Batman (Leader)

Batarmor Mk I : Annule un Impact sur 5+
Batcape (1SC) : Annule les effets d'une chute
Batclaw (1SC+1MC) : 30cm en ligne droite, surfaces différentes
Detective : annule un « passe » de l'adversaire au début du Round
Counter Attack (1SC) : 1 AC par blocages réussis, utilisation immédiate
Explosive Gel (1MC) : marque un élément de décor, 1SC pour détruire durant Rounds suivants
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Batman au début du tour
Total Vision : vision illimité, y compris à travers les obstacles

Batarang : portée 40cm, pas de Blink, tir même sans ligne de vue
Reinforced Gloves : dégâts à mains nues = 2 Etourdissements

Nightwing (Sidekick)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Batclaw (1SC+1MC) : 30cm en ligne droite, surfaces différentes
Charismatic : recrute 1 Free Agent / 100 réputation
Combo : 3 dés d'attaque / 2 AC
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Explosive Gel (1MC) : marque un élément de décor, 1SC pour détruire durant Rounds suivants
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Nightwing au début du tour

Electrical Storm (3SC + 1AC) : gabarit d'explosion centré sur Nightwing, cibles encaissent un Impact auto force 4+ et dégâts 2 Etourdissements + attaque normale avant ou après

Gordon (Sidekick)

Arrest (1MC+1SC) : au contact, un KO devient une perte
Detective : annule un « passe » de l'adversaire au début du Round
Elite Boss « SWAT » : peut recruter plusieurs Elites « SWAT »
Kevlar Vest : -1 marqueur de dégâts, minimum 1
Take Cover ! (1SC) : henchmen à moins de 10cm gagnent 1DC
Vétéran : déplace 2 marqueurs d'action au début de l'activation
Appui Aérien (3SC) : place un gabarit, la zone est illuminée pour la durée du Round

Robin (Free Agent)

Batclaw (1SC+1MC) : 30cm en ligne droite, surfaces différentes
Detective : annule un « passe » de l'adversaire au début du Round
Follow Me ! (1SC) : henchmen à moins de 10cm gagnent 1MC
Searcher : adversaire à -1 point de Stratégie

Aveuglé : plus de LdV, pas de tir, plus de MC, BMD/2, attaques et parades à 6+

Catwoman (Free Agent)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Climbing Shoes : escalade gratuit et sans malus, dépense 1SC pour s'arrêter n'importe où
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Primary Target (Loot) : +1VP pour le contrôle d'un Butin
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Catwoman au début du tour
Thief (1SC) : les attaques gagnent CRT : Steal (vol une arme)
Total Vision : vision illimité, y compris à travers les obstacles

Whip : portée 3cm
Retractable Claws : marqueurs de dégâts à mains nues = 1 Etourdissement + 1 Blessure + Sharp

Talia Al Ghul (Free Agent)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Elite Boss « Ninja » : peut recruter plusieurs Elites « Ninja »
Martial Artist : pas de malus à la Défense en sous-nombre
Scheming/1 : choix des AC en dernier pour un personnage
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Batman au début du tour
True love (Batman) : +1 Willpower, +1 Attack si perte de Batman

Flics & SWAT (Henchmen)

Arrest (1MC+1SC) : au contact, un KO devient une perte
Bulletproof Vest : armes à feu blessent sur 4+
Elite « SWAT » : une seule Elite « SWAT », sauf si Boss
Lantern (1SC) : illumine une zone de 10cm autour du personnage
Stop ! (1SC) : 1 fois/round, interrompt un adversaire Visible et à moins de 30cm, empêche l'utilisation de MC pour le round
Shooter : annule les jets de blink d'un obstacle au choix
Undercover : déploiement à - de 20cm de la zone de déploiement mais + de 10cm d'un objectif
Vétéran : déplace 2 marqueurs d'action au début de l'activation

Defensive : relance le jet de Blocage
Handy : relance le jet d'Impact
Mechanic : dégâts sur 3+
Protective : bonus de +1 aux jets de Blocage, un Blink à 4+
Shock : ne peut utiliser de marqueurs d'action jusqu'à la fin du Round
Tough/Heavy : +1 aux jets de dégât

Joker (Leader)

Kaos Agent : -1 jeton dans le sac, henchmen gagnent Trickster
Luck : 1SC par dé relancé
One Shot Gun (2AC+2SC) : 1 fois/partie, cible à 20cm, une touche automatique à 2+, 3 Blessures, CRT : Mort
Poison Master : jet d'Endurance pour retirer un Poison = lance 3 dés, ignore le plus bas
Total Vision : vision illimité, y compris à travers les obstacles
Trickster : réorganise tous ses marqueurs d'action à l'activation

Dents explosives : portée 40cm, pas de Blink, tir même sans ligne de vue, gabarit d'explosion
Poisoned Knife : CRT : +2 Blessures OU -3 Actions

Harley Quinn (AC - Sidekick)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Disarray (1SC) : déplace 2 marqueurs d'action d'une cible visible
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Follow Me ! (1SC) : henchmen à moins de 10cm gagnent 1MC
Joker true love : +1 Willpower, +1 Attack si perte du joker
Technique (1SC) : Knock Down si elle inflige des dégâts, +1 impact à 4+ (1 Etourdissement) si double Knock Down

Harley Quinn (Comics - Sidekick)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Discourage (2SC) : ligne de vue, jusqu'à la fin du prochain Raise the Plan, cible à -2 en Willpower
Distract (1SC) : cible à 10cm, -1 Defense pour le Round, non cumulatif
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Fast : relance les dés de mouvement
Joker true love : +1 Willpower, +1 Attack si perte du joker
360° (1AC + 1SC) : 1 attaque sur chaque ennemi à portée

Reach : portée de 3cm au Corps à corps
Push : recile d'autant de cm que le dé Collatéral
Heavy : +1 aux jets de dégât

Riddler (Free Agent)

Confusion (2SC) : 1/Round, LdV, - de 20cm, jusqu'à la fin du round, -1 en Attack & Defense, ne peut utiliser de SC
Disarray (1SC) : déplace 2 marqueurs d'action d'une cible visible
Mastermind : +1 compteur dans le sac
Puzzle Master : énigmes rapportent toujours 3VP, ennemi ne peut retenter
Trickster : réorganise tous ses marqueurs d'action à l'activation

Shock : cible ne peut pas utiliser de marqueurs d'actions jusqu'à la fin du round

Killer Croc (Free Agent)

Amphibious : terrain aquatique = terrain normal
Cannibal : en contact avec un KO, jet de volonté, en cas d'échec doit dépenser 2AC pour dévorer
Claws : dégâts mains nues = 1 blessure + 1 étourdissement
Large : BMD &JD=12cm, dégâts de chute /10cm, pas de Push ni de Grab ni de Knock Down sauf par un Large, -1 Blink
Lord of the Sewers : +1 égout, peut commencer dans les égouts, ne compte pas dans la limite de personnages dans les égouts
Superior Smell (1SC) : voit à 40cm, immunité aveuglement
Tough Skin : -1 sur les jets de dégâts subits
Resilient : relance les jets de Vigueur
Charge (1MC + 1SC) : se déplace de son BMD, Push gratuit, attaque ceux sur le chemin

Clown (Henchmen)

Catcher Gear : ignore Tough/Heavy
Dirty Fighter : armes à feu utilisables à - de 5cm
Distract (1SC) : cible à 10cm, -1 Defense pour le Round, non cumulatif
Elite « Circus » : une seule Elite « Circus », sauf si Boss
Flare (1MC) : 1/partie, toute la zone de jeu est éclairée jusqu'à la fin du round
Hardened : la première Blessure du Round devient un Etourdissement
Obsessive : ne peut changer de cible, +1 en Strength
Psycho : Willpower ne peut être diminuée
Runaway : insensible à Arrest
Tireless : 1SC seulement pour courir
Unpredictable : marqueurs SC utilisables partout, sans limite

360° Attack (1AC+1SC) : un jet d'impact par cible à 3cm
Handy : relance le jet d'Impact
Tough/Heavy : +1 aux jets de dégât

Ra's Al Ghul (Leader)

Deathly Strike (1SC) : l'épée gagne CRT : Casualty
Elite Boss « Ninja » : peut recruter plusieurs Elites « Ninja »
Immortal : VP Casualty = VP KO
Grand Startegist : +2 points de Stratégie
Martial Artist : pas de malus à la Défense en sous-nombre
Mastermind : +1 compteur dans le sac
Sustained Defense :3 dés de parade / 2 DC

Sharp : relance jet de dégâts

Talia Al Ghul (Sidekick)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Elite Boss « Ninja » : peut recruter plusieurs Elites « Ninja »
Martial Artist : pas de malus à la Défense en sous-nombre
Scheming/1 : choix des AC en dernier pour un personnage
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Batman au début du tour
True love (Batman) : +1 Willpower, +1 Attack si perte de Batman

Catwoman (Free Agent)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Climbing Shoes : escalade gratuit et sans malus, dépense 1SC pour s'arrêter n'importe où
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Primary Target (Loot) : +1VP pour le contrôle d'un Butin
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Catwoman au début du tour
Thief (1SC) : les attaques gagnent CRT : Steal (vol une arme)
Total Vision : vision illimité, y compris à travers les obstacles

Whip : portée 3cm
Retractable Claws : marqueurs de dégâts à mains nues = 1 Etourdissement + 1 Blessure + Sharp

Killer Croc (Free Agent)

Amphibious : terrain aquatique = terrain normal
Cannibal : en contact avec un KO, jet de volonté, en cas d'échec doit dépenser 2AC pour dévorer
Claws : dégâts mains nues = 1 blessure + 1 étourdissement
Large : BMD &JD=12cm, dégâts de chute /10cm, pas de Push ni de Grab ni de Knock Down sauf par un Large, -1 Blink
Lord of the Sewers : +1 égout, peut commencer dans les égouts, ne compte pas dans la limite de personnages dans les égouts
Superior Smell (1SC) : voit à 40cm, immunité aveuglement
Tough Skin : -1 sur les jets de dégâts subits
Resilient : relance les jets de Vigueur
Charge (1MC + 1SC) : se déplace de son BMD, Push gratuit, attaque ceux sur le chemin

Riddler (Free Agent)

Confusion (2SC) : 1/Round, LdV, - de 20cm, jusqu'à la fin du round, -1 en Attack & Defense, ne peut utiliser de SC
Disarray (1SC) : déplace 2 marqueurs d'action d'une cible visible
Mastermind : +1 compteur dans le sac
Puzzle Master : énigmes rapportent toujours 3VP, ennemi ne peut retenter
Trickster : réorganise tous ses marqueurs d'action à l'activation

Shock : cible ne peut pas utiliser de marqueurs d'actions jusqu'à la fin du round

Ninjas (Henchmen)

Climbing Shoes : escalade gratuite, vitesse normale
Combo : 3 dés d'attaque / 2 AC
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Elite « Ninja » : une seule Elite « Ninja », sauf si Boss
Martial Artist : pas de malus à la Défense en sous-nombre
Rapid Fire (1SC) : +1 RoF
Reflexes : relance les jets d'Agilité
Stealth : invisible au-delà de 20cm

Handy : relance le jet d'Impact
Sharp : relance jet de dégâts

Poison Ivy (Leader)

Chlorokinesis (1SC): déplacement à portée d'une plante
Control Pheromones (3SC): 10cm, Hypnotisé (jet de Volonté)
Discourage (2SC) : ligne de vue, jusqu'à la fin du prochain Raise the Plan, cible à -2 en Willpower
Elite Boss « Plants » : peut recruter plusieurs Elites « Plant »
Mortal Kiss (2SC) : Grab = Casualty
Poison Immunity : immunité aux poisons.
Scientific : Special = 4, +1VP si Casualty

Catwoman (Free Agent)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Climbing Shoes : escalade gratuit et sans malus, dépense 1SC pour s'arrêter n'importe où
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Primary Target (Loot) : +1VP pour le contrôle d'un Butin
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Catwoman au début du tour
Thief (1SC) : les attaques gagnent CRT : Steal (vol une arme)
Total Vision : vision illimité, y compris à travers les obstacles

Whip : portée 3cm
Retractable Claws : marqueurs de dégâts à mains nues = 1 Etourdissement + 1 Blessure + Sharp

Harley Quinn (Comics – Free Agent)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Discourage (2SC) : ligne de vue, jusqu'à la fin du prochain Raise the Plan, cible à -2 en Willpower
Distract (1SC) : cible à 10cm, -1 Defense pour le Round, non cumulatif
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Fast : relance les dés de mouvement
Joker true love : +1 Willpower, +1 Attack si perte du joker
360° (1AC + 1SC) : 1 attaque sur chaque ennemi à portée

Reach : portée de 3cm au Corps à corps
Push : recile d'autant de cm que le dé Collatéral
Heavy : +1 aux jets de dégât

Killer Croc (Free Agent)

Amphibious : terrain aquatique = terrain normal
Cannibal : en contact avec un KO, jet de volonté, en cas d'échec doit dépenser 2AC pour dévorer
Claws : dégâts mains nues = 1 blessure + 1 étourdissement
Large : BMD &JD=12cm, dégâts de chute /10cm, pas de Push ni de Grab ni de Knock Down sauf par un Large, -1 Blink
Lord of the Sewers : +1 égout, peut commencer dans les égouts, ne compte pas dans la limite de personnages dans les égouts
Superior Smell (1SC) : voit à 40cm, immunité aveuglement
Tough Skin : -1 sur les jets de dégâts subits
Resilient : relance les jets de Vigueur
Charge (1MC + 1SC) : se déplace de son BMD, Push gratuit, attaque ceux sur le chemin

Riddler (Free Agent)

Confusion (2SC) : 1/Round, LdV, - de 20cm, jusqu'à la fin du round, -1 en Attack & Defense, ne peut utiliser de SC
Disarray (1SC) : déplace 2 marqueurs d'action d'une cible visible
Mastermind : +1 compteur dans le sac
Puzzle Master : énigmes rapportent toujours 3VP, ennemi ne peut retenter
Trickster : réorganise tous ses marqueurs d'action à l'activation

Shock : cible ne peut pas utiliser de marqueurs d'actions jusqu'à la fin du round

Plants (Henchmen)

Elite « Plant » : une seule Elite « Plant », sauf si Boss
Claws : dégâts mains nues = 1 blessure + 1 étourdissement

Règles spéciales :
- 3 Plantes / 150 max
- 3 graines / Plante
- éclosion au début de Raise the Plan
- KO = Casualty
- Push = Casualty (uniquement les personnages Large)
- Casualty = 1VP
- BMD=0, pas de MC
- aire d'action : 10cm
- immunisé au Poison, Take Down, Aveuglement

Handy : relance le jet d'Impact
Paralyse : -2 en Defense, ne peut rien faire

The Penguin (Leader)

Bulletproof Vest : armes à feu blessent sur 4+
Charismatic : recrute 1 Free Agent / 100 réputation
Handyman : Manipulate gratuit
Mob : henchmen ont -1 sur leurs jets de Let's Go
Persuasive (1AC + 1SC) : à la fin de son activation, choisi un personnage ennemi en Vue et non activé, active ce personnage
Small : BMD = 8, bonus de +1 sur les jets de Blink

Dents explosives : portée 40cm, pas de Blink, tir même sans ligne de vue, gabarit d'explosion
Poisoned Knife : CRT : +2 Blessures OU -3 Actions

Sickle (Sidekick)

Bodyguard (1SC): prend les Impacts à la place d'un Leader ou sidekick à 5cm ou moins
Brutal : relance le dé Collatéral
Elite Boss « Penguins » : peut recruter plusieurs Elites « Penguin »
Large : BMD &JD=12cm, dégâts de chute /10cm, pas de Push ni de Grab ni de Knock Down sauf par un Large, -1 Blink
One arm : malus de -1 aux jets de Defense
Resilient : relance les jets de Vigueur

Charge (1MC + 1SC) : se déplace de son BMD, Push gratuit,
Reach : portée de 3cm au Corps à corps
Sharp : relance le jet de dégâts
360° (1AC + 1SC) : 1 attaque sur chaque ennemi à portée

Poison Ivy (Free Agent)

Chlorokinesis (1SC): déplacement à portée d'une plante
Control Pheromones (3SC): 10cm, Hypnotisé (jet de Volonté)
Discourage (2SC) : ligne de vue, jusqu'à la fin du prochain Raise the Plan, cible à -2 en Willpower
Elite Boss « Plants » : peut recruter plusieurs Elites « Plant »
Mortal Kiss (2SC) : Grab = Casualty
Poison Immunity : immunité aux poisons.
Scientific : Special = 4, +1VP si Casualty

Killer Croc (Free Agent)

Amphibious : terrain aquatique = terrain normal
Cannibal : en contact avec un KO, jet de volonté, en cas d'échec doit dépenser 2AC pour dévorer
Claws : dégâts mains nues = 1 blessure + 1 étourdissement
Large : BMD &JD=12cm, dégâts de chute /10cm, pas de Push ni de Grab ni de Knock Down sauf par un Large, -1 Blink
Lord of the Sewers : +1 égout, peut commencer dans les égouts, ne compte pas dans la limite de personnages dans les égouts
Superior Smell (1SC) : voit à 40cm, immunité aveuglement
Tough Skin : -1 sur les jets de dégâts subits
Resilient : relance les jets de Vigueur

Charge (1MC + 1SC) : se déplace de son BMD, Push gratuit, attaque ceux sur le chemin

Riddler (Free Agent)

Confusion (2SC) : 1/Round, LdV, - de 20cm, jusqu'à la fin du round, -1 en Attack & Defense, ne peut utiliser de SC
Disarray (1SC) : déplace 2 marqueurs d'action d'une cible visible
Mastermind : +1 compteur dans le sac
Puzzle Master : énigmes rapportent toujours 3VP, ennemi ne peut retenter
Trickster : réorganise tous ses marqueurs d'action à l'activation

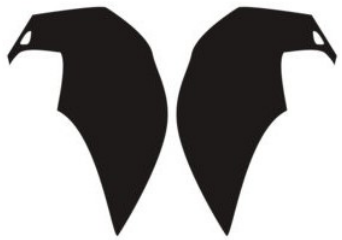
Shock : cible ne peut pas utiliser de marqueurs d'actions jusqu'à la fin du round

Catwoman (Free Agent)

Acrobat : BMD &JD=12cm ; pas de MC pour les saut, rétablissement, terrain difficile, obstacle difficile ; déplacement à travers les autres personnages
Climbing Shoes : escalade gratuit et sans malus, dépense 1SC pour s'arrêter n'importe où
Dodge : 1MC = 1 jet d'Agilité pour éviter un impact à distance si le personnage est la cible primaire
Primary Target (Loot) : +1VP pour le contrôle d'un Butin
Sneak Attack (1SC) : Blocages interdits si la cible ne voit pas Catwoman au début du tour
Thief (1SC) : les attaques gagnent CRT : Steal (vol une arme)
Total Vision : vision illimité, y compris à travers les obstacles

Whip : portée 3cm
Retractable Claws : marqueurs de dégâts à mains nues = 1 Etourdissement + 1 Blessure + Sharp

Penguins (Henchmen)

Brutal : relance le dé Collatéral
Criminal : 1/partie, gain permanent +1 Willpower après avoir mis KO ou Casualty un personnage ennemi
Elite « Penguin » : une seule Elite « Penguin », sauf si Boss
Follow Me ! (1SC) : henchmen à moins de 10cm gagnent 1MC
Football Gear : ignore Tough/Heavy & Sharp
Large : BMD &JD=12cm, dégâts de chute /10cm, pas de Push ni de Grab ni de Knock Down sauf par un Large, -1 Blink
Laser (1MC) : cible doit être Visible pour ce personnage, tant qu'aucun obstacle ne se trouve entre les deux, la cible est Visible pour tout le monde
Mobster : 1 attaque en + contre cibles en infériorité numérique
Resilient : relance les jets de Vigueur
Stealth : invisible au-delà de 20cm
Street Guy : crouch gratuit
Stupid : Manipulate interdit.
Sturdy : -1 AC / 3 marqueurs de dégâts
Vétéran : déplace 2 marqueurs d'action au début de l'activation

360° Attack (1AC+1SC) : un jet d'impact par cible à 3cm
Handy : relance le jet d'Impact
Mechanic : dégâts sur 3+
Power Strike (1SC) : cible Knocked Down si touchée
Protective : bonus de +1 sur les jets de Blocage, Blink à 4+
Tough/Heavy : +1 aux jets de dégât
Reinforced Gloves : dégâts à mains nues = 2 Etourdissements