



COMPÉTENCES ET TRAITS

MAISON, 2015

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000

I COMPÉTENCES

La plupart des figurines possèdent un ensemble de Compétences qui leur permettent d'effectuer des actions avec une efficacité accrue. Chaque Compétence est représentée par une icône hexagonale, et est associée à un niveau (indiqué par un chiffre X dans l'icône de la Compétence) qui détermine sa puissance. Le cas échéant, les icônes de Compétences sont présentes sur les Écrans de Héros et les tuiles Personnage. L'utilisation de certaines cartes Équipement ou Bat-Gadget peut également accorder des Compétences à un Héros (voir page 22 du Livret de Règles).

Batgirl a les Compétences suivantes :

- 1  **ARTS MARTIAUX 1**
- 2  **SOUTIEN 1**
- 3  **PIRATAGE 1**
- 4  **ENQUÊTE 2**
- 5  **INTOUCHABLE 1**
- 6  **PARKOUR 1**
- 7  **MOBILITÉ 1**

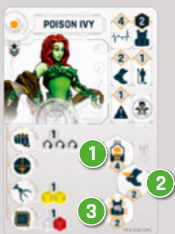
Dans cet exemple, elle dispose également d'un Bat-Gadget Freezing Grenade qui lui accorde :

- 8  **GRENADE 3**
- 9  **GIVRE 1**



Poison Ivy a les Compétences suivantes :

- 1  **POISON 4**
- 2  **INSAISSABLE 2**
- 3  **DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE 2**



L'utilisation d'une Compétence est toujours facultative. Sauf indication contraire, une figurine peut utiliser plusieurs Compétences en même temps, en combinant leurs effets. Si une figurine possède plus d'une fois la même Compétence, additionnez les niveaux correspondants pour obtenir un seul niveau de Compétence total (exception : Commandement). Une figurine Neutralisée ne peut pas utiliser ses Compétences.



Par exemple, ce Héros a le niveau 1 de Piratage sur son Écran 1 et porte une carte Équipement accordant un bonus de Piratage de niveau 1. Il peut donc bénéficier d'un niveau total de Piratage de 2 lorsqu'il effectue les actions de Réflexion Complexe applicables.

Dans chacune des descriptions de Compétences ci-après, « X » fait référence au niveau de la Compétence, et « le possesseur » fait référence à la figurine qui possède la Compétence. Si l'utilisation d'une Compétence nécessite le placement d'un pion spécifique et que tous les pions de ce type sont déjà en jeu, le joueur retire du Plateau un pion de son choix et le remplace.



MOUVEMENT



DÉFONCER PAROI

PAGE 6



MOBILITÉ

PAGE 6



INSAISSISSABLE

PAGE 6



PARKOUR

PAGE 6



ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS



ALLONGE

PAGE 6



ENCHAÎNEMENT

PAGE 7



ARTS MARTIAUX

PAGE 6



ENTRAVE

PAGE 7



CONTRE-ATTAQUE

PAGE 6



FUREUR

PAGE 8



COUP CIRCULAIRE

PAGE 7



ATTAQUE À DISTANCE



BOUT PORTANT

PAGE 8



RIPOSTE

PAGE 8



RAFALE

PAGE 8



TIREUR D'ÉLITE

PAGE 8

MODIFICATEUR D'ATTAQUE



ATTAQUE SOUTOISE

PAGE 8



GAZ TOXIQUE

PAGE 9



ÉLECTRICITÉ

PAGE 9



GIVRE

PAGE 9



FLAMME

PAGE 9



IMMOBILISATION

PAGE 9



FUMIGÈNE

PAGE 9



POISON

PAGE 10



DÉFENSE



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

PAGE 10



INTOUCHABLE

PAGE 10



GARDE DU CORPS

PAGE 10



SOUS PROTECTION

PAGE 10



MANIPULATION



ARTIFICIER

PAGE 10



CROCHETAGE

PAGE 10



ATTRACTION

PAGE 10



GRENADE

PAGE 11



CRI

PAGE 10



SOUFFLE

PAGE 11



RÉFLEXION



COMMANDEMENT

PAGE 11



PIRATAGE

PAGE 11



ENQUÊTE

PAGE 11



TACTICIEN

PAGE 11

DIVERS



AMBIDEXTRIE

PAGE 12



MALCHANCE

PAGE 12



AMI IMAGINAIRE

PAGE 12



NERFS D'ACIER

PAGE 13



CHANCE

PAGE 12



RÉGÉNÉRATION

PAGE 13



DÉPASSER SES LIMITES

PAGE 12



SACRIFICE

PAGE 13



HORREUR

PAGE 12



SOUTIEN

PAGE 13

TRAITS



CODE MORAL

PAGE 14



IMMUNITÉ AU GAZ

PAGE 14



INOFFENSIF

PAGE 14



MOBILITÉ RÉDUITE

PAGE 14



PERSONNALITÉS MULTIPLES

PAGE 14



VOL

PAGE 14



MOUVEMENT



DÉFONCER PAROI

Le possesseur peut, en effectuant un Mouvement Adjacent et en dépensant 2 Points de Mouvement supplémentaires, traverser une Paroi de niveau X ou inférieur et placer un pion Paroi Défoncée sur le segment de Paroi traversé. Un « segment » de Paroi est un tronçon de la Paroi séparant 2 Zones.

NOTE : Les deux Zones séparées par le segment de Paroi doivent être au même niveau d'Élévation.

Seul le segment sur lequel le pion a été placé est défoncé, le reste de la Paroi reste intact. On ne peut pas défoncer une Paroi qui n'est pas associée à un niveau. Une fois placé sur le plateau, un pion Paroi Défoncée a les effets suivants :

- ▶ Des Mouvements Adjacents peuvent désormais être effectués entre les deux Zones situées de part et d'autre du pion. Cependant, les deux Zones ne sont pas Adjacentes puisque la limite n'est toujours ni blanche ni orange.
- ▶ Il existe désormais une Ligne de Vue entre les deux Zones situées de part et d'autre du pion. Cependant, un pion Paroi Défoncée bloque toujours les Lignes de Vue tracées entre les marqueurs de Ligne de Vue, c'est-à-dire que le pion n'a aucun impact sur les Lignes de Vue autres que celle entre les deux Zones situées de part et d'autre.



INSAISSISSABLE

Le possesseur peut ignorer jusqu'à X Indices d'Envergure totaux de l'ennemi pendant son Mouvement. Pendant l'étape de Calcul du Coût du Mouvement d'une action de Mouvement, soustrayez X lors du calcul de l'Indice de Gêne (mais l'Indice de Gêne ne peut toujours pas être inférieur à zéro).



MOBILITÉ

Le possesseur peut ignorer jusqu'à X niveaux de Terrain Difficile pendant ses Mouvements. Pendant l'étape de Calcul du Coût du Mouvement d'une action de Mouvement, soustrayez X du niveau total de Terrain Difficile de la Zone de départ (mais le niveau total de Terrain Difficile ne peut toujours pas être inférieur à zéro).



PARKOUR

Pendant son Mouvement, le possesseur peut ignorer jusqu'à X niveaux de Saut ou d'Escalade, ou jusqu'à X Blessures causées par une Chute.

- ▶ Pour un Saut ou une Escalade, pendant l'étape de Calcul du Coût du Mouvement, soustrayez X du niveau de Saut/Escalade (mais le niveau de Saut/Escalade ne peut pas être inférieur à zéro).
- ▶ Pour une Chute, pendant l'étape de Résolution des effets de la Zone de destination, lancez un nombre de dés jaunes égal au niveau de la Chute, comme d'habitude, mais réduisez le nombre de Blessures subies de X (jusqu'à un minimum de zéro Blessure).



ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS



ALLONGE

Lorsque le possesseur effectue une Attaque au Corps-à-corps, il peut cibler une figurine dans une Zone jusqu'à une Distance X de la sienne, tant qu'il a une Ligne de Vue sur celle-ci (notez que les niveaux d'Élévation n'affectent pas cette Compétence, tant qu'il y a une Ligne de Vue).



ARTS MARTIAUX

Lorsque le possesseur effectue une Attaque au Corps-à-corps (y compris celles effectuées avec des Actions Gratuites, c'est-à-dire Coup Circulaire, Enchaînement, et Contre-Attaque), s'il obtient au moins 1 Succès, il bénéficie de X Succès Automatiques.



CONTRE-ATTAQUE

Après qu'une Attaque au Corps-à-corps ait été résolue contre le possesseur, il peut, avec une Action Gratuite (et s'il n'a pas été Neutralisé par l'attaque), effectuer une Contre-Attaque avec X dés jaunes, mais sans bonus d'Arme. L'Attaque initiale ne doit pas avoir été elle-même une Contre-Attaque.

La Contre-Attaque suit les règles normales d'Attaque au Corps-à-corps, avec les changements suivants :

- ▶ Pendant l'étape de Désignation de la cible, l'attaquant initial doit être choisi comme cible. S'il ne s'agit

pas d'une cible valide, la Contre-Attaque ne peut pas être effectuée.

- ▶ Pendant l'étape de *Dépense de Cubes d'énergie et constitution de la Réserve de dés*, prenez simplement X dés jaunes pour constituer la Réserve de dés (sans dépenser de Cubes d'énergie).
- ▶ Ignorez l'étape d'*Ajout des bonus d'Arme*.



COUP CIRCULAIRE

Après avoir Neutralisé un ennemi avec une Attaque au Corps-à-corps, le possesseur peut, avec une Action Gratuite, utiliser immédiatement ses Succès Restants comme Attaques supplémentaires sur un maximum de X autres figurines qu'il peut cibler avec une Attaque au Corps-à-corps. L'Attaque initiale ne doit pas avoir été une Action Gratuite.

Chaque Attaque supplémentaire suit les règles normales d'Attaque au Corps-à-corps, avec les changements suivants :

- ▶ Après l'étape de *Désignation de la cible*, passez directement à l'étape de *Détermination du nombre de Succès*.
- ▶ Lors de l'étape de *Détermination du nombre de Succès*, au lieu des règles normales, le nombre de Succès est simplement égal au nombre de Succès Restants de l'Attaque précédente.
- ▶ Si cette Attaque supplémentaire Neutralise également sa cible, tout Succès Restant peut être utilisé pour effectuer de la même manière une autre Attaque au Corps-à-corps supplémentaire sur un autre ennemi, et ainsi de suite, à condition que le nombre total de figurines supplémentaires attaquées (c'est-à-dire sans compter la cible initiale de l'Attaque) ne dépasse pas X.



ENCHAÎNEMENT

Après avoir Neutralisé un ennemi avec une Attaque au Corps-à-corps, le possesseur peut, avec une Action Gratuite, effectuer immédiatement une Attaque au Corps-à-corps supplémentaire avec X dés, mais sans bonus d'Arme, contre une autre figurine qu'il peut cibler avec une Attaque au Corps-à-corps. L'Attaque initiale ne doit pas avoir été une Action Gratuite.

Cette Attaque supplémentaire suit les règles normales d'Attaque au Corps-à-corps, avec les changements suivants :

- ▶ Pendant l'étape de *Dépense de Cubes d'énergie et constitution de la Réserve de dés*, prenez simplement X dés correspondant à la Caractéristique d'Attaque au Corps-à-corps du possesseur, pour constituer la Réserve de dés (sans dépenser de Cubes d'énergie).

- ▶ Si la Caractéristique porte le symbole de Relance Gratuite, les Relances Gratuites peuvent être utilisées normalement.
- ▶ Ignorez l'étape d'*Ajout des bonus d'Arme*.



ENTRAVE

Lorsque le possesseur effectue une Attaque au Corps-à-corps, si son nombre de Succès est supérieur à celui du Défenseur, il peut placer jusqu'à X pions Entrave sur celui-ci au lieu de lui infliger des Blessures.

L'Entrave suit les règles normales d'Attaque au Corps-à-corps, avec les changements suivants :

- ▶ Un Héros ne peut pas utiliser de carte Arme pour cette attaque.
- ▶ Pendant l'étape de *Désignation de la cible*, déclarez l'utilisation de cette Compétence.
- ▶ Pendant l'étape de *Défense et Blessures*, si le Défenseur doit subir au moins 1 Blessure, n'appliquez aucune Blessure, et placez au maximum X pions Entrave sur le socle du Défenseur.

NOTE : Il existe 2 tailles de pions Entrave (grand et petit), mais leurs effets sont identiques. Utilisez celle qui convient le mieux au socle de la figurine.

Par exemple, il y a 2 pions Entrave sur le Commissioner Gordon (1 grand pion autour de son socle, et un petit pion par-dessus).



Chaque pion Entrave sur une figurine réduit de 1 le nombre de Succès obtenus lors de ses actions et Défenses. Le Mouvement n'est pas affecté. Cependant, tout pion Entrave sur une figurine doit y rester, et se déplacer avec elle où qu'elle aille, jusqu'à ce qu'il soit retiré.

Pour retirer tous les pions Entrave d'une figurine, cette dernière (ou l'un de ses alliés dans la même Zone) doit réussir une Manipulation Complexe d'une Difficulté égale au nombre de pions Entrave sur son socle. La Compétence Crochetage peut être utilisée pour cela.

NOTE : Si une figurine avec des pions Entrave tente de retirer ses propres entraves, les Succès de cette Manipulation Complexe seront toujours réduits comme décrit ci-dessus, puisque l'effet des pions Entrave s'applique jusqu'à ce qu'ils soient retirés.

FUREUR

Lors d'une Attaque au Corps-à-corps, si au moins la moitié des Cubes d'énergie du possesseur sont dans sa Zone de Blessures (pour les Héros), ou si le possesseur a perdu au moins la moitié de ses Points de Vie (pour les Vilains), il ajoute X dés blancs à sa Réserve avant de lancer les dés.

ATTAQUE À DISTANCE

BOUT PORTANT

Lorsque le possesseur effectue une Attaque à Distance contre un ennemi dans sa Zone, il bénéficie d'un maximum X Relances Gratuites supplémentaires. Ceci se produit juste avant l'étape de *Relances Gratuites* de la Relance de l'Attaque à Distance. Chaque Relance Gratuite supplémentaire accorde une Relance optionnelle de n'importe quel dé de la Réserve. Un même dé peut être relancé plus d'une fois. Ceci n'a aucun effet sur l'étape de *Relances Gratuites* (et en particulier n'affecte pas les dés pouvant être relancés durant celle-ci), effectuez cette étape normalement après avoir utilisé Bout Portant.

RAFALE

Après avoir Neutralisé un ennemi avec une Attaque à Distance, le possesseur peut, avec une Action Gratuite, utiliser immédiatement ses Succès restants comme Attaques supplémentaires sur un maximum de X autres figurines qu'il peut cibler avec une Attaque à Distance. L'attaque initiale ne doit pas avoir été une Action Gratuite.

Chaque Attaque supplémentaire suit les règles normales d'Attaque à Distance, avec les changements suivants :

- ▶ Après l'étape de *Désignation de la cible*, passez directement à l'étape de *Détermination du nombre de Succès*.
- ▶ Lors de l'étape de *Détermination du nombre de Succès*, au lieu des règles normales, le nombre de Succès est simplement égal au nombre de Succès restants de l'Attaque précédente.
- ▶ Si cette Attaque supplémentaire Neutralise également sa cible, tout Succès restant peut être utilisé pour effectuer de la même manière une autre Attaque à Distance supplémentaire sur un autre ennemi, et ainsi de suite, à condition que le

nombre total de figurines supplémentaires attaquées (c'est-à-dire sans compter la cible initiale de l'Attaque) ne dépasse pas X.

RIPOSTE

Après qu'une Attaque à Distance ait été résolue contre le possesseur (et s'il n'a pas été Neutralisé par l'attaque), il peut, avec une Action Gratuite, effectuer une Riposte contre l'attaquant initial avec X dés jaunes, mais sans bonus d'Arme ni de Surplomb. L'Attaque initiale ne doit pas avoir été elle-même une Riposte.

La Riposte suit les règles normales d'Attaque à Distance, avec les changements suivants :

- ▶ Un Héros doit porter une carte Arme à Distance n'ayant pas la restriction Usage unique pour pouvoir utiliser cette Compétence.
- ▶ Pendant l'étape de *Désignation de la cible*, l'attaquant initial doit être choisi comme cible. S'il ne s'agit pas d'une cible valide, la Riposte ne peut pas être effectuée.
- ▶ Pendant l'étape de *Dépense de Cubes d'énergie et constitution de la Réserve de dés*, prenez simplement X dés jaunes pour constituer la Réserve de dés (sans dépenser de Cubes d'énergie).
- ▶ Ignorez les étapes d'*Ajout des bonus d'Arme* et d'*Ajout du bonus de Surplomb*.

TIREUR D'ÉLITE

Lorsque le possesseur effectue une Attaque à Distance (y compris celles effectuées avec des Actions Gratuites, c'est-à-dire Rafale et Riposte), s'il obtient au moins 1 Succès, il bénéficie de X Succès Automatiques.

MODIFICATEUR D'ATTAQUE

ATTAQUE SOUTOISE

Lorsque le possesseur effectue une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance contre un ennemi dans sa Zone, il bénéficie de X Succès Automatiques si la somme des Indices de Menace des figurines alliées est supérieure ou égale à la somme des Indices de Menace des figurines ennemies dans sa Zone.

NOTE : L'Indice de Menace du possesseur n'est pas inclus dans la somme de ses alliés.



ÉLECTRICITÉ

Lorsque le possesseur effectue une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance, pendant l'étape de *Détermination* et *application des Blessures*, si le nombre de Succès de son Attaque est supérieur au nombre de Succès de la Défense, la cible subit X Blessures supplémentaires avant de subir les Blessures de l'attaque elle-même.



FLAMME



Immédiatement après que le possesseur ait effectué une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance (y compris avec une Action Gratuite) ou déclenché une Explosion, il peut placer jusqu'à X pions Flamme, face « actif » visible, dans la Zone correspondante (celle où se trouvait la cible, ou celle où l'Explosion a été déclenchée. Si l'Explosion a été déclenchée dans plus d'une Zone, jusqu'à X pions Flamme peuvent être placés dans chacune d'elles).

Chaque pion Flamme ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à la Zone. Chaque pion dure 2 tours et est ensuite retiré (voir page 54 du Livret de Règles).

NOTE : Une figurine ayant cette Compétence sur son Écran ou sa tuile Personnage est immunisée contre l'effet de tous les pions Flamme.



FUMIGÈNE



Immédiatement après que le possesseur ait déclenché une Explosion, il peut placer jusqu'à X pions Fumigène, face « actif » visible, dans la Zone où l'Explosion a été déclenchée (si l'Explosion a été déclenchée dans plus d'une Zone, jusqu'à X pions Fumigène sont placés dans chacune).

Chaque pion Fumigène placé le long de la Ligne de Vue d'une Attaque à Distance (par n'importe quelle figurine, y compris le possesseur) réduit le nombre de Succès de 1. Chaque pion dure 2 tours et est ensuite retiré (voir page 54 du Livret de Règles).



GAZ TOXIQUE



Immédiatement après que le possesseur ait effectué une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance (y compris avec une Action Gratuite) ou déclenché une Explosion, il peut placer jusqu'à X pions Gaz, face « actif » visible, dans

la Zone correspondante (celle où se trouvait la cible, ou celle où l'Explosion a été déclenchée. Si l'Explosion a été déclenchée dans plus d'une Zone, jusqu'à X pions Gaz peuvent être placés dans chacune d'elles).

Chaque pion Gaz ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à la Zone. Chaque pion dure 2 tours et est ensuite retiré (voir page 54 du Livret de Règles).

NOTE : Une figurine ayant cette Compétence sur son Écran ou sa tuile Personnage est immunisée contre l'effet de tous les pions Gaz.



GIVRE



Immédiatement après que le possesseur ait effectué une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance (y compris avec une Action Gratuite) ou déclenché une Explosion, il peut placer jusqu'à X pions Givre, face « actif » visible, dans la Zone correspondante (celle où se trouvait la cible, ou celle où l'Explosion a été déclenchée. Si l'Explosion a été déclenchée dans plus d'une Zone, jusqu'à X pions Givre peuvent être placés dans chacune d'elles).

Chaque pion Givre ajoute 1 niveau de Terrain Difficile à la Zone. Chaque pion dure 2 tours et est ensuite retiré (voir page 54 du Livret de Règles).

NOTE : Une figurine ayant cette Compétence sur son Écran ou sa tuile Personnage est immunisée contre l'effet de tous les pions Givre).



IMMOBILISATION

Immédiatement après que le possesseur ait effectué une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance (y compris avec une Action gratuite) ou déclenché une Explosion, couchez toutes les figurines (ennemies et alliées) ayant subi au moins X Blessures à cause de l'Attaque ou de l'Explosion.

Si une figurine est couchée, redressez-la au début de sa prochaine activation (ou tour), son Bonus de Premier Mouvement est alors réduit à zéro pour cette activation (ou tour).

NOTE : les Vilains et autres figurines contrôlées par une tuile Personnage sont redressés au début de leur prochaine activation. Les Héros sont redressés au début de leur prochain tour uniquement s'ils déclarent un État Actif.



POISON

Lorsque le possesseur effectue une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance, pendant l'étape de *Détermination et application des Blessures*, si le nombre de Succès de son attaque est supérieur au nombre de Succès de la Défense, la cible subit X Blessures supplémentaires avant de subir les Blessures de l'attaque elle-même.



DÉFENSE



DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

Lorsqu'il est ciblé par une Attaque au Corps-à-corps, le possesseur bénéficie de X Succès Automatiques de Défense.



GARDE DU CORPS

Pendant l'étape de *Détermination du nombre de Succès* de la Défense d'une figurine alliée située dans la même Zone que le possesseur, ajoutez X Succès Automatiques de Défense. Cette Compétence ne peut être utilisée que par une seule figurine pour aider une figurine alliée lors d'une Défense donnée.



INTOUCHABLE

Lorsque le possesseur est ciblé par une Attaque à Distance, il bénéficie de X Succès Automatiques de Défense.



SOUS PROTECTION

Le possesseur ne peut pas être désigné comme cible lors d'une Attaque, s'il y a X figurines alliées (ou plus) dans sa Zone n'ayant pas également la Compétence Sous Protection.



MANIPULATION



ARTIFICIER

Si (et seulement si) les règles spéciales de Mission, ou une autre Compétence, spécifient que la Compétence Artificier peut être utilisée, le possesseur bénéficie de X Succès Automatiques lors des actions de Manipulation Complexe correspondantes.



ATTRACTION

Le possesseur peut, avec une Manipulation Automatique, déplacer dans sa Zone une figurine sur laquelle il a une Ligne de Vue. La figurine déplacée doit :

- ▶ être à une Distance inférieure ou égale à X de la Zone du possesseur, avant d'être déplacée ;
- ▶ être à un niveau d'Élévation situé au maximum X niveaux plus haut ou au minimum X plus bas que le niveau d'Élévation de la Zone du possesseur ;
- ▶ avoir un Indice d'Envergure inférieur ou égal à l'Indice d'Envergure du possesseur, et ;
- ▶ ne doit pas générer une sursaturation de la Zone du possesseur.

Si la Zone du possesseur contient un Terrain Dangereux, la figurine déplacée en subit les effets normalement.



CRI

Une fois par tour, le possesseur peut, avec une Manipulation Automatique gratuite, déclencher une Explosion de niveau X dans sa propre Zone, et une autre Explosion de niveau X dans une Zone Adjacente sur laquelle il a une Ligne de Vue. Le possesseur ne subit aucune Blessure suite à cette Explosion. Voir page 54 du *Livret de Règles* pour les règles sur les Explosions.

Cette Manipulation Automatique gratuite suit les règles normales, avec le changement suivant : ignorez l'étape de *Dépense* d'un Cube d'énergie.



CROCHETAGE

Si (et seulement si) les règles spéciales de Mission ou une autre Compétence spécifient que la Compétence Crochetage peut être utilisée, le possesseur bénéficie de X Succès Automatiques lors des actions de Manipulation Complexe correspondantes.



GRENADE

Le possesseur peut, avec une Manipulation Complexe, tenter de lancer une grenade dans une Zone cible sur laquelle il a une Ligne de Vue. La Difficulté de la Manipulation Complexe est égale à la Distance entre la Zone du possesseur et la Zone cible.

Pendant l'étape de *Réalisation de la Manipulation Complexe* :

- ▶ Si la Manipulation Complexe réussit, déclenchez une Explosion de niveau X dans la Zone cible.
- ▶ Si la Manipulation Complexe rate, la grenade n'atteint pas la Zone cible. Déclenchez une Explosion de niveau X dans une Zone située à une Distance égale au nombre de Succès obtenus, le long de la Ligne de Vue vers la Zone cible. S'il y a plus d'une Zone possible à cette Distance, le possesseur choisit la Zone dans laquelle l'Explosion se produit.

NOTE : Si le nombre de Succès est égal à zéro, l'Explosion se déclenche dans la Zone du possesseur.

Voir page 54 du Livret de Règles pour les règles sur les Explosions.



SOUFFLE

Une fois par tour, le possesseur peut, avec une Manipulation Automatique, déclencher une Explosion de niveau X dans sa propre Zone, et une autre Explosion de niveau X dans une Zone Adjacente sur laquelle il a une Ligne de Vue. Le possesseur ne subit aucune Blessure suite à cette Explosion. Voir page 54 du Livret de Règles pour les règles sur les Explosions.



RÉFLEXION



COMMANDEMENT

Cette Compétence permet au possesseur de contrôler une tuile Personnage Allié avec X figurines correspondantes. Lors de la mise en place, le possesseur choisit une tuile Personnage de son camp et place X figurines dans sa Zone de départ. Le nombre de chevrons figurant sur l'icône indique le type de tuile qui doit être choisi :



· Sbire



· Élite

Une fois par tour, le possesseur peut, avec une Réflexion Automatique, activer la tuile Personnage

sous son contrôle. Il peut ensuite activer n'importe quel nombre de ses figurines, une fois chacune, en suivant les règles de la section *Activation d'une figurine contrôlée par une tuile* (voir page 31 du Livret de Règles). Aucune autre action ne peut être effectuée tant que toutes les figurines choisies par le possesseur n'ont pas été activées.

Lorsque vous effectuez des actions avec ces figurines, suivez les règles comme s'il s'agissait de non-Héros, avec les modifications suivantes :

- ▶ Lors des actions de Mouvement, la Défense ou les Relances, déplacez chaque Cube d'énergie dépensé par le possesseur vers sa case d'action Réflexion (au lieu de sa case de Mouvement, de Défense ou de Relance). Le possesseur ne peut pas dépenser un nombre de cubes qui l'amènerait à dépasser l'Indice de Saturation de sa case d'action Réflexion.
- ▶ Lors des actions de Mouvement, leur Multiplicateur de Points de Mouvement est toujours de 1.
- ▶ Lors des Défenses, leur Caractéristique de Défense est toujours de 1 dé orange.

NOTE : Si une figurine possède plus d'une fois la Compétence Commandement, les instances multiples de cette Compétence ne sont pas additionnées, mais traitées comme des Compétences distinctes. Chacune permet à son possesseur de contrôler des figurines correspondant à une tuile Personnage Allié différente, qui peut être activée jusqu'à une fois par tour (via des actions de Réflexion Automatique distinctes), comme décrit ci-dessus.



ENQUÊTE

Si (et seulement si) les règles spéciales de Mission spécifient que la Compétence Enquête peut être utilisée, le possesseur bénéficie de X Succès Automatiques lors des actions de Réflexion Complexe correspondantes.



PIRATAGE

Si (et seulement si) les règles spéciales de Mission spécifient que la Compétence Piratage peut être utilisée, le possesseur bénéficie de X Succès Automatiques lors des actions de Réflexion complexe correspondantes.



TACTICIEN

Le possesseur peut, avec une Réflexion Automatique, accorder X Points de Mouvement gratuits (en plus de l'éventuel Bonus de Premier Mouvement) à une

figurine alliée pour qu'elle les utilise immédiatement. La figurine ne doit pas avoir déjà bénéficié de la Compétence Tacticien durant ce tour. Si la figurine est un Héros, il doit être en État Actif pour ce tour.

La figurine peut immédiatement effectuer une action de Mouvement, selon les règles normales, avec les changements suivants :

- ▶ Pendant l'étape de *Constitution de la Réserve de Points de Mouvement*, ajoutez X Points de Mouvement à sa Réserve.
- ▶ Si c'est un Héros, et si cette action de Mouvement est la première de son tour, ajoutez également son Bonus de Premier Mouvement à sa Réserve (ce bonus ne sera plus disponible pour les Mouvements suivants, comme d'habitude).
- ▶ Si c'est un non-Héros, ajoutez également son Bonus de Premier Mouvement à sa Réserve (car cela compte comme une activation séparée de la figurine).

À la fin de l'action de Mouvement, les Points de Mouvement non utilisés sont perdus, comme d'habitude.

- ▶ L'Ami Imaginaire a un Indice d'Envergure de 0, un Indice de Menace de 0, et ne possède pas de Points de Vie.
- ▶ Pour retirer l'Ami Imaginaire du jeu, un ennemi dans la Zone du possesseur doit réussir une Réflexion Complexe de Difficulté X.
- ▶ Après avoir été retiré, l'Ami Imaginaire ne peut pas être remis en jeu, et le possesseur perd son avantage pour le reste de la Mission.
- ▶ L'Ami Imaginaire n'est pas considéré comme appartenant à un camp, et ne peut être pris pour cible pour aucune raison que ce soit, sauf pour le retirer du jeu (voir ci-dessus).



CHANCE

Juste avant l'étape de *Relances Gratuites* d'une Relance, le possesseur bénéficie d'un maximum de X Relances Gratuites supplémentaires. Chacune d'entre elles accorde une Relance optionnelle de n'importe quel dé de la Réserve. Un même dé peut être relancé plus d'une fois. Ceci n'a aucun effet sur l'étape de *Relances Gratuites* (et en particulier n'affecte pas les dés pouvant être relancés durant celle-ci), effectuez cette étape normalement après avoir utilisé la Chance.

DIVERS



AMBIDEXTRIE

Le possesseur peut utiliser 2 cartes Arme (et combiner leurs bonus) dans la même Attaque au Corps-à-corps ou à Distance. Il peut s'agir de n'importe quelle paire de cartes Équipement et/ou Bat-Gadget que le possesseur pourrait utiliser seule selon les règles normales du type d'attaque correspondant, avec la condition supplémentaire que chacune des cartes Arme ait une valeur d'Encombrement/Taille inférieure ou égale à X.



AMI IMAGINAIRE

Le possesseur peut obtenir l'aide de sa « petite voix intérieure ». À la fin de la mise en place, le possesseur prend une figurine de son choix qui n'est pas utilisée pour la Mission et la place dans sa Zone en tant qu'Ami Imaginaire. Les règles suivantes s'appliquent :

- ▶ Tant que l'Ami Imaginaire est en jeu, le possesseur ajoute 1 dé jaune à sa Réserve de dés chaque fois qu'il effectue une action (mais pas lorsqu'il lance des dés pour d'autres raisons, comme la Défense).
- ▶ Tant qu'il est en jeu, l'Ami Imaginaire doit toujours être situé dans la Zone du possesseur. Lorsque la figurine du possesseur est déplacée pour une raison quelconque, déplacez l'Ami Imaginaire avec elle (sans coût supplémentaire).



DÉPASSER SES LIMITES

Une fois par tour, le possesseur peut subir X Blessures lorsqu'il effectue une Action, et avant de dépenser des cubes d'Énergie pour cette action, Chaque Cube d'énergie ainsi déplacé dans la Zone de Blessures compte comme s'il avait été dépensé sur la case d'action correspondante, sans tenir compte de son Indice de Saturation.

NOTES : Avec cette Compétence, le possesseur peut effectuer une action uniquement en s'infligeant des Blessures, sans dépenser de Cubes d'énergie. Il ne peut pas choisir de s'infliger moins de X blessures.



HORREUR

Le Coût du Mouvement des figurines ennemies qui entrent dans la Zone du possesseur est augmenté de X Points de Mouvement, lors de leurs actions de Mouvement.



MALCHANCE

Le possesseur peut forcer un ennemi dans sa Zone à relancer jusqu'à X dés, juste après l'étape de *Relances*

Gratuites d'une Relance. Le possesseur choisit quels dés sont relancés. Ces Relances forcées se produisent même si l'ennemi n'a pas souhaité effectuer de Relances Gratuites de son propre chef. Le même dé peut être relancé plusieurs fois. Ensuite, il effectue l'étape de Relances Payantes comme d'habitude.



NERFS D'ACIER

Lors d'une Attaque à Distance, d'une Manipulation Complexe ou d'une Réflexion Complexe, le possesseur peut ignorer jusqu'à X Indices de Menace des ennemis. Pendant l'étape de Détermination du nombre de Succès de l'action, soustrayez X lors du calcul de l'Indice de Gêne (mais l'Indice de Gêne ne peut toujours pas être inférieur à zéro).



RÉGÉNÉRATION

HÉROS : Une fois par tour, au début de l'étape de Déclaration des États des Héros du tour des Héros (et avant de récupérer des cubes selon l'État choisi), le possesseur peut déplacer jusqu'à X Cubes d'énergie de sa Zone de Blessures vers sa Zone de Fatigue.

NON-HÉROS : Une fois par activation, au début de son activation, déplacez le cube de sa Piste de Points de Vie de X cases vers le haut, mais sans jamais dépasser la valeur de Points de Vie de sa tuile Personnage.



SACRIFICE

Si une figurine alliée qui est la cible d'une Attaque (y compris par une Action Gratuite) se trouve dans la même Zone que le possesseur, ce dernier peut subir X Blessures à sa place.

Le possesseur doit déclarer l'utilisation de cette Compétence au début de l'étape de Jet de la Réserve

de dés d'une Attaque au Corps-à-corps ou à Distance contre une figurine alliée dans sa Zone (avant que les dés ne soient lancés). Ensuite, à la fin de l'étape de Détermination du nombre de Succès, soustrayez X du nombre de Succès obtenus par l'attaquant, et infligez X Blessures au possesseur.

Si l'attaquant a obtenu moins de X Succès, appliquer ce nombre de Blessures à la place, et réduisez les Succès de l'attaquant à zéro.

Après avoir résolu les effets de cette Compétence, Les Succès restants de l'attaquant, s'il y en a, sont appliqués au Défenseur, qui peut se défendre contre eux selon les règles normales.

NOTE : Le possesseur ne peut pas se défendre contre les Blessures subies en utilisant cette Compétence.

Par exemple, un Héros avec Sacrifice 2 est dans la même Zone qu'un autre Héros ciblé par une Attaque. Avant que les dés ne soient lancés, le Héros déclare qu'il utilise sa Compétence Sacrifice. L'attaquant obtient 1 Succès, donc 1 Blessure est appliquée au Héros et les Succès de l'attaquant sont réduits à 0.

Si l'attaquant avait obtenu 3 Succès, le Héros aurait subi 2 Blessures et le nombre de Succès aurait été réduit à 1..



SOUTIEN

Juste avant l'étape de Relances Gratuites d'une Relance, un allié dans la même Zone que le possesseur peut bénéficier de jusqu'à X Relances Gratuites supplémentaires. Chacune d'entre elles accorde une Relance optionnelle de n'importe quel dé de la Réserve. Un même dé peut être relancé plus d'une fois. Ceci n'a aucun effet sur l'étape de Relances Gratuites (et en particulier n'affecte pas les dés pouvant être relancés durant celle-ci), effectuez cette étape normalement après avoir utilisé Soutien.

Un Trait est une particularité importante de certaines figurines, qui a un impact sur leurs actions. Le cas échéant, les icônes de Trait sont présentes sur les Écrans de Héros et les tuiles Personnage. Les Traits peuvent également être accordés à un Héros par l'utilisation de certaines cartes Équipement ou Bat-Gadget. L'effet d'un Trait est toujours appliqué et n'est pas optionnel. Une figurine peut posséder plusieurs Traits. Si une figurine obtient un Trait qu'elle possède déjà, il n'y a pas d'effet supplémentaire.



CODE MORAL

Une figurine avec ce Trait ne peut jamais utiliser ni bénéficier des bonus d'une carte Équipement ou Bat-Gadget ayant la restriction Matériel létal.

NOTE : La figurine peut toujours porter ce type de matériel, ce Trait ne fait qu'empêcher son utilisation.



IMMUNITÉ AU GAZ

Une figurine avec ce Trait ignore toutes les Blessures qu'elle pourrait subir à cause des pions Gaz.



INOFFENSIF

Lorsqu'une figurine avec ce Trait effectue une Attaque, le nombre de Blessures qu'elle inflige est réduit à 0 pendant l'étape de Détermination et application des Blessures de la Défense.

NOTE : Les dés doivent toujours être lancés pour ses Attaques et les Défenses correspondantes, car la détermination du nombre de Succès de l'attaquant et du Défenseur est nécessaire pour certaines Compétences (voir Électricité et Poison).



MOBILITÉ RÉDUITE

Une figurine avec ce Trait ne peut jamais effectuer de Saut, d'Escalade ou de Chute. Pendant ses actions de Mouvement, elle ne peut effectuer que des Mouvements Adjacents.



PERSONNALITÉS MULTIPLES

Une figurine avec ce Trait change de personnalité lorsqu'elle est activée. La dernière tuile utilisée pour l'activer définit son comportement dominant actuel : ses statistiques, Compétences et Caractéristiques sont déterminées à tout moment par sa tuile Personnage la plus à droite de la Rivière.

NOTE : ce Trait n'est pas inclus dans le jeu de base, il n'apparaît que dans certaines extensions.



VOL

Lorsqu'une figurine avec ce Trait effectue un Mouvement, elle ignore la Gêne et le Terrain Difficile, ainsi que les coûts supplémentaires et les effets des Sauts, Escalades, et Chutes. Cela signifie que pendant l'étape de Calcul du Coût du Mouvement de ses actions de Mouvement, son Coût de Mouvement est toujours égal à 1 Point de Mouvement, et qu'elle ne subit pas de Blessures dues aux Chutes.



BATMAN
and all related
characters
and elements
TM & © DC
Comics (s23).

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : David Finch.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Jorge Jimenez, Anthony Jean, Jae Lee, Alex Maleev, Paul Renaud, Stéphane Roux, Arnaud Boudoiran, Tomeu Morey, Sandra H. Archer et June Chung.

ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX : Georges Clarenko, Alexia F. Cadou et David Demaret.

ILLUSTRATIONS DES EQUIPEMENTS : Milan Nikolic et Alexia F. Cadou.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Boudoiran.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorovski et Irek Zielinski.

GRAPHISTES : Loïg Hascoët, Vincent Jamgotchian et Adnane Badi.

MAQUETTISTES : Marine Guéguen, Benjamin Goupil, Sandra Tessières et Delphine Guerder.

RÉDACTION DES RÈGLES : Paul Grogan et Chris Spath.

SCÉNARISTES : Manu Crochet, Yohann Hériot et Frédéric Henry.

TRADUCTEURS : Julien Gross.

TEXTE D'INTRODUCTION : Matt John Sullivan, Yohann Hériot et Manu Crochet.

BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES : Alex Nikolavich, Xavier Fournier et Matt John Sullivan.

RELECTEURS : Yohann Hériot, Manu Crochet, Chaz Elliott, Matt John Sullivan, Maïwenn Clémence, David Bertolo et les membres de l'équipe Gaming Rules!.

CHARGÉ DE FABRICATION : Tracey Fraser-Elliott et Benoît Stella (Synergy Games).

ÉDITEURS ASSISTANTS : Adnane Badi et David Bertolo.

Merci aux membres de www.THE-OVERLORD.com pour leurs retours !