles il a précédemment placé des pions fumigènes. Le héros retire la figurine de Batman et la place dans sa réserve. Un pion ombre peut être pris pour cible d'attaques et d'explosions. Dans ce cas, le héros le retourne :

-- si la face révélée est une face vide, l'action d'attaque ou l'explosion n'ont aucun effet sur le pion ombre. Celui-ci est ensuite retiré,

-- si la face révélée est la face Batman, le héros place la figurine de Batman depuis sa réserve dans la zone du pion. Les pions ombre restant sont retirés. L'attaque est ensuite résolue normalement. Lorsque Batman est activé, s'il reste des pions ombre et que sa figurine n'est pas en jeu, le héros la place depuis sa réserve dans la zone du pion ombre au dos duquel se trouve la face Batman. Batman peut immédiatement effectuer une action d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique de 1 dé rouge + 1 dé rouge. Le héros active ensuite Batman normalement.

PION FUMIGÈNE

MODE AVENTURE

BATMAN
BEYOND

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

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.

SACRIFICE: Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse [1] 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.

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 [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [2] blessures liées à des chutes.

INSAISISSABLE: 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.

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.

MODE AVENTURE

BATMAN
JAMES GORDON

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

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.

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

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.

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.

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

MODE AVENTURE

CLAYFACE
DETECTIVE COMICS

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

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

FUREUR: Permet d'augmenter la puissance de toutes ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [2] dés blancs. Condition: le héros doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure.

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.

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.

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 [1], afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.

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 distance inférieure ou égale à [1]

MODE VERSUS

BATMAN
BEYOND

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman Beyond. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde;
-- Lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique suivante: 1 dé rouge, + 1 dé orange.

MODE VERSUS

BATMAN
JAMES GORDON

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

à la fin de l'étape de sélection du QG, le héros sélectionne la tuile de Rookie en tant que lieutenant. Lors de l'activation de la tuile évènement, le héros réalise une activation de personnage avec Batman(James Gordon). Il est effectue seulement sa première étpae de mouvement. S'il termine son déplacement dans la zone de Rookie, il rentre dans son robot. Sa figurine est retirée du plateau. Puis le héros réalise une activation de personnage avec Rookie. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Le héros peut ensuite effectuer une explosion de niveau 2 dans une zone de 2 de distance de Rookie et avec laquelle il partage une ligne de vue. Enfin, la figurine de Batman (James Gordon) est remise dans la zone de Rookie.

Si Rookie est neutralisé, Batman (James Gordon) effectue seulement sa premire étape de mouvement.

MODE VERSUS

BATMAN
REBIRTH

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 distance inférieure ou égale à [2]

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Lors de la composition de l'équipe, immédiatement après que les deux joueurs ont choisi leur QG, le vilain sélectionne une tuile de QG Héros ou Vilain.
On appelle le personnage ainsi sélectionné «avatar». Il récupère la figurine et la tuile correspondante et les place à côté de son poste de commandement.
Lors de l'activation de la tuile évènement :
-- si l'avatar n'est pas en jeu, le vilain remplace la tuile et la figurine de Clayface par celles de l'avatar,
-- si l'avatar est en jeu, le vilain remplace la tuile et la figurine de l'avatar par celles de Clayface.

Lorsque l'avatar est en jeu, il ne possède aucun trait ni pouvoir de QG. À chaque fois qu'il doit subir une ou plusieurs blessures, les points de vie sont retirés à Clayface. Lorsque Clayface est neutralisé, l'avatar l'est également. Tant que l'avatar ou Clayface est en jeu, cet événement spécial est associé à la tuile événement.

MODE AVENTURE

BATMAN
OF JAPAN

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

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.

PIRATAGE: 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 [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.

MODE AVENTURE

BATMAN
OF MOSCOW

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

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

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

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.

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.

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.

MODE AVENTURE

CHIEF MAN-OF-BATS

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

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.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

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.

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.

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

MODE VERSUS

BATMAN
OF JAPAN

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.

PIRATAGE: 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 liées à des chutes.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros déclenche une explosion de niveau 2 dans la zone de Batman of Japan ainsi que dans une zone adjacente. Batman of Japan y est immunisé.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman of Japan. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

BATMAN
OF MOSCOW

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.

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros cible une zone adjacente et y déclenche une explosion de niveau 2 . Il y place ensuite un pion flamme.

PION FLAMME

Il ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1 .
Batman of moscow ignore tous les pions flamme.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman of Moscow. Il effectue seulement sa première étape de mouvement pour laquelle il bénéficie de la compétence défoncer la paroi de niveau 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.

MODE VERSUS

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: 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.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

A la fin de l'étape de séléection du QG, le héros sélectionne la tuile raven Red en tant que lieutenant. Lors de l'activation de la tuile évènement, Chief Man-of-Bats et Raven Red regagnent jusqu'à 2 points de vie. Raven Red effectue ensuite 2 attaques à distance avec la caractéristiques de 1 dé jaune + 1 dé jaune relançable.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Chief Man-of-Bats. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE AVENTURE

DARK RANGER

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

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.

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.

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

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

MODE AVENTURE

EL RANCHO

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

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.

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatique lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatiques 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.

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.

MODE AVENTURE

NIGHTRUNNER

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

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.

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.

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 [4] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [4] blessure liée à des chutes.

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

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

MODE VERSUS

DARK RANGER

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.

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

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 à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place un pion étourdissement sur une tuile de la rivière du vilain. Lorsque le vilain active cette tuile ou qu'elle est neutralisée, si le pion étourdissement y est présent, alors il le retire.

PION ÉTOURDISSEMENT

le coût d'activation de la tuile est augmenté de 2.

MODE VERSUS

EL GAUCHO

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.

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec El Gaucho. Il effectue seulement une attaque à distance avec la caractéristique de 1 dé orange+ 1 dé jaune relançable. Pour cette attaque, il bénéficie des compétences tireur d'élite de niveau 2 et immobilisation de niveau 1.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [2] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

IMMOBILISATION: Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque ou d'une explosion qui inflige au moins [1] blessure à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

MODE VERSUS

NIGHTRUNNER

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

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Nightrunner. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.
L'activation de la tuile évènement ne coûte aucun DPA. Elle ne compte pas dans le nombre d'activation de tuile déjà réalisées lors de ce tour.

MODE AVENTURE

RAVEN RED

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

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.

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatique lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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.

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.

MODE AVENTURE

THE KNIGHT

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

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.

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.

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

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [1] succès automatiques 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.

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.

MODE VERSUS

RAVEN RED

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatique lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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.

PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [2] niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [4] blessure liée à des chutes.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

A la fin de l'étape de séléection du QG, le héros sélectionne la tuile Chief Man-of-Bats en tant que lieutenant. Lors de l'activation de la tuile évènement, Chief Man-of-Bats et Raven Red regagnent jusqu'à 1 point de vie. Raven Red effectue ensuite 1 attaque à distance avec la caractéristiques de 2 dés oranges relançables.

OU

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Chief Man-of-Bats. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

THE KNIGHT

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.

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.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

le héros reçoit un pion de soutien de l'écuyer.

PION ÉCUYER

Le héros peut défausser ce pion à n'importe quel moment pour qu'un de ses personnages bénéficie de la compétence chance de niveau 2 pour l'action en cours.

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

MODE VERSUS

RA'S AL GHUL

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.

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

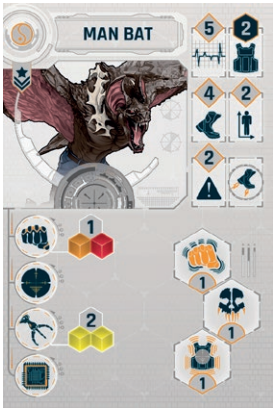
ENCHAÎNEMENT: Après avoir neutralisé un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à [1] dé de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de tuile sauf que son coût d'activation est de 0.

MODE VERSUS

MAN BAT



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.

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Man-Bat. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Pour ce mouvement, le vilain doit respecter les exceptions suivantes :

-- au début du mouvement, il choisit une figurine située dans la zone de Man-Bat qu'il retire du plateau. Cette figurine est appelée le passager.
-- pour ce mouvement, l'envergure de Man-Bat est égale à celle de Man-Bat plus celle du passager,
-- à la fin du mouvement de Man-Bat, le vilain place la figurine du passager dans la zone de Man-Bat

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Man-Bat. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

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.

MODE VERSUS

BLACK MASK

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 [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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

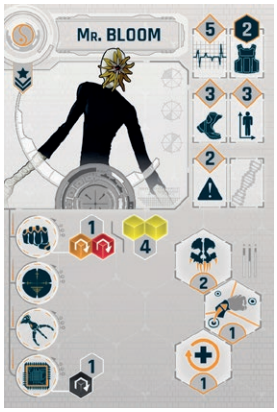
Le vilain neutralise un personnage ami dans la ligne de vue de Black Mask. Dans ce cas, il réalise une activation de personnage avec chacun des personnages d'une tuile de sbires ou d'élites qu'il contrôle .

OU

Aucun effet.

MODE VERSUS

MR. BLOOM



HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [2] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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 distance inférieure ou égale à [1]

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

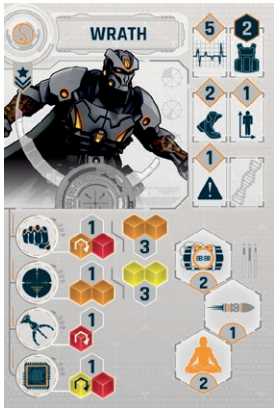
PERMANENT

Lors de la composition de l'équipe, le vilain remplace la tuile événement par la tuile de Bloom's gang.
Celle-ci ne peut pas être sélectionnée lors de la composition d'équipe.
Lors de la mise en place, une figurine de Bloom's gang est mise dans la zone de Mr. Bloom. Les 3 autres figurines sont placées dans la réserve du joueur.

Lorsque Mr. Bloom neutralise un personnage avec une attaque au corps-à-corps, il peut le remplacer par une figurine de Bloom's gang de sa réserve.
Le personnage neutralisé est replacé dans la réserve du joueur qui le contrôle.

MODE VERSUS

WRATH



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

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Wrath. Il effectue une action parmi celles-ci :
-- un mouvement. Pour cette action, il effectue seulement sa première étape de mouvement avec la compétence parkour de niveau 3,
-- une attaque de corps-à-corps. Pour cette action, il bénéficie de la compétence arts martiaux de niveau 1,
-- une attaque à distance. Pour cette action, il bénéficie de la compétence rafale de niveau 1,
-- une manipulation complexe. Pour cette action, il bénéficie de la compétence chance de niveau 2,
-- une réflexion complexe. Pour cette action, il bénéficie de la compétence piratage de niveau 2.

MODE VERSUS

KILLER CROC

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

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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Killer Croc. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Killer Croc peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 1 dé orange par limite de zone franchie au cours du mouvement précédent.

MODE VERSUS

JERVSI TETCH

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

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

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

Lors de la fin de l'étape de composition de l'équipe, le vilain remplace sa tuile événement par une tuile disponible de sbire ou d'élite du camp du héros. Il la contrôle. Si c'est une tuile de sbires, le vilain place 3 figurines correspondantes dans la zone de Jervis Tetch. Si c'est une tuile d'élites, le vilain place 2 figurines correspondantes dans la zone de Jervis Tetch.

MODE VERSUS

JOKER
CLAYFACE

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 [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 [1] autre figurine.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Lors de la composition de l'équipe, immédiatement après que les deux joueurs ont choisi leur QG, le vilain sélectionne une tuile de QG Héros ou Vilain.
On appelle le personnage ainsi sélectionné «avatar». Il récupère la figurine et la tuile correspondante et les place à côté de son poste de commandement.
Lors de l'activation de la tuile évènement :
-- si l'avatar n'est pas en jeu, le vilain remplace la tuile et la figurine de Clayface par celles de l'avatar,
-- si l'avatar est en jeu, le vilain remplace la tuile et la figurine de l'avatar par celles de Clayface.

Lorsque l'avatar est en jeu, il ne possède aucun trait ni pouvoir de QG. À chaque fois qu'il doit subir une ou plusieurs blessures, les points de vie sont retirés à Clayface. Lorsque Clayface est neutralisé, l'avatar l'est également. Tant que l'avatar ou Clayface est en jeu, cet événement spécial est associé à la tuile événement.

MODE VERSUS

PROF. PYG

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [2] succès automatiques aux attaques effectuées 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 eff ectuées.

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

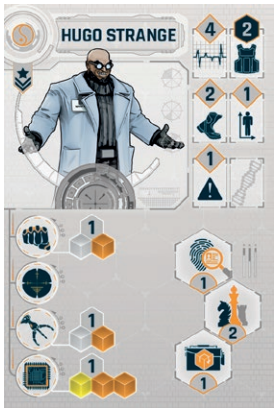
ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

À la fin de l'étape de composition de l'équipe, le vilain place un pion opération inhumaine sur le socle de chaque figurine d'une tuile de sbire ou d'élite de sa rivière. Cette tuile est appelée tuile opérée. Les personnages de la tuile opérée gagnent la compétence horreur de niveau 1. Ils ne peuvent pas effectuer d'action de manipulation ni de réflexion. Lorsque la tuile événement est activée, le vilain active immédiatement les personnages de la tuile opérée.

MODE VERSUS

HUGO STRANGE



ENQUÊTE: Permet à son possesseur d'obtenir [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 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 [1] relance gratuite les figurines amies situées dans sa zone.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une ou deux figurines différentes de sbires ou d'élites d'une même tuile contrôlée par le héros. Il effectue seulement sa première étape de mouvement et ne peut pas effectuer de chute ni entrer dans une zone de terrain dangereux.

MODE VERSUS

JOKER
MR. JOE

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées 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] dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites eff ectuées.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

The Joker Mr. Joe subit immédiatement 1 blessure. Puis le vilain place la tuile d'un personnage contrôlé par le héros situé dans la zone de The Joker Mr. Joe en dernière position de la rivière du héros

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Joker Mr. Joe. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

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: 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.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [2] cubes d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

Lorsque Talon est neutralisé, le vilain suit les étapes habituelles sauf que la figurine de Talon n'est pas retirée du plateau. Elle est couchée dans sa zone (Talon est toujours considéré comme neutralisé).
Lors de l'activation de la tuile événement, le vilain redresse sa figurine et retourne sa tuile face active visible. Il met ensuite le jeton points de vie sur sa valeur de départ.
La tuile événement du vilain ne peut en aucun cas être neutralisée .

OU

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Talon ne peut pas déclarer de mouvement,
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer que des actions d'attaque à distance avec la caractéristique de 2 dés blancs et un multiplicateur d'action de 3.

MODE VERSUS

ZSASZ

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [2] succès automatiques aux attaques effectuées 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 eff ectuées.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Un personnage du héros dans la zone de Zsasz subit 2 blessures, puis Zsasz en subit 1.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Zsasz. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

DEATHSTROKE

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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deathstroke. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Le vilain désigne ensuite un personnage situé dans la même zone que Deathstroke et lance un dé rouge. Ce personnage subit autant de blessures que de succès obtenus.

MODE VERSUS

DOCTOR DEATH

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

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 eff ectuées.

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une figurine amie située dans la zone de Doctor Death. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

-- le personnage peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps à corps pour laquelle il ajoute 2 dés blanc à sa caractéristique d'attaque.

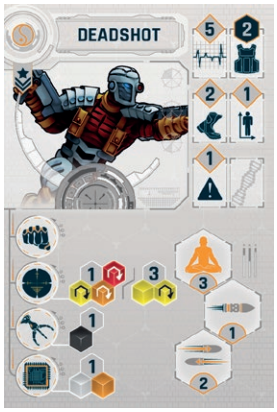
À la suite de cette activation, il est neutralisé.

OU

Aucun effet.

MODE VERSUS

DEADSHOT



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

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatique lors d'une attaque à distance ayant 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deadshot.
Il effectue seulement une attaque à distance avec la caractéristique de 2 dés blancs. Pour cette action, il ignore les restrictions liées aux lignes de vue.

MODE VERSUS

THE RIDDLER
YEAR ZERO

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 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

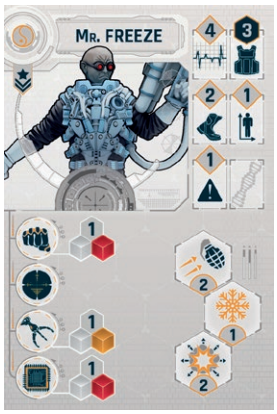
Le vilain et le héros comparent le nombre de DPAs de leurs zones de potentiel d'activation disponible :

-- si le vilain en possède moins que le héros, il transfère la différence de DPAs depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible. Le héros, quant à lui, transfère autant de DPAs depuis sa zone de potentiel d'activation disponible vers sa zone de potentiel d'activation indisponible.

-- si le vilain possède autant ou plus de DPAs que le héros, il transfère 1 DPA depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible, ainsi que 3 cubes d'énergie depuis sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible.

MODE VERSUS

MR. FREEZE



GRENADE: Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion de niveau [1] 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 [1]se déclenche dans la zone ciblée. En cas d'échec, une explosion de niveau [1] 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 : Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de geler le terrain en plaçant [1] pions givre dans la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain difficile » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

SOUFFLE: Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, 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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

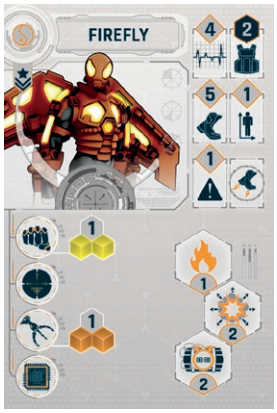
Le vilain choisit une zone qui contient un personnage ami. Tous les personnages de cette zone subissent les effets de la compétence immobilisation comme si elles avaient subi une blessure. Mr. Freeze ignore cet effet .

OU

Aucun effet.

MODE VERSUS

FIREFLY



FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

SOUFFLE: [Manipulation auto] Déclenche une fois par tour une explosion de niveau [2] ciblant toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain retourne tous les pions flamme face en dissipation sur leurs face pleine visible

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Firefly. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

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.

MODE VERSUS

JASON TODD
HUSH

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, 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 ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

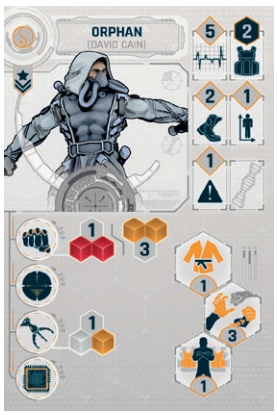
Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Jason Todd Hush. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Jason Todd peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde;
-- Lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés rouges.

OU

Aucun effet.

MODE VERSUS

ORPHAN
DAVID CAIN



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 [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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Orphan. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Orphan peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés rouges.

MODE VERSUS

HUSH

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [2] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

RIPOSTE: Après avoir subi une attaque à distance, 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 ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

Immédiatement après avoir choisi son QG, le vilain choisit une tuile de QG/lieutenant de son camp. Celle-ci remplace la tuile événement. Lors de la mise en place, la figurine correspondante est placée sur la même zone que celle de Hush. Ce personnage commence la partie avec sa valeur de points de vie divisée par deux, arrondie à l'inférieur.

MODE VERSUS

KILLER MOTH

GAZ TOXIQUE : Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions gaz sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

SOUFFLE: [Manipulation auto] Déclenche une fois par tour une explosion de niveau [2] ciblant toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

POISON: Permet à son possesseur d'infliger 2 blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain retourne tous les pions gaz face en dissipation sur leurs face pleine visible

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Killer Moth. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

RATCATCHER

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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 eff ectuées.

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Lors de l'activation de la tuile événement, le vilain met dans la zone de Ratcatcher un pion nuée de rat si elle n'en contient pas déjà un. Un personnage autre que Ratcatcher qui effectue un déplacement vers une zone avec un pion nuée de rats considère qu'un personnage adverse avec la compétence horreur de niveau 2 s'y trouve.

PION NUÉE DE RAT (4 PIONS) :

MODE VERSUS

SCARECROW

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: Permet à son possesseur d'augmenter de 2 le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place un pion gaz phobique dans la zone d'un personnage qu'il contrôle.

PION GAZ PHOBIQUE

Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz. Les personnages qui effectuent des actions dans la même zone qu'un pion gaz phobique ajoutent 3 à la menace adverse lors du calcul de menace adverse. Les personnages qui possèdent le trait immunité au gaz ignorent les effets de ce pion.

MODE VERSUS

SOLOMON GRUNDY

FUREUR: Permet d'augmenter la puissance de toutes ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [2] dés blancs. Condition: le héros doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [2] cubes d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

Lorsque Solomon Grundy est neutralisé, le vilain suit les étapes habituelles sauf que sa figurine n'est pas retirée du plateau. Elle est couchée dans sa zone (Solomon Grundy est toujours considéré comme neutralisé).

Lors de l'activation de la tuile événement, le vilain redresse sa figurine et retourne sa tuile face active visible. Il met ensuite le jeton points de vie sur sa valeur de départ. La tuile événement du vilain ne peut en aucun cas être neutralisée

OU

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Solomon Grundy. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Pour ce mouvement, le bonus au premier mouvement de Solomon Grundy est de 4.

MODE VERSUS

THE HERETIC

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.

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

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Heretic. Il effectue seulement une attaque de corps-à-corps. Pour cette attaque, il bénéficie de la compétence Fureur de niveau 2

FUREUR: Permet d'augmenter la puissance de toutes ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [2] dés blancs. Condition: le héros doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure.

OU

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Heretic. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MODE VERSUS

RED HOOD

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

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

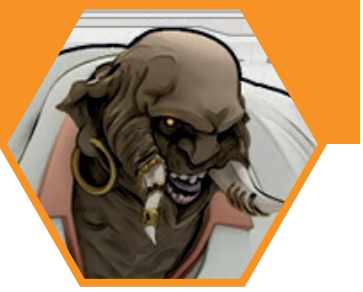
TACTICIEN: Permet à son possesseur de réaliser une réflexion automatique pour octroyer immédiatement [2] point sde déplacement gratuits à une figurine amie qui n'a pas bénéficié de cet effet ce tour. Si la figurine est un personnage, elle gagne également son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

Immédiatement après avoir sélectionné Red Hood lors de l'étape de composition de l'équipe, le vilain remplace la tuile événement par celle de Red Hood's gang. Lors de la mise en place, trois figurines de Red Hood's gang sont placées dans la zone de Red Hood.

MODE VERSUS



TUSK

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.

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.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Tusk. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Tusk peut effectuer a première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il doit déclarer une action d'attaque au corps-à-corps contre chaque personnage situé dans sa zone.

MODE VERSUS

RA'S AL GHUL
DEMON'S HEAD

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

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.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

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.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERM ANENT

A la fin de l'étape de sélection du QG, le vilain remplace sa tuile évènement par la tuile des Assassins. Il place ensuite 2 figurines d'assassins dans la zone de Ras' Al Ghul.

MODE VERSUS

TALIA AL GHUL

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

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.

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatique lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

PERMANENT

A la fin de l'étape de sélection du QG, le vilain remplace sa tuile évènement par la tuile des Assassins with rifles. Il place ensuite 3 figurines d'assassins with rifles dans la zone deTalia Al Ghul.

T-REX

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

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

ETRIGAN (THE DIMINISHED)

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

RÉGÉNÉRATION: Permet à son possesseur de se régénérer. Lors de la déclaration de l'état, il déplace [1] cube d'énergie de sa zone de blesures vers sa zone de fatigue.

FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

SOUFFLE: [Manipulation auto] Déclenche une fois par tour une explosion de niveau [2] ciblant toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

BATMAN TRASHER SUIT

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

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

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.

MODE VERSUS

LADY SHIVA

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

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Lady Shiva. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :
-- Lady Shiva peut effectuer a première étape de mouvement mais pas la seconde.
-- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une attaque au corps-à-corps avec la caractéristique 2 dés orange. Pour cette attaque, Lady Shiva bénéficie de la compétence poison de niveau 2.

POISON: Permet à son possesseur d'infliger [2] blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

BUD & LOU

MOBILITÉ RÉDUITE : Le possesseur du trait a des diffi cultés à se déplacer. Il ne peut pas eff ectuer de déplacements spéciaux (escalade, saut et chute).

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

FUREUR: Permet d'augmenter la puissance de toutes ses attaques au corps-à-corps en rajoutant [2] dés blancs. Condition: le héros doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure.

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

TWEEDLEDEE & TWEEDLEDUM

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.

PROF. PY'G GANG (HORSE HEAD & COW HEAD)

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 distance inférieure ou égale à [1]

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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

PROF. PY'G GANG (ROOSTER HEAD & GOAT HEAD)

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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

DRONE WITH TURRET

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [5] indices de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

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.

GCPD OFFICER WITH BATON

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

SWAT WITH BRIEFCASE

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 [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

SWAT WITH RIFLE

RAFALE: Après avoir neutralisé un adversaire à distance, 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.

HEAVY GCPD

ARTIFICIER: Permet à son possesseur d'obtenir [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].

BAT-ROBOTS

RAFALE: Après avoir neutralisé un adversaire à distance, 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.

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

GCPD OFFICER WITH HANDGUN

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.

SECURITY GUARD

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 à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

DEVGRU

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

GRENADE: Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion de niveau [2] 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 [1] 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.

DRONE

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [5] indices de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

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.

GANG OF ROBIN

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

GANG OF ROBIN

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.

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

HOUNDS

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

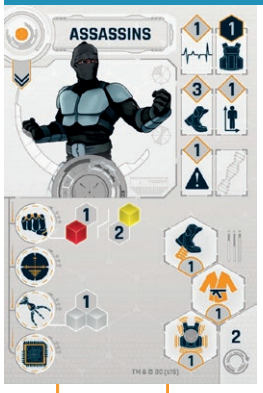
INSAISISSABLE: Permet à son possesseur d'ignorer [1] indice d'envergure ennemi lors de ses déplacements.

IMMOBILISATION: Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque ou d'une explosion qui inflige au moins [2] blessures à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

BELLE REVE'S GUARDS

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].

ASSASSINS



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

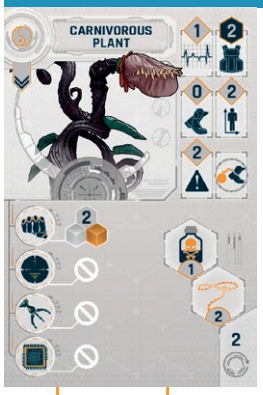
PARKOUR: Permet à son possesseur d'ignorer [1] niveau de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que [1] blessure liée à des chutes.

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.

ASSASSINS WITH RIFLE

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

CARNIVOUS PLANT

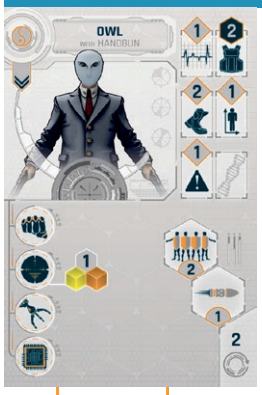


POISON: Permet à son possesseur d'infliger [1] blessure automatique si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures à l'attaque. Puis le reste des blessures est déterminé normalement.

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.

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

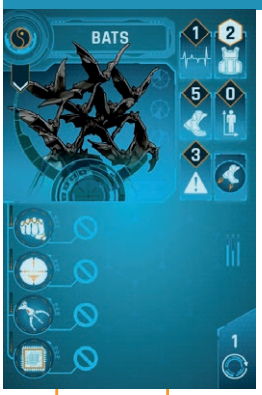
OWL WITH HANDGUN



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: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

BATS



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.

GHOST DRAGONS

FLAMME: Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de poser [1] pions flamme sur la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. Dissipation page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux» de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

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.

BRUTES WITH CHAINS

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

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.

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.

OWL WITH KATANA

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.

BLOOM'S GANG

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

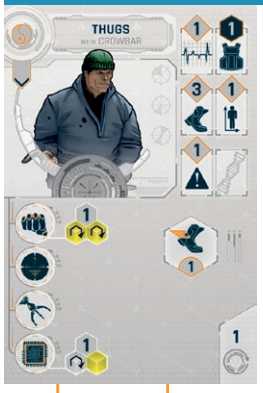
PRISONERS

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

RED HOOD'S GANG

TIREUR D'ÉLITE: Ajoute [1] succès automatiques lors d'une attaque à distance ayant au moins un succès.

THUGS WITH CROWBAR



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

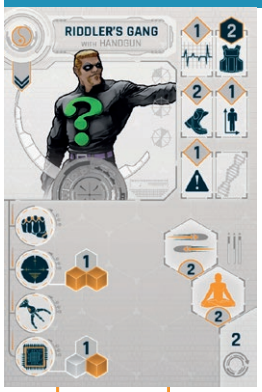
THUGS WITH FIREARM

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.

RIDDLER'S GANG WITH BATON

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.

RIDDLER'S GANG WITH HANDGUN



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.

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.

CRAZY INMATE

NERFS D'ACIER: Permet à son possesseur d'ignorer [4] indices de menace ennemi lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

JOKER'S GANG WITH HAMMER

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.

JOKER'S GANG WITH HANDGUN

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.

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

CARNIVOUS PLANT REX

POISON: Permet à son possesseur d'infliger [2] blessures automatiques si l'attaque a obtenu plus de succès que la défense, avant même de résoudre les blessures à l'attaque. 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 [1], afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.

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

HOUNDS

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

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

IMMOBILISATION: Permet à son possesseur, à la fin d'une attaque ou d'une explosion qui inflige au moins [2] blessures à une figurine, de coucher la figurine. Pour se relever, elle doit dépenser son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

HAZMAT THUGS

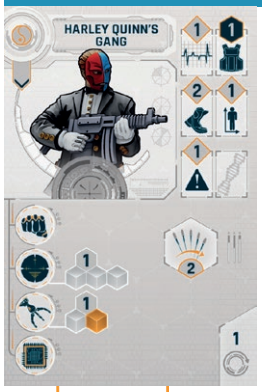
IMMUNITÉ AU GAZ: Le possesseur du trait ignore les blessures dues à des pions gaz.

PENGUIN'S GANG

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.

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 distance inférieure ou égale à [1]

HARLEY QUINN'S GANG



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

BY-STANDERS POSSESSED

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

CITIZENS POSSESSED

ATTAQUE SOURNOISE : Ajoute [1] succès automatique aux attaques effectuées dans sa zone si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

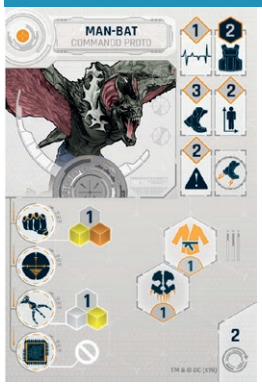
AZRAEL - ANGEL OF S T DUMAS' ORDER

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 [1] dé jaune, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

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.

MAN-BAT - COMMANDO PROTO



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.

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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.

MAN-BAT - COMMANDO ULTRA

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.

HORREUR: Permet à son possesseur d'augmenter de [1] le coût en points de déplacement des figurines ennemies qui souhaitent entrer sur sa zone.

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

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.