



# BATMAN

MINIATURE GAME



# SECONDE ÉDITION



**KNIGHT**<sup>TM</sup>  
**MODELS**





Édité par Knight Models.

Copyright © 2017 DC Comics. Tous les personnages, leurs apparences distinctives et les éléments associés figurant dans cette publication sont des marques déposées de DC Comics. Les histoires, personnages et événements présentés dans cette publication sont entièrement fictifs.

Copyright © Knight Models. Tous droits réservés.

Publié par Knight Models sous licence DC Comics.

Toute question doit être adressée à DC Comics c/o Knight Models.

Tous droits réservés. Aucun élément de cette publication ne peut être reproduit, distribué ou transmis sous quelque forme ou moyen que ce soit, incluant la photocopie, l'enregistrement, ou autre moyen électronique ou mécanique, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur, sauf pour ce qui concerne les citations brèves dans les revues de critique et certains autres usages non commerciaux autorisés par la loi sur le copyright.

Vous pouvez trouver davantage de nos produits à :

[www.knightmodels.com](http://www.knightmodels.com)

Retrouvez nous sur :



[www.facebook.com/knightmodels](https://www.facebook.com/knightmodels)



Twitter: [@knightmodels](https://twitter.com/knightmodels)

## TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE A GOTHAM	4
CE DONT VOUS AUREZ BESOIN	6
POUR COMMENCER	9
LA CARTE DE PERSONNAGE	14
PHASES DE JEU	19
UNE PARTIE TYPIQUE	23
REGLES DE BASE	24
ACTIONS DE MOUVEMENT	26
ACTIONS D'ATTAQUE	30
DOMMAGES	36
LA FORCE VELOCE	41
CONSTITUEZ VOTRE EQUIPE	46
SCÉNARIOS	65

## BIENVENUE À GOTHAM

La ville de Gotham: sinistre et dangereuse, un environnement urbain rongé par le crime, un cauchemar de pierre et d'acier. Elle abrite certains des esprits les plus maléfiques, brutaux et tordus du monde - des hommes et des femmes prêts à répandre le chaos et l'anarchie dans les rues et à déverser la peur et la mort sur les plus faibles. Pourtant, les gratte-ciels distordus et les allées labyrinthiques de Gotham ne sont pas dirigés par ce milieu criminel - pas encore. Lorsque la nuit tombe, le Batman, protecteur attitré de Gotham et ultime rempart entre la ville et les ténèbres éternelles patrouille dans les rues.

L'ouvrage que vous tenez contient les règles pour **Batman: le Jeu de Figurines** ; mais il est plus qu'un simple manuel de règles. C'est votre ticket pour Gotham. Avec ce livre, vous pouvez revivre les plus grandes batailles du Chevalier Noir, et créer vos propres légendes d'héroïsme et de vilénie dans le décor gothique de Gotham. Dans ce jeu, vous pouvez rallier le camp du Batman, du GCPD, du maniaque Joker, de la Ligue des Ombres et de n'importe quel seigneur du crime ou infâme criminel psychotique des recoins les plus sombres de Gotham.

Et cet ouvrage représente plus encore : c'est la porte menant à un hobby tout entier. Dans **Batman: le Jeu de Figurines**, vous collectionnez une série de magnifiques figurines représentant vos personnages favoris de DC, leur donnez vie en les peignant, avant de vous en servir au sein d'un riche et passionnant jeu tactique en trois dimensions. En utilisant les informations de cet ouvrage, vous créez vos propres histoires, dignes des plus grandes sagas du Chevalier Noir de Gotham. Que vous soyez un vétéran des jeux de figurines ou un nouveau-venu dans le hobby, vous serez bientôt à la tête de votre propre équipe et combattrez pour le contrôle des rues de Gotham.

Entrez dans le monde d'ombres gothiques du Chevalier Noir... Si vous l'osez !

Cette version digitale du livre des règles de **Batman: le Jeu de Figurines** contient les règles nécessaires pour jouer au jeu. Vous aurez aussi besoin du **Compendium**, disponible en téléchargement gratuit sur le site de **Knight Models** : il contient tous les Traits, effets et règles spéciales indispensables pour étoffer vos parties.

### QU'EST CE QU'UN JEU DE FIGURINES?

Si les vétérans du jeu de figurines sur table identifieront ce livre comme un manuel pour les combats d'escarmouche, les nouveaux venus dans ce merveilleux hobby ne doivent pas être oubliés. Ces règles sont écrites afin d'être accessibles à tous. Anciens et nouveaux joueurs y trouveront les informations nécessaires pour commencer leur collection et jouer.

**Batman: le Jeu de Figurines** est prévu pour deux joueurs et plus, chacun contrôlant les actions d'un nombre de figurines finement détaillées, représentant les membres de leur faction ou "équipe". Les figurines remplacent les pièces et les marqueurs que vous utilisez dans un jeu de plateau.

# BATMAN MINIATURE GAME

Mais contrairement à la plupart des jeux de société, un jeu de figurines ne se déroule pas sur un plateau prédéfini. Au contraire, les joueurs prennent une part active dans la création de l'aire de jeu, en disposant à leur gré des modèles réduits de bâtiments et autres éléments de décors sur une table ou un plateau. Les règles sont plus complexes que celle d'un jeu de plateau classique, vous autorisant à déplacer vos figurines librement et à utiliser une grande variété de capacités et de "règles spéciales" pour prendre l'avantage sur vos adversaires.

Les règles offrent une grande latitude sur la façon dont vous voulez jouer, mais aussi sur la façon de constituer votre équipe. Même si deux joueurs jouent la même faction, il est probable que leurs collections respectives soient très différentes et comportent des figurines reflétant le style de jeu de chacun d'eux. Comme évoqué tantôt, **Batman: le Jeu de Figurines** est un jeu d'escarmouche : lorsque vous débutez, vous n'avez besoin que de quelques figurines pour jouer. Il est ainsi facile de constituer votre équipe de départ.

Les jeux de figurines ne sont qu'une partie d'un hobby plus large, partagé par une forte communauté partout dans le monde. Ce hobby comprend la collection, l'assemblage (et parfois la conversion), la peinture des figurines et le jeu en lui-même. Il comporte aussi la possibilité de créer des décors, tel que les bâtiments d'une cité, des débris, des quais et des chantiers navals, et plus encore. Chaque pratiquant du hobby touche plus ou moins à toutes ces facettes, même si certains se consacrent plus à la peinture et que d'autres aiment tellement jouer qu'ils n'ont pas trop de temps pour le reste. Chez Knight Models, nous adorons tous les aspects du hobby; nous aimons tous jouer avec des figurines superbement peintes, mais nous aimons aussi les voir remporter la partie ! Nous comprenons qu'il faut du temps et des efforts pour maîtriser toutes les facettes du hobby, mais nous pensons que cet accomplissement vaut clairement l'investissement. Nous espérons juste que vous appréciez le hobby autant que nous !

## POURQUOI TOUT PRENDRE AU SÉRIEUX ?

Même si vous aimez profondément **Batman: le Jeu de Figurines** et quelle que soit votre fréquence de jeu et votre compétitivité, rappelez-vous que ce n'est qu'un jeu et que, comme tout jeu, son but ultime est de s'amuser. Bien sûr, nous aimons tous gagner, mais devenir pénible pour les autres joueurs (habituellement vos amis) en cherchant à gagner à tout prix ne vaut pas le coup. Si vous (ou vos adversaires) stressez ou vous énervez à cause d'une situation de jeu, détendez-vous, respirez un grand coup et réfléchissez deux secondes. Les problèmes du jeu restent dans le jeu et ne devraient jamais être considérés comme des problèmes réels. Finalement, après la fin de la partie, les figurines ne sont rien de plus que des pièces de résine ou de métal. Est-ce que ça vaut vraiment le coup de s'énerver pour ça ?

Il est impossible pour des règles de prendre en compte toutes les situations possibles. Un désaccord sur les règles doit toujours être débattu raisonnablement et résolu dans un esprit de coopération et de fair-play. Si un consensus ne peut être trouvé, nous recommandons qu'un joueur lance un dé : sur un résultat de 4+, son interprétation de la règle prévaut pour cette fois ; sur un résultat de 1 à 3, c'est l'opinion de son adversaire qui est prise en considération. Régler amicalement les différends est indispensable pour s'amuser ; c'est la règle la plus importante du jeu ! Rappelez-vous toujours que le but du jeu est de se distraire dans un esprit de compétition amical, ce qui signifie que votre adversaire doit s'amuser lui-aussi.

# BATMAN MINIATURE GAME

## CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Avant de commencer votre première partie de Batman: le Jeu de Figurines, vous aurez besoin de :

- Une table de jeu où sont disposés autant d'éléments de décors que vous voulez et qui représente la portion de la ville où la partie se déroule.
- Quelques dés à six faces. Plus il y'en a, mieux c'est. Au moins l'un d'eux doit être d'une couleur différente des autres.
- Des compteurs, des marqueurs et des gabarits.
- Un mètre-ruban ou une règle, avec les mesures en pouces (").
- Et le plus important ; les figurines Knight Models appropriées pour représenter votre équipe pendant la partie, avec leurs Cartes de Personnages spécifiques.

Les figurines Knight Models représentent précisément tous les personnages du jeu. Nous travaillons constamment pour ajouter de superbes nouveaux modèles à Batman: le Jeu de Figurines.

## L'AIRE DE JEU

Afin de mettre en place une aire de jeu adaptée, vous devriez dégager une surface plate (une table, un plateau, un plancher) de 36"x36" (environ 90cm carré) et y disposer les décors (bâtiments, arbres, voitures réduites, etc.). Il n'y a pas de moyen précis pour le faire ; utilisez juste les éléments de décor que vous possédez pour recréer les rues, jardins, parcs et quais d'Arkham ou de Gotham. Si vous craignez que la disposition des éléments du décor donne un gros avantage à un joueur, divisez simplement vos décors en ensembles égaux et positionnez un élément chacun à tour de rôle.



# BATMAN MINIATURE GAME



# BATMAN MINIATURE GAME

Les éléments de décor peuvent être "faits main", ou achetés en kits. Knight Models a créé une gamme de maquettes allant de panneaux d'affichages et de véhicules jusqu'au majestueux et imposant Asile d'Arkham ! Selon nous, vous devriez mettre la main sur un maximum de décors pour permettre à vos figurines de s'y cacher, s'en jeter, y planer ou y grimper. Plus vous aurez d'éléments de décor sur la table, plus fun sera la partie. Inspirez-vous des photos de ce livre et de notre page **Facebook** pour des exemples d'aires de jeu.

## DÉ

Vous aurez besoin de plusieurs dés à six faces (ou "D6") pour jouer à **Batman: le Jeu de Figurines**. Plus vous en avez, mieux c'est. Assurez-vous d'avoir au moins un dé de couleur différente, qui sorte bien du lot, afin de pouvoir facilement distinguer les tirages importants.

## COMPTEURS

Les compteurs sont utilisés pendant la partie pour déterminer combien il reste d'actions à une figurine; établir qui va jouer ensuite pendant le tour et plus. Les différentes utilisations des compteurs sont expliquées dans les règles. Les compteurs peuvent être des billes, des jetons de poker, des morceaux de carte colorés, ou encore des dés (faites juste attention à ce qu'ils soient distincts de ceux que vous jetez pour résoudre les actions). Avoir des compteurs de couleurs différentes est très utile. Quel que soit le type de vos compteurs, ils doivent pouvoir s'adapter à l'espace qui leur est alloué sur les Cartes de Personnages (voir ci-dessous). Vous aurez en principe besoin de 4 à 8 compteurs par figurine, mais n'hésitez pas à prévoir des réserves.

De plus, vous aurez besoin d'un petit sac (ou boîte) opaque pour garder les compteurs. Il sera utilisé lorsque les compteurs sont tirés au hasard pour déterminer qui agit en premier (voir plus loin). Nous expliquerons plus tard les différentes utilisations des compteurs pendant la partie.

## MARQUEURS

Durant la partie, une figurine peut subir plusieurs effets (Dommages, Poison, Inconscient, etc.) et il est important de s'en souvenir. Des marqueurs Blessures et Étourdissement de haute qualité peuvent être achetés chez Knight Models. À la différence des compteurs, les marqueurs peuvent être placés sur le plateau pour rappeler certaines règles spéciales. Si nécessaire, un marqueur peut être placé sur la Carte de la figurine affectée pour garder la trace des Dommages ou d'un effet spécial. Certains scénarios de ce livre (voir plus loin) ont des Objectifs spéciaux (des Lampadaires, des Égouts, des Containers Titan, etc.) qui possèdent leurs propres marqueurs, achetables chez Knight Models. Une figurine ne peut être placée sur un marqueur, mais peut le traverser librement.

## MÈTRE

Pour mesurer les distances franchies par les figurines dans l'aire de jeu et la portée des armes à distance, l'utilisation d'un mètre (en pouces) est nécessaire. Une règle suffit la plupart du temps, mais un mètre-ruban rétractable sera très utile pour atteindre les zones les plus encombrées de la table de jeu.



# BATMAN MINIATURE GAME

## LES FIGURINES

Les figurines sont l'élément le plus important du jeu. Knight Models propose des représentations miniatures fidèles des personnages de l'univers de Batman. Toutes les figurines sont fournies avec leur socle et leur **Carte de Personnage** (incluant toutes les informations nécessaires pour les utiliser en jeu).

## POUR COMMENCER

Avant de se plonger dans les règles, rappelons les principes basiques du jeu. Vous trouverez ici quelques-unes des conventions et abstractions récurrentes du livre. Familiarisez-vous avec celles-ci pour mieux comprendre les règles.

## LES RÈGLES DU JEU

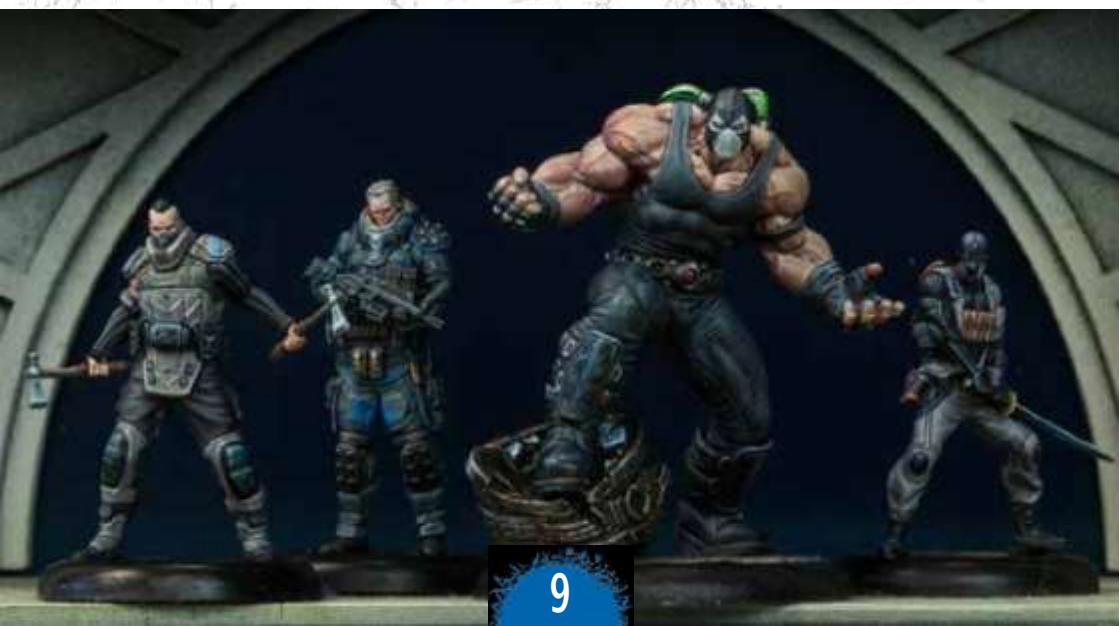
La partie du livre consacrée aux règles peut paraître intimidante au premier abord, surtout si c'est votre première expérience dans le jeu de figurines. Mais ne vous inquiétez pas trop !

Les règles sont organisées de manière logique. Les premiers chapitres vous permettront de prendre en main les bases pour apprécier la

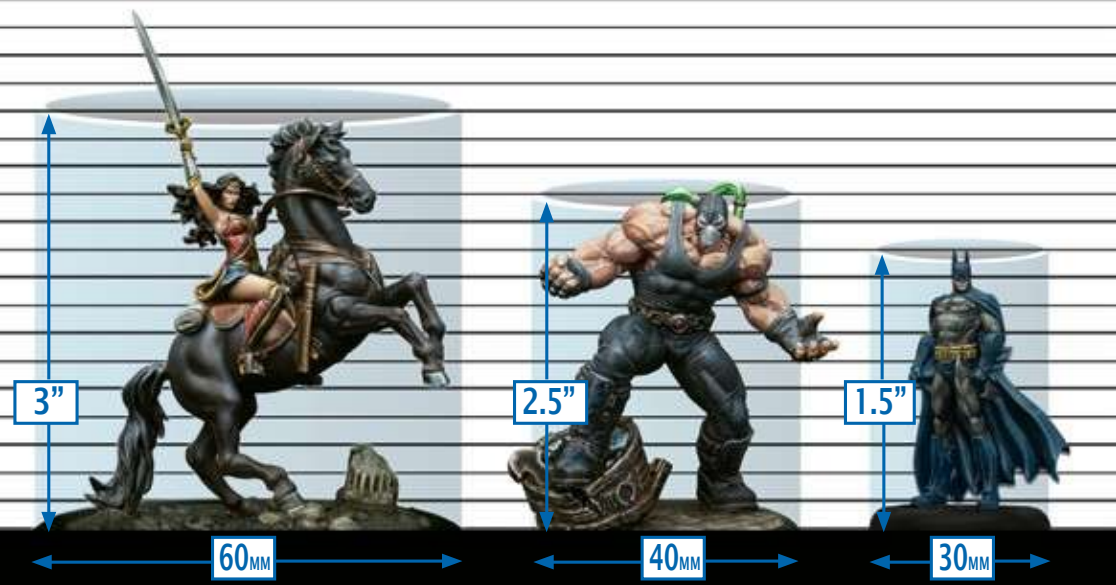
partie. Plus loin dans l'ouvrage, vous trouverez les règles relatives aux situations spéciales ou peu fréquentes, ainsi que les capacités, l'armement et les effets inhabituels ou spéciaux. Ces éléments augmentent le fun imprévisible et le challenge tactique du jeu.

## SCÉNARIOS

Chaque partie que vous jouez représente le conflit entre des factions opposées. Votre but est, habituellement, de compléter un ou plusieurs objectifs pour désigner le vainqueur. C'est pour cette raison que **Batman: le Jeu de Figurines** est organisé en scénarios (voir plus loin). Ils offrent diverses situations de jeu, déploiements et conditions de victoires différentes pour que le jeu se renouvelle et reste un défi. Vous trouverez plusieurs scénarios additionnels dans les extensions de **Batman: le Jeu de Figurines** (comme le Livre de Campagne Chevalier d'Arkham) et dans le Batmatch (règles officielles pour le jeu organisé), disponible en téléchargement gratuit sur notre site: [www.knightmodels.com](http://www.knightmodels.com).



# BATMAN MINIATURE GAME



## FIGURINES ET ÉCHELLE

Le nombre de figurines que vous contrôlez représentent votre équipe ; un petit groupe ou un gang d'individus aux intérêts ou mode de pensée similaires, comme les sous-fifres du Joker ou le Gotham City Police Department (GCPD, Service de Police de Gotham City).

La majorité des figurines de **Batman: le Jeu de Figurines** représente un individu de taille humaine et de hauteur similaire. À l'échelle du jeu, les petites différences de taille entre eux sont importantes, c'est pourquoi nous utilisons la notion de "volume" pour uniformiser la taille des figurines dans le cadre des règles.

## VOLUME

Le volume de la figurine est déterminé par son socle circulaire. La figurine est considérée comme occupant l'espace cylindrique partant de son socle jusqu'au sommet de son crâne. L'équipement, les membres additionnels et autres éléments de la figurine qui dépassent de cet espace sont ignorés lorsque l'emplacement exact de la figurine est déterminé. Si une figurine est représentée à genoux, penchée, montée sur un élément décoratif, etc., considérez son volume comme si la figurine se tenait debout sur son socle. N'oubliez pas cette notion de volume : plusieurs figurines sont sculptées dans des poses dynamiques et il faudra parfois une bonne dose d'imagination et de consensus entre joueurs pour déterminer leurs "vraies" positions.

# BATMAN MINIATURE GAME

En jeu, les figurines qui ont un socle de 30mm sont considérées comme ayant une hauteur de 1,5"; celles avec un socle de 40mm ont une hauteur de 2,5"; Celles ayant un socle de 60mm mesurent 3" de haut. Que la figurine soit accroupie, en plein saut, montée sur un petit objet est sans importance. Son volume définit sa taille normale. Le volume d'un véhicule est celui de sa figurine, à l'exception des armes et autres objets qui dépassent de son châssis. Si une figurine est Renversée quelle qu'en soit la raison, son volume habituel devient égal à la taille physique de son socle jusqu'à ce qu'elle puisse se remettre sur pied. En jeu, le volume d'une figurine est considéré comme faisant partie d'elle, mais pas ses armes et ses membres étendus.

## MESURER

Les mètres sont utilisés dans **Batman: le Jeu de Figurines** pour jauger la distance qu'une figurine peut parcourir ou mesurer la distance entre elle et un autre point du plateau (comme un élément de décor ou une autre figurine). Pendant la partie, chaque joueur peut mesurer n'importe quelle distance à tout moment. Toute mesure entre deux figurines différentes, ou entre une figurine et un obstacle ou élément du terrain, doit être prise entre les points les plus proches de leurs volumes respectifs. Pour les mesures horizontales, c'est habituellement fait en mesurant depuis le bord du socle.

Les figurines peuvent se retrouver en contact socle à socle, mais ceux-ci ne peuvent jamais se superposer.



*Il est courant de positionner une figurine déplacée à l'extrémité du mètre. Mais c'est incorrect, car cela ajoute le diamètre du socle à la distance franchie. Comme montré dans la photo, lorsqu'une figurine est déplacée, le bord extérieur de son socle ne doit pas dépasser la limite de la distance mesurée.*

# BATMAN MINIATURE GAME



## JETS DE DÉ

Dans **Batman: le Jeu de Figurines**, vous jetez souvent des dés pour évaluer le résultat de l'action entreprise par vos figurines (à quel point les tirs sont précis, quels dommages sont infligés en combat, etc.). Dans les règles, les dés classiques à six faces sont désignés comme des D6; donc, si la règle indique de jeter/lancer/tirer 2D6, vous devrez jeter deux dés. Parfois, il peut être demandé de lancer un 'D3'. Jetez alors un dé normal et comptez son résultat comme suit : 1 et 2 valent '1', 3 et 4 valent '2', 5 et 6 valent '3'.

Vous noterez en lisant ces règles l'emploi d'expression comme '4+', '5+', etc. C'est une abréviation courante pour le score que vous devez obtenir lors du jet d'un dé simple afin de réussir. Par exemple, si une figurine doit lancer un dé et obtenir un 4 ou plus pour réussir, nous dirons simplement que le jet est un succès sur 4+.

Sauf spécification contraire, les résultats de plusieurs dés ne sont pas additionnés. Ainsi, si vous devez obtenir un score de 4+ et que vous lancez deux dés, seul l'un d'eux doit obtenir un score de 4 ou plus pour que l'action réussisse. Mais si les résultats des dés sont 2 et 3, vous ne les additionnez pas pour obtenir un 5 !

## MODIFIER UN TIRAGE

Parfois, vous devrez 'modifier' un jet de dé ou 'appliquer un modificateur'. Cela est écrit dans les règles sous la forme de +1, -2, etc. Effectuez votre tirage et additionnez (ou soustrayez) le nombre indiqué au résultat du dé pour avoir le résultat final. Par exemple, le jet d'un D6+1 donnera un résultat compris entre 2 et 7.

Les modificateurs sont appliqués dans cet ordre :

- Modificateurs qui doublent.
- Modificateurs qui divisent par deux.
- Modificateurs qui s'additionnent (+X).
- Modificateurs qui se soustraient (-X).

# BATMAN MINIATURE GAME

## RELANCER LE DE/RELANCE

Dans certains cas, les règles vous autorisent à 'relancer' le dé. Procédez exactement comme indiqué : reprenez le (ou les) dé que vous voulez relancer et rejetez-le. Le second résultat est toujours pris en compte, même s'il est pire que le premier. Aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois. Sauf précision contraire, si vous relancez 2D6, 3D6, etc., vous devez relancer tous les dés, pas juste ceux avec de mauvais résultats.

## ARRONDIR A L'INFERIEUR

Dans certaines situations, les règles vous obligent à diviser (en principe par deux) un chiffre. Si le résultat ne tombe pas juste, il est arrondi à l'inférieur. Par exemple, un score de 5 qui doit être divisé par deux devient 2,5 et est arrondi à 2.

## CHOISIR AU HASARD

Parfois, il vous sera demandé de choisir au hasard entre plusieurs figurines, objectifs, objets, etc. Si vous devez choisir au hasard entre deux objets, jouez à pile ou face, en choisissant quel objet est pile et lequel est face. Si vous devez choisir au hasard entre trois objets, lancez un D3 pour déterminer lequel est choisi. Si vous devez choisir au hasard entre quatre objets, prenez un D6 et attribuez un chiffre pour chaque objet. Lancez le dé, en relançant les 5 et les 6.



## LA CARTE DE PERSONNAGE

Chaque figurine de Batman: le Jeu de Figurine possède sa propre Carte de Personnage. Elle sert à deux choses : montrer le profil et les capacités du personnage et garder la trace des actions de la figurine durant la partie. Knight Models fournit une Carte de Personnage pour chaque figurine du jeu. L'exemple ci-dessous montre les différentes sections d'une Carte de Personnage.

### 1 NOM (MODEL NAME)

C'est ce qui rend le personnage unique en terme de jeu : le véritable nom d'un personnage donné (ainsi Batman est désigné comme étant Bruce Wayne). Vous ne pouvez pas inclure plus d'une figurine avec le même nom dans votre équipe (à moins qu'il ne possède le Trait Sbière).

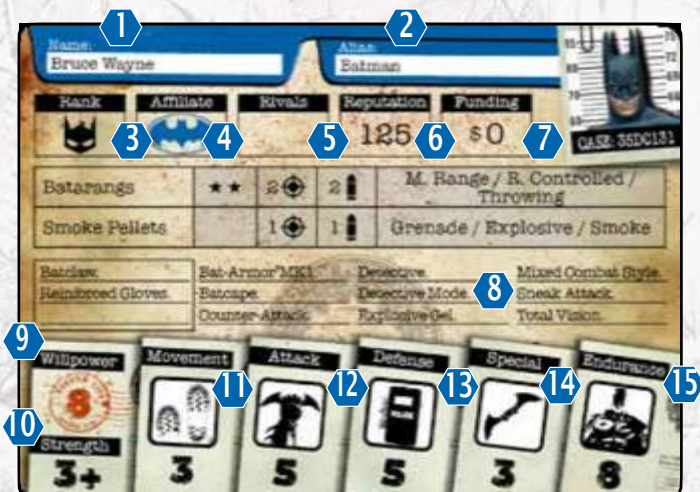
*NB : Vous pouvez inclure plusieurs personnages ayant un nom "Inconnu" ou "Top-secret" du moment qu'ils ont des Alias différents (voir ci-dessous).*

### 2 ALIAS (ALIASES)

La Carte de Personnage comporte les Alias (autres identités) les plus connus du personnage (par exemple, Bruce Wayne possède l'Alias 'Batman').

### 3 RANG (RANK)

Chaque figurine a un rôle différent dans son équipe (certains sont même des mercenaires qui peuvent rejoindre différentes équipes). Ceci est représenté par les Rangs : Leader, Acolyte, Agent Libre, Véhicule ou Homme de main. Lorsque vous constituez votre équipe, les Rangs sont importants car ils déterminent combien de figurines d'un Rang donné vous pouvez avoir. Si une figurine possède plusieurs Rangs, vous choisissez lequel utiliser quand vous constituez votre équipe et pendant la partie. La seule exception à cette règle est le Rang spécial 'Légende', décrit ci-après.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 4 AFFILIATION (AFFILIATE)

Chaque figurine ne peut rejoindre qu'un nombre limité d'équipes. Plusieurs noms d'équipes peuvent apparaître dans cette section. Le nom/symbole de l'équipe figurant sur la Carte de Personnage de votre Boss (voir plus loin) détermine l'Affiliation de toute votre équipe ; tous les membres de l'équipe doivent avoir la même Affiliation que leur Boss.

## 5 RIVAUX (RIVALS)

Certains personnages en haïssent d'autres au point de ne jamais s'associer à eux au sein d'une même équipe. Un personnage ne peut jamais être intégré dans une équipe dont le symbole apparaît dans cette section. Voir Constituez votre équipe, plus loin.

## 6 RÉPUTATION, RÉP. (REPUTATION)

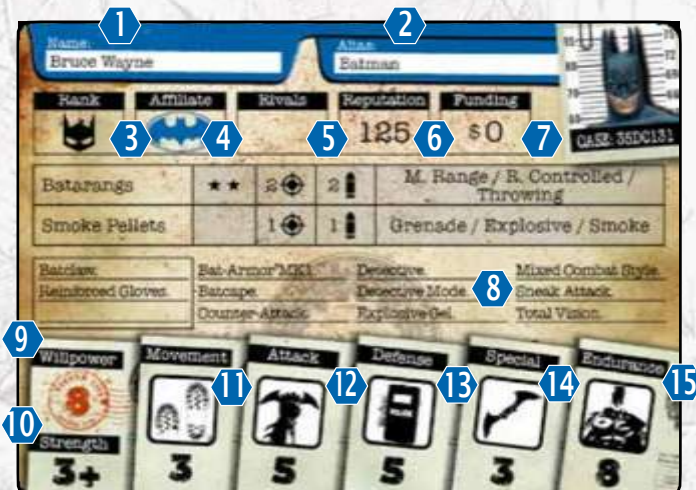
La Réputation (ou Rép.) est un chiffre utilisé pour s'assurer que votre équipe et celle de votre adversaire sont équilibrées. Chaque partie fixe une limite au total que peut atteindre la somme des Réputations des membres de votre équipe.

## 7 COÛT \$ (\$ FUNDING)

Certaines figurines disposent d'armes puissantes et d'équipements qui demande un investissement, dont le montant est exprimé par le Coût en Dollars (\$) sur la Carte de Personnage. Ce Coût est déduit des Fonds de votre équipe quand vous choisissez un personnage (pour plus d'informations, reportez-vous à la partie Constituez votre équipe).

## 8 TRAITS PERSONNELS ET SPECIAUX (PERSONAL AND SPECIAL TRAITS)

Les règles spéciales et la liste du matériel du personnage sont listées dans cette section. Leur utilisation est décrite plus loin dans le livre.



# BATMAN MINIATURE GAME

## CARACTÉRISTIQUES

Les sections du bas de la Carte de Personnage listent les caractéristiques de base de chaque figurine, avec leur valeur numérique : la Volonté, la Force, le Mouvement, l'Attaque, la Défense et la caractéristique Spécial. Ces valeurs sont importantes et déterminantes pour accéder à la victoire. En jeu, elles peuvent augmenter ou diminuer, mais aucune caractéristique ne peut descendre en dessous de 1.

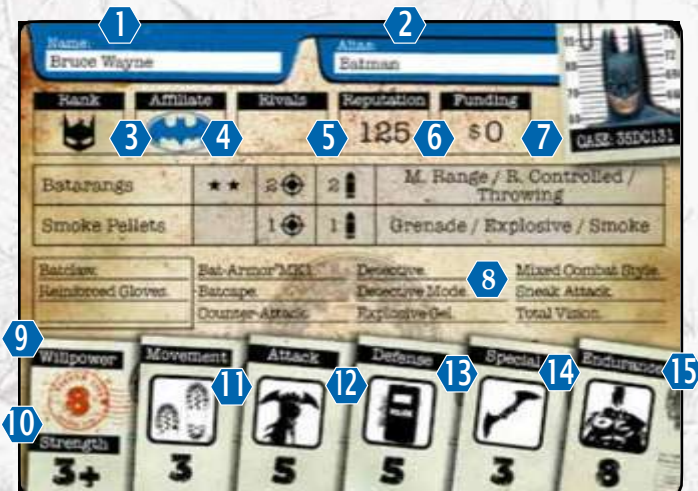
### 9 VOLONTÉ (WILLPOWER)

Caractéristique essentielle, la Volonté représente la capacité de la figurine à agir pendant un round. Plus haute est cette valeur, plus souvent le personnage peut agir (se déplacer, attaquer, se défendre ou effectuer des actions spéciales). Chaque round, une figurine se voit attribuer un nombre de Compteurs d'Action égal à son score de Volonté. Ceux-ci peuvent ensuite être distribués entre le Mouvement, l'Attaque la Défense et la caractéristique Spécial. Le chiffre

indiqué dans chacune de ces sections de la Carte de Personnage est le nombre maximum de Compteurs qui peut y être alloué chaque round.

### 10 FORCE (STRENGTH)

La Force exprime la puissance physique de la figurine. Elle ne peut pas être modifiée par les Compteurs d'Action. À la différence des autres caractéristiques, sa valeur indique le score à atteindre sur un jet de dé (par exemple, 3+) : lorsqu'un de vos personnages touche une figurine ennemie, son test de Dommages doit être supérieur ou égal à sa valeur de Force (indiquée sur sa Carte) pour blesser effectivement sa cible. Certaines règles spéciales, comme le Sérum Titan, modifie la Force. Une augmentation de Force diminue le score à atteindre, ce qui permet de blesser plus facilement ses ennemis. Par exemple, une figurine ayant une Force de 4+ bénéficie d'un modificateur de +1 en Force. Son score modifié de Force sera de 3+ (ce qui signifie qu'elle blesse ses ennemis sur un résultat de 3 ou plus sur un jet de D6, contre un résultat de 4 ou plus précédemment).





# BATMAN MINIATURE GAME

## 11 MOUVEMENT (MOVEMENT)

Cette caractéristique représente la mobilité de la figurine (son aptitude à courir, grimper, esquiver, etc.). Tous les personnages se déplacent de la même distance de base, égale à 4", mais pour aller plus loin ou plus vite il faut attribuer des Compteurs d'Action au Mouvement. Plus vous assignez de Compteurs d'Action à la section Mouvement de la Carte de Personnage, plus la figurine aura d'options de déplacements durant son activation.

## 12 ATTAQUE (ATTACK)

Le potentiel offensif de la figurine. Plus haut est le score d'Attaque, plus la figurine pourra porter de coups en combat. Cette valeur fixe aussi le score minimum qu'un adversaire doit obtenir pour Bloquer une des attaques du personnage (voir plus loin). Les Compteurs d'Action placés dans cette section permettent à votre figurine d'attaquer un adversaire.

## 13 DÉFENSE (DEFENSE)

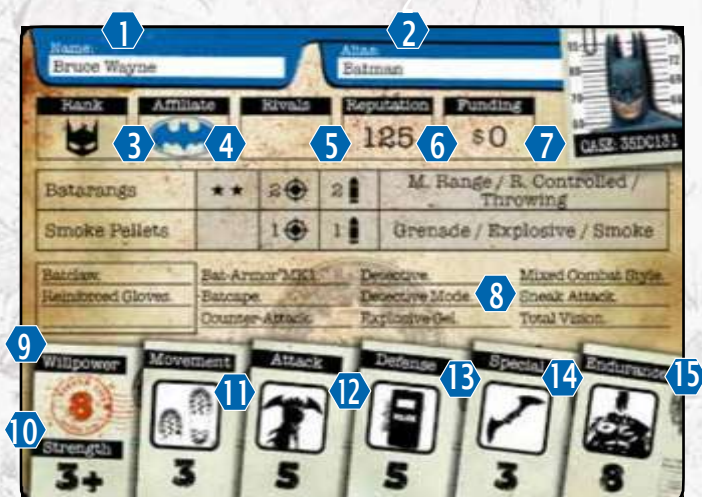
La capacité du personnage à se défendre. Un attaquant doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la caractéristique de Défense de sa cible pour l'atteindre, au corps-à-corps ou à distance.

## 14 SPÉCIAL (SPECIAL)

Vous pouvez placer des Compteurs d'Action dans cette section de la Carte de Personnage jusqu'à concurrence du chiffre indiqué. Vous pouvez ensuite combiner ces compteurs avec ceux des sections des autres caractéristiques pour accomplir une Action Spéciale. Par exemple, Batman peut utiliser son Batclaw en dépensant deux Compteurs d'Action : un de la section Spécial et un de la section Mouvement.

## 15 ENDURANCE

Aptitude du personnage à encaisser les coups et à poursuivre un combat. C'est un mélange du tonus, de l'état de santé général, de la détermination et de l'entêtement. Le score d'Endurance représente le maximum de Dommages que peut encaisser la figurine avant de tomber Inconsciente (KO). Les marqueurs Dommages sont placés dans cette section pour garder une trace du montant (et du type) de dommages subis. L'Endurance ne peut être augmentée avec des Compteurs d'Action.



# BATMAN MINIATURE GAME



## PHASES DE JEU

Les combats dans les rues tortueuses de Gotham, les allées jonchées de débris d'Arkham ou dans l'espace confiné de l'Asile d'Arkham sont chaotiques, déroutants et viscéraux. Pour équilibrer la brutale réalité du combat urbain, nous avons divisé le déroulement d'une partie en rounds, durant lesquels chaque joueur, à tour de rôle, active, déplace et combat avec ses figurines.

Durant chaque round, les joueurs suivent l'ordre exact des phases listées ci-dessous. Quand tous les joueurs ont fini leur tour, un nouveau round commence, en suivant les différentes phases dans le même ordre. Les rounds se succèdent jusqu'à ce que les objectifs du scénario ou sa 'durée' soient atteints.

### PHASES DE JEU

- 1. PRENDRE L'INITIATIVE :** Les joueurs choisissent dans quel ordre ils vont agir pour ce round. Cette étape ajoute un degré d'imprévisibilité au jeu ; vous pouvez jouer en premier ce round-ci, mais en dernier au round suivant.
- 2. PLANIFICATION :** À l'aide des Cartes de Personnage, les joueurs définissent ce que vont faire les membres de leur équipe ce round-ci, en distribuant les Compteurs d'Action de manière appropriée. Chaque joueur, à tout de rôle, assigne les Compteurs d'Action de toute son équipe.
- 3. ACTIVATION :** Les joueurs activent chaque figurine et résolvent les actions prévues durant l'étape précédente : se déplacer, se battre, tirer et accomplir des actions spéciales. Les joueurs activent une figurine chacun, à tour de rôle (le premier joueur active une figurine, puis le second joueur en active une et ainsi de suite), jusqu'à ce que toutes les figurines aient été activées.
- 4. DÉCOMPTE :** C'est une étape d'entretien durant laquelle on vérifie si les conditions de victoire du scénario sont remplies et où les Compteurs d'Actions sont retirés. C'est aussi l'occasion pour les figurines blessées de se soigner et pour celles qui sont Inconscientes de retrouver leurs esprits.

# BATMAN MINIATURE GAME

## 1. PRENDRE L'INITIATIVE

Avant le début de la partie, chaque joueur prend un nombre de compteurs (ou de dés) égal à la moitié de la durée (exprimé en rounds) du scénario et les mets dans un sac opaque (dans une partie se jouant en huit rounds, chaque joueur met quatre compteurs dans le sac).

Les compteurs doivent être similaires (en forme, taille et poids) mais permettre d'identifier aisément qui les a mis dans le sac (grâce à une couleur propre à chaque joueur par exemple). Tous les joueurs commencent la partie avec le même nombre de compteurs dans le sac.

**NB :** *Si un scénario n'a pas de limite de durée, les joueurs doivent décider combien la partie comptera de rounds et mettre le nombre adéquat de compteurs dans le sac.*

Au début de chaque round, un joueur pioche un compteur du sac. Le propriétaire du compteur tiré prend l'Initiative pour ce round. Le compteur tiré est mis de côté. **Le joueur ayant l'Initiative choisit l'ordre dans lequel les joueurs vont agir dans le round.** Les joueurs doivent tirer un compteur du sac à chaque tour, jusqu'à ce que celui-ci soit vide. Un même joueur ne peut pas tirer le jeton du sac deux tours d'affilé ; s'il y'a deux joueurs, ils piochent à tour de rôle : S'il y'a plus de deux joueurs, ils piochent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier piocheur.

S'il n'est plus possible de piocher des compteurs dans le sac, la partie s'arrête automatiquement. De plus, une partie ne dure jamais plus longtemps qu'indiqué dans le scénario (ou décidé initialement par les

joueurs), même s'il reste des compteurs dans le sac (ceci peut se produire en raison de règles spéciales permettant de remettre des compteurs dans le sac).

## 2. PLANIFICATION

Il est temps de décider ce que chaque figurine va faire durant le round. Le joueur désigné par celui qui a l'Initiative doit effectuer sa Planification en premier. **Chacune de ses figurines génère un nombre de Compteurs d'Action égaux à la Volonté du personnage (figurant sur sa Carte).** Le joueur doit répartir ces Compteurs entre les sections Mouvement, Attaque, Défense et Spécial de la Carte de Personnage. Une fois assignés à une section, les Compteurs d'Action deviennent des Compteurs de Mouvement (MC), des Compteurs d'Attaque (AC), des Compteurs de Défense (DC) ou des Compteurs Spéciaux (SC). La désignation de ces Compteurs est faite par souci de clarification, car les Compteurs d'Action peuvent aussi servir à autre chose. Lorsque le premier joueur a distribué ses Compteurs (donnant un aperçu des actions de ses figurines durant le round), le joueur suivant attribue à son tour ses Compteurs d'Action (et ainsi de suite, s'il y'a plus de deux joueurs).

## ATTRIBUER LES COMPTEURS D'ACTION

Avant d'attribuer vos Compteurs d'Action, sachez que les restrictions suivantes s'appliquent :

**Mouvement :** Le joueur peut attribuer à cette caractéristique autant de Compteurs d'Action que la valeur de Mouvement du personnage. Ces Compteurs augmenteront son déplacement. Dès qu'un Compteur est attribué au Mouvement, il devient un Compteur de Mouvement (MC).

# BATMAN MINIATURE GAME

**Attaque :** Le joueur peut attribuer à cette caractéristique autant de Compteurs d'Action que la valeur d'Attaque du personnage. Ces compteurs permettent à la figurine d'effectuer des attaques à distance ou en combat rapproché (voir Attaque, plus loin). Un Compteur attribué à l'Attaque devient un Compteur d'Attaque (AC).

**Défense :** Le joueur peut attribuer à cette caractéristique autant de Compteurs d'Action que la valeur de Défense du personnage. C'est une caractéristique passive (voir ci-après) qui peut être utilisé même quand la figurine n'est pas activée (autrement dit durant le tour de l'adversaire). Chaque compteur peut être utilisé pour Bloquer une attaque ennemie en combat rapproché. Un Compteur attribué à la Défense devient un Compteur de Défense (DC).

**Spécial :** Le joueur peut attribuer à cette caractéristique autant de Compteurs d'Action que la valeur Spécial du personnage. Ces compteurs permettent d'utiliser l'une des capacités spéciales de la figurine, ou de soigner les Dommages subis à la fin du round. Un Compteur attribué à la section Spécial devient un Compteur Spécial (SC).

**NB :** Il est impossible d'attribuer à une figurine plus de Compteurs d'Action que les scores indiqués sur sa Carte de Personnage pour chacune de ses caractéristiques (sauf règle contraire explicite). Les scores de caractéristiques ne peuvent être dépassés.

## UTILISATION DES COMPTEURS D'ACTION

Chaque fois qu'une figurine se sert de ses caractéristiques, elle utilise un (ou des) Compteur d'Action. Retirez de la Carte de Personnage les Compteurs nécessaires à chaque action. Un personnage ne peut pas accomplir une action qui demande plus de Compteurs qu'il n'en a.

**À la fin du round, sauf précision contraire, tous les Compteurs d'Action inutilisés sont perdus.**

Ils ne peuvent pas être conservés pour le round suivant. Lorsqu'une figurine a utilisé tous ses Compteurs d'Action, elle doit attendre le round suivant pour en générer de nouveaux et pouvoir à nouveau agir. Lorsque chaque joueur a attribué tous ses Compteurs d'Action, passez à la phase : Activation.

## 3. ACTIVATION

Une fois la Planification terminée, place à l'action ! En commençant par le joueur qui a fait sa Planification, chaque joueur active une figurine (ce qui signifie résoudre ses actions) à tour de rôle. Chaque figurine ne peut être activée qu'une fois par round et toutes ses actions doivent être résolues avant de passer à la figurine suivante. Après l'activation de toutes les figurines, les joueurs passent à l'étape finale.

### ACTIVER UNE FIGURINE

Pour exécuter son plan, un joueur choisit l'une de ses figurines et l'active. Dès qu'elle devient active, une figurine peut se déplacer, attaquer et/ou utiliser ses capacités spéciales. Une figurine peut se déplacer puis attaquer, attaquer puis se déplacer, simplement attaquer ou juste se déplacer. Un Mouvement ou une Attaque de base ne peut être exécuté qu'une fois par activation (certaines règles ou capacités offrent à des personnages la possibilité de se déplacer ou d'attaquer en plus de leur action normale). En respectant ces limites, toutes les combinaisons sont possibles tant que vous avez assez de Compteurs d'Action. Lorsque tous les Compteurs d'Action de la figurine sont dépensés (ou si le joueur décide de ne pas tous les utiliser), l'activation s'achève. Le joueur suivant doit maintenant activer l'une de ses figurines en suivant la même procédure.

Les joueurs n'ont pas obligation d'utiliser tous les Compteurs d'Action de leur figurine.

## TRAITS PASSIFS

Certains Traits et actions du jeu sont passifs. Un joueur n'a pas besoin de déclarer leur utilisation pendant l'activation de sa figurine. Ces actions sont, en général, utilisées pendant le tour de l'adversaire en réponse à ses attaques ou lorsqu'une règle spéciale se déclenche. Les instructions d'utilisation des Traits passifs et leur coût en Compteurs d'Action sont spécifiés dans leur description.

## PASSER UNE ACTIVATION

Comme le jeu alterne entre les activations de figurines de différentes équipes durant un round, les équipes nombreuses ont un avantage sur celles qui comptent moins de membres. Pour équilibrer cela, le joueur avec le moins de figurines peut passer l'activation de ses figurines plusieurs fois, chaque round.

Un joueur peut 'passer' un nombre de fois égal à la différence entre le nombre de figurines de l'équipe la plus nombreuse et la sienne (les figurines Inconscientes ou se trouvant hors de la table, pour quelque raison que ce soit, ne sont pas prises en compte).

Lorsqu'il 'passe', un joueur laisse son adversaire activer une nouvelle figurine. Cela peut forcer un joueur à activer plusieurs figurines à la suite. **Un joueur ne peut pas 'passer' plus de deux fois d'affilée dans le même round.** Un joueur qui passe doit quand même activer toutes ses figurines durant le round, mais il se donne la possibilité de voir ce que fait son adversaire avant d'agir. Passer permet de donner un avantage tactique au joueur désavantagé par le nombre et de lui permettre de mieux répondre aux actions de son adversaire.

## 4. DÉCOMPTE

Durant cette phase, les actions suivantes sont résolues dans l'ordre indiqué avant que le round ne se termine.

1. En commençant par le joueur qui a l'Initiative et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur utilise ses capacités qui doivent être activées au début de la phase de Décompte.
2. Vérifiez qui contrôle les Objectifs afin d'attribuer les Points de Victoire (voir Objectifs, ci-après).
3. Chaque figurine Inconsciente ou ayant subi des Dommages peut essayer de se réveiller ou de se soigner (voir Récupération, ci-après).
4. En commençant par le joueur qui a l'Initiative et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur utilise les capacités qui doivent être activées à la fin de la phase de Décompte.
5. Vérifiez si les conditions de victoire du scénario sont remplies par un joueur. Si tel est le cas, ce joueur remporte la partie et celle-ci prend fin. Si tel n'est pas le cas, commencez un nouveau round, à la phase 1 : Prendre l'Initiative.

# BATMAN MINIATURE GAME

## UNE PARTIE TYPIQUE

À quoi peut ressembler une partie de Batman: le Jeu de Figurines? Si vous débutez dans le jeu de figurines, l'exemple suivant vous en donnera une idée générale. Nous avons ici un bon aperçu d'une partie et de certaines situations typiques de ce jeu de figurine sombre et plein d'action.

Dans cette partie, les forces de police de Gotham (le GCPD) ont suivi la piste du gang du Joker jusqu'à son tristement célèbre Funland.

Le GCPD, accompagné de Batman, Robin, Batgirl et Nightwing, commence la partie dans le terrain vague entourant le Funland du Joker. Ce dernier et son gang sont déployés dans le Funland, à proximité des attractions.

Chaque joueur est prêt à jouer et a disposé ses Cartes de Personnages, ses Compteurs et ses dés.

Batman utilise son Batclaw pour se hisser sur les montagnes russes, prenant son vieil ennemi par surprise. Le Joker est maîtrisé et Batman remporte la victoire au nom de la Loi et de l'Ordre.

Les lampadaires éclairent l'obscurité ambiante d'Arkham.

Nightwing poursuit Harley Quinn, mais tombe sur un os lorsqu'elle libère un Clown Titan !

Cette entrée donne accès aux labyrinthiques égouts sous la cité d'Arkham ; Attention à Killer Croc !

L'environnement urbain fournit d'excellents couverts et points d'observation pour vos figurines.

# BATMAN MINIATURE GAME

## RÈGLES DE BASE

Nous sommes presque prêts à plonger au cœur des règles du jeu. Mais avant de nous appesantir sur la manière de se déplacer dans Gotham et d'éclater des têtes, jetons un coup d'œil à quelques règles et terminologie de base à connaître.

## LIGNE DE VUE

Le concept de 'ligne de vue' (LoS, pour Line of Sight en anglais) est très important dans le jeu de figurine sur table, car il permet de déterminer si les figurines peuvent 'voir' leur cible !

Il fait toujours nuit dans Batman: le Jeu de Figurines. En raison des ténèbres perpétuelles de l'environnement gothique, la visibilité des figurines est limitée. Aucune figurine ne peut voir à plus de 12". Si une figurine est à plus de 12", elle ne peut pas être vue et encore moins attaquée. Bien sûr, certains éléments et capacités permettent de voir plus loin (ou parfois limitent encore plus la vision).

Pour qu'une figurine en voit une autre, il faut pouvoir tracer une ligne droite ininterrompue entre n'importe quel point du volume de chacune. Le plus simple est de tracer une ligne imaginaire entre les figurines en utilisant un mètre-ruban ou un pointer laser. Pour voir une autre figurine, au moins une partie de son volume doit être visible.

**NB :** *Les figurines ne bloquent pas la ligne de vue.*





# BATMAN MINIATURE GAME



## CHAMP DE VISION

Dans **Batman: le Jeu de Figurines**, toutes les figurines ont un champ de vision circulaire de 360°, ce qui signifie qu'elles voient tout ce qui les entoure, quel que soit la direction où elles sont orientées (sauf spécifications contraires). Les lignes de vue peuvent être tracées dans toutes les directions depuis n'importe quel point du volume de la figurine.

## LUMIÈRES

En jeu, les lampadaires, les lampes torches et les projecteurs fournissent un éclairage dans la zone qui les entourent. **Si une figurine se trouve partiellement dans la zone éclairée, elle est intégralement visible pour toutes les figurines qui peuvent tracer une ligne de vue directe jusqu'à elle**, sans tenir compte de la distance. Cependant, la lumière ne traverse pas les objets solides comme des murs. Ne tenez pas compte des petits obstacles, mais faites attention aux bâtiments, aux panneaux publicitaires, aux grosses caisses, etc. Voir 'Lampadaires', ci-après.

## CONTACT

Il y'a 'contact' entre deux figurines si une partie de leur volume se touche ou interagit. Les figurines dont les socles se touchent sont toujours considérées 'en contact'. Pour être 'en contact' avec un marqueur ou un élément de décor, le volume de la figurine doit le toucher.

## TEST DE CARACTERISTIQUE

Dans **Batman: le Jeu de Figurines**, les figurines doivent effectuer des 'tests de caractéristique' pour réussir leurs actions, en comparant le résultat de jets de D6 et les valeurs des caractéristiques du personnage. Les tests de caractéristique les plus courants sont :

**Tests d'Agilité** : Ces tests sont nécessaires pour éviter de tomber Inconscient à cause d'une Chute ou pour esquiver des attaques à distance. Pour réussir, vous devez jeter 1D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal au score de Mouvement de la figurine concernée. En cas d'échec sur un test d'Agilité durant son activation, une figurine perd tout le mouvement de base qui lui reste (voir ci-dessous).

# BATMAN MINIATURE GAME

**Tests d'Endurance** : ils sont effectués pour sortir de l'Inconscience ou pour résister à certains effets, comme le poison. Lancez 2D6 et additionnez-les. Si le total est inférieur ou égal au score d'Endurance du personnage, le test est un succès.

**Tests de Force** : effectués le plus souvent pour se dégager d'une prise. Pour réussir, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au score de Force du personnage. Certaines règles spéciales, comme le Sérum Titan, modifient la Force.

Rappelez-vous qu'une augmentation de la Force signifie que vous devez obtenir un jet de dé moins élevé.

**Tests de Volonté** : ces tests servent à ignorer les effets débilissants ou psychologiques, comme l'hypnose. Lancez 2D6 et additionnez-les. Si le total est inférieur ou égal au score de Volonté du personnage, le test est un succès.

**NB** : Certaines figurines ne possèdent pas de score de Volonté (par exemple, les véhicules ont un score de Manœuvrabilité à la place). Elles sont insensibles aux règles et effets qui demandent un test de Volonté.

## ACTIONS DE MOUVEMENT

Durant son activation, une figurine peut accomplir n'importe quelle action de Mouvement suivante, ainsi que toutes les actions de Mouvement spéciales autorisées par ses Traits et règles spéciales. Les actions de Mouvement standards sont :

- Mouvement de base (une seule fois par activation)
- S'accroupir
- Manipuler un Objet
- Se relever

*Même s'il n'est possible d'effectuer qu'un seul mouvement de base par activation, les règles et effets qui forcent une figurine à se déplacer peuvent se produire plusieurs fois.*

## MOUVEMENT DE BASE

Tous les personnages de **Batman: le Jeu de Figurines** ont le **même mouvement de base qui couvre une distance de 4 pouces (4")**. Il représente une avance prudente dans un environnement dangereux. Cette distance peut être modifiée (par exemple par la règle spéciale 'Rapide'). Un personnage peut ne pas couvrir toute la distance autorisée par son mouvement de base, mais il ne peut pas se déplacer plus loin.

Un joueur peut déplacer une figurine active d'autant de pouces que son mouvement de base sans dépenser de Compteurs de Mouvement (MC). Si la figurine a des MC (parce que son propriétaire a attribué des Compteurs d'Action à la caractéristique Mouvement du personnage), ils peuvent être dépensés pour augmenter la distance qu'elle peut parcourir. **Chaque MC augmente le mouvement de base de la figurine de 2"**. Tous les MC dépensés pour augmenter le mouvement de base le sont en même temps. Une figurine qui n'utilise pas ses MC durant son action de mouvement ne pourra pas s'en servir pour bouger plus tard dans sa phase d'activation, mais pourra toujours s'en servir pour utiliser des Traits comme Esquive, Acrobatie martiale ou Arrestation.

Le Mouvement est toujours mesuré depuis le bord du socle de la figurine (voir la photo en exemple dans le paragraphe Mesurer).

Les figurines ne peuvent pas se traverser. Si un personnage veut se placer derrière un autre, il est obligé de le contourner. Les figurines ne peuvent pas non plus passer par un endroit trop petit pour leur volume ou franchir une surface plus étroite que leur socle. Face à de telles situations, elles doivent trouver un autre chemin, que ce soit en sautant, escaladant ou contournant l'obstacle.

# BATMAN MINIATURE GAME

Tout le volume d'une figurine doit tenir à l'endroit où elle termine son déplacement et son socle doit reposer solidement sur une surface plate (les figurines ne peuvent être disposées en équilibre précaire sur d'étroits éléments de décor, ni calées sous des arches basses ou en dessous du terrain).

**NB :** *un effet 'placer' est différent d'un effet 'déplacer' et représente en général un personnage qui se téléporte à travers le champ de bataille. Lorsqu'une règle dicte qu'une figurine doit être placée ailleurs, enlevez simplement la figurine de sa position actuelle et positionnez là où vous le souhaitez sur le terrain, dans la portée de l'effet 'placer' (son volume doit toujours pouvoir contenir dans sa nouvelle position). Pour appliquer ce type d'effet, ignorez les limitations de déplacement imposées par les autres figurines et le terrain. Par contre, un effet ou une règle qui empêche un personnage de se déplacer, l'empêche aussi d'être 'placé' ailleurs.*

## RALENTISSEMENT

Durant la partie, le déplacement d'une figurine peut être affecté par des endroits ou des Effets. Lorsqu'une figurine subit un 'Ralentissement', son allure de progression est divisée : chaque pouce franchit vaut le double.

## SAUT

Parfois une figurine peut vouloir sauter par-dessus un obstacle (comme l'espace séparant les toits de deux bâtiments, ou au-dessus d'une faille ou d'un ruisseau) afin de poursuivre son déplacement. Un saut est toujours comme un mouvement Ralenti, comme décrit ci-dessus.

Un personnage peut sauter dans n'importe quelle direction et doit dépenser 1 MC à chaque saut. Il peut effectuer autant de sauts qu'il le souhaite tant qu'il a des MC à dépenser

et que son mouvement de base le lui permet. La distance d'un saut est toujours mesurée depuis le socle de la figurine. La distance totale franchie par le saut est réduite du mouvement de base de la figurine. Un saut peut amener une figurine à se retrouver à un étage inférieur. Si la distance franchie par le saut excède son mouvement autorisé, la figurine Chutera (voir ci-dessous).

**Exemple ;** *un agent de police de Gotham utilise 2 MC pour augmenter son mouvement de base à 8" (4" de base, +2" par MC). Il se déplace de 2" puis dépense 1 MC pour sauter un fossé de 2". Comme il est considéré sous un effet de Ralentissement pendant son saut, franchir le fossé coûte 4" de déplacement. L'agent effectue son saut et peut encore se déplacer de 2".*

## SAUT EN CONTREBAS

Parfois, une figurine peut sauter d'un surplomb pour se retrouver plus rapidement en contrebas. Ce déplacement est calculé comme un saut (au prix d'1 MC), excepté que vous mesurez la distance entre le socle de la figurine et le point le plus proche du niveau visé. Un saut en contrebas n'est pas un mouvement Ralenti, puisque la descente est rapide. Un personnage peut sauter vers le bas même si la distance couverte dépasse ce qui reste de son mouvement de base mais, dans ce cas, il Chute automatiquement.

**NB :** *Si une figurine saute dans un endroit où elle ne peut être positionnée (parce qu'il n'y a pas assez de place pour son socle ou qu'une autre figurine s'y trouve), elle doit être positionnée à l'endroit valide le plus proche de celui qu'elle cherchait à atteindre. Si plusieurs endroits sont possibles, le contrôleur de la figurine choisit où la placer. Cette distance additionnelle s'ajoute à la distance parcourue.*

# BATMAN MINIATURE GAME

## PETITS OBSTACLES

Les obstacles d'une hauteur inférieure ou égale à 1" (des murets ou des haies basses, des chaises ou d'autres meubles, etc.) peuvent être franchis sans encombre (il n'y a pas besoin de sauter par-dessus). La largeur de l'obstacle doit toutefois être prise en compte dans la distance parcourue par la figurine.

## ESCALADE

Les obstacles de plus d'1" (comme un grillage, un mur, un gros camion) peuvent être escaladés.

Pour escalader un obstacle, mesurez la distance à franchir verticalement (en montant, puis en descendant) et horizontalement depuis le socle de la figurine. La distance à couvrir se fait sous un effet de Ralentissement.

Si une figurine escalade un obstacle, il doit finir son mouvement dans une position où son socle peut contenir. Il est possible qu'une figurine ne puisse franchir l'intégralité de l'obstacle durant son déplacement. Si le cas se produit et qu'elle termine son déplacement à un endroit où elle ne peut être positionnée, elle est replacée au point de départ de son escalade et subit une Chute.

## TERRAIN DIFFICILE

Les zones encombrées de débris, une végétation dense ou des eaux profondes sont considérées comme des Terrains Difficiles et imposent un Ralentissement.

## CHUTE

Il peut arriver qu'un personnage juge mal un saut, ne dispose plus d'assez de mouvement pour escalader un obstacle ou soit simplement poussé du bord d'un toit par un ennemi. Dans ces situations, la figurine Chute.



# BATMAN MINIATURE GAME



Lorsqu'un figurine Chute, déplacez-la de sa position actuelle vers le niveau inférieur (en général, le sol). L'endroit valide (où le socle de la figurine peut être posé) le plus proche doit toujours être choisi. Si plusieurs endroits correspondent, le propriétaire de la figurine choisit.

Un personnage subit un montant de Dommages égaux à la différence (en pouces) entre le niveau d'où il Chute et celui où il s'écrase (mesuré depuis son socle) :

- Si la différence est de 2" au plus, la figurine subit un Dommage Étourdissement (★).
- Si la différence est supérieure à 2" mais inférieure à 4", la figurine subit un Dommage Blessure (♠).
- Si la différence est supérieure à 4", la figurine subit trois Dommages Blessures (♠♠♠).

- Si la différence est supérieure à 8", la figurine est retirée de la partie et compte comme une Perte.

Lorsque la figurine s'écrase, elle doit effectuer un test d'Agilité ou sera Renversée (voir Les Effets, dans le Compendium). Une fois la Chute résolue, l'action de mouvement de la figurine prend fin.

## SE RELEVER

Si un personnage est Renversé, il peut se relever au début de son activation en dépensant un Compteur d'Action (de n'importe quel type). Une fois sur pied, la figurine peut se déplacer normalement.

# BATMAN MINIATURE GAME

## COUVERT

Lorsqu'une figurine termine son mouvement au contact d'un obstacle de plus d'un demi-pouce de haut, elle peut se mettre à Couvert. Il faut dépenser 1 SC et déclarer que le personnage se met à Couvert. Il reste dans cette position jusqu'au début de sa prochaine activation, son prochain déplacement (volontaire ou non) ou s'il est Renversé. Les figurines à Couvert gagnent un bonus de +1 à leur Défense contre les attaques à distance si l'obstacle qui les abrite provoque un test Ping! (voir ci-après) contre l'attaque.

**NB :** Une figurine ne peut pas commencer le jeu à Couvert.

## MANIPULATION D'UN OBJET

Une figurine peut dépenser 1 MC pour Manipuler un objet avec lequel elle est en contact. Cette action déclenche immédiatement les effets ou événements prévus par les règles relatives à l'objet.

Un personnage ne peut pas Manipuler le même objet plus d'une fois par round.

**NB :** Bien que cette action utilise un MC, Manipuler un objet n'est pas comptabilisé dans la réduction de Cadence de Tir des armes à distances (voir Attaques à distance, ci-après).

## ACTIONS D'ATTAQUE

Une figurine peut utiliser deux modes d'attaques : l'**attaque en combat rapproché** (avec ou sans arme) ou l'**attaque à distance**. Un personnage ne peut utiliser qu'un seul des deux modes d'attaques à chaque activation, il ne peut pas effectuer une attaque à distance et une attaque en combat rapproché dans le même round (sauf règle spéciale). L'attaque peut être effectuée avant ou après le Mouvement, tant que les conditions requises et les coûts en Compteurs d'Actions sont respectés. Une seule action d'attaque peut être effectuée par activation et tous les Compteurs d'Attaque (AC) doivent être utilisés au même moment ; une figurine ne peut pas attaquer, se déplacer et attaquer à nouveau.

**NB :** Sauf règle spéciale, vous ne pouvez pas cibler une figurine alliée lorsque vous attaquez.

## ATTAQUE EN COMBAT RAPPROCHE

Pour porter une attaque en combat rapproché, votre figurine doit être en contact avec sa cible. Vous pouvez dépenser tout ou partie des Compteurs d'Attaque (AC) du personnage.

**NB :** Certaines armes ou attaques spéciales permettent à une figurine d'effectuer une attaque en combat rapproché sans être en contact avec la figurine ciblée. Mais dans ce cas, l'attaquant doit avoir une Ligne de Vue (LoS) avec sa cible.

# BATMAN MINIATURE GAME

## COUPS/TOUCHES

Chaque AC utilisé lors d'une attaque en combat rapproché représente un coup porté à l'ennemi et chaque coup autorise à lancer un test de Toucher. Si une figurine a plus d'un ennemi à portée, ses attaques sont réparties librement entre tous les ennemis au contact. La répartition des attaques doit être faite avant de résoudre les tests de Toucher.

Une fois que vous avez choisi comment répartir vos attaques, placez un dé pour chaque attaque à côté de la figurine cible appropriée. Ce sont vos dés de touche.

## THE HIT ROLL

La résolution des attaques se fait un adversaire à la fois. Jetez les dés pour chaque ennemi. Comparez le score de chaque dé avec la Défense de votre adversaire. **Si le résultat du dé est supérieur ou égal à ce score, votre attaque 'touche' et pourra occasionner des dommages (voir plus bas). Un résultat naturel (c'est à dire sans aucune modification) de 1 sur le dé est toujours un échec ; à l'inverse, un 6 naturel sur le dé est toujours un succès.** Le terme 'touche' désigne une attaque réussie, pouvant occasionner des dommages.

Si une figurine a dépensé des AC pour attaquer plusieurs fois la même cible, ses tests de Toucher sont tous lancés en même temps. Si l'attaquant dispose de différentes armes de corps à corps (listées sur sa Carte de Personnage), le joueur doit préciser laquelle sa figurine utilise avant de lancer les dés. La figurine doit utiliser l'arme choisie pour le restant de son activation.

**NB :** Dans les versions précédentes de *Batman: le Jeu de Figurines*, le test de Toucher était désigné par le terme test d'Impact (Impact roll); cette expression peut encore apparaître dans les Cartes de Personnages et certains accessoires de jeu.

## ARMES DE CORPS A CORPS

La plupart des figurines possède une arme de ce genre ; une barre en métal, une matraque, un cran d'arrêt, etc. Ces armes améliorent les chances de toucher et/ou d'infliger des Dommages. Les types de Dommages et les règles spéciales d'une arme utilisée par une figurine sont listés sur la Carte de Personnage. Les armes de corps à corps s'identifient aisément par l'absence d'une Cadence de Tir (RoF (Rate of Fire)) ou de Munitions (Ammo).

Un personnage peut toujours choisir d'attaquer sans arme (ou y être contraint par une règle spéciale). Cela affecte le type et le montant de marqueurs Dommages infligés par la figurine.



# BATMAN MINIATURE GAME



## MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Les situations suivantes modifient la résolution des combats rapprochés.

### INFERIORITE NUMERIQUE

Un personnage se retrouve en contact avec deux figurines ennemies (ou plus) qui ne sont pas elles-mêmes en contact avec d'autres ennemis; sa Défense est réduite de -1 contre les attaques de ses ennemis.

### BLOQUER DES ATTAQUES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Une figurine est touchée par une attaque en combat rapproché et dispose de DC; son contrôleur peut utiliser ces compteurs pour Bloquer les attaques ennemies. La décision doit être prise avant que le test de Dommages soit effectué.

### BLOQUER

Pour Bloquer une attaque ennemie, jetez 1D6 par DC utilisé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'Attaque de la figurine ennemie, la touche ennemie est annulée (il n'y aura donc pas de test de Dommages). Comme pour la résolution des Attaques, **un 1 naturel est toujours un échec et un 6 naturel toujours un succès**. Une touche est annulée pour chaque Blocage réussi. Si toutes les touches ne sont pas annulées, le défenseur choisit quelles attaques sont Bloquées par sa figurine.



## ACTIONS SPÉCIALES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Plutôt que d'attaquer un ennemi, une figurine peut effectuer des actions spéciales en combat rapproché. Chaque personnage peut choisir d'Agripper (Grab) ou de Pousser (Push) en respectant les règles suivantes. Certaines figurines disposent d'autres actions spéciales en combat rapproché, liées à leurs aptitudes ou leur équipement.

### AGRIPPER

Plutôt que frapper un ennemi, un personnage peut l'Agripper. Cela n'est possible que si son attaque initiale est faite sans arme. Comme d'habitude, choisissez combien d'AC vous voulez dépenser pour attaquer mais dépensez aussi 1 Compteur Spécial (SC). Effectuez normalement votre jet de Toucher. Si votre figurine touche et inflige des Dommages, sa cible est Mise au Sol (voir ci-dessous) ; placez un marqueur Mise au Sol (Pinned Down) sur sa Carte de Personnage. Si une figurine est Agrippée avec succès par plusieurs ennemis, elle souffre d'un malus de -1 sur sa Défense pour chaque ennemi qui l'Agrippe (pour rappel, la valeur d'une caractéristique ne peut pas descendre en dessous de 1).



Pour se dégager de la prise et se débarrasser du marqueur Mise au Sol, la figurine Agrippée doit dépenser au moins 1 AC durant son activation (cette dépense n'est pas considérée comme une action d'Attaque). Elle effectue un test de Force pour chaque AC dépensé. Si le test est un succès (le résultat du dé est supérieur ou égal à sa Force), le personnage se libère de la prise et peut agir normalement pour le reste du tour. Si la figurine Mise au Sol est Agrippée par plusieurs ennemis, elle doit dépenser au moins 1 AC par adversaire qui l'Agrippe. Elle se dégage de l'étreinte d'un ennemi par succès qu'elle obtient sur ses tests de Force. Le contrôleur de la figurine choisit de quelles étreintes sa figurine se dégage. Si une figurine en agrippant une autre perd le contact avec celle-ci, ou si elle se déplace, attaque un autre adversaire, est Renversée, tombe Inconsciente ou est éliminée (Perte), la figurine Agrippée est automatiquement relâchée et débarrassée du marqueur Mise au Sol imposé par cet adversaire.

### MIS AU SOL (PINNED DOWN)

**Un personnage Mis au Sol ne peut pas bouger ou dépenser de MC et son score d'Attaque est réduit de -1, jusqu'à ce qu'il se soit dégagé. Le malus n'oblige pas à enlever d'AC ; il ne fait que réduire le score d'Attaque.**

## POUSSER

Plutôt que frapper un ennemi, votre figurine peut le pousser. Cela n'est possible que si l'attaque est faite sans arme. Comme d'habitude, choisissez combien d'AC vous voulez dépenser pour attaquer mais dépensez aussi 1 Compteur Spécial (SC). Effectuez normalement votre test de Toucher. Si votre figurine touche et inflige des Dommages, la Cible est Poussée en plus de subir les Dommages (voir ci-dessous). Cette action peut entraîner la Chute d'un ennemi (comme décrit précédemment).

## ÊTRE POUSSÉ

La cible est directement écartée de l'attaquant d'un nombre de pouce égal à la moitié du résultat du dé de Dommages Collatéraux (voir Dommages, ci-dessous), avec une distance minimum de 1". Si la cible ne peut pas être repoussée (à cause d'un obstacle ou d'une figurine bloquant le mouvement), elle encaisse une touche de Force 4+ infligeant des Dommages d'Étourdissement (★). Si la cible est poussée dans le vide et ne peut être placée qu'à un niveau inférieur, elle subit une Chute.

Un véhicule ne peut être Poussé que par une figurine avec le Trait Imposant (Large) ou Énorme (Huge).

Une figurine Imposante ne peut être Poussée que par une figurine Imposante ou Énorme.

Une figurine Énorme ne peut être Poussée que par une figurine ayant elle-aussi ce Trait.

Une figurine en peut pas être Poussée en dehors de l'aire de jeu ; les bords du plateau sont un obstacle infranchissable.



## ATTAQUE À DISTANCE (TIR)

Si un personnage transporte une arme à distance (un pistolet, un arc, une arme de jet, bref toute arme avec une Cadence de Tir), il peut s'en servir pour attaquer s'il respecte les restrictions suivantes :

- L'attaquant doit avoir au moins 2 AC pour attaquer.
- L'arme utilisée doit avoir au moins 1 Munition (Ammo) disponible.
- La cible doit être visible, comme expliqué précédemment.
- L'attaquant ne doit pas être en contact avec un ennemi (sauf si ce dernier est Inconscient).

## COMPTEURS D'ATTAQUE

Une figurine ne peut effectuer qu'une attaque à distance par activation. L'attaque à distance coûte 2 AC. Cette dépense permet au personnage de lancer autant de dés de touche que la Cadence de Feu de son arme.

# BATMAN MINIATURE GAME





## PORTÉE (RANGE)

Toutes les armes à distance sont considérées comme ayant une portée illimitée (sauf précision contraire). Toutefois, leur utilisation est soumise aux règles sur la luminosité et la Ligne de Vue décrites précédemment.

## ARMES A DISTANCE

Ces armes ne peuvent être utilisées que pour effectuer des attaques à distance et sont ignorées le reste du temps. Si une figurine possède plus d'une arme de ce type et effectue une attaque à distance, son contrôleur doit préciser laquelle il utilise. L'arme choisie ne peut être changée avant l'activation suivante. Toutes les armes à distance possèdent des caractéristiques spécifiques déterminant leur utilisation et leur puissance d'arrêt.

 **Cadence de Tir (RoF) :** C'est le nombre de dés de touche (ou tirs) de l'arme lorsqu'elle sert à effectuer une attaque à distance. Ces dés de touche peuvent être répartis entre plusieurs cibles, tant que les conditions énoncées ci-dessus sont respectées pour chacune. Si le personnage attaquant s'est déplacé durant cette activation avant de faire feu, la RoF de son arme est toujours réduite à 1.

 **Munitions :** Les Munitions indiquent combien de fois l'arme à distance peut être utilisée pendant la partie. Les Munitions sont indiquées sur la Carte

de Personnage par un nombre, représentant un nombre de chargeurs. Chaque attaque à distance réduit ce nombre de un, que vous tiriez un coup ou plusieurs rafales. Si vous utilisez toutes les Munitions de l'arme, celle-ci ne peut plus servir, à moins que la figurine ne trouve de quoi recharger. Un personnage ne peut pas transporter plus de Munitions qu'il n'en possède au début de la partie (le score de base inscrit sur sa Carte de Personnage, éventuellement augmenté par les achats de Munitions supplémentaires lorsque vous constituez votre équipe). Nous recommandons l'utilisation de compteurs appropriés durant la partie pour garder une trace, sur la Carte de Personnage, des Munitions utilisées (ou accumulées).

**Dommages :** cette valeur indique le nombre et le type de marqueurs de Dommage qu'inflige l'arme sur un test de Dommages réussi (voir Dommages, ci-après). Si une arme n'a pas de valeur de Dommages, aucun test de Dommages n'est effectué.

## TESTS DE TOUCHER

Une fois déterminé le nombre de dés d'attaque à lancer, effectuez votre test de Toucher. Jetez tous les dés de touche contre une cible en même temps, en appliquant les modificateurs éventuels. Les dés obtenant un résultat supérieur ou égal à la Défense de la cible représentent un tir qui fait mouche. **Un 1 naturel est toujours un échec et un 6 naturel toujours un succès.**

# BATMAN MINIATURE GAME

Pour chaque touche, il faut vérifier si le projectile ne ricoche pas (voir Ping!, ci-dessous) et un test de Dommages doit être fait pour les projectiles atteignant effectivement la cible (voir Dommages, ci-dessous).

## PING !

Un test de Ping ! simule la difficulté à toucher une cible dans un milieu urbain encombré et offrant de nombreux obstacles pouvant faire ricocher les balles.

**Lorsque vous effectuez une attaque à distance**, tracez une ligne entre le volume de l'attaquant et celui la cible. Si cette ligne traverse un élément de décor ou une autre figurine, la cible est considérée à couvert et bénéficie d'un test de Ping! pour chaque touche dont elle est victime. Si le socle du tireur est en contact avec un obstacle ou une autre figurine (amie), il peut tirer par-dessus/au travers (tant que la figurine est assez grande pour voir par-dessus l'obstacle) sans subir un test de Ping ! de la part de cet obstacle.

## LE TEST DE PING !

Les tests de Ping ! sont effectués après le test de Toucher d'une attaque à distance. La cible lance 1D6 pour chaque touche. Chaque dé dont le score est de 4 ou plus représente un projectile qui ricoche ou se perd dans le décor et diminue d'autant le nombre de touche effective.

## ESQUIVER LES ATTAQUES A DISTANCE

Certains Traits (comme Acrobate ou Esquive (Dodge)) permettent à une figurine d'éviter les attaques à distance.

## ESQUIVER

**La figurine peut dépenser des MC pour effectuer un test d'Agilité et, en cas de réussite, éviter une attaque à distance. L'esquive est tentée avant le test de Dommages. Chaque test d'Agilité réussit annule une touche.**

## DOMMAGES

L'attaquant doit lancer un dé pour chaque touche obtenue lors de son test de Toucher pour voir s'il blesse sa cible. Ce tirage est appelé test de Dommages. Lorsqu'un test de Dommages est effectué, jetez en même temps un D6 additionnel de couleur distincte ; ce dé est appelé dé de Dommages Collatéraux (voir ci-après).

## LE TEST DE DOMMAGES

Jetez 1D6 pour chaque touche. Chaque dé qui obtient un score supérieur ou égal à la Force de l'attaquant (pour les attaques en combat rapproché) ou la valeur Dommages de l'arme à distance utilisée (pour les attaques à distance) inflige des Dommages. Ces derniers varient en type et en nombre selon l'arme utilisée. Ils sont symbolisés par des marqueurs de Dommages qui s'accumulent sur la Carte de Personnage au fur à mesure que celui-ci les subit. Les Dommages peuvent aussi causer des Effets additionnels, en raison de règles spéciales, de capacités ou d'équipement, traités en détail dans le Compendium.

# BATMAN MINIATURE GAME



Certaines armes de combat rapproché peuvent modifier (ou remplacer) la Force de l'utilisateur lors du test de Dommages. Par exemple, l'Attaque spéciale Lourde (Heavy) permise par certaines armes de mêlée accorde un bonus de +1 en Force. Ajoutez ou soustrayez les modificateurs au test de Dommages. Ici aussi, **un 1 naturel est toujours un échec et un 6 naturel toujours un succès.**

*Exemple : une figurine ayant un score de Force de 4+ utilise une arme Lourde. Tant qu'elle se sert de cette arme, elle bénéficie d'un modificateur de +1 sur tous ses tests de Dommages. Son score modifié*

*de Force devient 3+, ce qui signifie qu'elle blesse ses ennemis sur un résultat de 3 ou plus sur un jet de D6 (contre un résultat de 4 ou plus précédemment).*

## MARQUEURS DE DOMMAGES

Chaque fois qu'un Dommage est infligé à une figurine, un ou plusieurs marqueurs de Dommages sont ajoutés sur sa Carte de Personnage. Il y a deux types de marqueurs de Dommages : Étourdissement (Stun, ★) et Blessure (Injury, ♠). Un type ou l'autre (et parfois les deux) est distribué selon la figurine ou l'arme qui cause les Dommages.

# BATMAN MINIATURE GAME

*Exemple : Catwoman attaque un des hommes de main du Pingouin avec son fouet. Chaque succès sur le test de Dommages cause une Blessure et un Étourdissement, traduit par l'ajout de marqueurs (♠★) sur la Carte de Personnage. Elle attaque trois fois et obtient deux succès sur ses tests de Dommages. L'infortuné homme de main ajoute immédiatement sur sa Carte de Personnage deux marqueurs de Dommages de chaque type (♠♠★★), un de chaque par test de Dommages réussi.*

Lorsqu'une figurine reçoit des marqueurs de Dommages de chaque type, les marqueurs Blessures sont attribués en priorité, puis les marqueurs Étourdissements. Les deux types de Dommages se cumulent.

Si une figurine encaisse plus de marqueurs de Dommages (Étourdissement et Blessure) que son score d'Endurance, les marqueurs excédentaires sont ignorés. Toutefois, comme les marqueurs Blessures sont toujours appliqués en priorité, des attaques supplémentaires peuvent entraîner le remplacement de marqueurs Étourdissements par de nouveaux marqueurs Blessures.

## DOMMAGES À MAINS NUES

**Un personnage désarmé peut toujours mordre, mettre des coups de poing ou de pied, etc. Ce type d'attaque occasionne un seul marqueur Étourdissement (★) par test de Dommages réussi.**

## JUSTE UNE ÉGRATIGNURE !

**Quand le test de Dommages d'une attaque à distance échoue, la cible reçoit toutefois un marqueur Étourdissement (★) qui représente le fait que la cible se jette à couvert en réalisant qu'on la prend pour cible ou qu'elle subit une égratignure du tir.**

## ACCUMULATION DES DOMMAGES

Tous les deux marqueurs de Dommages de n'importe quel type, un Compteur d'Action est immédiatement retiré de la Carte de Personnage de la figurine blessée. Le contrôleur de la figurine retire le Compteur d'Action de son choix. Lors de la phase de Planification suivante, une figurine génère 1 Compteur d'Action de moins tous les deux marqueurs de Dommages présents sur sa Carte de Personnage.

À la fin de chaque round, toutes les figurines peuvent essayer de supprimer des marqueurs Étourdissement grâce à un test de Récupération réussi (voir Récupération, ci-après).

## INCONSCIENCE (KO)

Dès qu'un personnage accumule un nombre de marqueurs de Dommages (tout type confondu) égal à sa valeur d'Endurance, il tombe immédiatement dans l'Inconscience (KO). En plus des règles suivantes, la figurine est immédiatement Renversée. **Quand une figurine tombe Inconsciente, elle perd tous ses Compteurs d'Action du round.** Un marqueur KO est placé sur sa Carte de Personnage pour la différencier des figurines Renversées. Le personnage reste Inconscient jusqu'à ce qu'il Récupère.

- Une figurine Inconsciente ne génère pas de Compteurs d'Action durant la phase de Planification et ne peut pas être activée, mais a quand même une chance de Récupérer à la fin de chaque round.
- Une figurine Inconsciente ne suscite pas de test de Ping ! Tant qu'elle est Inconsciente, le volume de la figurine est égal à la surface et à la hauteur de son socle.
- Une figurine Inconsciente ne peut contrôler, ni contester d'Objectifs.
- Il est impossible de passer au travers d'une figurine Inconsciente. Elle occupe toujours un volume équivalant à son socle.

# BATMAN MINIATURE GAME

Lorsqu'une figurine tombe Inconsciente, les Dommages additionnels qu'elle reçoit ne sont appliqués que s'ils occasionnent des marqueurs Blessures (♣). Les marqueurs Étourdissements additionnels sont ignorés, mais les Effets spéciaux éventuellement associés (Feu ou Poison par exemple) sont quand même appliqués. Si de nouveaux marqueurs Blessures doivent être appliqués en conséquence, ils remplacent les marqueurs Étourdissements. L'accumulation de marqueurs Blessures peut entraîner la mort du personnage et en faire une Perte.

## COUP DE GRACE

Pour chaque succès sur vos tests de Dommages contre une figurine Inconsciente, vous pouvez échanger un marqueur Étourdissement (★) pour un marqueur Blessure (♣). Ceci est optionnel.

Par exemple, un personnage avec le Trait Griffes (Claws) effectue trois attaques contre une figurine Inconsciente, la touchant et l'endommageant deux fois. Chaque attaque cause (♣★). Grâce à la règle du Coup de Grâce, les deux marqueurs Étourdissements sont immédiatement transformés en marqueurs Blessures, ce qui implique que chaque attaque cause (♣♣) à la place.

## PERTES

**Si un personnage accumule un nombre de marqueurs Blessures égal à son score d'Endurance, il meurt. Sa figurine est retirée de la partie immédiatement et compte comme une Perte.**

## DOMMAGES COLLATERAUX

Lorsqu'il effectue son test de Dommages, un joueur doit aussi lancer un dé de Dommages Collatéraux. Un seul dé de Dommages Collatéraux est jeté, quel que soit le nombre de touche. Ce dé doit être d'une couleur ou d'une taille distincte pour être aisément identifiable ; il est lancé en même temps que les autres dés du test de Dommages.

**Le résultat du dé de Dommages Collatéraux ne provoque pas de Dommages** mais détermine en revanche si la figurine blessée est Renversée ou subit des Dommages Critiques ou spéciaux de l'attaquant.

Si vous effectuez des tests de Dommages contre de multiples adversaires durant un même round, jetez un dé de Dommages Collatéraux par adversaire, pas un dé par touche. Regroupez toutes les touches faites contre un seul adversaire, ajoutez-y un seul dé de Dommages Collatéraux et jetez tous les dés en même temps.

Si le résultat du dé de Dommages Collatéraux est égal au résultat de n'importe quel dé de Dommage (même les échecs), la cible est Renversée. Si le dé de Dommages Collatéraux obtient un 1, il ne produit pas cet effet.

## DOMMAGE CRITIQUE

Si le test de Dommages débouche sur au moins un succès et que le dé de Dommages Collatéraux obtient un 6 naturel, la cible reçoit un marqueur Étourdissement additionnel. Si un des dés du test de Dommages est également 6, la cible est également Renversée !

## EFFETS CRITIQUES (CRT)

Plusieurs armes ou attaques ont la capacité d'infliger des effets critiques spéciaux, notée 'CRT' dans leur description (comme la lame empoisonnée du Joker).

Les effets CRT sont spécifiques à certains objets et attaques, listés sur la Carte de Personnage de leur utilisateur. Si vous le souhaitez, en cas de Dommages Critiques, vous pouvez remplacer le marqueur de Dommage Étourdissement additionnel infligé par un des effets CRT de l'arme.

Par exemple, si vous obtenez des Dommages Critiques et que votre attaque à l'effet CRT : Mort instantanée, la figurine ciblée sera immédiatement retirée du plateau et comptée comme Perte ! Dans le cas de l'effet CRT : Congélation, vous pourriez choisir d'infliger le Dommage Critique normal ou d'appliquer l'effet de Congélation à la place.

# BATMAN MINIATURE GAME

## RESUME DE LA SEQUENCE D'ATTAQUE

Il est parfois important de savoir dans quel ordre, exactement, quel test doit être effectué et quelle règle se déclenche. La séquence d'attaque (pour le combat à distance ou rapproché) se déroule comme suit :

1. Choisissez une (des) cible(s).
2. Effectuez le test de Toucher.
3. Effectuez les relances des tests de Toucher échoués (si disponible).
4. Effectuez les tests de Ping ! (attaques à distance uniquement).
5. Appliquez le Trait 'Garde du corps' ou Trait similaire.
6. Effectuez les tests pour l'Esquive et le Blocage.
7. Appliquez les Traits qui annulent des touches (comme la BatArmor).
8. Effectuez les tests de Dommages, avec le dé de Dommages Collatéraux.
9. Effectuez les relances des tests de dommages échoués, y compris le dé de Dommages Collatéraux (tous en même temps).
10. Infligez les Dommages et vérifiez l'Inconscience/les Pertes.

**NB :** Le Trait Chance (Luck) peut être utilisé avant n'importe laquelle de ces étapes.

## RÉCUPÉRATION

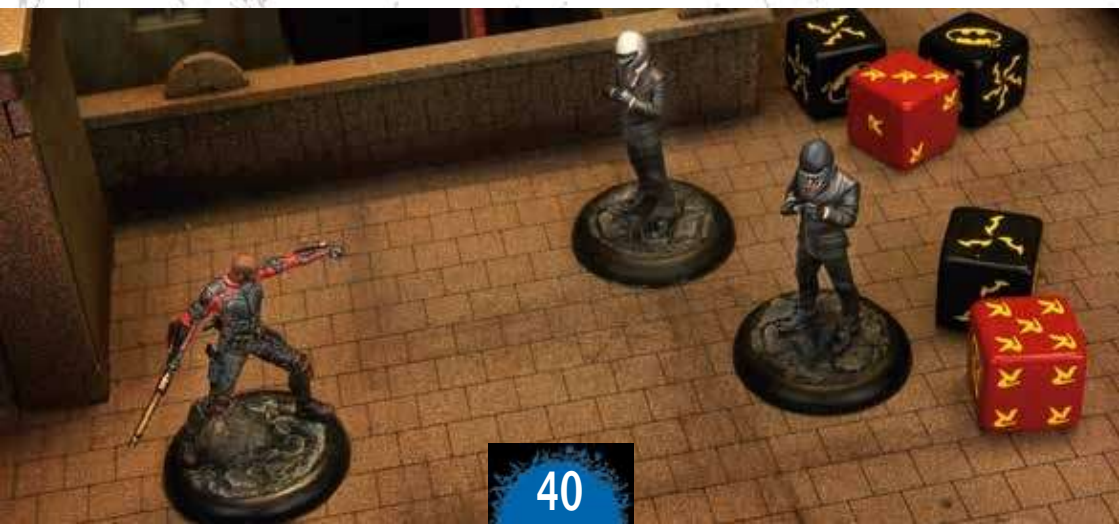
À la fin de chaque round, durant la phase de Décompte, toutes les figurines avec des marqueurs Étourdissements ou Inconscientes peuvent essayer de se remettre d'aplomb par le biais d'un test de Récupération. Les marqueurs Blessures ne peuvent pas être soignés par ce biais. Il y'a deux types de tests de Récupération.

### RECUPERATION DES MARQUEURS ÉTOURDISSEMENTS

Les personnages qui ne sont pas K.O. mais ont des marqueurs Étourdissements peuvent essayer de s'en débarrasser. Lancez 1D6 pour chaque figurine ayant au moins 1 marqueur Étourdissement sur sa Carte de Personnage. Sur un résultat de 4+, retirez un marqueur Étourdissement. Si une figurine a encore des SC, elle peut s'en servir maintenant et jetez un dé additionnel par SC utilisé. Chaque succès retire 1 marqueur Étourdissement (★) additionnel.

### RECUPERATION DE L'INCONSCIENCE

Pour sortir de l'Inconscience, un personnage effectue un test d'Endurance. S'il réussit, retirez un marqueur Étourdissement. Le personnage redevient conscient (retirez le marqueur KO de sa Carte de Personnage) mais reste Renversé jusqu'à ce qu'il soit capable de se relever. Si le test échoue, le personnage demeure Inconscient.





## LA FORCE VÉLOCE (SPEED FORCE)

**Les règles suivantes ne sont utilisées que si une ou plusieurs équipes comptent un speedster (tel que Flash), personnage tirant ses superpouvoirs basés sur la vitesse de la Force Véloce, dans leurs rangs.**

La Force Véloce est une énergie extra-dimensionnelle qui circule dans un autre plan de la réalité et dont les vrais 'speedsters' tirent leurs pouvoirs. En s'immergeant dans cette source d'énergie intimidante, les speedsters sont capables d'accomplir des exploits de vitesse que même Superman ne peut égaler.

Les personnages speedsters ont accès au pouvoir étonnant de la Force Véloce, ce qui se traduit sur leur Carte de Personnage par le Trait Speedster X. X est un nombre qui représente la capacité du personnage à manipuler la Force Véloce ; plus haut est le trait, plus puissant est le speedster. Cette valeur est le maximum de compteurs qu'un personnage peut piocher dans le Stock de Force Véloce durant la phase de Vitesse (voir ci-dessous).

Lorsqu'un personnage avec le trait Speedster est en jeu, une nouvelle phase (la Phase de Vitesse) modifie le déroulement normal des Phases de jeu, comme indiqué ci-dessous :

### PHASES DE JEU AVEC DES SPEEDSTERS

1. Prendre l'initiative
2. Phase de Force Véloce
  - 2A. Drain de Force Véloce
  - 2B. Dépense de Force Véloce
3. Planification
4. Activation
5. Décompte

### STOCK DE FORCE VÉLOCE

Le Stock de Force Véloce est une réserve de compteurs commune, dans laquelle tous les personnages avec le trait Speedster puisent leur pouvoir. Les figurines avec le trait Speedster peuvent 'voler' des compteurs de Force Véloce du Stock pour alimenter leurs capacités (voir la table des pouvoirs de Force Véloce ci-dessous).

Au début de chaque round, le Stock de Force Véloce est rempli jusqu'à hauteur de 10 compteurs de Force Véloce. Ce Stock ne peut jamais contenir plus de 10 compteurs.

### RESERVE DE FORCE VELOCE

Les figurines avec le trait Speedster ont une 'réserve' individuelle de compteurs de Force Véloce. Le nombre maximum de compteurs de Force Véloce que peut accumuler un personnage est mentionné à côté de son trait Speedster; ainsi 'Speedster 3' signifie que la figurine ne peut jamais avoir plus de 3 compteurs de Force Véloce.

Les Speedsters commencent la partie sans compteurs de Force Véloce et doivent puiser dans le Stock de Force Véloce, comme décrit ci-dessous. Leur réserve commence donc à 0 (vide). Un personnage qui n'a pas utilisé tous ses compteurs de Force Véloce durant un round les conserve pour le round suivant.

### PHASE DE FORCE VELOCE

La Phase de Force Véloce se divise en deux sous-phases : (A) la sous-phase de Drain de Force Véloce, et (B) la sous-phase de Dépense de Force Véloce.

# BATMAN MINIATURE GAME

## SOUS-PHASE DE DRAIN DE FORCE VÉLOCE

Si des joueurs ont des figurines avec le Trait Speedster dans leur équipe, ils peuvent drainer des compteurs de Force Véloce dans le Stock de Force Véloce.

En commençant par le joueur qui a pris l'Initiative, chaque joueur choisit l'un de ses personnages avec le trait Speedster. Cette figurine peut piocher un nombre de compteurs dans le Stock de Force Véloce jusqu'au maximum de sa réserve personnelle. Un personnage ne peut drainer la Force Véloce qu'une fois par round.

Le joueur suivant répète le processus avec l'un de ses speedsters, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les speedsters en jeu aient rempli leurs réserves personnelles ou que le Stock soit vide.

## SOUS-PHASE DE DEPENSE DE FORCE VELOCE

En commençant par le joueur qui a pris l'Initiative, chaque joueur choisit maintenant l'un de ses speedsters dont il veut dépenser les compteurs de Force Véloce.

Le personnage peut dépenser ces compteurs pour activer des Pouvoirs Véloce figurant dans la table suivante. Un personnage ne peut pas se servir deux fois du même pouvoir durant un round. L'effet du pouvoir est résolu immédiatement ; sa description dans la table fixe les conditions d'utilisation du pouvoir, et sa durée si nécessaire. Une figurine ne peut dépenser ses compteurs de Force Véloce qu'une fois par round.

Lorsqu'une figurine a dépensé tous les compteurs de Force Véloce souhaités, le joueur suivant répète le processus, puis les joueurs alternent avec leurs speedsters restants jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines pouvant dépenser des compteurs de Force Véloce. Une figurine Inconsciente ne peut pas utiliser de Pouvoirs Véloce.



# BATMAN MINIATURE GAME

TABLE DES POUVOIRS VÉLOCES		
COÛT EN COMPTEURS DE FORCE VÉLOCE	POUVOIR & DESCRIPTION	PARADOXE POSSIBLE ?
1	Croissance musculaire : Jusqu'à la fin du round, le personnage gagne +1 à ses tests de Force et de Dommages	Non
1	Combo rapide : Pour chaque AC dépensé en combat rapproché ce round-ci, le personnage lance deux dés de touche	Non
1	Super Vitesse niveau 1 : Déplacez la figurine jusqu'à 4"	Non
2	Super Vitesse niveau 2 : Déplacez la figurine jusqu'à 8"	Non
2	Métabolisation des Blessures : Retirez un marqueur de Dommages (tout type) du personnage	Non
3	Super Vitesse niveau 3 : Déplacez la figurine jusqu'à 12"	5+
3	Contrôle de la matière : Jusqu'à la fin du round, la figurine gagne soit les traits Veste en Kevlar (Kevlar Vest) et Insaisissable (Elusive), soit elle peut retirer les marqueurs d'effet Poison de sa Carte de Personnage	6+
3	Contrôle moléculaire : Jusqu'à la fin du round, la figurine peut traverser les autres figurines et les éléments de décor/objets solide du plateau, mais pas y terminer son déplacement	6+
4	Désarmement rapide : Choisissez une figurine située jusqu'à 4" du speedster; la cible ne peut pas utiliser d'armes à distance avec les Traits Arme à Feu (Firearm), Mécanique (Mechanical) ou Rayon (Beam) durant ce round	6+
5	Combo hyper-rapide: Pour chaque AC dépensé en combat rapproché ce round-ci, le personnage lance trois dés de touche	5+
6	Hyper Vitesse : Retirez le speedster du jeu et remplacez le immédiatement n'importe où sur le plateau. Le socle de la figurine doit pouvoir contenir dans la nouvelle position	5+

NB : Certains speedsters disposent d'autres Pouvoirs Véloces qui sont clairement indiqués sur leur Carte de Personnage.

# BATMAN MINIATURE GAME

## FATIGUE

Lorsqu'une figurine avec le Trait Speedster n'a plus de Compteurs d'Action, elle souffre de -1 à ses caractéristiques de Mouvement et de Défense.

## PARADOXE

Utiliser la Force Véloce peut parfois occasionner des effets inattendus, physiquement et temporellement. Dans **Batman: le Jeu de Figurines**, nous simulons ces effets secondaires par un jet sur la Table des Paradoxes.

## TABLE DES PARADOXES

2D6

### EFFET PARADOXAL

2

Changement de ligne temporelle : Retirez la figurine de la partie et comptez-là comme Perte

3

Qu... Que s'est-il passé ? : Votre adversaire place la figurine n'importe où dans l'aire de jeu ; le socle de la figurine doit pouvoir contenir dans la nouvelle position

4

Désorientation : La figurine ne peut pas être activée ce round-ci

5

Épuisé : La figurine ne peut pas utiliser de MC ce round-ci

6-8

Trop fatigué : La figurine est Renversée et reçoit (★★) Dommages

9

Surpris : La figurine souffre d'une pénalité de -2 sur sa Défense jusqu'à la fin du round

10

Trop vite... : Votre adversaire déplace la figurine n'importe où, jusqu'à 12" maximum. La figurine ne peut pas être forcée à Chuter ou à dépenser des Compteurs d'Action durant ce déplacement

11

Heu... Encore hier ? Votre adversaire place la figurine en contact avec l'un des bords du plateau ; le socle de la figurine doit pouvoir contenir dans la nouvelle position. La figurine ne peut pas être activée ce round-ci

12

APPARITION DE BLACK FLASH ! Un adversaire place une figurine représentant Black Flash en contact avec l'un des bords de l'aire de jeu de son choix. Black Flash est placé sous son contrôle pour le restant de la partie. Si Black Flash est déjà en jeu, relancez sur cette table ; il ne poursuit qu'un seul speedster à la fois

# BATMAN MINIATURE GAME

Lorsqu'un personnage utilise un Pouvoir Véloce qui peut provoquer un Paradoxe (comme indiqué dans la table des Pouvoirs Véloces), le contrôleur de la figurine speedster doit lancer 1D6. Si le résultat du dé est supérieur ou égal au chiffre indiqué dans la colonne 'Paradoxe possible ?', alors le joueur doit immédiatement lancer 2D6 sur la Table des Paradoxes et appliquer le résultat.

Une fois le Paradoxe résolu, en supposant que le speedster soit encore en jeu, le Pouvoir Véloce échoue automatiquement, les compteurs de Force Véloce utilisés pour l'activer sont perdus et la main passe au speedster suivant.

## CONSTITUEZ VOTRE EQUIPE

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les règles de base, il est temps d'assembler votre équipe ou votre gang et de prendre la route de Gotham.

### FIXER UN TOTAL DE REPUTATION

Tout d'abord, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le total de Réputation (ou 'Rép') qu'ils peuvent dépenser pour constituer leur équipe. En principe, l'équipe de chaque joueur disposera d'une valeur de Réputation égale. Un montant 'standard' de 350 points de Réputation permet d'avoir une partie équilibrée qui se joue en un peu moins de deux heures. Pour des parties plus rapides, un total de Réputation de 150 est plutôt bien. Si vous voulez jouer une partie avec un nombre plus important de figurines, essayez avec un total de Réputation de 450.

Une fois que vous avez défini l'ampleur de la partie, vous pouvez choisir les figurines constituant votre équipe. Rappelez-vous que la somme de la Réputation de toutes les figurines de votre équipe ne peut jamais dépasser le total de Réputation.

### LEADER ET AFFILIATION

Chaque joueur doit désigner l'une de ses figurines comme étant le 'Boss' de son équipe ; ce personnage est chargé de la supervision et de la direction de son équipe durant le scénario. Le Boss doit être choisi parmi les figurines de l'équipe ayant le Rang 'Leader' ou 'Acolyte'.

Les autres figurines de l'équipe doivent être de la même Affiliation que le Boss. Si un personnage a une Affiliation 'Inconnu', il peut rejoindre n'importe quelle équipe.

### RANG

Toutes les figurines ont l'un des Rangs suivants :

- Leader (Leader) 
- Acolyte (Sidekick) 
- Agent Libre (Free Agent) 
- Homme de main (Henchman) 
- Légende (Legend) 
- Véhicule (Vehicule) 

Les Rangs sont déterminants dans la composition d'une équipe, comme indiqué ci-dessous :

- Vous ne pouvez inclure qu'un seul Leader dans votre équipe. Si vous choisissez une figurine de Rang Leader, elle doit être désigné comme Boss, comme indiqué plus haut.
- Vous ne pouvez inclure 1 second Acolyte dans votre équipe que si le premier que vous avez sélectionné est désigné comme étant votre Boss. C'est le seul cas où une équipe peut compter deux personnages de Rang Acolytes.
- Vous pouvez inclure 1 Agent Libre par tranche entière de 150 points du total de Réputation.
- Vous pouvez inclure autant d'Hommes de main que vous le souhaitez, tant qu'ils ont tous des noms différents.
- Vous pouvez engager 1 figurine de Rang Légende si vous dépensez 1 point de Légende. Chaque joueur possède un point de Légende par tranche entière de 350 points du total de Réputation. Le Rang de Légende accompagne souvent d'autres Rangs (tel que Véhicule) sur la Carte de Personnage. Une figurine de Rang Légende et ayant d'autres Rangs rapporte des Points de Victoires (PV) comme une Légende mais utilise toutes les règles relatives à ses autres Rangs.
- Vous pouvez inclure 1 Véhicule par tranche entière de 150 points du total de Réputation.

# BATMAN MINIATURE GAME

Lorsqu'une figurine dispose de plusieurs Rangs sur sa carte, le joueur peut choisir le Rang qui lui convient pour sa composition d'équipe et durant la partie, du moment que les limites précédentes et celles indiquées sur la Carte de Personnage sont respectées. Par exemple, Deathstroke peut ne pas choisir le Rang d'Acolyte s'il ne rejoint pas une équipe de l'Épouvantail, car ses Rangs sont Agent Libre ou Acolyte de l'Épouvantail.

## RÈGLES SPÉCIALES DES RANGS

### TRAITS DES LEADERS

Les figurines avec le Rang de Leader (mais pas un Acolyte désigné comme Boss) ont accès à plusieurs Traits (cf. Compendium). Les Hommes de mains alliés situés jusqu'à 4" du Leader peuvent utiliser le Trait En avant ! (Let's Go !) sans dépenser de SC. Les Leaders gagnent aussi le Trait Inspirer (Inspire). Enfin, les Leaders peuvent relancer n'importe quel test de Volonté échoué (le résultat du second test remplace toujours celui du premier, même s'il est pire).

### TRAITS DES ACOLYTES

Les Hommes de mains alliés situés jusqu'à 8" peuvent relancer leurs tests échoués sur le Trait En avant !

### TRAITS DES HOMMES DE MAIN

Tous les Hommes de main gagnent le Trait En avant ! (voir les Traits, dans le Compendium).

## ÉQUIPEMENT ET COUT (\$)

Par tranche (même incomplète) de 150 points du total de Réputation, vous disposez de 500 \$ de fonds. Ainsi, lors d'une partie avec un total de Réputation de 100, vous recevez 500 \$. Dans une partie de 350 Rép, vous disposez de 1500 \$. Pour une partie de 460 Rép, vous aurez à votre disposition 2000 \$. Ce montant peut être utilisé pour acquérir de l'équipement pour votre équipe.

Si une figurine de votre équipe a un Coût (\$) inscrit sur sa Carte de Personnage, ce montant est déduit de vos fonds.

Exemple : l'Agent Ron est un Homme de main avec un Coût (\$) de 300 et une Réputation de 25. Si vous choisissez de le jouer dans une partie à 350 Rép, votre fonds de départ sera réduit de son Coût (soit 1500 \$ de départ - 300 \$ de Coût = 1200 \$). Les figurines n'ayant pas de Coût (\$) sur leur Carte de Personnage ne réduisent pas vos fonds disponibles.

Quand vous avez choisi toutes les figurines que vous souhaitez (et pouvez) acquérir, dans la limite du total de Réputation, les \$ restants de votre fonds peuvent être dépensés pour acquérir de l'équipement pour vos Hommes de main. Voir la liste d'Équipement pour les détails.

## BOSS ET COUT

Lorsque vous désignez un Acolyte ou un Leader pour être votre Boss, le Coût (\$) de la figurine est réduit à 0 \$. Cette règle s'applique en plus de celles relatives aux Affiliations.

# BATMAN MINIATURE GAME

## ÉQUIPEMENT

Selon l'Affiliation de leur équipe, les Hommes de main ont plusieurs options d'armes et d'équipement. Un Homme de main peut acquérir de l'équipement uniquement dans la liste de son équipe (ci-après), en déduisant le coût en \$ des fonds disponibles. Un Homme de main ne peut pas sélectionner deux fois le même objet.

Le coût en \$ indiqué à côté de chaque objet est le prix pour un seul exemplaire (si vous voulez acheter deux Fusées éclairantes pour votre gang du Joker, cela coûtera 600 \$, pas 300 \$ pour la paire). Une fois acheté, le nouvel équipement est considéré comme faisant partie de l'équipement normal de vos Hommes de main. Vous pouvez noter les objets de vos Hommes de main sur leurs Cartes de Personnage (utilisez un crayon pour pouvoir effacer ces notes et changez l'équipement durant d'autres parties).

Enfin, chaque équipement des listes possède un nombre fixe ou variable (comme 0-2). C'est le nombre limite d'exemplaires de ces objets que peut acquérir votre équipe.

**NB :** *Même si un objet confère un Trait, une figurine ne peut pas avoir plusieurs fois le même Trait.*

## ÉQUIPEMENT SPECIAL ET AMELIORATIONS

Certains équipements ou améliorations ne peuvent être acquis que si un personnage particulier est inclus dans l'équipe.

De plus, certaines améliorations spéciales peuvent être prises par d'autres personnages que les Hommes de main, si l'option est précisément mentionnée (ainsi, une figurine de Bruce Wayne peut avoir une Batsuit Améliorée, même si les personnages Leaders ne peuvent normalement pas acheter d'Équipement).





## LISTES D'ÉQUIPEMENT

**NOTE :** Dans les listes suivantes, tout équipement suivi d'une astérisque (\*) ne peut pas être désigné comme étant un Équipement endommagé.

### LES BRAVES ET LES AUDACIEUX (THE BRAVE AND THE BOLD)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Lampe-torche (100 \$) : La figurine gagne le Trait Lanterne (Lantern)
- 0-2 Menottes (200\$) : La figurine gagne le Trait Arrestation (Arrest).
- 0-2 Sifflets (200\$) : La figurine gagne le Trait Stop !
- 0-1 Patrouilleur (50\$) : La figurine gagne le Trait Homme de la rue (Street Guy).
- 0-1 Entraînement intensif (100\$) : La figurine gagne le Trait Travail d'équipe 1 (Tous) (Teamwork).
- 0-2 Radio (100\$) : La figurine gagne le Trait Radio.
- 0-1 Antidote (100\$) : La figurine est immunisée à l'Effet Poison.
- 0-1 Pistolet-grappin (200\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-1 Casque (300\$) : La figurine gagne le Trait Endurci (Hardened).
- 0-1 Patrouilleur expérimenté (150\$) : La figurine gagne le Trait Infiltré (Undercover).
- 0-1 Masque à gaz (100\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas Mask).
- 0-2 Équipement anti-émeute (150\$) : La figurine gagne le Trait Tenue de foot américain (Football Gear).
- 0-1 Médic (150\$) : La figurine gagne le Trait Médic.
- 0-2 Entraînement des Forces Spéciales (100\$) : Si la figurine a le Trait Élite (SWAT), choisissez l'une des options suivantes :
  - Elle gagne le Trait Pistage (Tracking).
  - Elle gagne le Trait Visée précise (Precise Aim).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Bruce Wayne est dans l'équipe :**

- 0-1 Batsuit améliorée (100\$) (Ne peut être pris que par Bruce Wayne) : La figurine gagne +1 en Endurance.

- 0-1 Capuche en Kevlar (250\$) (Ne peut être pris que par Bruce Wayne) : La figurine est immunisée contre les CRT.
- 0-1 EMP (100\$) : La figurine gagne le Trait EMP.
- 0-1 Batman Inc. (400\$ +3 Rep) (Ne peut être pris que par les Acolytes ou les Agents libres) : La figurine gagne le Trait Bat-armure (Bat-armor) MKII. Un même personnage ne peut bénéficier de plus d'un Trait Bat-Armure.
- 0-1 Formation aux Arts Martiaux (100\$+2 Rep) Ne peut être pris que par les Acolytes ou les Agents libres) : La figurine gagne le Trait Expert en Arts Martiaux (Martial Artist).
- 0-1 Mentor (200\$+3 Rep) (Ne peut être pris que par les Acolytes ou les Agents libres) : La figurine gagne le Trait Boss caché (Hidden boss).
- 0-1 Chargeur dissimulé (300\$) (Ne peut être pris que par les Acolytes ou les Leaders) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-1 AK Batmobile synchroniseur (0\$)\* (Ne peut être pris que par Batman : Arkham Knight). S'il pilote l'AK Batmobile, la Batmobile gagne le Trait Transport (2,0) et ne réduit pas sa RoF à cause du Mouvement.
- 0-1 Moralité (50\$) (Ne peut être pris que par Batman) : La figurine gagne les Traits Moralité (Moral Compass) et Démoralisation (Demotivate).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Dick Grayson est dans l'équipe :**

- 0-1 Élevé dans un Cirque (300\$+5 Rep) : La figurine gagne le Trait Acrobate.
- 0-1 Coureur (100\$) : la figurine gagne le Trait Infatigable (Tireless)

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Oliver Queen est dans l'équipe :**

- 0-1 Support du Centre de Commande (250\$) : La figurine gagne le Trait Planification (Scheming) :2 .
- 0-1 Gants tactiques (50\$) Ne peut être pris que par Oliver Queen, qui gagne le Trait Gants renforcés (Reinforced Gloves).

# BATMAN MINIATURE GAME

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Roy Harper est dans l'équipe :**

- 0-1 Munitions hi-tech (150\$+2 Rep) : L'une des armes à distance de la figurine gagne l'Effet CRT : (♦♦).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Kathy Kane est dans l'équipe :**

- 0-1 Formation d'officier (100\$+2 Rep) : La figurine gagne le Trait Suivez-moi ! (Follow me !)

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Tim Drake est dans l'équipe :**

- 0-1 Présence inspirante (250\$) (Ne peut être pris que par Tim Drake) : La figurine gagne le Trait Commandement (Leadership).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Barbara Gordon est dans l'équipe :**

- 0-1 Oracle (200\$) (Ne peut être pris que par Batgirl) : La figurine gagne le Trait Planificateur méticuleux (Exhaustive planner).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias Red Hood (Arkham Knight) est dans l'équipe :**

- 0-1 Armes mortelles (150\$+2 Rep) (Ne peut être pris que par Jason Todd) : les armes gagnent le Trait Silencieux (Silencer).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom James Gordon est dans l'équipe :**

- 0-1 Hélicoptère (150\$)\* (Ne peut être pris que par James Gordon) : Lorsque vous utilisez le Trait Support Aérien (Air Support), choisissez une figurine dans la zone du gabarit qui subit une attaque à distance avec une RoF 1, bénéficiant du Trait Arme à feu (Firearm), infligeant (♦♦) et qui ignore le test de Ping !
- 0-2 Formation de sergent (50\$)\* : La figurine gagne le Trait Ordre (Order).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Selina Kyle est dans l'équipe :**

- 0-1 Traque féline (200\$)\* : La figurine gagne le Trait Pistage (Tracking).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Gillian B. Loeb est dans l'équipe :**

- 0-1 Corruption (150\$)\* : La figurine gagne le Trait Informateur.

## LE GANG DU JOKER (JOKER CREW)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions d'une arme.
- 0-2 Pistolet-grappin (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-2 Peinture de Clown (150\$) : La figurine gagne le Trait Distraction (Distract).
- 0-2 Fusée éclairante (300\$) : La figurine gagne le Trait Fusée éclairante (Flare).
- 0-1 Drogue neurotoxique (250\$) : La figurine gagne les Traits Rapide (Fast) et Esquive (Dodage).
- 0-1 Armure improvisée (150\$) : La figurine gagne le Trait Équipement de hockey (Hockey Gear).
- 0-1 Antidote (100\$) : La figurine est immunisée à l'effet Poison.
- 0-1 Masque à gaz (100\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias Joker est dans l'équipe :**

- 0-2 Gaz innervant (200\$+3 Rep) : La figurine gagne le Trait Robuste (Sturdy).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Harleen Quinzel est dans l'équipe :**

- 0-1 Costume sexy (300\$+5 Rep) : La figurine gagne le Trait Troublant (Disarray).
- 0-1 Stripteaseuse (100\$) : La figurine gagne le Trait Artiste de l'évasion (Escape Artist).

# BATMAN MINIATURE GAME

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Dueala Dent est dans l'équipe :**

- 0-1 Outils rouillés (200\$+2 Rep) : La figurine gagne le Trait Cruel.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Mr. Hammer est dans l'équipe :**

- 0-1 Formation de brute (150\$) : La figurine gagne le Trait Combattant sauvage (Savage fighter).

## LE GANG DU PINGOUIN (PENGUIN CREW)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Pistolet-grappin (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-2 Viseur laser (150\$) : La figurine gagne le trait Visée laser (Laser sight).
- 0-2 Veste de camouflage (300\$) : La figurine gagne le Trait Discrétion (Stealth).
- 0-2 Radio (100\$) : La figurine équipée gagne le Trait Radio.
- 0-1 Sac à dos (100\$) : La figurine gagne le Trait Sac à dos (Backpack).
- 0-3 Armure improvisée (100\$) : La figurine gagne le Trait Équipement de hockey (Hockey Gear).
- 0-1 Casque (300\$) : La figurine gagne le Trait Endurci (Hardened).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Oswald C. Cobblepot est dans l'équipe :**

- 0-1 Vêtements ostentatoires (200\$+2 Rep) : La figurine gagne le Trait Harceler (Goad).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias Pingouin (Arkham Knight) est dans l'équipe :**

- 0-1 Élevé dans la rue (150\$) : La figurine gagne le Trait Supplier (Plead).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Sickle est dans l'équipe :**

- 0-1 Formation de brute (100\$) : La figurine gagne le Trait Combattant sauvage (Savage fighter).

## LE GANG DE BANE (BANE CREW)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Pistolet-grappin (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-1 Dose de sérum Titan (100\$) : La figurine gagne une dose de sérum Titan (Titan Dose).
- 0-2 Lunettes de vision nocturne (200\$) : La figurine gagne le Trait Vision nocturne (Night vision).
- 0-1 Antidote (200\$) : La figurine est immunisée à l'Effet Poison.
- 0-2 Dose de Venin (100\$) : La figurine gagne une Dose de Venin (Venom Dose).
- 0-1 Sac à dos (100\$) : La figurine gagne le Trait Sac à dos (Backpack).
- 0-1 Masque à gaz (150\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Bane est dans l'équipe :**

- 0-1 Distillateur à Venin (100\$+5 Rep) (Ne peut être pris que par les Acolytes ou les Agents libres) : Toutes les figurines de votre équipe peuvent utiliser plus d'une dose de Titan (Titan Dose) dans la partie. Ce bonus reste en jeu même si cette figurine est retirée de la partie ou quitte le plateau. De plus, le coût des Doses de Venin est réduit à 50\$.
- 0-2 Injecteur de Venin (100\$+2 Rep) : Cette figurine peut utiliser les doses de Venin et de sérum Titan sur une figurine alliée en contact.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Bird est dans l'équipe :**

- 0-2 Formation militaire (150\$) : La figurine gagne le Trait Vétéran.

## LA COUR DES HIBOUX (COURT OF OWLS)

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que pour les Hommes de main et les Agents libres :**

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Griffes d'escalade (200\$) : La figurine gagne le Trait Griffes d'escalade (Climbing claws).

# BATMAN MINIATURE GAME

- 0-1 Antidote (200\$) : La figurine est immunisée à l'Effet Poison.
- 0-2 Veste de camouflage (100\$) : La figurine gagne le Trait Discrétion (Stealth).
- 0-1 C4 (300\$) : La figurine gagne le Trait Plastic (Explosive gel).
- 0-1 Masque à gaz (150\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).
- 0-1 Pistolet-grappin (400\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-1 Arme antique (200\$) : Les attaques en combat rapproché de la figurine gagne l'effet CRT : Saignement (Bleed) 1.
- 0-3 Modifications génétiques (100\$) : La figurine gagne le Trait Rapide (Fast).
- 0-2 Formation de chasseur (200\$) : La figurine gagne le Trait Pistage (Tracking).
- 0-2 Formation antique (150\$) : La figurine gagne le Trait Combattant émérite (Master fighter).
- 0-1 Mixed Martial Arts (150\$) : La figurine gagne le Trait Acrobatie martiale (Combat flip).

## LE GANG DU SPHINX (RIDDLER CREW)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Pistolet-grappin (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-2 Fusée éclairante (300\$) : La figurine gagne le Trait Fusée éclairante (Flare).
- 0-2 Pack de données cryptiques (150\$) : La figurine gagne le Trait Distraction (Distract).
- 0-1 Équipement endommagé (250\$) : Avant la Phase A des étapes de pré-partie, choisissez un objet acheté par votre adversaire. Cet objet ne peut pas être utilisé pendant la partie.
- 0-1 Masque à gaz (200\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine possède le Trait Robot (Bot) :**

- 0-1 Robot de combat (250\$+3 Rep) : La figurine gagne le Trait Griffes (Claws).
- 0-1 Robot de choc (50\$) : La figurine gagne le Trait CRT : Assommé (Stunned).

- 0-1 Châssis amélioré MK (50\$) : La figurine gagne le Trait Infatigable (Tireless).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias The Riddler (Arkham Knight) ou The Riddler's Mech (Arkham Knight) est dans l'équipe :**

- 0-1 Armure améliorée (250\$+2 Rep)\* (Ne peut être acquis que par le Sphinx): Les Robots (Bots) de votre équipe gagne le Trait Armure légère (Light armor).
- 0-1 B.U.C. (Bots Upgraded CPU) (100\$)\*: Le Trait Peux-tu résoudre ça ? X (Can you solve this ?) permet de placer 8 marqueurs Indices (Clues) au lieu de 5.
- 0-1 Servomoteurs améliorés (150\$)\* (Ne peut être acquis que par Riddler'sMech) : Riddler'sMech gagne +1 à son Mouvement et le Trait Combo : Griffes mécanique (Mechanic Claw).\*

## LE GANG DE MR. FREEZE (MR. FREEZE CREW)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-1 Pistolet-grappin (150\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-2 Gilet pare-balle (150\$) : La figurine gagne le Trait Gilet pare-balle (Bulletproof vest).
- 0-1 Kit de premiers soins (300\$) : (2SC pour l'utiliser) Une fois par partie, retirez 2 marqueurs de Dommage d'une figurine en contact.
- 0-1 Lunette de visée (300\$) : L'une des armes de la figurine gagne le Trait Lunette de visée (Scope).
- 0-1 Masque à gaz (150\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).
- 0-1 Générateur de froid (300\$) : La figurine gagne le Trait Stop !
- 0-1 Armure improvisée (150\$) : La figurine gagne le Trait Équipement de hockey (Hockey gear).

# BATMAN MINIATURE GAME

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Victor Fries est dans l'équipe :**

- 0-1 Générateur de gel (150\$) : La figurine gagne le Trait Onde de choc (Shockwave).
- 0-2 Formation d'ingénieur (100\$) : La figurine gagne le Trait Adroit (Handyman).
- 0-1 Cryo-Blast (50\$) : La figurine gagne le Trait Bluff.

## LA MILICE (MILITIA CREW)



- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Antidote (150\$) : La figurine est immunisée à l'Effet Poison.
- 0-1 Dose de sérum Titan (100\$) : La figurine gagne une dose de sérum Titan (Titan Dose).
- 0-1 Drogue neurotoxique (250\$) : La figurine gagne les Traits Rapide (Fast) et Esquive (Dodge).
- 0-2 Veste de camouflage (300\$) : La figurine gagne le Trait Discrétion (Stealth).
- 0-3 Masque à gaz (150\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).
- 0-1 Pistolet-grappin (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias Scarecrow (Arkham Knight) est dans l'équipe :**

- 0-1 Diffuseur de gaz phobique (250\$) : La figurine gagne le Trait Inspirer la peur (Inspire fear).
- 0-1 Laboratoire secret (100\$+2 Rep)\* (Ne peut être acquis que par l'Épouvantail (Scarecrow)) : L'Épouvantail gagne le Trait Scientifique. Au début de la partie, vous pouvez choisir jusqu'à 2 Hommes de main de votre équipe. Ces figurines permettent d'utiliser le Trait Inspirer la peur depuis leur position, comme si l'Épouvantail s'y trouvait. Le test de Volonté causé par n'importe quel Inspirer la peur souffre d'une pénalité de +2 (non cumulable avec les pénalités de Découragement (Discouragement)). Les Compteurs perdus en raison de l'effet de terreur sont choisis par le contrôleur de l'Épouvantail.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Jason Todd est dans l'équipe :**

- 0-2 Radio (50\$) : La figurine équipée gagne le Trait Radio.
- 0-1 Chargeur dissimulé (200\$) (Ne peut être pris que par Jason Todd) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-1 Bras cybernétiques (50\$) (Ne peut être pris que par Jason Todd) : Gagne le Trait Gants renforcés (Reinforced gloves).
- 0-1 Armurerie secrète du Chevalier d'Arkham (100\$) : L'une des armes à distance de la figurine gagne le Trait Acide.
- 0-1 Pistolet à crochet (400\$)(Ne peut être pris que par Jason Todd, uniquement s'il est le Boss). La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin et l'arme à distance suivante :

Crochet électrique	★★	1 		Mechanical / Electric / S.Range / Devastating
--------------------	----	---	---	---

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Slade Wilson est dans l'équipe :**

- 0-1 Entraînement martial (150\$) : La figurine gagne les Traits Combattant émérite (Master fighter) et Expert en Arts Martiaux (Martial Artist).

## LES VILAINS DE CENTRAL CITY (CENTRAL CITY VILLAINS CREW)

- 0-2 Équipement endommagé (400\$) : Avant la Phase A des étapes de pré-partie, choisissez un objet acheté par votre adversaire. Cet objet ne peut pas être utilisé pendant la partie.
- 0-2 Arme antique (200\$) : Les attaques en combat rapproché de la figurine gagne l'effet CRT : Saignement (Bleed) 1.
- 0-1 Antidote (100\$) : La figurine est immunisée à l'Effet Poison.
- 0-1 Pistolet-grappin (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-1 Entraînement à la chasse (200\$) : La figurine gagne le Trait Pistage (Tracking).
- 0-1 Passage (200\$) : La figurine gagne le Trait Infiltré (Undercover).

# BATMAN MINIATURE GAME

- 0-1 Primitif (150\$) : La figurine gagne le Trait Sauvage (Feral).
- 0-1 Drogue neurotoxique (250\$) : La figurine gagne les Traits Rapide (Fast) et Esquive (Dodge).

## LIGUE DES ASSASSINS (LEAGUE OF ASSASSINS)

- 0-2 Chargeurs (200 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-1 Tatouage de loyauté (200\$) : La figurine gagne le Trait Garde du corps (Bodyguard).
- 0-1 Griffes d'escalade (100\$) : La figurine gagne le Trait Griffes d'escalade (Climbing claws).
- 0-1 Formé dans les Ombres (300\$) : La figurine gagne le Trait Caché (Hidden).
- 0-1 Masque à gaz (150\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).
- 0-1 Pistolet-grappin (400\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-2 Bracelets de combat (150\$) : Les armes de combat rapproché et les attaques à mains nues de la figurine gagnent le Trait d'arme Défensive.
- 0-1 Dose de Venin (100\$) : La figurine gagne une Dose de Venin (Venom Dose).
- 0-1 Ordres précis (150\$) : La figurine gagne le Trait Chaîne de Commandement (Chain of command).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Ra's Al Ghul est dans l'équipe :**

- 0-2 Arme antique (150\$+1 Rep) : Les attaques en combat rapproché de la figurine gagne l'effet CRT : Saignement (Bleed) 1.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Talia Al Ghul est dans l'équipe :**

- 0-1 Formé dans les Ombres (200\$) : La figurine gagne le Trait Infiltré (Undercover).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom Nyssa Al Ghul est dans l'équipe :**

- 0-1 Entraînement à l'arc (100\$) : La figurine gagne le Trait Tireur (Shooter).

- 0-1 Méthode traditionnelle (0\$)\* (Ne peut être choisi que si Nyssa Al Ghul Arkham Knight est le Boss): Cette équipe ne peut pas recruter de personnages ayant des armes avec les Traits Armes à feu (Firearm) ou Rayon (Beam). En revanche, les Hommes de main de cette équipe peuvent acquérir ces équipements :
- 0-2 Arc (150\$) : La figurine gagne l'arme suivante :

Arc	☹☹	1	2	Mechanical / Aim
-----	----	---	---	------------------

- 0-2 Katana (100\$+5 Rep) : La figurine gagne l'arme suivante :

Katana	☹☹	-	-	Handy / Sharp
--------	----	---	---	---------------

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias Lady Shiva est dans l'équipe :**

- 0-1 Formé au combat à mains nues (150\$) : La figurine gagne le Trait Maître du combat rapproché (Close combat master).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec l'Alias Cheshire est dans l'équipe :**

- 0-1 Formé au poison (50\$) : La figurine gagne le Trait Maître Empoisonneur (Poison master).

## LES SIRÈNES DE GOTHAM (GOTHAM CITY SIRENS CREW)

- 0-2 Mutation Titanique<sup>1</sup> (150\$) : La figurine gagne une dose de sérum Titan (Titan Dose).
- 0-1 Mutation sensorielle<sup>1</sup> (100\$) : La figurine gagne le Trait Vision nocturne (Night vision).
- 0-2 Spores additionnels<sup>1</sup> (200\$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-2 Pointes mutantes<sup>1</sup> (200\$) : La figurine gagne le Trait Griffes (Claws).
- 0-1 Mutation luminescente<sup>1</sup> (100\$) : La figurine gagne le Trait Lanterne.
- 0-1 Racines épaisses<sup>1</sup> (200\$) : Les figurines approchant à 4" ou moins de la plante possédant ce Trait subissent un Ralentissement.

# BATMAN MINIATURE GAME

- 0-1 Pistolet-grappin<sup>2</sup> (300\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-1 Veste de camouflage<sup>2</sup> (300\$) : La figurine gagne le Trait Discrétion (Stealth).
- 0-1 Sérum de mutation<sup>2</sup> (200\$+3 Rep) : La figurine gagne les Traits Peau épaisse (Tough skin) et Insensible (Desensitized).
- 0-2 Altérations mutantes<sup>2</sup> (150\$+2 Rep) : La figurine gagne le Trait Adaptable.
- 0-3 Sang corrosif (50\$) : Lorsque cette figurine meurt, toutes les figurines en contact doivent réussir un test d'Endurance ou recevoir un Dommage de type (♣).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Pamela Lillian Isley est dans l'équipe :**

0-1 Phéromones modifiées<sup>2</sup> (150\$+5 Rep) (Ne peut être acquis que par les Leaders, Acolytes et Agents libres) : Toutes les figurines de l'équipe avec le Trait Contrôle des phéromones (Control Pheromones) peuvent choisir jusqu'à deux cibles au lieu d'une lorsqu'elles utilisent le Trait. (Si cette figurine est retirée de la partie, ce bonus disparaît avec elle).

0-1 Plante séculaire<sup>1,3</sup> (200\$+40 Rep) : La figurine gagne +1 à ses caractéristiques (sauf l'Endurance), +4 en Endurance, les Traits Peau épaisse (Tough skin), Imposant (Large) et le Trait suivant :

Racines millénaires : le champ d'action de la Plante s'étend à 6".

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Alec Holland est dans l'équipe :**

- 0-1 Passage (200\$) : La figurine gagne le Trait Infiltré (Undercover).

1 : Seules les Plantes peuvent acquérir cet équipement.

2 : Les Plantes ne peuvent pas acquérir cet équipement.

3 : L'équipement ne peut être désigné comme étant un Équipement endommagé.

## CRIME ORGANISÉ (ORGANIZED CRIME)

- 0-3 Chargeurs (150 \$) : +1 au score de Munitions pour une arme.
- 0-1 Corruption (100\$)\*: La figurine gagne le Trait Informateur (Informer).
- 0-1 Veste en Kevlar (300\$) : La figurine gagne le Trait Veste en kevlar (Kevlar vest).
- 0-2 Pistolet-grappin (250\$) : La figurine gagne le Trait Batclaw/Pistolet-Grappin.
- 0-1 C4 (250\$) : La figurine gagne le Trait Plastic (Explosive gel).
- 0-1 Masque à gaz (150\$) : La figurine gagne le Trait Masque à gaz (Gas mask).
- 0-1 Silencieux (200\$) : L'une des armes à distance de la figurine gagne le Trait Silencieux (Silencer).
- 0-1 Mécanicien (100\$) : La figurine gagne le Trait Réparateur (Repairman).
- 0-2 Poing américain (200\$) : La figurine gagne le Trait Gants renforcés (Reinforced gloves).
- 0-1 Passe-partout (100\$) : La figurine gagne le Trait Évasion (Runaway).
- 0-2 Sac à dos (100\$) : La figurine gagne le Trait Sac à dos (Backpack).
- 0-2 Morphine (150\$) : La figurine gagne le Trait Robuste (Sturdy).
- 0-1 Outils rouillés (300\$+3 Rep) : La figurine gagne le Trait Cruel.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que pour les figurines ayant le Trait Élite (Gangster) :**

- 0-1 Truand de la vieille école (50\$) : La figurine gagne le Trait Vétéran.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Roman Sionis est dans l'équipe :**

- 0-1 Psychotique (150\$) (Ne peut être acquis que par Black Mask) : Gagne le Trait Protégez-moi (Protect me) !

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Carmine Falcone est dans l'équipe :**

- 0-1 Confiance en soi (200\$) : La figurine gagne les Traits Robuste (Sturdy) et Force du nombre (Mobster).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Salvatore Maroni est dans l'équipe :**

- 0-2 Mafia (100\$) : La figurine gagne le Trait Criminel.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que pour les figurines ayant le Trait Élite (Gangster) :**

- 0-1 Truand de la vieille école (50\$) : La figurine gagne le Trait Vétéran.
- 0-1 Tatouage de loyauté (100\$) : La figurine gagne le Trait Garde du corps (Bodyguard).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Harvey Dent est dans l'équipe :**

- 0-1 Bannière 'Votez pour Harvey Dent' (350\$+5 Rep) : La portée du Trait Inspirer (Inspire) de votre Leader est de 8" (au lieu de 4").
- 0-1 Franc-tireur (150\$) : La figurine gagne le Trait Combattant déloyal (Dirty fighter).

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Dr. Jervis Tetch est dans l'équipe:**

- 0-1 Équipement endommagé (250\$) : Avant la Phase A des étapes de pré-partie, choisissez un objet acheté par votre adversaire. Cet objet ne peut pas être utilisé pendant la partie.
- 0-2 Objet étrange (200\$) : La figurine gagne le Trait Harceler (Goad).
- 0-1 Esprit entraîné (100\$) : La figurine gagne le Trait Insensible (Desensitized).
- 0-1 'Rimons ensemble' (200\$) : La figurine gagne le Trait Troublant (Disarray).
- 0-3 Masques du Pays des Merveilles (200\$) : Lorsque vous acquérez cet équipement, choisissez l'un des masques suivants :
  - 0-1 *Masque de la Reine de Cœur* : La figurine gagne les Traits Assassin :1 et Ordre.
  - 0-1 *Masque du lapin blanc* : La figurine gagne les Traits Rapide et Infatigable.
  - 0-1 *Masque du chat de Cheshire* : La figurine gagne les Traits Griffes d'escalade et Discrétion.

**Les options suivantes ne peuvent être choisies que si une figurine avec le Nom : Alexander Joseph Luthor est dans l'équipe :**

- 0-1 Armement avancé (200\$) : L'une des armes à distance de la figurine gagne le Trait Précis (Accurate).



## SCÉNARIOS

Lorsque vous avez tout ce qu'il faut pour jouer, il est temps de mettre en place un scénario de Batman: le Jeu de Figurines! Un scénario sert de cadre à la partie, fournissant les informations requises pour disposer le décor, déployer son équipe et accomplir ses objectifs.

Pour commencer, les joueurs lancent 1D6, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait le plus haut tirage. Ce joueur gagne la priorité et sera le premier à accomplir les phases de la pré-partie, décrites ci-dessous.

### PRÉ-PARTIE

#### A) SÉLECTION DU SCÉNARIO

A1) Déclarez toutes les Stratégies (voir Compendium) pouvant être utilisées durant la partie.

A2) Utilisez n'importe quelle Stratégie jouable dans cette phase.

A3) Choisissez ou sélectionnez aléatoirement un scénario.

#### B) DÉCOR URBAIN

B1) Utilisez n'importe quelle Stratégie jouable dans cette phase.

B2) Placez les marqueurs Égouts.

B3) Placez les marqueurs Lampadaires.

#### C) ÉQUIPES

C1) Utilisez n'importe quelle Stratégie jouable dans cette phase.

C2) Choisissez au hasard qui se déploie en premier.

C3) Le premier joueur déploie la moitié de son équipe.

C4) Le second joueur déploie la moitié de son équipe.

C5) Le premier joueur déploie le reste de son équipe.

C6) Le second joueur déploie le reste de son équipe.

#### D) OBJECTIFS

D1) Utilisez n'importe quelle Stratégie jouable dans cette phase.

D2) Placez les Objectifs, à tour de rôle.

D3) Déployez les figurines avec le Trait Infiltré.

D4) Déployez les figurines avec le Trait Caché.

D5) Déployez les marqueurs Graines.

### COMMENCEZ LA PARTIE !

### LA PRE-PARTIE EXPLIQUEE

#### A) SÉLECTION DU SCÉNARIO

Une fois le scénario choisi, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la façon de placer les éléments de décor à leur disposition, en prenant soin de décider (si besoin et si le scénario ne le précise pas) quels éléments peuvent être Manipulés (comme les portes, les fenêtres, les trappes, les ordinateurs, etc.) et le résultat d'une telle action. Il est important que chaque joueur soit d'accord avec la définition des zones de déploiement et la répartition des décors (qui ne doit pas donner de désavantage significatif à un joueur) avant le début de la partie.

#### B) DECOR URBAIN

Durant cette étape de la pré-partie, les joueurs sélectionnent les éléments clés du décor urbain qui sont ensuite disposés dans l'aire de jeu pour créer des points stratégiques.

#### MARQUEURS ÉGOUTS

Les Égouts sont des marqueurs circulaires, montés sur un socle de 30mm. Au début de la partie (avant le déploiement de n'importe quelle figurine), chaque joueur prend 3 marqueurs Égouts et les place ensuite, à tour de rôle, dans l'aire de jeu. Le joueur avec le plus de figurines dans son équipe commence. En cas d'égalité, le joueur avec la priorité commence. Les Égouts peuvent être placés n'importe où, tant que leur socle contient dans la position. Ils doivent être espacés les uns des autres d'au moins 4" et ne peuvent pas être situés à moins de 2" des limites de l'aire de jeu.

# BATMAN MINIATURE GAME

## ENTRER ET SORTIR DES ÉGOUTS

Pour entrer dans un Égout, une figurine doit dépenser 1SC+1MC. Une figurine peut entrer dans un Égout n'importe quand durant son activation, du moment qu'elle est en contact avec le marqueur et qu'elle paye le coût en Compteurs d'Action. Ensuite, la figurine doit sortir par un autre Égout : retirez la figurine de l'aire de jeu et placez-la immédiatement en contact avec un autre marqueur d'Égout valide (en respectant le fait que son socle doit contenir dans la nouvelle position, comme d'habitude). L'activation de la figurine prend alors fin.

Une seule figurine de chaque équipe peut entrer dans un Égout chaque round.

Une figurine ne peut pas entrer ou sortir par un Égout en contact avec une (ou plusieurs) figurine ennemie avec les Traits Imposant ou Énorme. Toutefois, si la figurine souhaitant utiliser un Égout dispose elle-aussi du Trait Imposant (Large) ou Énorme (Huge), il faut alors que le marqueur Égout soit en contact avec deux figurines ennemies (ou plus) avec les Traits Imposant ou Énorme pour lui interdire le passage.

**NB :** Une figurine Inconsciente n'empêche jamais d'utiliser un Égout, même avec le Trait Imposant ou Énorme.

**NB :** Les Conduits d'aération utilisent les mêmes règles que les Égouts.

## LAMPADAIRES

Un Lampadaire est un élément de décor ou un marqueur monté sur un socle de 30mm. Au début de la partie (avant le déploiement de n'importe quelle figurine), chaque joueur prend 3 marqueurs Lampadaires et les place ensuite, à tour de rôle, dans l'aire de jeu. Le joueur avec le plus de figurines dans son équipe commence. En cas d'égalité, le joueur avec la priorité commence. Les Lampadaires peuvent être placés n'importe où dans l'aire de jeu. Ils doivent être espacés les uns des autres d'au moins 8" et ne peuvent pas être situés à moins de 2" des limites de l'aire de jeu.

Les Lampadaires illuminent une aire de 4" de rayon, mesuré depuis le centre du socle. Vous pouvez acheter des gabarits Knight Models pour faciliter l'estimation de la zone éclairée.

Les Lampadaires constituent des obstacles et peuvent causer un test de Ping ! Un Lampadaire a un volume de 3" de haut. Ils peuvent être ciblés par des attaques et ont une caractéristique de Défense de 2. Si un Lampadaire subit des Dommages, il est retiré de la partie.

**NB :** Les Lampadaires peuvent aussi être endommagés par la règle 'Juste une égratignure !'

## C) ÉQUIPES

Chaque joueur divise son équipe en deux groupes comptant le même nombre de figurines (ou le plus proche possible de l'égalité). Les figurines dont le déploiement est particulier (en raison des Traits Infiltréou Caché) ne sont pas prises en compte dans le calcul du nombre total de figurines. Jetez un dé ou lancez une pièce pour décider qui se déploie en premier. Le premier joueur à se déployer choisit une zone de déploiement et place l'un de ses groupes dans cette zone. Le second fait de même, dans la zone de déploiement opposée. Puis le premier joueur déploie son second groupe et son adversaire fait de même. Certains scénarios peuvent modifier cet ordre ou proposer plusieurs zones de déploiement. Ces spécificités sont indiquées dans la description de chaque scénario. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur zone de déploiement.

## D) OBJECTIFS

Il existe différents Objectifs, dont certains sont décrits ci-dessous. Sauf spécification contraire, ce sont des marqueurs ou de petits éléments de décor montés sur un socle de 30mm. Durant cette étape, chaque joueur choisit 3 Objectifs (pas plus d'un du même type). En commençant par le joueur qui s'est déployé en premier, chaque joueur, à tour de rôle, place l'un de ses Objectifs.

# BATMAN MINIATURE GAME

Sauf spécification contraire (du scénario ou des Objectifs eux-mêmes), les Objectifs sont normalement positionnés dans la zone de déploiement ennemie. Les Objectifs doivent être à plus de 2" de distance d'autres marqueurs et des limites de l'aire de jeu. Un joueur ne peut pas déployer de marqueur Objectif à plus de 4" dans sa propre zone de déploiement. Lorsque vous disposez les Objectifs, respectez les consignes suivantes :

1. Respectez toujours les indications de placement des Objectifs si le scénario en donne (cette consigne annule les conditions de placement particulière d'un Objectif).
2. Sinon (et si le scénario vous indique d'utiliser les conditions de placement normales), disposez les Objectifs en respectant leurs conditions particulières de placement.
3. Si un Objectif n'a pas de condition de placement particulière, déployez-le en respectant les consignes de déploiement précédemment édictées.

Sauf mention contraire, un joueur ne peut pas placer un Objectif dans un élément de décor, comme un bâtiment.

Sauf spécification contraire (du scénario ou de l'Objectif), les Objectifs ne peuvent pas quitter l'aire de jeu, même si certains peuvent être transportés. Ils ne peuvent pas être placés ou transportés dans les Égouts. Si une figurine transportant un Objectif veut entrer dans un Égout, elle doit lâcher le marqueur Objectif à côté du marqueur Égout qu'elle emprunte.

## CONTRÔLE DES OBJECTIFS

Pour contrôler un Objectif, vous devez avoir une figurine en contact avec le marqueur, qui ne soit pas elle-même en contact avec une figurine ennemie. Par exemple, si vous avez deux figurines en contact avec un Objectif et qu'une figurine ennemie se place en contact avec l'une de vos figurines, vous contrôlez toujours l'Objectif avec l'autre figurine.

Le contrôle des Objectifs est déterminé par la position de chaque figurine à la fin du round, durant la phase Décompte. Les figurines Inconscientes ne contrôlent, ni ne contestent les Objectifs. Les figurines peuvent contrôler les Objectifs ennemis, même s'ils ne rapportent pas de PV.

Chaque Objectif dicte combien il apporte de Points de Victoire (PV), comment les acquérir et qui peut en bénéficier.

**Butin (1 PV pour le joueur qui le contrôle) :** Les marqueurs Butins sont placés en territoire neutre au maximum à 8" des zones de déploiement ennemies. Un Butin peut être transporté par n'importe quelle figurine. Une figurine contrôle un Butin qu'elle transporte. Pour prendre un Butin, une figurine doit Manipuler l'Objectif. Si la figurine veut bouger en transportant le Butin, elle doit dépenser 1 MC additionnel avant son Mouvement. Une figurine ne peut transporter qu'un Butin à la fois. Les figurines peuvent lâcher le Butin n'importe quand et le marqueur peut être volé comme une arme en suivant les règles appropriées.

Si une figurine transportant un Butin le lâche, tombe Inconsciente ou devient une Perte, placez le marqueur Butin en contact socle à socle avec celui de la figurine qui le transportait (avant qu'elle soit retiré de la partie en cas de Perte).

**Cartouche de gaz du Joker (1 PV pour le propriétaire, s'il contrôle l'Objectif) :** Seuls les gangs du Joker peuvent choisir cet Objectif. Les marqueurs Cartouches de gaz du Joker vont toujours par deux. Si un joueur choisit un Objectif Cartouche de gaz du Joker, il doit prendre deux marqueurs au lieu d'un. Les Cartouches de gaz du Joker sont des obstacles d'un volume de 1" de haut et peuvent causer des tests de Ping ! Lorsqu'une figurine est activée dans les 2" autour de l'Objectif, elle doit faire un test de Volonté. Si elle échoue, elle encaisse un Dommage Blessure (♣). Cet Objectif ne peut pas être affecté par les stratégies.

# BATMAN MINIATURE GAME

**Énigme (PV variable pour le joueur qui la résout) :** Les marqueurs Énigmes vont toujours par deux. Si un joueur choisit un Objectif Énigme, il doit prendre deux marqueurs au lieu d'un. Les marqueurs Énigme sont placés en même temps en territoire neutre, au maximum à 8" des zones de déploiement ennemies. Une figurine peut résoudre une Énigme par round. Pour cela, elle doit être en contact avec le marqueur et le Manipuler. Lancez 1D6 sur la Table de Résolution d'Énigme. Une figurine essayant de résoudre une Énigme placée par l'adversaire souffre d'un malus de -1 sur son tirage. Que l'Énigme soit résolue ou non, le marqueur est retiré de la partie. Une figurine ne peut pas Manipuler plus d'un marqueur Énigme dans le round.

TABLE DE RÉOLUTION D'ÉNIGME	
1D6	RÉSULTAT
0-1	<b>Déconcerté ! La figurine échoue à résoudre l'énigme diabolique de Nigma et subit 1 (♠).</b>
2-3	<b>Échec : La figurine abandonne. Rien ne se passe.</b>
4-5	<b>Résolution : La figurine trouve la solution. Son contrôleur gagne 2 PV.</b>
6	<b>Réponse brillante : La figurine trouve la solution et porte un coup sévère aux plans de Nigma ! Son contrôleur gagne 4 PV.</b>

*NB : Les jets sur la Table de Résolution d'Énigme peuvent être relancés si votre personnage a le Trait Détective. De plus, les figurines avec le Trait Génie peuvent lancer 2 dés et choisir le meilleur résultat.*

**Caisses de munitions (3PV pour le propriétaire, s'il contrôle l'Objectif) :** Les Caisses de munitions sont des obstacles d'un volume de 1/2" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Une figurine en contact avec l'Objectif peut le Manipuler durant son activation, récupérant immédiatement une Munition précédemment utilisée (voir Munitions). Une figurine ne peut manipuler le même marqueur Caisse de munition qu'une fois par round.

**Container Titan (2PV pour le propriétaire, s'il contrôle l'Objectif) :** Les Containers Titans sont des obstacles d'un volume de 1/2" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Une figurine en contact avec l'Objectif peut le Manipuler durant son activation, gagnant immédiatement une dose de Sérum Titan (voir le Trait). Une figurine ne peut manipuler le même marqueur Container Titan qu'une fois par round.

**Matériel médical (3PV pour le propriétaire, s'il contrôle l'Objectif) :** Le Matériel médical est un obstacle d'un volume de 1/2" de haut et provoque des tests de Ping !. Une figurine en contact avec l'Objectif peut le Manipuler durant son activation, gagnant immédiatement une dose de Narcotiques (voir le Trait). Une figurine ne peut manipuler le même marqueur Matériel médical qu'une fois par round.

**Technologie avancée LexCorp (2PV pour le joueur qui contrôle l'Objectif) :** Les marqueurs Technologie avancée LexCorp sont des obstacles d'un volume de 1/2" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Cet Objectif est placé en territoire neutre, au maximum à 8" des zones de déploiements ennemies. Une figurine en contact avec l'Objectif peut le Manipuler durant son activation, gagnant immédiatement un Gadget high-tech. Une figurine ne peut manipuler le même marqueur Caisse de munition qu'une fois par round.

# BATMAN MINIATURE GAME

LEXCORP

INDUSTRIES



**Gadget high-tech** : Une figurine peut utiliser un Gadget high-tech au début de la phase de Planification. Le Gadget est détruit dans le processus. Lancez 1D6 (un personnage avec le Trait Scientifique peut relancer ce dé). La figurine gagne l'un des Traits suivants jusqu'à la fin du round : 1-2 : Armure énergétique (Power armor) ; 3-4 : Disrupteur (Disruptor) ; 5-6: Batclaw/Pistolet-grappin.

**Produits chimiques (1 PV pour le propriétaire, s'il contrôle l'Objectif)** : Les marqueurs Produits chimiques vont toujours par deux. Si un joueur choisit un Objectif Produits chimiques, il doit prendre deux marqueurs au lieu d'un. Les Produits chimiques sont des obstacles d'un volume de 1/2" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Les marqueurs Produits chimiques sont placés en même temps en territoire neutre, au maximum à 8" des zones de déploiements ennemies. Une figurine en contact avec l'Objectif peut le Manipuler durant son activation ; sa prochaine attaque en combat rapproché gagne l'Effet Poison.

**Baril enflammé (2 PV pour le joueur qui contrôle l'Objectif)** : Les marqueurs Barils enflammés sont des obstacles d'un volume de 1/2" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Cet Objectif est placé en territoire neutre, au maximum à 8" des zones de déploiements ennemies. Une figurine en contact avec l'Objectif peut le Manipuler durant son activation ; sa prochaine attaque en combat rapproché gagne l'Effet Feu/1. Un Baril enflammé illumine une zone de 2" de rayon autour du centre du marqueur.

**Coffre-fort (1 PV pour le joueur qui contrôle l'Objectif)** : Les marqueurs Coffres-forts vont toujours par deux. Si un joueur choisit un Objectif Coffre-fort, il doit prendre deux marqueurs au lieu d'un. Les Coffres-forts sont des obstacles d'un volume de 1" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Les marqueurs Coffres-forts sont placés en territoire neutre, au maximum à 8" des zones de déploiements ennemies.

# BATMAN MINIATURE GAME

**Contrebande (PV variable pour le joueur qui contrôle l'Objectif) :** Les marqueurs

Contrebandes sont des obstacles d'un volume de 1/2" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. Cet Objectif est placé en territoire neutre, au maximum à 8" des zones de déploiements ennemies. Durant la phase de Décompte, si une figurine contrôle l'Objectif, lancez 1D6 sur la table suivante :

1D6	RÉSULTAT
1	<b>Piège : Toutes les figurines en contact avec le marqueur subissent (♠).</b>
2	<b>C'est pas bon... : Rien ne se passe.</b>
3	<b>Mm, ça brille : Le contrôleur de la figurine gagne 1 PV.</b>
4	<b>Regardez cette arme !? : Le contrôleur de la figurine gagne 2 PV. Durant le round suivant, une figurine en contact avec le marqueur gagne +1 à tous ses tests de Toucher et de Dommages.</b>
5	<b>C'est jour de paie les gars : Le contrôleur de la figurine gagne 2 PV. Durant le round suivant, toutes les figurines en contact avec le marqueur gagnent +1 en Volonté.</b>
6	<b>Je suis riche ! : Le contrôleur de la figurine gagne 3 PV.</b>

*NB : Les jets sur cette table peuvent être relancés si une figurine amie en contact avec le marqueur a le Trait Pickpocket ou Adroit (Handyman).*

**Bats-signal (PV variable) :** Seules les équipes des Braves et Audacieux peuvent choisir cet objectif. Un Bat-signal peut être placé n'importe où dans la zone de déploiement ennemie. S'il n'y a pas de zones de déploiement, l'adversaire peut placer le Bat-signal n'importe où dans l'aire de jeu.

Les Bats-signal sont des obstacles d'un volume de 1" de haut et peuvent causer des tests de Ping !. L'Objectif commence la partie 'éteint'. Une figurine peut Manipuler l'Objectif pour changer son état vers 'allumé/éteint'. À la fin round, si le Bat-signal est allumé, son propriétaire gagne 3 PV ; s'il est éteint, l'adversaire gagne 1 PV. Cet Objectif ne peut pas être affecté par les stratégies.

## E) COMMENCEZ LA PARTIE !

Commencez la partie par la Phase 1 : Prendre l'Initiative et poursuivez ensuite le tour de jeu, comme décrit précédemment.

## FIN DE PARTIE

La partie s'achève lorsque le nombre de rounds indiqué par le scénario arrive à terme ou si l'équipe ennemie s'est enfuie.

## S'ENFUIR

À la fin de chaque round, pour chaque équipe, additionnez les coûts de Réputation des figurines Inconscientes ou considérées comme Pertes. Si ce total est supérieur ou égal à 70% du total de Réputation initial, le contrôleur de l'équipe doit désigner l'une de ses figurines encore debout. Elle effectue immédiatement un test de Volonté. Si elle réussit, la partie se poursuit normalement. Si elle échoue, toutes les figurines restantes de l'équipe fuient le champ de bataille et la partie prend fin. Lorsqu'une équipe fuit, l'adversaire gagne 4PV par round restant de la durée initialement prévue. Ce bonus n'est pas octroyé si les deux équipes fuient en même temps, auquel cas la partie est une égalité.

Exemple : Batman a aidé le GCPD à mettre une trempe sévère aux brutes du Joker. Le gang du Joker a perdu plus de 210 Rep, plus de 70% des 350 points initiaux. À la fin du round, il ne reste que la Fille du Joker pour faire un test de Volonté. Elle lance 2D6 et obtient un superbe échec critique avec un score mémorable de 11. Ses nerfs craquent et la figurine est immédiatement retirée de la partie. Comme c'était le round 5 d'une partie d'une durée de 6 rounds, le camp de Batman gagne un bonus de 4PV.

# BATMAN MINIATURE GAME

## PV DES PERTES ET DES INCONSCIENCES

Lorsqu'une figurine tombe Inconsciente pour la première fois ou est retirée comme Perte, le camp adverse gagne des PV. Si une figurine est retirée comme Perte sans être tombée Inconsciente, elle rapporte les PV pour les deux états !

Le nombre de Points de Victoire apportés par chaque figurine dépend de son Rang durant la partie.

RANG	KO	PERTE	TOTAL
Légende	6	4	10
Leader	4	2	6
Véhicule	4	2	6
Acolyte	2	2	4
Agent libre	3	1	4
Homme de main	1	1	2

## POINTS DE VICTOIRE ET GAGNER LA PARTIE

Lorsque la partie prend fin, le joueur avec le plus de PV gagne. À la fin de chaque round, durant la phase de Décompte, les joueurs additionnent tous les PV qu'ils gagnent grâce aux Objectifs et/ou aux Pertes infligées. À la fin de la partie, additionnez tous les PV gagnés durant chaque round pour désigner le vainqueur.



# BATMAN MINIATURE GAME

## ÉQUIVALENCE DES BANDES (1ERE/2EME EDITION)

SECONDE ÉDITION	LOGO	PREMIÈRE ÉDITION
BRAVE & THE BOLD		BATMAN, GREEN ARROW, LAW FORCES
JOKER		JOKER
GOTHAM CITY SIRENS		POISON IVY
BANE		BANE
UNKNOWN		UNKNOWN
MR. FREEZE		MR. FREEZE
COURT OF OWLS		COURT OF OWLS
THE RIDDLER		THE RIDDLER
MILITIA		SCARECROW
CENTRAL CITY VILLAINS		GROOD
LEAGUE OF ASSASSINS		LEAGUE OF SHADOWS
THE PENGUIN		THE PENGUIN
ORGANIZED CRIME		ORGANIZED CRIME, TWO-FACE, BLACK MASK, LEX CORP, WONDERLAND GANG



## SCÉNARIO 1 : LIVRAISON

Les équipes se battent pour mettre la main sur des biens de valeur livrés sur le marché noir.

Durée de la partie : 6 Rounds

### OBJECTIFS

Tous les Objectifs doivent être placés dans le carré central de 12"

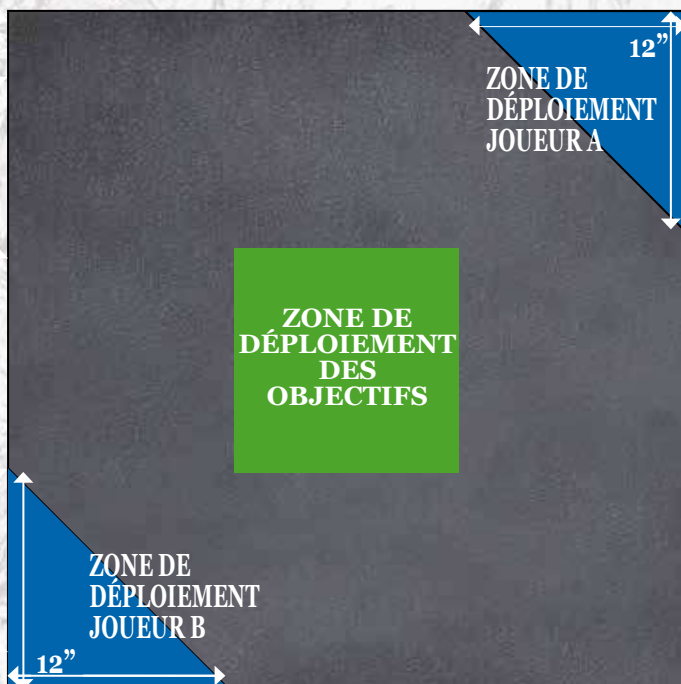
### PV BONUS

#### Grouillez-vous, prenez tout!

3 PV pour le premier joueur à contrôler l'un de ses Objectifs. Si les deux joueurs contrôlent un de leurs Objectifs dans le même round, chaque joueur gagne 1 PV à la place.

#### Premier sang

1 PV pour le premier joueur mettant une figurine Inconsciente ou infligeant une Perte.



# BATMAN MINIATURE GAME

## SCENARIO 2 : PILLAGE

Deux équipes ont connaissance d'une livraison secrète ou de l'emplacement de biens inestimables et doivent se presser avant que leurs rivaux ne s'en emparent.

Durée de la partie : 6 Rounds

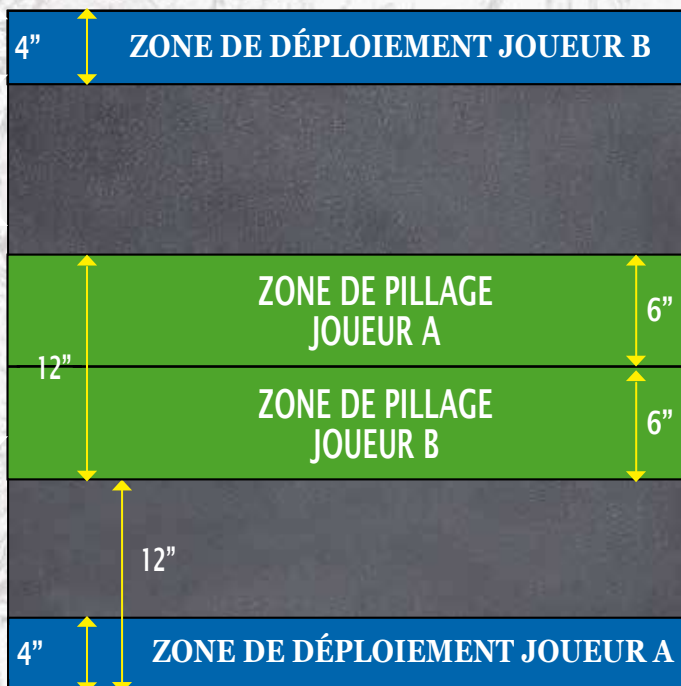
### OBJECTIFS

Tous les Objectifs doivent être placés dans les 12" de la zone de pillage (voir carte). Chaque joueur placera ses Objectifs dans les 6" les plus éloignés de sa zone de déploiement.

### PV BONUS

**Plus y'en a, mieux c'est!** 4 PV pour le premier joueur à contrôler deux de ses Objectifs en même temps. Si les deux joueurs accomplissent cela dans le même round, aucun PV n'est attribué.

**C'est à moi !** 1 PV si dans le dernier round, vous contrôlez un de vos propres Objectifs.



# BATMAN MINIATURE GAME

## SCENARIO 3 : PATROUILLE

Chaque gang travaille dur pour protéger son territoire. Et quand l'occasion se présente, ils font des raids chez leur rivaux pour leur apprendre qui est le patron !

**Durée de la partie : 6 Rounds**

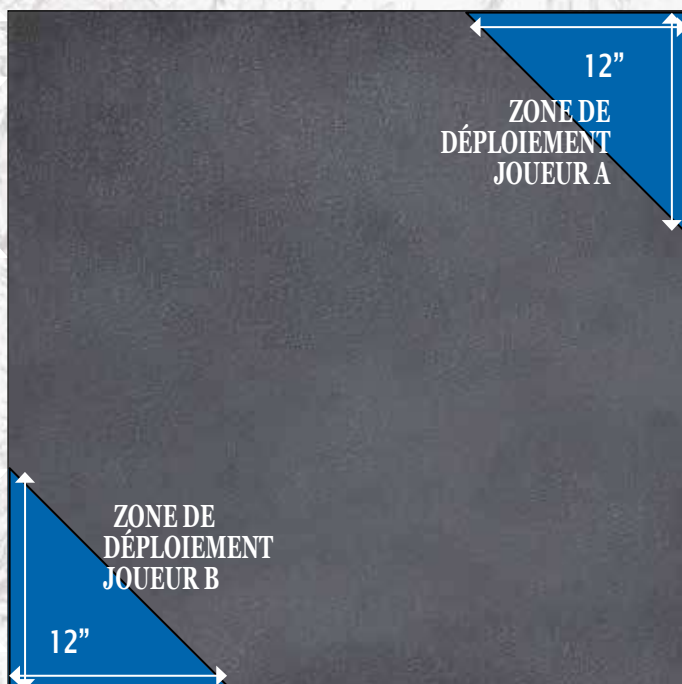
### OBJECTIFS

Tous les Objectifs sont placés normalement.

### PV BONUS

**Diversion** : 3 PV pour les joueurs qui, à la fin de la partie, ont une figurine dans la zone de déploiement ennemie. Cette figurine ne doit pas être le Boss ou Inconsciente.

**Frappez !** 1 PV pour le premier joueur à frapper une figurine ennemie.



## SCENARIO 4 : ESCARMOUCHE

Le temps des belles paroles est terminé. Deux gangs ont décidé de régler leurs différends dans la rue, sans s'inquiéter du chaos qu'ils vont provoquer.

**Durée de la partie : 6 Rounds**

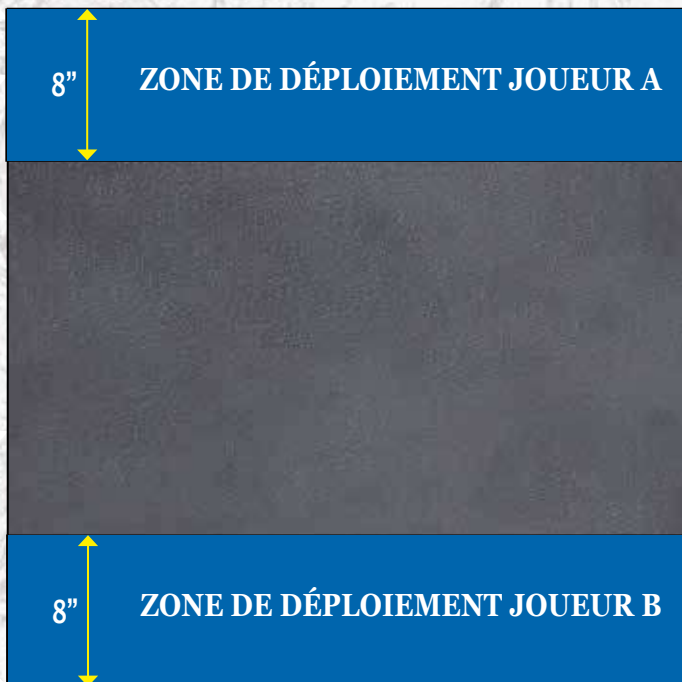
### OBJECTIFS

Tous les Objectifs sont placés normalement.

### PV BONUS

**Ramenez-moi sa tête !:** 3 PV pour n'importe quel joueur si le Boss ennemi est KO ou retiré comme Perte lorsque la partie s'achève.

**Donnez-leur une leçon :** 2PV pour les joueurs qui, à la fin de la partie, ont infligés des Pertes de 50% ou plus des points de Réputation à l'équipe adverse.



# BATMAN MINIATURE GAME

## SCENARIO 5 : SECURISEZ LA ZONE

Un gang a décidé d'étendre son territoire, faisant une manœuvre audacieuse pour s'approprier un Objectif clé. Mais leurs rivaux sont décidés à les arrêter à tout prix et à s'approprier le terrain pour eux-mêmes.

**Durée de la partie : 6 Rounds**

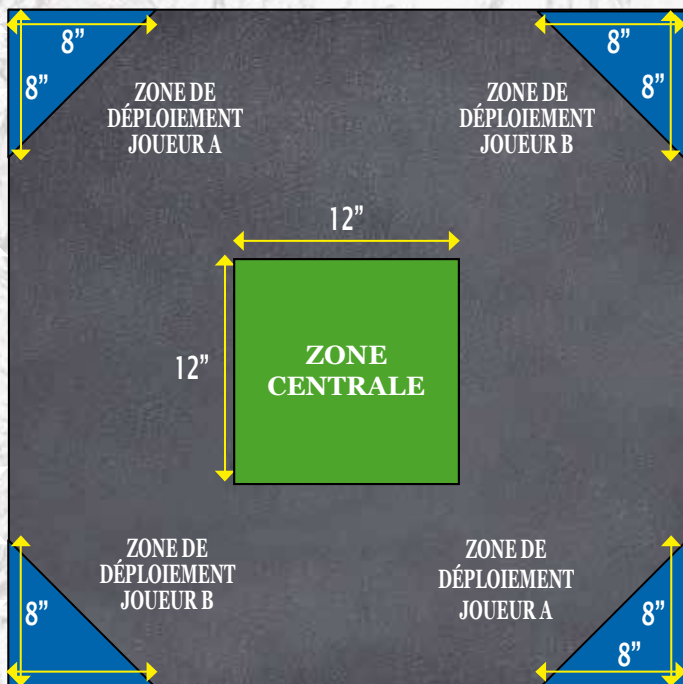
### OBJECTIFS

Chaque joueur doit placer un marqueur Objectif dans l'une des zones de déploiement ennemies et un autre dans la zone centrale. Tous les autres Objectifs sont placés normalement.

### BONUS VPS

**Grouillez-vous, prenez tout! :** 3 PV pour le premier joueur à contrôler l'un de ses Objectifs. Si les deux joueurs contrôlent un de leurs Objectifs dans le même round, chaque joueur gagne 1PV à la place.

**Donnez-leur une leçon :** 2 PV pour les joueurs qui, à la fin de la partie, ont infligés des Pertes de 50% ou plus des points de Réputation à l'équipe adverse.



*Déploiement spécial : Chaque joueur divise normalement son équipe en deux groupes. Mais les joueurs placent ensuite leurs groupes à tour de rôle dans les zones de déploiement respectives.*

# BATMAN MINIATURE GAME

## SCÉNARIO 6 : EMBUSCADE

Ça ressemblait à une patrouille de routine en ville, mais soudain une équipe se retrouve entourée par ses ennemis. Un combat à mort pour s'échapper s'engage.

Durée de la partie : 6 Rounds

### OBJECTIFS

Le joueur B doit placer un Objectif dans chacune des deux zones de déploiement ennemies. Tous les autres Objectifs sont placés normalement.

### BONUS VPS

**Ramenez-moi sa tête!**: 3 PV pour n'importe quel joueur si le Boss ennemi est KO ou retiré comme Perte lorsque la partie s'achève.

**Premier sang** : 1PV pour le premier joueur mettant une figurine Inconsciente ou infligeant une Perte.



*Déploiement spécial : L'équipe A est l'Attaquant et l'équipe B, le Défenseur. L'équipe A sera toujours l'équipe avec le plus de figurines. Si les deux équipes ont le même nombre de figurines, déterminez au hasard qui joue quoi. L'Attaquant divise son équipe en deux groupes de tailles égales et déploie chacun d'eux dans l'une de ses zones. Le Défenseur place ensuite toutes ses figurines dans la zone centrale.*