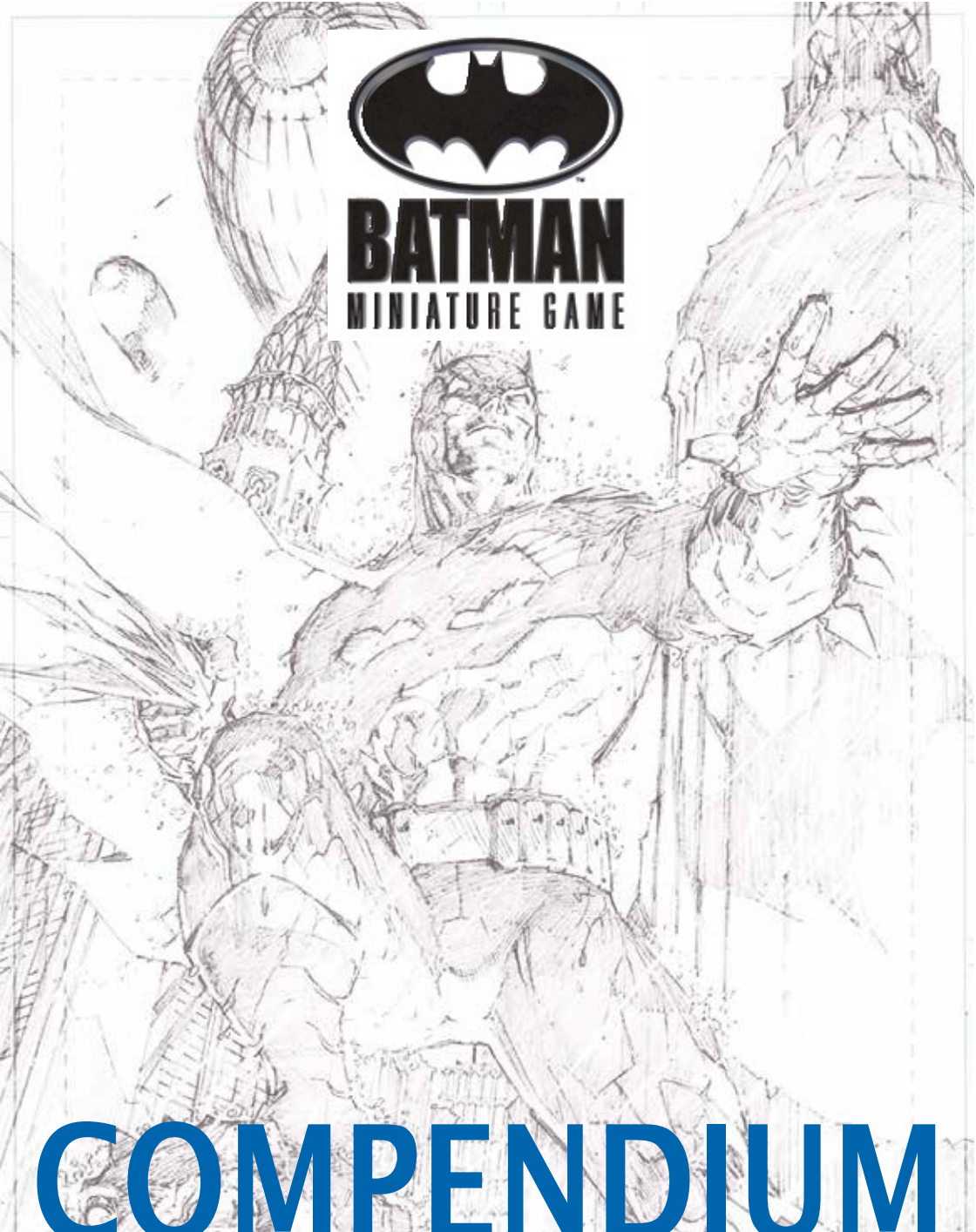




BATMAN

MINIATURE GAME



COMPENDIUM



KNIGHT
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

Retrouvez nous sur :



www.facebook.com/knightmodels



Twitter: @knightmodels

COMPENDIUM

Le Compendium regroupe tous les Traits spéciaux, les règles relatives aux armes spéciales, les Effets, les attaques spéciales et les Stratégies qui rendent Batman: le Jeu de Figurines aussi attractif et tactiquement varié.

TRAITS

Les Traits permettent aux figurines d'avoir recours à de nombreuses règles spéciales. Elles sont des exceptions aux règles de base et sont toujours appliquées en priorité (même si elles entrent en contradiction avec ces dernières). Pour bénéficier d'un Trait, il doit être listé sur la Carte de Personnage de la figurine. Pour être utilisés, certains Traits nécessitent de dépenser un nombre variable de Compteurs d'Action. Ce coût est généralement indiqué à côté du nom du Trait dans la liste suivante et sur la Carte de Personnage. Pour recourir à ces Traits, la figurine doit avoir assez de Compteurs d'Action à dépenser dans les catégories appropriées.

Sauf spécification contraire, une figurine ne bénéficie d'un Trait que pendant sa propre activation. Les Traits Passifs (qui peuvent être utilisés durant l'activation d'autres figurines) sont la seule exception.

USAGE UNIQUE

Certains Traits sont indiqués à Usage Unique au début de leur description. Ils ne peuvent être employés qu'une fois durant la partie.

A CHALLENGE FOR YOU / UN DÉFI POUR TOI

Au début de la partie (avant de Prendre l'initiative), vous pouvez échanger la position de deux marqueurs Objectifs (de n'importe quel type) de l'ennemi.

DOSES

Certains Traits contiennent le mot "Dose" dans leur nom. Une Dose est utilisée par la figurine chaque fois qu'elle se sert du Trait (si ce genre de Dose le permet). Par exemple, si une figurine a deux Doses de Venin, elle peut utiliser le Trait deux fois dans la partie. Chaque fois qu'une figurine gagne une Dose, cela l'autorise à utiliser le Trait une fois de plus. Un personnage ne peut utiliser qu'une Dose par round.

ABSOLUTE POWER / PLEINS POUVOIRS

Si cette figurine est votre Boss, vous pouvez engager des Hommes de main avec le Trait Policier (Cop), quelle que soit leur Affiliation.

ACROBAT / ACROBATE

La figurine gagne "+1" à son mouvement de base. Les sauts ne sont pas considérés comme du mouvement Ralenti. La figurine ne dépense pas de MC pour sauter ou se relever après avoir été Renversée. Elle peut traverser les autres figurines mais ne peut pas finir son mouvement dans une autre figurine. Les figurines avec le Trait Acrobate peuvent esquiver les attaques à distance.

ADAPTABLE

Au début de la phase de Planification, le contrôleur de cette figurine choisit une caractéristique : Attaque, Défense ou Mouvement. La figurine reçoit un bonus de +1 à la caractéristique choisie jusqu'à la fin du round.

ADDICT / DROGUE

La figurine peut utiliser des Doses (de n'importe quel type) appartenant à une figurine alliée en contact, comme si la Dose lui appartenait.

AFFINITY : MODEL / AFFINITÉ : FIGURINE

Cette figurine partage un lien avec un autre personnage (dont le nom figure entre parenthèses). Cette figurine peut être recrutée comme Agent libre dans l'équipe qui inclut le personnage avec lequel elle a une Affinité. Le Rang de la figurine est changé pour celui d'Agent libre pour toute considération relative à la constitution de l'équipe ; elle peut donc être recrutée même si elle a le Rang Acolyte ou Leader et que l'équipe qu'elle rejoint a déjà atteint son nombre limite de personnages avec ce Rang. Recruter cette figurine ne permet pas d'utiliser ce Trait à nouveau (si, par exemple, un autre personnage a lui-même une Affinité avec la figurine).

AGGRESSIVE SCHIZOPHRENIA (MENTAL DISORDER) / SCHIZOPHRÉNIE AGRESSIVE (TROUBLE MENTAL)

Si cette figurine est en contact avec une (ou plusieurs) autre (alliée ou non) au début de son activation, elle doit l'attaquer. Elle effectue un test de Toucher en combat rapproché contre chaque figurine en contact, sans que cela ne lui coûte d'AC. Une fois ces attaques résolues, la figurine poursuit son tour normalement. Ces attaques ne comptent pas dans la limite d'attaque que peut porter la figurine durant son activation.

AGILE

Lorsque cette figurine doit encaisser des Dommages d'une Chute, elle effectue un test d'Agilité. Si elle réussit, elle ignore les Dommages et n'est pas Renversée.

AIR SUPPORT (2SC) / SUPPORT AÉRIEN

Placez le gabarit d'Explosion n'importe où sur la table. Durant ce round, la zone couverte par le gabarit est complètement éclairée (Voir Lumières, dans le livre des règles).

AMAZON / AMAZONE

Cette figurine bénéficie d'un bonus de +1 sur ses tests de Toucher et de Blocage. De plus, les tests de Dommages contre cette figurine subissent un malus de -1.

AMAZON LINEAGE / LIGNÉE AMAZONE

Si cette figurine est votre Boss, vous ne pouvez recruter que des figurines avec l'Affiliation : Amazones de Themyscira (Amazons of Themyscira).

AMAZON PRINCESS / PRINCESSE AMAZONE

Cette figurine peut utiliser l'attaque spéciale Charge en payant seulement 1 SC. La cible de l'attaque spéciale subit un malus de -1 à ses tests pour contrer la Charge. Lorsque ce Trait est donné à Wonder Woman, elle ne peut pas utiliser les Traits Bracelets de Soumission (Bracelets of Submission) ou Lasso d'Hestia et ne bénéficie pas des effets de son Bouclier Magique.

AMPHIBIOUS / AMPHIBIE

Cette figurine n'est pas Ralentie lorsqu'elle traverse des Terrains Difficiles de nature aquatique (des rivières, des marais, des canaux, etc.). La figurine peut utiliser les Égouts en dépensant seulement 1 MC.

ANGER MANAGEMENT (MENTAL DISORDER) / GESTION DE LA COLÈRE

Lorsqu'elle effectue une attaque à distance, cette figurine doit cibler la figurine la plus proche (amie ou ennemie) en ligne de vue.

BATMAN MINIATURE GAME

ANIMAL

La figurine gagne un bonus de +2" à son déplacement de base. Lorsqu'elle est en Mouvement, elle peut ignorer les obstacles mesurant jusqu'à 2" de haut, mais elle ne peut pas escalader ou sauter. Si cette figurine subit l'Effet Feu (Fire), elle doit effectuer un test de Volonté (qui ne peut être relancé) au début de la phase de Décompte (avant la résolution de l'Effet). Si le test échoue, la figurine ne peut pas se mouvoir au round suivant.

ARCHIE

Cette figurine n'est pas déployée en début de partie. Une fois par partie, au début de la phase de Planification de n'importe quel round, vous pouvez placer cette figurine n'importe où sur la table (excepté dans un bâtiment) du moment que le socle contient dans l'espace de l'emplacement choisi.

ARKHAM ASYLUM DOCTOR (1SC) / DOCTEUR DE L'ASILE D'ARKHAM

Toutes les figurines alliées avec un Trouble Mental dans les 4" autour de cette figurine (mais pas la figurine activée elle-même) gagnent un Compteur d'Action additionnel qui doit être immédiatement attribué au Mouvement, l'Attaque ou la Défense (l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). La figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

ARREST (1MC+1SC) / ARRESTATION

Lorsqu'il est en contact avec une figurine KO (Véhicule excepté), ce personnage peut immédiatement retirer la figurine KO de la partie (celle-ci est considérée comme une Perte).

ARROGANT

Cette figurine ne peut être recrutée que si elle a la plus haute Réputation parmi les membres de votre équipe.

ASSASSIN X

Si cette figurine cause la mort d'un Boss ennemi, gagne immédiatement 'X' Points de Victoire.

ASSISTANCE

Tant qu'une figurine alliée Robin (Boy Wonder) est en jeu, cette figurine gagne un bonus de +1 en Volonté. Si une figurine alliée Robin (Boy Wonder) est retirée de la partie comme Perte, cette figurine gagne un bonus de +1 Force jusqu'à la fin de la partie.

ATOMICA

Lorsque cette figurine attaque un ennemi (autre qu'un Véhicule), sa cible doit effectuer un test d'Agilité, avant le test de Toucher. En cas d'échec, elle subit un malus de -1 à sa Défense jusqu'à la fin du round.

ATTORNEY'S ALLEGATION (2SC) / ACCUSATION DU PROCUREUR

Usage unique. Tous les Hommes de main alliés jusqu'à 8" gagnent 2 Compteurs d'Action qui doivent être immédiatement attribués au Mouvement, à l'Attaque, la Défense ou la caractéristique Spécial.

AUTOREPAIR X / AUTO-RÉPARATION

Durant la phase de Décompte, après le calcul des PV, cette figurine lance 1D6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, retirez un marqueur de Dommages de la figurine.

AVERSION : MODEL / AVERSION : FIGURINE

Cette figurine ne peut pas être recrutée dans une équipe comptant le personnage indiqué.

BACKPACK / SAC À DOS

Cette figurine peut déplacer un Objectif Butin sans dépenser 1 MC.

BAT-ARMOR MK1 / BAT-ARMURE

Lancez 1D6 pour chaque touche faite contre ce personnage avant le test de Dommages. Sur un 5+, la touche est ignorée.

BAT-ARMOR MK2 / BAT-ARMURE

Lancez 1D6 pour chaque touche faite contre ce personnage avant le test de Dommages. Sur un 6+, la touche est ignorée. La figurine gagne aussi +1" à son mouvement de base.

BATMAN MINIATURE GAME

BAT-ARMOR MK3 / BAT-ARMURE

Lancez 1D6 pour chaque touche faite contre ce personnage avant le test de Dommages. Sur un 5+, la touche est ignorée. De plus, si la figurine s'est déplacée durant son activation, elle peut effectuer des attaques en combat rapproché contre des ennemis en ligne de vue situés jusqu'à 2" de distance (ignorez les Traits qui améliorent la ligne de vue, comme Vision totale (Total vision), lors du calcul de distance pour ces attaques).

BAT-CAPE (1SC, PASSIF)

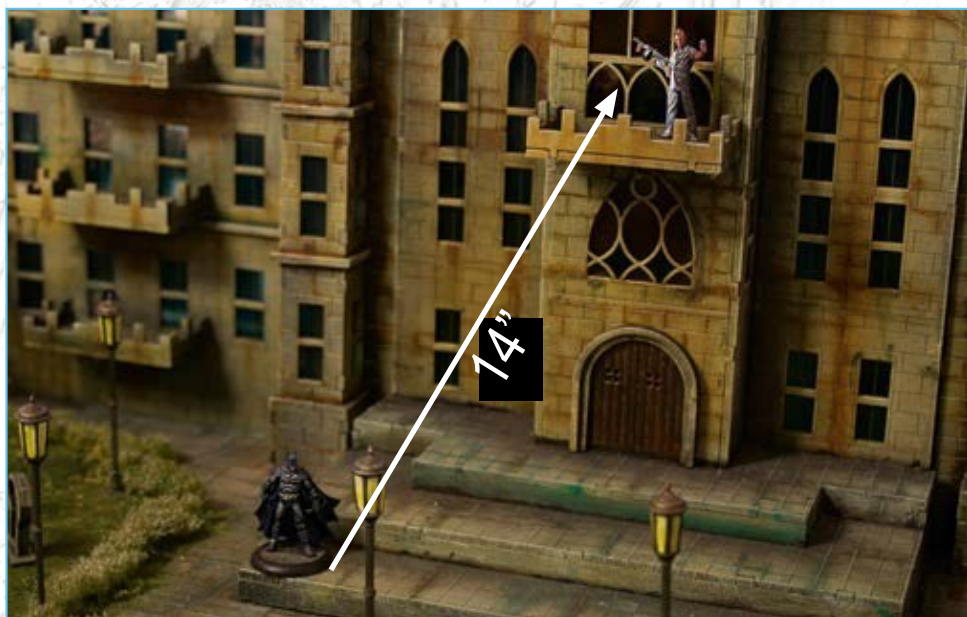
Tant qu'elle peut dépenser de SC, cette figurine ne peut pas subir de Dommages, être Renversée ou retirée comme Perte suite à une Chute ou à un saut. De plus, la figurine peut sauter en contrebas sans dépenser de MC et sans réduire son mouvement de base.

BATCLAW-GRAPPLE-GUN (1MC+1SC) / BATCLAW-PISTOLET-GRAPPIN

Une fois par round, durant son activation, cette figurine ajoute 8" à son mouvement de base et peut se déplacer dans n'importe quelle direction (y compris verticalement). La figurine peut se déplacer au-dessus des autres figurines, obstacles et Terrains Difficiles sans pénalité ou coût additionnel. Un personnage ne peut pas utiliser ce Trait durant deux activations consécutives.

BATMOBILE SYNCHONIZER / SYNCHRONISEUR BATMOBILE

Si Batman (Ben Affleck) pilote la Batmobile, elle ne réduit pas sa Cadence de Tir en raison du déplacement. En revanche, les miniguns jumelés gagnent le modificateur d'attaque spéciale Imprécis.



Double-Face se trouve sur un balcon à 14" de Batman. Pour atteindre son ennemi, Batman dépense 1MC pour ajouter 2" à son déplacement de base et un autre MC plus 1SC pour activer sa Batclaw, ajoutant encore 8", pour un total de 14". Mauvaise surprise pour Double-Face...

BATMAN MINIATURE GAME

BATPOD

Cette figurine gagne +8" à son mouvement de base. Elle ne peut pas sauter, grimper ou utiliser les Égouts. Au début de la phase de Planification, vous pouvez retirer cette figurine de la partie et la remplacer par Batman (The Dark Knight Rises). Si vous faites ainsi, échangez les Cartes de Personnages, en conservant tous les marqueurs et compteurs de Dommages et d'Effets. Placez la nouvelle figurine à la position précédemment occupée par le Batpod.

BIPOLAR (MENTAL DISORDER) / BIPOLAIRE

Au début de l'activation de la figurine, lancez un dé ou jetez une pièce. Si le résultat est pair ou pile, la figurine gagne un Compteur d'Action à dépenser pour le round. Si le résultat est impair ou face, le personnage perd un Compteur d'Action pour le round !

BLOODTHIRSTY (MENTAL DISORDER) / SOIF DE SANG

Durant la phase de Planification, si cette figurine souffre d'au moins 1 marqueur Dommages (de n'importe quel type), elle gagne un Compteur d'Action additionnel pour ce round qui doit être alloué à l'Attaque.

BLUFF (1SC)

Choisissez une figurine ennemie en ligne de vue, jusqu'à 6". La cible réduit son Attaque de 1 jusqu'à la fin du round. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round. Si plusieurs figurines avec ce Trait ciblent le même personnage, cet effet n'est pas cumulatif.

BODYGUARD (1SC, PASSIF) / GARDE DU CORPS

Si une figurine amie de Rang Leader ou Acolyte se trouvant en ligne de vue et jusqu'à 2" est touchée par une attaque (de n'importe quel type), cette figurine subit la touche à sa place.

BONEBREAKER (1SC) / BRISEUR D'OS

Jusqu'à la fin du round en cours, les attaques en combat rapproché à mains nues de cette figurine ont l'effet CRT (♦♦).

BOSS'S ORDERS (2SC) / ORDRES DU BOSS

Jusqu'à la fin du round, tous les Hommes de mains alliés dans les 8" alentours gagnent +1 à leur test de Toucher en combat rapproché. La figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

BOT BOMB (2SC) / ROBOT EXPLOSIF

Une fois par round, choisissez l'une de vos figurines avec le Trait Bot. Celle-ci explose (retirez la figurine qui compte comme une Perte). Centrez le gabarit d'Explosion sur la position de la figurine retirée ; l'attaque provoque un test de Dommages avec une Force de 4+ qui inflige (♦♦) et bénéficie du Trait d'arme Explosive. Cette attaque touche automatiquement.

BOT

Cette figurine ne récupère pas de l'Inconscience et des marqueurs Étourdissements durant la phase de Décompte. Les armes avec les Traits Armes à feu (Firearm), Mécanique (Mechanical) et Rayon (Beam) endommagent cette figurine sur 4+. Cette figurine ne peut utiliser aucune Dose, mais est immunisée contre les Effets Terreur (Terror), Poison, Effroi (Scarred), Hypnose et Débilitation (Enervating).

BOT MECHANIC (2SC) / RÉPARATEUR DE BOT

Ciblez une figurine avec le Trait Bot en ligne de vue jusqu'à 4". Enlevez 3 marqueurs Dommages de la figurine ciblée. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

BATMAN MINIATURE GAME

BOY WONDER

Les ennemis ne bénéficient pas du Trait Maniable (Handy) de leurs armes pour relancer leurs tests de Toucher contre cette figurine.

BRACELETS OF SUBMISSION / BRACELETS DE SOUMISSION

Chaque round, la première fois que cette figurine est touchée par une attaque à distance ennemie, elle peut effectuer un test d'Agilité. Si le test réussit, une touche est annulée. Le test d'Agilité est effectué avant les tentatives d'Esquive.

BRUTAL

Ce Trait permet à la figurine de relancer son dé de Dommages Collatéraux (le second tirage doit être accepté, même s'il est pire que le premier).

BULLET TIME (3SC)

Usage unique. La figurine peut attaquer deux fois durant son activation, avec deux armes à distance différentes. Chaque Attaque coûte le prix normal de 2AC et consomme une Munition. La RoF des armes de la figurine n'est pas réduite en raison de son déplacement ce round-ci. La figurine ne peut pas se mettre à Couvert le round où elle utilise ce Trait.

BULLETPROOF VEST / GILET PARE-BALLE

La figurine ayant ce Trait n'est blessée par les armes avec le Trait Arme à feu (Firearm) que sur un test de Dommages à 4+.

BUSINESS AGENT / NÉGOCIATEUR

Lorsque cette figurine est recrutée, ajoutez 350\$ au fond de votre équipe.

CANARY CRY (2SC) / CRI DE CANARY

Placez le gabarit de Spray en contact avec cette figurine.

Toutes les figurines dont le volume est, même partiellement, touché par le gabarit subissent

une touche automatique, bénéficiant du Trait d'arme Sonique. Les figurines affectées doivent réussir un test de Volonté ou subir un marqueur Blessure (♣) et être Assommées. L'utilisation de ce Trait n'est pas une attaque. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

CANNIBAL / CANNIBALE

Lorsque cette figurine cause une Perte à l'ennemi (Véhicule excepté) suite à un combat rapproché, enlevez deux marqueurs de Dommages (tout type) de sa Carte de Personnage.

CAN YOU SOLVE THIS? X (1SC) / PEUX-TU RESOUDRE ÇA ?

Une fois par round, cette figurine peut tenter de placer un marqueur Indice allié. Lancez un dé ; sur un résultat de X+, placez un marqueur Indice en contact avec la figurine. S'il ne peut contenir nulle part, il est perdu. Un marqueur Indice ne peut pas être placé dans la zone de déploiement du joueur et doit être situé à plus de 4" de tout autre marqueur Indice. Il ne peut jamais y avoir plus de cinq marqueurs Indices alliés sur la table. Durant la phase de Décompte, votre camp gagne 1 PV pour chaque marqueur Indice allié en jeu. Une figurine en contact avec un marqueur Indice peut le retirer de la partie en le Manipulant.

CATCHER GEAR / ÉQUIPEMENT DE CATCHER

Les ennemis attaquant cette figurine ne bénéficient pas du Trait Lourd (Heavy) de leurs armes contre elle.

CHAIN OF COMMAND / CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Lorsque le Boss de l'équipe devient une Perte, cette figurine gagne le Rang de Leader. Si plus d'une figurine de l'équipe a ce Trait, le contrôleur doit choisir quelle figurine est affectée.

CHILL TOUCH / TOUCHER GLACÉ

Les attaques en combat rapproché sans arme de cette figurine infligent une Blessure (♣) et ont l'effet CRT : Gel.

BATMAN MINIATURE GAME

CHAOTIC PLANNER / STRATÉGIE CHAOTIQUE

Chaque fois que vous utilisez une Stratégie, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, la Stratégie est annulée.

CHARISMATIC / CHARISMATIQUE

Une équipe incluant une figurine avec ce Trait peut recruter un Agent Libre additionnel, en ignorant les restrictions habituelles.

CHARM / CHARME

Lorsque cette figurine est prise pour cible par une attaque en combat rapproché, l'attaquant doit réussir un test de Volonté ou l'attaque échoue automatiquement.

CHLOROKINESIS (1SC) / CHLOROKINESIS

Une fois par round, cette figurine peut être placée d'un point à un autre à l'intérieur du champ d'action d'une Plante (les deux points doivent être situés dans le même champ d'action).

CLAWS / GRIFFES

Les attaques en combat rapproché sans arme de cette figurine infligent (◆★) Dommages.

CLAY BODY / CORPS D'ARGILE

Lorsque cette figurine utilise l'attaque spéciale Charge, elle ne lui coûte qu'1SC. Cette figurine est aussi immunisée à l'Effet Escamotage (Steal).

CLIMBING CLAWS / GRIFFES D'ESCALADE

Cette figurine n'est jamais Ralentie lorsqu'elle Grimpe. De plus, cette figurine peut achever son mouvement à n'importe quel point d'une surface escalade, comme la paroi d'un mur. Précisez la position de la figurine à votre adversaire s'il n'est pas possible de disposer physiquement la figurine à l'endroit où elle se trouve.

CLOSE COMBAT MASTER / MAÎTRE DU COMBAT RAPPROCHÉ

Lorsqu'il se bat sans arme, ce personnage peut relancer ses tests de Toucher échoués.

CLUE LAUNCHER / LANCE-PROUVE

Lorsqu'un Sphinx (Riddler) pilotant ce Véhicule utilise le Trait Peux-tu résoudre ça ?, le marqueur Indice peut être placé en ligne de vue et jusqu'à 4" de la figurine.

COMBAT FLIP (1SC) / ACROBATIE MARTIALE

Ce Trait peut être utilisé quand la figurine est en contact avec un ennemi. Déplacez cette figurine jusqu'à 3". Ce Trait ne peut être utilisé qu'une fois par round.

COMBAT-MODE (3MC) / MODE DE COMBAT

Jusqu'à la fin du round, ce Véhicule peut bouger dans n'importe quelle direction (pas uniquement en ligne droite).

COMBO : WEAPON / COMBO : ARME

Pour l'arme spécifiée, tous les 2AC dépensés permettent de frapper trois fois.

COMMISSIONER / COMMISSAIRE

Cette figurine peut utiliser le Trait Arrestation (Arrest) en dépensant seulement 1MC.

CONCEALMENT (1MC+1SC) / DISSIMULATION

Jusqu'à la fin du round durant lequel ce Trait est utilisé, les ennemis ne peuvent voir ce personnage qu'en cas de contact. Ce Trait fonctionne même si le personnage est dans une zone de Lumière. Il reste toutefois sujet aux autres Traits favorisant la détection. La figurine peut être affectée par un gabarit, même si elle ne peut pas en être la cible directe.

CONFUSION (2SC)

Une fois par round, cette figurine peut cibler un ennemi (Véhicule excepté) en ligne de vue et jusqu'à 8". Réduisez les scores d'Attaque et de Défense de la cible de 1. De plus, la cible ne peut pas dépenser de SC ce round-ci. La Confusion dure jusqu'à la fin du round.

BATMAN MINIATURE GAME

CONTROL PHEROMONES (3SC) / CONTRÔLE DES PHÉROMONES

Une figurine avec ce Trait peut cibler un ennemi (Véhicule excepté) en ligne de vue, jusqu'à 5". La cible subit immédiatement l'Effet Hypnose. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

COP / POLICIER

Cette figurine gagne un +1 sur ses tests de Toucher contre les figurines avec le Trait Criminel.

CORRUPT / CORROMPU

Si cette figurine appartient à votre équipe, vous pouvez recruter 3 Hommes de main avec le Trait Policier (Cop). Une seule occurrence de Corrompu peut être utilisée (d'autres figurines avec ce Trait n'apportent pas de bénéfices supplémentaires).

COUNTER ATTACK (1SC, PASSIF) / CONTRE-ATTAQUE

Jusqu'à la fin du round durant lequel ce Trait est utilisé, cette figurine peut effectuer un test de Toucher contre l'attaquant pour chaque test de Blocage réussi. Ces contre-attaques sont résolues immédiatement avant que le tour ne se poursuive normalement.

COUNTERMEASURES / CONTRE-MESURES

Au début de chacune de ses activations, la figurine gagne l'un des Traits suivants jusqu'à sa prochaine activation : Discrétion (Stealth), Vision nocturne (Night vision), ignore le Trait Anti-tank.

COURT OF OWLS CREW / COUR DES HIBOUX

Cette équipe ne peut recruter que des figurines avec l'Affiliation Cour des Hiboux (🦉).

COWARD'S REWARD (1SC) / RÉCOMPENSE DU LACHE

Jusqu'à la fin du round, lorsqu'une figurine

ennemie en contact souhaite s'éloigner, elle doit réussir un test d'Agilité ou subir une Blessure (♣️).

CRIMINAL / CRIMINEL

La première fois que cette figurine plonge un ennemi dans l'Inconscience ou cause sa mort (Perte), elle reçoit un bonus de +1 à sa Volonté pour le reste de la partie.

CRIMINOLOGY / CRIMINOLOGIE

Tous les ennemis jusqu'à 12" de distance de cette figurine perdent le Trait Évasion (Runaway).

CRITICAL STRIKE (1SC) / COUP CRITIQUE

Lors d'un combat rapproché, cette figurine ne lance pas le dé de Dommages Collatéraux qui fait automatiquement 6.

CRUEL (2SC)

Lorsque cette figurine est en contact avec un ennemi KO (Véhicule excepté), ce dernier est retiré de la partie et compte comme Perte.

CYBERNETIC / CYBERNETIQUE

Cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses tests de Blocage et peut relancer ses tests de Récupération.

CYCLOPS / CYCLOPE

Les attaques à distance de cette figurine souffrent du Trait d'arme Peu précise (Imprecise) si la cible de l'attaque est à plus de 8".

DADDY'S GIRRL / LA FILLE A SON PAPA

Si cette figurine commence son activation jusqu'à 6" d'un Leader, elle gagne un Compteur d'Attaque additionnel (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique).

DEATH MARKS / MORT ANNONCÉE

La première Perte causée par cette figurine durant la partie rapporte 1 PV supplémentaire.

DEATH OR EXILE (2SC) / LA MORT OU L'EXIL

Cette figurine peut cibler une figurine KO (Véhicule excepté) située jusqu'à 8". La cible est retirée de la partie et compte comme Perte.

DEATH PACK / MEUTE MORTELLE

Ce Trait ne fonctionne que si la cible des attaques en combat rapproché de cette figurine est déjà en contact avec une autre figurine ennemie (ou plus) partageant ce Trait. Les tests de Toucher de la figurine possédant ce Trait bénéficient d'un bonus de +1 et d'un dé de touche supplémentaire.

DELIRIUM

Cette figurine ne peut pas faire de test de Récupération à la fin du round.

DEMORALIZE (1SC) / DÉMORALISATION

Tous les Hommes de main ennemis jusqu'à 6" perdent un Compteur d'Action de votre choix. Cette figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

DEMOTIVATE (2SC) / DÉMOBILISATION

Choisissez une cible en ligne de vue et jusqu'à 8" de la figurine. Elle doit réussir immédiatement un test de Volonté ou perdre jusqu'à 2 Compteurs d'Action de votre choix.

DESENSITIZED / INSENSIBLE

Cette figurine ne réduit pas son nombre de Compteurs d'Action en raison de l'accumulation de marqueurs de Dommages. Dans les précédentes versions du jeu, ce Trait était appelé "Insensitive" et peut apparaître comme tel sur certaines Cartes de Personnage.

DETECTIVE / DÉTECTIVE

Au début de chaque round, vous pouvez empêcher votre adversaire de Passer son activation autant de fois que vous avez de figurine Détective de votre équipe en jeu.

DETECTIVE MODE / MODE RECHERCHE

Cette figurine est immunisée à l'Aveuglement (Blind) et voit à travers l'Effet Fumée (Smoke).

DIRECT CONNECTION TO THE SPEED FORCE / CONNEXION À LA FORCE VELOCE

Cette figurine peut relancer son jet pour voir s'il cause un Paradoxe.

DIRTY FIGHTER / COMBATTANT DÉLOYAL

La figurine peut utiliser les armes à distance même si elle est en contact avec des figurines ennemies. S'il utilise une arme à distance contre une cible en contact, il gagne +1 à son test de Toucher.

DIRTY MONEY / ARGENT SALE

Si cette figurine est le Boss, votre équipe gagne un bonus de 300\$ sur ses fonds de départ.

DISARRAY (1SC) / TROUBLANT

Une fois par round, cette figurine peut changer l'attribution de 2 Compteurs d'Action sur la Carte de Personnage d'un ennemi en ligne de vue (Véhicule excepté).

DISCOURAGE (2SC) / DÉCOURAGEMENT

Une fois par round, cette figurine peut cibler un ennemi en ligne de vue (Véhicule excepté). La Volonté de la cible est réduite de 2 jusqu'à la fin de la phase de Planification suivante.

DISRUPTOR (2SC) / DISRUPTEUR

Ciblez une figurine en ligne de vue. Les Compteurs d'Action de cette figurine ne peuvent pas être déplacés durant ce round (même par des Traits comme Troublant (Disarray), par exemple).

DISTRACT (1SC) / DISTRACTION

Ciblez un ennemi en ligne de vue, jusqu'à 4". La Défense de la cible est réduite de 1 jusqu'à la fin du round. L'effet n'est pas cumulatif si plusieurs figurines avec ce Trait visent la même cible. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

DISTURB (1SC) / DIVERSION

Ciblez une figurine en ligne de vue. Les Compteurs d'Action de cette figurine ne peuvent pas être déplacés durant ce round (même par des Traits comme Troublant (Disarray), par exemple).

DODGE / ESQUIVE

Cette figurine peut Esquiver les attaques à distance.

DOLLOTRONS

Lorsque vous recrutez le Professeur Pyg (Professor Pyg), vous devez aussi recruter trois figurines Dollotrons (sans coût de Réputation additionnel).

DUELIST / DUELLISTE

Lorsqu'il est en contact avec un seul ennemi, ce personnage peut relancer ses tests de Toucher en combat rapproché.

DUKE OF DUALITY / DUC DE LA DUALITÉ

Lorsque le contrôleur de cette figurine gagne des PV, tirez à pile ou face (ou lancez 1D6). Sur un résultat pair ou pile, gagnez 1 PV supplémentaire. Sinon, gagnez 1 PV de moins que prévu.

ECHOLOCATION (1SC) / ÉCHOLOCATION

Jusqu'à la fin du round, cette figurine est immunisée à l'Effet Fumée (Smoke) et peut voir à n'importe quelle distance, en respectant les limites de ligne de vue et du décor.

ECM / CONTRE-MESURES ÉLECTRONIQUES

Les zones éclairées par les sources de Lumières à 6" autour de cette figurine sont réduites à 0".

ELECTRIC HANDSHAKE (3SC) / TOUCHER ÉLECTRIQUE

Choisissez une figurine en contact. La cible doit faire un test de Volonté ou subir l'Effet Assommé (Stunned).

ELITE (TYPE) / ÉLITE

Votre équipe ne peut inclure qu'une figurine avec le Trait Élite d'un type donné, à moins d'inclure également un personnage avec le Trait Boss d'Élite (Type).

ELITE BOSS (TYPE) / BOSS D'ÉLITE

Si votre équipe comporte une figurine avec ce Trait, vous pouvez recruter autant de figurines ayant le Trait Élite (du même Type que le Boss d'Élite).

ELUSIVE (1MC, PASSIF) / INSAISSABLE

Cette figurine peut dépenser 1MC pour relancer un test de Ping !

EMP / IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Cette figurine peut relancer ses tests de Dommages contre les Véhicules et les figurines ayant le Trait Cybernétique ou Bot.

ENEMIES OF THE COURT / ENNEMIS DE LA COUR

Tant que cette figurine est en jeu, votre équipe gagne 1 PV additionnel chaque fois qu'une figurine ennemie est retirée comme Perte.

ENERGY FIELD / CHAMP DE FORCE

Lancez 1D6 pour chaque touche d'une attaque à distance contre cette figurine (avant le test de Dommages). Sur un résultat de 5+, la touche est ignorée.

ENHANCED VISION / VISION AMÉLIORÉE

Cette figurine voit sans limite de distance et ignore le Trait Dissimulation (Concealment). La figurine est aussi immunisée à l'Aveuglement.

ESCAPE ARTIST / ARTISTE DE L'ÉVASION

Les ennemis ne peuvent pas Agripper cette figurine.

EXCLUSIVE DRIVER X / CONDUCTEUR EXCLUSIF

Seul X peut piloter ce Véhicule.

BATMAN MINIATURE GAME

EXHAUSTIVE PLANNER / PLANIFICATEUR MÉTICULEUX

Avant le début de la partie, cette figurine peut annuler l'une des Stratégies de l'adversaire. Dans une partie à plus de deux joueurs, seule une Stratégie est annulée (pas une par adversaire). Si plusieurs figurines ont ce Trait, elles peuvent annuler une Stratégie chacune.

EXPENDABLE / SACRIFIABLE

Votre adversaire ne gagne pas de PV si cette figurine est mise KO.

EXPERIMENTAL AMMO / MUNITION EXPÉRIMENTALE

Cette figurine ne peut pas Manipuler de Caisses de munitions (ou le fourgon du SWAT).

EXPERT MARKSMAN / TIREUR D'ÉLITE

Les attaques à distance de cette figurine ne sont annulées par le test de Ping ! que sur un résultat de 5+.

EXPLOSIVE GEL / PLASTIC

Une figurine ayant ce Trait peut Manipuler un Lampadaire, un Égout, une benne à ordures, une cabine téléphonique et autre élément du décor urbain (au coût normal d'1MC). Placez un marqueur Gel sur l'objet manipulé. La figurine peut ensuite détruire l'objet marqué et le retirer de la partie, n'importe quand durant ses activations, en dépensant 1SC. Le Trait Plastic ne peut pas servir à détruire un marqueur Objectif.

EXTREMELY MUTATED / MUTATION EXTRÊME

Cette figurine ne peut pas acheter plus d'une pièce d'équipement.

FAST / RAPIDE

Cette figurine gagne +2" à son déplacement de base.

FEINT (1SC) / FEINTE

Ciblez un ennemi en contact et effectuez un test d'Agilité. Si le test réussit, la cible ne peut pas Bloquer les attaques de cette figurine jusqu'à la fin du round.

FERAL / SAUVAGE

Lorsqu'elle Agrippe un ennemi en combat rapproché, la figurine gagne +1 à son test de Toucher.

FEROCIOUS / FÉROCE

Cette figurine n'a pas besoin de dépenser de SC pour Pousser en combat rapproché.

FLAK ARMOR / BLINDAGE PARE-BALLES

La figurine est immunisée aux dommages causés par les armes avec les Traits Explosive ou/et Dispersion (Expansive).

FLARE (1MC) / FUSEE ÉCLAIRANTE

Usage unique. Toute la table est complètement éclairée jusqu'à la fin du round.

FLY (1MC+1SC) (VOL)

Une fois par round, durant son activation, la figurine ajoute 8" à son mouvement de base et peut bouger dans n'importe quelle direction (y compris verticalement). La figurine peut se déplacer au-dessus des autres figurines, des obstacles et des Terrains difficiles sans pénalité. Lorsque la figurine Chute, réduisez d'un cran les Dommages reçus.

FLY HIGH (1MC+3SC) / VOL AMÉLIORÉ

Usage unique. La figurine ajoute 20" à son mouvement de base et peut bouger dans n'importe quelle direction (y compris verticalement). La figurine peut se déplacer au-dessus des autres figurines, des obstacles et des Terrains difficiles sans pénalité.

FOLLOW ME! (1SC) / SUIVEZ-MOI!

Tous les Hommes de mains alliés dans les 4" de la figurine (mais pas la figurine elle-même) gagnent 1 MC (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

FOOTBALL GEAR / TENUE DE FOOT AMÉRICAIN

Les ennemis attaquant cette figurine ne bénéficient jamais des Traits Lourd (Heavy) ou Aiguillée (Sharp) de leurs armes.

FOR THE FAMILY (1SC, PASSIF) / POUR LA FAMILLE

Si un personnage allié Carmine Falcone en ligne de vue et jusqu'à 2" est touché par une attaque (de n'importe quel type), cette figurine prend le coup à la place. Ce Trait ne peut pas être utilisé contre les attaques des figurines ayant le Nom : Selina Kyle.

FULLY EQUIPPED / PARFAITEMENT ÉQUIPÉ

Cette figurine peut acheter tout équipement listé pour Jason Todd, même s'il provient de la liste d'une autre équipe.

FUNNY BOMB (1AC+1SC) / BOMBE COMIQUE

Considérez ce Trait comme une attaque à distance. Centrez le gabarit d'Explosion sur cette figurine. Il n'y a pas besoin de test de Toucher. C'est une attaque de Force de 3+, infligeant (♦★) Dommages et bénéficiant du Trait Explosive. Une fois l'attaque résolue, retirez cette figurine qui compte comme une Perte.

GAS MASK / MASQUE À GAZ

La figurine ignore les Dommages et Effets causés par n'importe quelle attaque (arme ou autre) ayant le Trait Gaz.

GET'EM (1SC) / CHOPEZ-LES

Un Homme de main allié en ligne de vue et jusqu'à 8" de cette figurine gagne 2AC.

GOAD (1SC) / HARCELER

Ciblez un ennemi (Véhicule excepté) jusqu'à 8" et en ligne de vue. La cible doit immédiatement faire un test de Volonté.



Hawkman dépense 1SC+1MC pour Voler. Comme il peut se déplacer de 12" dans n'importe quelle direction, en ignorant les figurines et le terrain, il choisit de se déplacer verticalement et d'atterrir sur la plate-forme du réservoir.

Si elle échoue, vous pouvez déplacer la figurine ennemie de 2" maximum, en respectant les règles normales de mouvement. Vous ne pouvez pas forcer la cible à Chuter ou dépenser de Compteurs d'Action. Vous ne pouvez pas cibler la même figurine plus d'une fois par activation.

GOD KILLER / TUEUR DE DIEU

Les attaques de cette figurine gagnent le Trait d'arme Magique. La figurine est immunisée à l'Effet Poison et ignore les dommages infligés par les armes avec le Trait Électrique.

GOOD AIM (1SC) / BONNE VISÉE

En dépensant 1SC, cette figurine peut bouger et porter une attaque à distance (ou l'inverse) si elle utilise une arme avec le Trait Visée (Aim). La figurine gagne aussi un bonus de +1 à ses tests de Toucher pour les attaques à distance ce round-ci. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

GOTHAM CITY SIREN / SIRÈNE DE GOTHAM

Usage unique. Ciblez une figurine alliée partageant ce Trait située jusqu'à 4". Elle gagne 1 Compteur d'Action (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique).

GREED / AVARICE

Cette figurine ne peut contrôler que des Objectifs Butins et Coffres-forts.

GREEN TRAVEL (2MC+2SQ) / VOYAGE VERT

Usage unique. Cette figurine peut être placée jusqu'à 16" de son point de départ. Une figurine ne peut pas effectuer d'autres actions de mouvement dans le round où elle utilise le Voyage Vert.

GRIN TWINS / SOMBRES JUMEAUX

Cette figurine gagne +1 à son Attaque, sa Défense et sa Volonté tant qu'il y a au moins une autre figurine alliée partageant ce Trait en jeu.

GUNMAN (2SC) / TUEUR

Jusqu'à la fin du round, chaque fois que cette figurine effectue une attaque à distance, elle peut en effectuer une supplémentaire. Chacune de ces attaques consomme une Munition. Les deux attaques peuvent être effectuées avec des armes différentes.

HACKING (1SC)

Une fois par round, cette figurine peut changer l'attribution de 2 Compteurs d'Action sur la Carte de Personnage d'un ennemi avec le Trait Cybernétique ou Bot.

HANDYMAN / ADROIT

Cette figurine ne dépense pas de MC pour Manipuler un objet. Si cette figurine est en contact avec un Véhicule endommagé ou Cassé à la fin de la phase de Décompte, elle peut dépenser 1SC pour le réparer. Lancez 1D6 ; sur 4+, enlevez 1 (★) du Véhicule.

HARD DRIVING / DIFFICILE À MANOEUVRER

Chaque fois que deux Compteurs d'Action attribués à la même caractéristique sont dépensés, cette figurine subit un malus -1 à sa Manoeuvrabilité (cumulatif) lors de la phase de Planification.

HARD GUYS / LES DURS

Si cette figurine est le Boss, tous les Hommes de main alliés avec le Trait Gants renforcés (Reinforced gloves) peuvent relancer leurs tests de Dommages.

HARDENED / ENDURCI

Chaque round, le premier marqueur de Dommages Blessure (♠) subi par cette figurine est converti en Dommages Étourdissement (★).

HATES: CREW/S / HAINE: ÉQUIPE

Cette figurine ne peut jamais être recrutée par les équipes mentionnées.

HATES HUMANITY / MISANTHROPE

Cette figurine ne peut être affectée par les Traits des figurines alliées.

HEAVY ARMOR / ARMURE LOURDE

Les tests de Dommages contre cette figurine subissent un malus de 3.

HEIR TO THE COWL / HÉRITIER DU MASQUE

S'il n'y a aucune figurine avec l'Alias Batman (toute version) dans la même équipe, le Rang de ce personnage devient Leader.

HENCHMAN BOMB (2SC) / BOMBE HUMAINE

Usage unique. Choisissez l'un de vos Hommes de main. Celui-ci explose (retirez la figurine qui compte comme une Perte). Centrez le gabarit d'Explosion sur la position de la figurine ; l'attaque provoque un test de Dommages avec une Force de 2+, infligeant (♦♦♦) et bénéficiant du Trait Explosive. L'attaque touche automatiquement.

HEROIC (1SC) / HÉROÏQUE

Ciblez n'importe quelle figurine alliée sur la table. Elle gagne immédiatement 1 Compteur d'Action (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

HIDDEN / CACHÉ

Déployez cette figurine n'importe où sur la table, après le placement des Objectifs (à la fin de la phase D de pré-partie). La figurine doit être placée à plus de 4" des Objectifs et hors de ligne de vue des ennemis ou à plus de 12" d'eux. S'il n'y a pas d'emplacements valides pour le déploiement de la figurine, positionnez-la dans votre zone de déploiement normale.

HIDDEN BOSS / BOSS CACHÉ

Lorsque le Leader de votre équipe est retiré comme Perte, cette figurine gagne +1 en Volonté et le Rang Leader jusqu'à la fin de la partie.

HIDDEN SNIPER (2AC) / SNIPER CACHÉ

Choisissez une cible que cette figurine peut voir et qui soit à 12" maximum des bords du plateau. Effectuez une attaque à distance contre la cible avec une Cadence de Tir de 2, bénéficiant du Trait Arme à feu (Firearm) et infligeant (♦♦).

HOCKEY GEAR / ÉQUIPEMENT DE HOCKEY

Les ennemis attaquant cette figurine ne bénéficient pas du Trait Aiguisée (Sharp) de leurs armes contre elle.

HOVER (1MC) / PLANEUR

Lorsque ce Trait est activé, placez un marqueur Planeur (Hover) sur la Carte de Personnage. Le personnage Plane pour le restant du round. Tant qu'il Plane, un personnage ne peut être touché en combat rapproché que grâce à un 6 naturel. Une figurine avec un marqueur Planeur ne peut pas se mettre à Couvert ou bénéficier de tests de Ping ! Si une figurine avec un marqueur Planeur tombe Inconsciente, est Renversée, Paralysée, Maintenu au sol ou Assommée, elle reçoit deux marqueurs Blessures (♦♦) en plus de tout autre effet et perd immédiatement le marqueur Planeur.

Au début de la phase de Planification suivante, la figurine cesse de Planer.

HUGE / ÉNORME

Ces figurines, bien plus grandes que les humains standards, suivent les règles spéciales suivantes :

- Une figurine Énorme a un socle de 60mm
- Son mouvement de base augmente de +3"
- Une figurine Énorme ne peut pas être Poussée, Agrippée ou Renversée en combat rapproché, excepté par des figurines ayant le Trait Imposant (Large) ou Énorme
- Une figurine Énorme subit un malus de -2 sur ses tests de Ping !
- Une figurine Énorme gagne l'attaque spéciale Charge et peut relancer ses tests d'Endurance

I BELIEVE IN HARVEY DENT / JE CROIS EN HARVEY DENT

Si cette figurine est le Boss, les Hommes de main alliés lancent une pièce ou un dé au début de leur activation. Si le résultat est pile ou pair, la figurine gagne immédiatement 1 Compteur d'Action additionnel.

I KNOW WHAT I'M DOING / JE SAIS CE QUE JE FAIS

Une fois par partie, cette figurine peut ignorer le résultat de la Table des Paradoxes. Le Pouvoir Véloce échoue toujours.

ICE FLASH (2SC) / ÉCLAT DE GLACE

Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round. Choisissez une cible dans les 10" et en ligne de vue. La cible doit réussir un test d'Endurance ou subir l'Effet Gel (Cooled). Si la cible réussit, elle subit néanmoins un malus de -1 à sa Défense jusqu'à la fin du round et perd 1MC.

IMMORTAL / IMMORTEL

La figurine ne rapporte pas de PV quand elle est retirée comme Perte.

INCORPOREAL (1SC) / IMMATÉRIEL

Jusqu'à la fin du round, cette figurine est immunisée aux Dommages d'Étourdissement. Le personnage peut traverser les autres figurines et les décors, mais ne peut pas y terminer son déplacement.

INFORMER / INFORMATEUR

Tant que cette figurine est en jeu et n'est pas Inconsciente, l'équipe gagne le droit de Passer son activation une fois supplémentaire.

INSPIRE (1SC) / INSPIRER

Tous les Hommes de main alliés jusqu'à 4" de cette figurine (mais pas la figurine elle-même) gagnent 1 Compteur d'Action additionnel qui peut être attribué au Mouvement, l'Attaque, la Défense ou la caractéristique Spécial (l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). Une figurine ne peut pas utiliser ce Trait plus d'une fois par round.

INSPIRE FEAR (2SC) / INSPIRER LA PEUR

Choisissez un ennemi (Véhicule excepté) en ligne de vue et à 4" maximum. La cible doit réussir un test de Volonté ; si elle échoue, reportez sa marge d'échec sur la table ci-dessous pour déterminer ce qui se produit.

TABLE DE PEUR

MARGE D'ÉCHEC

RÉSULTAT	EFFET
1-2	Effroi (Scarred)
3-4	Effroi eTerreur (Terror) 1
5-6	Effroi et Terreur 2
7	Effroi et Terreur 3
8+	La figurine est retirée comme Perte ; +1PV

INSTINCTIVE SHOOTING (1SC) / TIR INSTINCTIF

Jusqu'à la fin du round, cette figurine peut se déplacer et utiliser ses armes à distance sans que leurs Cadences de Tir ne soient réduites.

INTIMIDATE (2SC) / INTIMIDER

Choisissez un ennemi (Véhicule excepté) dans les 8" et en ligne de vue. Pour le reste du round, la cible ne peut pas dépenser de SC et relancer ses tests de Volonté. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

INTIMIDATION (1SC) / INTIMIDATION

Choisissez un ennemi (Véhicule excepté) dans les 8" et en ligne de vue. La cible doit réussir un test de Volonté ou ne pas pouvoir effectuer d'attaque en combat rapproché pour le reste du round.

INVALUABLE / INESTIMABLE

Lorsque cette figurine est retirée comme Perte, l'adversaire gagne 1PV additionnel.

INVULNERABILITY X / INVULNÉRABILITÉ

Cette figurine est immunisée au CRT : Mort instantanée. De plus les X premiers marqueurs de Dommages infligés chaque round sont ignorés.

BATMAN MINIATURE GAME

I WILL BREAK YOU / JE VAIS TE BRISER

Lorsque vous recrutez cette figurine, choisissez l'une des options suivantes :

- Bane gagne 3 Doses de Venin
- Bane gagne Planificateur méticuleux et +1 en Volonté
- Bane gagne Maître du combat rapproché

JOKER'S GAS (2SC) / GAZ HILARANT

Toutes les figurines dans les 4" doivent réussir un test d'Endurance ou subir l'Effet Débilitation (Enervating) 1 et recevoir (◆) Dommages. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

JOY FOR THE VICTORY / GLOIRE AU VAINQUEUR

Tant que cette figurine est en jeu, son équipe ne peut pas s'enfuir. De plus, tous les alliés dans les 8" réduisent d'un la difficulté de leur test de Volonté.

JUDGEMENT / JUGEMENT

Lorsque cette figurine met un ennemi KO, lancez un dé ou jetez une pièce. Si le résultat est pair ou pile, retirez l'ennemi qui compte comme Perte.

JUMP UP / DEBOUT !

Lorsque cette figurine est Renversée, elle peut dépenser 1 Compteur d'Action pour ignorer l'Effet.

KAOS AGENT / AGENT DU KAOS

Avant le début de la partie, retirez un des marqueurs de chaque adversaire du sac servant à prendre l'Initiative. Cela peut provoquer la fin de la partie avant sa limite de durée normale. De plus, tous les Hommes de main de l'équipe gagnent le Trait Tricheur (Trickster).

KAPOW !!! (1SC)

Jusqu'à la fin de son activation, les attaques en combat rapproché à mains nues de cette figurine ont un bonus de +1 aux tests de Toucher et l'effet CRT : (★★★). Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

KEVLAR VEST / VESTE EN KEVLAR

Lorsque cette figurine subit des Dommages, réduisez le nombre de marqueurs reçus de 1 (avec un minimum de 1). Vous choisissez quel marqueur est ignoré.

KILL THEM! (1SC) / TUEZ-LES !

Tous les Hommes de mains alliés dans les 4" de la figurine (mais pas le personnage lui-même) gagnent 1 Compteur d'Attaque (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). Une figurine ne peut activer ce Trait qu'une fois par round.

KRYPTONITE

Tant qu'une figurine avec ce Trait se trouve à 4" au plus d'un personnage ayant le Trait Kryptonien, celui-ci perd les Traits Invulnérabilité et Régénération (s'il les possède).

LANTERN (1SC) / LANTERNE

Si cette figurine n'est pas en contact avec un ennemi, elle peut illuminer (voir Lumières) une zone de 2" de rayon autour d'elle (mesurée depuis le centre de son socle). Ce Trait dure jusqu'à la fin du round.

LARGE / IMPOSANT

Ces figurines, deux fois plus grandes qu'un humain standard, suivent les règles spéciales suivantes :

- Une figurine Imposante a un socle de 40mm
- Son mouvement de base augmente de +2"
- Une figurine Imposante ne peut pas être Poussée, Agrippée ou Renversée en combat rapproché, excepté par des figurines ayant le Trait Imposant ou Énorme (Huge)
- Une figurine Imposante subit un malus de -1 sur ses tests de Ping !
- Une figurine Imposante gagne l'attaque spéciale Charge et peut relancer ses tests d'Endurance

LASER SIGHT (1MC) / VISÉE LASER

Ciblez une figurine en ligne de vue. La cible est considérée comme étant en pleine Lumière jusqu'à ce qu'elle se déplace ou la fin du round (le premier des deux).

BATMAN MINIATURE GAME

KRYPTONIAN X / KRYPTONIEN

Une figurine avec ce Trait gagne les Traits additionnels listés dans les tables ci-dessous selon son niveau (X) de Kryptonien. Un personnage avec ce Trait peut Pousser, Agripper et Renverser une figurine avec le Trait Imposant (Large), sans être lui-même Imposant ou Énorme.

Si le scénario se déroule de nuit (comme la plupart des scénarios à Gotham), le Kryptonien gagne les Traits détaillés dans la Table 1 : Traits de nuit. Si le scénario se déroule de jour, utilisez la Table 2 : Traits de jour. Si le scénario alterne entre le jour et la nuit, utilisez la Table correspondante selon le moment.

TABLE 1 : TRAITS DE NUIT

NIVEAU	POUVOIRS KRYPTONIENS
1	Rapide (Fast), Invulnérabilité (Invulnerability) 1, Immunités naturelles (Natural immunities)
2	Rapide, Invulnérabilité 2, Immunités naturelles, Super saut (Super jump)
3	Rapide, Vol (Fly), Invulnérabilité 3, Immunités naturelles
4	Rapide, Vol, Invulnérabilité 3, Immunités naturelles, Peau épaisse (Tough Skin)
5	Rapide, Vol, Planneur (Hover), Invulnérabilité 4, Immunités naturelles, Peau épaisse
6	Rapide, Vol, Planneur, Invulnérabilité 5, Immunités naturelles, Peau épaisse

TABLE 2 : TRAITS DE JOUR

NIVEAU	POUVOIRS KRYPTONIENS
1	Rapide, Invulnérabilité 2, Immunités naturelles
2	Rapide, Invulnérabilité 3, Immunités naturelles, Régénération, Super saut
3	Rapide, Invulnérabilité 4, Immunités naturelles, Régénération, Vol
4	Rapide, Invulnérabilité 4, Immunités naturelles, Régénération, Vol, Vif (Swift), Peau épaisse
5	Rapide, Invulnérabilité 5, Immunités naturelles, Régénération, Vol, Vif, Peau épaisse, Vol amélioré, Planeur
6	Rapide, Invulnérabilité 6, Immunités naturelles, Régénération, Vol, Vif, Peau épaisse, Vol amélioré, Planeur

BATMAN MINIATURE GAME

LAZY COUSINS / LES COUSINS PARESSEUX

Cette figurine subit une pénalité de -1 à son score de Volonté s'il n'y a pas d'autres figurines avec ce Trait en jeu.

LEADERSHIP / COMMANDEMENT

Tous les alliés de cette figurine jusqu'à 8" peuvent relancer leurs tests de Volonté.

LET'S GO ! (1SC PASSIF) / EN AVANT !

Lorsqu'un Homme de main allié termine son activation, lancez un dé. Sur 4+, vous pouvez immédiatement activer cette figurine si elle n'a pas encore été activée. Une activation via ce Trait interdit à votre adversaire d'activer l'une de ses figurines. Lorsque ce personnage achève son activation, d'autres figurines avec le Trait En avant ! (Let's Go !) peuvent à leur tour essayer de s'activer, mais avec un malus cumulatif de 1 sur le test. Ainsi, la troisième figurine à vouloir s'activer d'affilée file se teste à 5+, la quatrième et les suivantes sur un 6+. Un 6 est toujours un succès.

LIGHT ARMOR / ARMURE LÉGÈRE

Les tests de Dommages contre cette figurine subissent un malus de 1.

LIVING LEGEND / LÉGENDE VIVANTE

Cette figurine peut activer ce Trait deux fois par round. Chaque activation est indépendante de l'autre (et ne peuvent normalement pas être consécutives). Au début de la seconde activation, la figurine reçoit 2 Compteurs d'Action qui doivent être immédiatement attribués. De plus, une fois par round, lorsqu'un Trait désigne cette figurine comme cible, vous pouvez annuler l'utilisation de ce Trait.

Une équipe comportant une Légende vivante réduit de un le nombre de fois où elle peut passer l'activation d'une figurine durant un round (si possible).

LONG GUNS / CANONS LONGS

Si cette figurine est le Boss, sélectionnez jusqu'à trois Hommes de main alliés avec des armes à distance ayant les Traits Courte Portée (Short range) et Arme à feu (Firearm). Ces figurines doivent être choisies avant la phase de pré-partie C. Les armes des figurines choisies remplacent le Trait Courte portée par le Trait Moyenne Portée (Medium range).

LORD OF BUSINESS / HOMME D'AFFAIRES

Si cette figurine est le Boss, son équipe augmente ses fonds de départ de 500 \$ et prend un Objectif Butin supplémentaire lors de sa sélection d'Objectif.

LORD OF THE SEWERS / SEIGNEUR DES ÉGOUTS

Cette figurine n'est pas prise en compte dans le maximum de figurines pouvant utiliser les Égouts chaque round. Cette figurine peut commencer la partie en contact avec n'importe quel marqueur Égout. L'équipe incluant cette figurine peut disposer un marqueur Égout de plus. Une fois par partie, cette figurine peut utiliser les Égouts sans que cela ne termine son activation.

LUCK (1SC, PASSIF) / CHANCE

Cette figurine peut dépenser 1SC pour relancer n'importe lequel de ses dés.

LUNATIC LAUGH (2SC) / RIRE DÉMENT

Toutes les figurines (Véhicules exceptés) dans les 4" autour du personnage (lui-même excepté) perdent 1 Compteur d'Action de leur choix.

MAGIC TATTOOS / TATOUAGES MAGIQUES

Cette figurine est immunisée aux Effets Feu (Fire) et Escamotage (Steal).

MAKE THEM PERFECT / QU'ILS SOIENT PARFAITS

Cette figurine peut Agripper sans payer le coût en SC.

MAN OF STEEL / L'HOMME D'ACIER

Cette figurine est immunisée aux Effets Feu (Fire) et Débilité (Enervating) et ne peut pas être Poussée. Si une figurine ayant ce Trait a également le Trait Peau épaisse (Tough skin), les tests de Dommages contre elle subissent un malus de -2 (au lieu de -1 normalement).

MARTIAL ARTIST / EXPERT EN ARTS MARTIAUX

Cette figurine ignore les pénalités en cas d'infériorité numérique.

MARTIAL EXPERT / COMBATTANT EXPÉRIMENTÉ

Cette figurine cause des Dommages Critiques si le résultat du dé de Dommages Collatéraux est 4, 5 ou 6.

MASTER CRIMINAL / CRIMINEL ACCOMPLI

Tous les Hommes de main alliés avec le Trait Criminel bénéficient d'un bonus de +1 à leurs tests de Toucher lorsqu'ils effectuent des attaques.

MASTER FIGHTER / COMBATTANT ÉMÉRITE

Lorsqu'elle porte des attaques sans arme en combat rapproché, cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses tests de Toucher.

MASTER MARKSMAN / MAÎTRE DES ATTAQUES À DISTANCE

Cette figurine peut relancer les tests de Toucher de ses attaques à distance.

MASTER OF STEALTH / MAÎTRE DE LA DISCRÉTION

Les ennemis ne voient cette figurine que si elle est dans les 6". La figurine reste vulnérable aux Traits qui favorisent la détection et à la Lumière. Lorsque cette figurine utilise l'attaque spéciale Attaque Sournoise (Sneak attack), elle gagne +1 à ses tests de Toucher.

MASTERMIND / GÉNIE

Avant le début de la partie, ajoutez un dé ou compteur additionnel représentant votre équipe dans le sac utilisé pour Prendre l'Initiative.

MEDIC (2SC) / MÉDIC

Cette figurine peut retirer (♠) ou (★★) d'une figurine alliée (Véhicule excepté) en contact. Ce Trait ne peut pas être utilisé si la figurine est aussi en contact avec l'ennemi. La figurine avec le Trait Médic ne peut pas l'utiliser sur elle-même. Une figurine ne peut pas être activée et ne génère pas de Compteurs d'Action dans le round où elle récupère d'un KO grâce au Trait Médic.

MEDIUM ARMOR / ARMURE INTERMÉDIAIRE

Les tests de Dommages contre cette figurine subissent un malus de 2.

MENACE (2SC)

Jusqu'à la fin du round, les ennemis doivent dépenser 1 Compteur d'Action additionnel pour attaquer cette figurine (en combat rapproché ou à distance).

MENTAL DOMINANCE (2SC) / DOMINATION MENTALE

Une fois par tour, cette figurine peut changer la position de 4 Compteurs d'Action sur la Carte de Personnage d'un ennemi (Véhicule excepté) en ligne de vue.

MERCENARY / MERCENAIRE

Vous ne pouvez recruter cette figurine dans une équipe de la Ligue des Assassins (League of Assassins) que si un personnage avec le Nom : Bane est aussi dans l'équipe.

MILITARY TRADITION (2SC) / TRADITION MILITAIRE

Les autres figurines alliées avec le Trait Vétéran jusqu'à 8" peuvent immédiatement se déplacer jusqu'à 2". Ce Trait ne peut être utilisé qu'une fois par round.

BATMAN MINIATURE GAME

MILLIONAIRE

Le fond de départ de l'équipe de cette figurine augmente de 400 \$.

MIND BLAST (2SC) / ATTAQUE MENTALE

Ciblez une figurine (Véhicule excepté) jusqu'à 8" et en ligne de vue. La cible doit réussir un test de Volonté ou subir (◆◆). Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

MIND CONTROL (2SC) / CONTRÔLE MENTAL

Choisissez une figurine ennemie (Véhicule excepté) jusqu'à 8" et en ligne de vue. La cible subit immédiatement l'Effet Hypnose. De plus, si la cible échoue à un test de Volonté, elle perd 1 Compteur d'Action de votre choix. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

MIND CONTROL DEVICE (2SC) / SYSTÈME DE CONTRÔLE MENTAL

Choisissez une figurine ennemie (Véhicule excepté) jusqu'à 8" et en ligne de vue. La cible subit immédiatement l'Effet Hypnose. Si la cible échoue à un test de Volonté, gagnez 1 PV. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

MINE (1MC+1SC)

Placez un marqueur Mine (30mm de diamètre) en contact socle à socle avec cette figurine. La figurine peut ensuite se déplacer, laissant le marqueur sur place.

Quand un Véhicule rentre en contact avec le marqueur, effectuez immédiatement un test de Dommages de +1 en Force contre lui. Si le test réussit, le Véhicule subit (◆◆◆) et le marqueur est retiré de la partie. Si le test échoue, retirez le marqueur Mine. Une figurine ne peut placer que deux Mines par partie ; notez donc bien chaque utilisation.

MINION / SBIRE

Cette figurine peut être engagée par votre équipe jusqu'à trois fois, sans tenir compte de la limitation due au Nom.

Une figurine avec un Nom "Inconnu" ou "Top secret" ne peut normalement pas être un Sbire à moins que son Rang ne le précise.

MIXED COMBAT STYLE (2SC) / STYLE DE COMBAT MIXTE

Ce round-ci, la figurine peut effectuer une action d'attaque en combat rapproché et une action d'attaque à distance durant la même activation (aucun Compteur d'Action n'est requis pour l'attaque à distance).

MOB / BANDE

Toutes les figurines dans l'équipe de ce personnage gagnent un bonus de +1 sur leurs tests du Trait En avant ! (Let's Go!).

MOBSTER / FORCE DU NOMBRE

Lorsqu'il attaque une figurine en infériorité numérique, ce personnage gagne un dé de touche additionnel sans coût d'AC.

MONITORING DEVICE (1SC) / SYSTÈME DE SURVEILLANCE

Cette figurine gagne Vision totale et ses armes à distance gagnent le Trait Contrôlée à distance (Remote controlled) jusqu'à la fin du round.

MORAL COMPASS / MORALITÉ

Tant que cette figurine est en jeu et n'est pas KO, aucun de vos personnages ne peut utiliser le Coup de Grâce.

MORTAL KISS (2SC) / BAISER MORTEL

Si cette figurine réussit à Agripper une figurine (Véhicule excepté) et cause des dommages, retirez sa cible comme Perte.

MULTIFIRE (2SC) / TIRS MULTIPLES

Lorsqu'elle utilise une arme à distance, cette figurine gagne +2 sur sa Cadence de Tir. La figurine ne peut pas se déplacer durant le round où elle utilise ce Trait. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

BATMAN MINIATURE GAME

MULTITASK / MULTI-TÂCHES

Lorsque vous recrutez cette figurine, choisissez l'une des options suivantes :

- **Explorateur** : la figurine gagne le Trait Infiltré (Undercover) et +1 en Mouvement.
- **Hacker** : la figurine gagne +1 en Volonté. Pour 1SC, elle peut changer la position de 2 Compteurs d'Action sur la Carte de Personnage d'une figurine ennemie jusqu'à 8", ayant les Traits Bot ou Cybernétique.
- **Défenseur** : la figurine gagne +2 en Endurance. Au prix d'1SC, elle peut cibler une figurine alliée en contact socle à socle et lui faire bénéficier d'un test de Ping ! jusqu'à la fin du round, même si elle n'est pas protégée par un couvert.
- **Combattant** : la figurine gagne +1 en Attaque, +1 en Défense et le Trait Griffes (Claws).

MULTIVERSE TELEPORTATION DEVICE / SYSTÈME DE TÉLÉPORTATION MULTIVERSEL

Cette figurine n'est pas déployée au début de la partie. Au début de la phase de Planification du second round, placez cette figurine n'importe où sur la table (mais pas à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un espace clos), tant qu'il y a assez d'espace pour contenir le volume de la figurine.

NARCOTIC DOSE / NARCOTIQUES (DOSE)

Une figurine peut utiliser une Dose de Narcotiques au début de la phase de Planification. Si elle le fait, elle gagne le Trait Insensible (Desensitized) jusqu'à la fin du round.

NATURAL IMMUNITIES / IMMUNITÉS NATURELLES

Cette figurine est immunisée contre les Effets Aveuglement (Blind), Poison et Escamotage (Steal).

NEGATIVE SPEED FORCE / FORCE VÉLOCE NÉGATIVE

Tant que cette figurine est en jeu, le Stock de Force Véloce est réduit de 2.

NIGHT VISION / VISION NOCTURNE

Cette figurine peut voir à n'importe quelle distance, en respectant les lignes de vue et les obstacles du décor.

NO MERCY !!! / PAS DE PITIÉ !

Tous les Hommes de main alliés ont CRT : (♦) Dommages.

NON-LETHAL AMMO / MUNITIONS INCAPACITANTES

Lorsque cette figurine en attaque une autre (Véhicule excepté) avec ces armes à distance, toutes les (♦) deviennent des (★).

OBJECTIVES ? PUZZLES EVERYWHERE ! / DES OBJECTIFS ? TOUJOURS PLUS D'ÉNIGMES !

Une équipe qui compte cette figurine ne suit pas les règles normales de placement d'Objectifs durant la phase D de la pré-partie. Cette équipe utilise les marqueurs Indices pour obtenir des PV à la place.

OBSESSIVE (MENTAL DISORDER) / OBSESSION

Si cette figurine sélectionne la même cible pour toutes ses attaques durant cette activation, elle gagne +1 aux tests de Dommages contre elle.

OBSTINATE / OBSTINÉ

Les Compteurs d'Actions de ce personnage ne peuvent pas être redistribués ou échangés par d'autres figurines.

OCD (MENTAL DISORDER) / TOC

Si cette figurine sélectionne la même cible pour toutes ses attaques durant la même activation, elle gagne +1 sur ses tests de Toucher.

ONE-ARMED / MANCHOT

Cette figurine subit une pénalité de -1 sur ses tests de Blocage.

ONE OF THE BOYS / IL EST DE LA BANDE

Cette figurine peut utiliser le Trait En avant ! (Let's Go !). Considérez cette figurine comme un Homme de main pour les détails relatifs à l'application du Trait.

ONE-SHOT GUN (2AC+2SC) / CANON À UN COUP

Usage unique. Plutôt qu'attaquer, cette figurine peut choisir une figurine ennemie jusqu'à 8" et en ligne de vue. La cible reçoit une touche automatique qui inflige (◆◆◆) et a l'effet CRT : (◆◆◆). Ce Trait est considéré comme une arme à distance avec le Trait Arme à feu (Firearm) : toutes les règles affectant le Trait Arme à feu pouvant s'appliquer sont prises en compte (ligne de vue, test de Ping!, Trait Disrupteur, etc.).

ORDER (1SC) / ORDRE

La figurine peut utiliser le Trait Ordre (Order) sur une autre figurine alliée en ligne de vue. La figurine choisie peut immédiatement redistribuer jusqu'à 2 Compteurs d'Action sur sa Carte de Personnage.

OUTLAW FIELD COMMANDER (1SC) / OFFICIER DE TERRAIN

Choisissez une figurine alliée jusqu'à 4" et en ligne de vue. Cette figurine gagne 1 Compteur d'Action (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

PAINFUL EMPATHY (1SC) / EMPATHIE DOULOUREUSE

Transférez à cette figurine jusqu'à (◆◆) marqueurs d'une figurine alliée (Véhicule excepté) en ligne de vue. Si un marqueur de Dommages est ainsi déplacé, cette figurine gagne +1 en Attaque et en Défense jusqu'à la fin du round. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

PANDA COSTUME / COSTUME DE PANDA

Cette figurine doit dépenser 2 Compteurs d'Action pour se relever.

PARANOID (MENTAL DISORDER) / PARANOÏA

Si cette figurine a au moins 1 marqueur de Dommages sur sa Carte de Personnage, elle gagne, durant la phase de Planification, 1 Compteur d'Action qu'elle attribue immédiatement à sa Défense.

PERFECT CREATIONS / CRÉATIONS PARFAITES

Si un Professeur Pyg allié est retiré de la partie comme Perte, tous ses alliés avec le Trait Dollotrons sont également retirés. Les Dollotrons ne rapportent pas de PV pour avoir été mis KO ou retirés comme Perte. Si un Professeur Pyg allié jusqu'à 2" de cette figurine et en ligne de vue est touché par une attaque (de n'importe quel type), cette figurine peut dépenser 1SC pour recevoir le coup à la place. Les Dollotrons ne peuvent être engagés qu'avec le Professeur Pyg.

PERSUASIVE (1AC+1SC) / PERSUASIF

À la fin de l'activation de cette figurine, désignez une figurine ennemie qui n'a pas encore été activée ce round-ci. Cette figurine doit être la prochaine activée. L'adversaire ne peut pas Passer son activation pour ignorer ce Trait. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

PICKPOCKET

Cette figurine peut Manipuler une figurine Inconsciente en contact et appliquer l'Effet Escamotage (Steal) sur elle.

PLANNING THE MOVE / MOUVEMENT PLANIFIÉ

Toutes les figurines alliées avec le Trait Sirène de Gotham (Gotham City Siren) (mais pas la figurine elle-même) gagnent le Trait Cible prioritaire (Primary target) X, où X est l'Objectif de votre choix.

PLANT / PLANTE

Une équipe peut, lors de sa constitution, recruter jusqu'à 3 Plantes par tranche (même incomplète) de 200 points de Réputation. Pour chaque Plante recrutée, vous disposez de deux marqueurs Graines (30mm de diamètre). Ils sont déployés comme indiqué ci-dessous.

Après le déploiement de toutes les autres figurines et des Objectifs, déployez les marqueurs Graines n'importe où sur la table, à au moins 2" de distance de tout autre marqueur (y compris les Égouts, les Lampadaires, les Objectifs, etc.).

Au début de la phase de Planification, vous pouvez remplacer un ou plusieurs marqueurs Graines par l'une de vos Plantes (placez les une par une si vous remplacez plusieurs marqueurs). Après son placement, la Plante est traitée comme n'importe quelle autre figurine de votre équipe.

Une Plante qui tombe Inconsciente est immédiatement retirée de la partie et compte comme Perte.

Les Plantes ne peuvent être Poussées que par des figurines Imposantes ou Énormes. Si elle est Poussée avec succès, la Plante est immédiatement retirée de la partie et compte comme Perte.

Le mouvement de base d'une Plante est de 0" et elle ne peut pas utiliser de MC. Les Plantes retirées comme Perte ne rapportent toujours qu'1 PV.

Les Plantes ont un "champ d'action" de 4" de rayon. Dans ce champ d'action, les Plantes peuvent effectuer des attaques en combat rapproché (une ligne de vue n'est pas nécessaire) et empêcher les ennemis de contrôler un Objectif.

Les Plantes ne contrôlent pas les Objectifs et ne peuvent rien Manipuler.

Les Plantes sont immunisées aux Effets Poison, Renversé (Knocked down), Hypnose, Aveuglement (Blind).

PLAY NICE ! / SOIS MIGNON !

Tous les Hommes de main alliés gagnent le Trait Bluff.

PLEAD (2SC) / SUPPLIER

Choisissez une figurine ennemie (Véhicule excepté) en ligne de vue, à 4" maximum. La cible doit réussir un test de Volonté pour pouvoir attaquer le personnage ce round-ci.

POISON MASTER / MAÎTRE EMPOISONNEUR

Retirer les marqueurs Poisons infligés par cette figurine nécessite de lancer 3 dés (au lieu de 2) et d'ignorer le tirage le plus bas.

POLLUTION HATE / HAINE DE LA POLLUTION

Cette figurine ne peut pas utiliser les Égouts.

POSSESSED / POSSÉDÉ

Quand cette figurine est le Boss, vous pouvez recruter jusqu'à trois Hommes de main de n'importe quelle affiliation (tant qu'ils n'ont pas le Trait Bot ou Cybernétique). Leur Affiliation est considérée comme étant la même que celle de cette figurine. Les Hommes de main recrutés ainsi perdent 1 point à leur score de Volonté et gagnent le Trait Autodiscipline (Self discipline) (s'ils ne l'avaient pas).

POWER ARMOR (PASSIF) / ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Les tests de Dommages contre cette figurine subissent une pénalité de -1. Vous pouvez dépenser 1SC pour ignorer 1 marqueur de Dommages (1 marqueur est ignoré par SC dépensé).

POWER ARMOR MKII (PASSIF) / ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Cette figurine est immunisée aux CRT. Vous pouvez dépenser 1SC pour ignorer 1 marqueur de Dommages (1 marqueur est ignoré par SC dépensé).

POWER DAMPENING (1SC) / RÉDUCTION DE POUVOIR

Toutes les figurines situées jusqu'à 4" perdent les Traits Immatériel (Incorporeal) et Invulnérabilité jusqu'à la fin du round.

PRECISE AIM (1SC) / VISÉE PRÉCISE

Si cette figurine ne s'est pas déplacée, elle peut utiliser ce Trait pour gagner un bonus de +2 sur ses tests de Toucher pour les attaques à distance. La figurine ne peut plus bouger après l'utilisation de Visée précise.

PRIMARY TARGET (TYPE) / CIBLE PRIORITAIRE

Avant le début de la partie, choisissez 1 Objectif en jeu du type indiqué entre parenthèses. Si cette figurine en contrôle un à la fin d'un round, il rapporte 1 PV supplémentaire.

PROTECT ME! (1SC, PASSIF) / PROTEGEZ-MOI!

Si cette figurine est touchée par une attaque ennemie (de n'importe quel type), vous pouvez désigner une figurine alliée (Véhicule excepté) jusqu'à 2" et en ligne de vue qui reçoit l'attaque à la place. Résolez les Dommages et/ou les Effets contre la figurine désignée.

PSYCHIATRIST (1SC) / PSYCHIATRE

Tous les Hommes de main alliés avec un Trouble Mental, jusqu'à 8" et en ligne de vue de cette figurine, gagnent +1 à leurs scores d'Attaque et de Défense. Ces bonus durent jusqu'à la fin de la prochaine phase de Planification. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

PSYCHO

La Volonté de cette figurine n'est jamais réduite ou affectée par une règle quelconque. La figurine perd toujours des Compteurs d'Action à cause de l'accumulation de marqueurs de Dommages.

PSYCHOLOGIST / PSYCHOLOGUE

Cette figurine gagne 2 PV en Manipulant une Énigme ; aucun test n'est requis. Le personnage peut utiliser le sous-Trait, **Psychanalyse** (1SC) (Psychoanalysis).

Psychanalyse : Ciblez une figurine (alliée ou ennemie) jusqu'à 8", en ligne de vue, affligée d'un Trouble Mental (Mental disorder). La cible ignore les effets du Trouble Mental jusqu'à la fin du round.

PUBLIC RESOURCES / BIENS PUBLICS

Si cette figurine est dans votre équipe, vous pouvez placer un Lampadaire et un Égout additionnel avant le début de la partie. De plus, ajoutez 300 \$ à votre fond initial.

PUZZLE MASTER / MAITRE DES ÉNIGMES

Cette figurine gagne 4 PV lorsqu'elle Manipule une Énigme (aucun test n'est requis). Tant que cette figurine est en jeu, les ennemis ne peuvent jamais refaire un test quand ils Manipulent une Énigme.

PYROMANIA (MENTAL DISORDER) / PYROMANIE

Si, au début de son activation, cette figurine peut voir un personnage avec un marqueur Feu, elle gagne 1 Compteur d'Action.

QUIZ MASTER / MAITRE DU QUIZ

Vous pouvez prendre jusqu'à deux Objectifs Énigmes. Prenez 3 (et non 2) marqueurs Énigmes chaque fois que vous choisissez cet Objectif.

RADIO

Cette figurine peut relancer ses tests relatifs au Trait En avant ! (Let's Go !).

RAISED IN THE SEWERS / ÉLEVÉ DANS LES ÉGOÛTS

Cette figurine ne compte pas dans la limite des figurines pouvant utiliser les Égouts durant un round.

RANGED MASTER / MAÎTRE DU COMBAT À DISTANCE

Cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses tests de Toucher pour les attaques à distance.

RAPID FIRE (1SC) / TIR RAPIDE

Lorsqu'elle utilise une arme à distance, cette figurine gagne +1 à sa Cadence de Tir. Si le personnage se déplace, il conserve le bonus. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par activation.

REANIMATED OWL / HIBOU RÉANIMÉ

Cette figurine peut relancer ses tests pour récupérer de l'Inconscience. Lorsque cette figurine est retirée comme Perte, l'adversaire gagne 1 PV supplémentaire.

REFLEXES / RÉFLEXES

Cette figurine peut relancer ses tests d'Agilité.

REGENERATION (1SC) / RÉGÉNÉRATION

Lorsque ce Trait est activé, retirez un marqueur de Dommages (de n'importe quel type) de la Carte de Personnage. Ce Trait ne peut être utilisé qu'une fois par round.

REGRETS

Au début de chaque activation de cette figurine, elle doit réussir un test de Volonté ou elle sera incapable d'effectuer n'importe quelle attaque (y compris l'attaque spéciale Vague de flamme).

REINFORCED GLOVES / GANTS RENFORCÉS

Les attaques à mains nues en combat rapproché de cette figurine infligent (★★).

REPAIRMAN (1SC) / RÉPARATEUR

Retirez 1 marqueur Dommages d'un Véhicule ciblé en contact.

RESILIENT / RÉSISTANT

Cette figurine peut relancer ses tests d'Endurance.

RETRACTABLE CLAWS / GRIFFES RÉTRACTILES

Les attaques à mains nues de cette figurine infligent (◆★) et bénéficient du Trait d'arme Aiguisée (Sharp).

REVENGE (2SC) / REVANCHE

Tous les Hommes de main alliés jusqu'à 8" gagnent 1 AC (dont l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique).

RICOCHET (1SC)

Lorsque l'une des attaques à distance de ce personnage touche (qu'elle cause ou non des Dommages), sélectionnez une autre figurine (située jusqu'à 2" et en ligne de vue de la cible initiale). Effectuez une attaque à distance gratuite contre la seconde cible, avec la même arme, en ignorant les restrictions de ligne de vue et de portée. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

RIDDLER BOTS / ROBOTS DU SPHINX

Lorsque vous recrutez une figurine avec le Trait "Peux-tu résoudre ça ? X" (Can you solve this ?), ce Trait est remplacé par Auto-réparation (Autorepair) X (où X est égal à la valeur du Trait "Peux-tu résoudre ça ? X") et Multitâches (Multitask).

ROOTS (2SC) / RACINES

Ciblez une figurine ennemie jusqu'à 8" et en ligne de vue. La cible doit réussir un test d'Agilité ou être Mise au sol jusqu'à la fin du round.

RUNAWAY / ÉVASION

Cette figurine est immunisée au Trait Arrestation (Arrest).

SAFE HANDS / MAINS SURES

Cette figurine est immunisée à l'Effet Escamotage (Steal).

SAPPER (2SC) / SAPEUR

Une fois par partie, cette figurine peut placer un marqueur (30mm de diamètre) en contact socle à socle. Le marqueur a une Défense de 2, une Endurance de 4 et est considéré comme un petit obstacle causant un test de Ping !

BATMAN MINIATURE GAME

SAVAGE FIGHTER / COMBATTANT SAUVAGE

Lorsqu'elle tente de Pousser en combat rapproché, cette figurine gagne +1 à ses tests de Toucher.

SCHEMING X / PLANIFICATION

Si cette figurine est dans l'équipe qui effectue sa Planification en premier, le contrôleur peut choisir un nombre X de ses figurines qui feront leur Planification après l'adversaire. Si votre adversaire utilise aussi ce Trait, vous pouvez réduire de X le nombre de figurines qu'il peut désigner.

SCIENTIFIC / SCIENTIFIQUE

Cette figurine gagne +1 sur sa caractéristique Spécial. Si cette figurine est retirée comme Perte, l'adversaire gagne 1 PV additionnel.

SEARCHER / CHERCHEUR

Avant le début de la partie, votre adversaire perd 1 point de Stratégie.

SELF-DESTRUCTION (1AC+1SC) / AUTODESTRUCTION

L'utilisation de ce Trait est considérée comme une attaque à distance. Aucun test de Toucher n'est nécessaire. Centrez le gabarit d'Explosion sur cette figurine. C'est une attaque de Force 2+, infligeant des Dommages (◆★) et bénéficiant du Trait Explosive. Après la résolution de l'attaque, retirez cette figurine comme Perte.

SELF-DISCIPLINE / AUTODISCIPLINE

Le contrôle de cette figurine ne peut pas être contesté (par exemple par l'Effet Hypnose).

SHARPSHOOTER / FRANC-TIREUR

Les attaques à distances de cette figurine ignorent les tests de Ping !

SHOCKWAVE (1SC) / ONDE DE CHOC

Lorsque ce Trait est utilisé, retirez 1MC de toutes les figurines ennemies situées jusqu'à 4" de cette figurine.

SHOOTER / TIREUR

Lorsque cette figurine exécute une attaque à distance contre une cible située jusqu'à 8" d'elle, la cible ne bénéficie d'aucun test de Ping !

SMALL / PETIT

Cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses tests de Ping !

SMUGGLER / CONTREBANDIER

Lorsque cette figurine est recrutée, l'équipe achète à moitié-prix ses équipements radio et chargeurs.

SNEAKING / FURTIVITÉ

Au début de la phase de Décompte, cette figurine peut bouger jusqu'à 2", en respectant les règles normales de mouvement (mais sans dépenser de MC).

SOUL ARMOR (3SC) / ARMURE SPIRITUELLE

Usage unique. Retirez jusqu'à 2 marqueurs de Dommages (tout type) de cette figurine.

SPEEDSTER X

Cette figurine peut utiliser les Pouvoirs Véloce et a une réserve personnelle de compteurs de Force Véloce égale à X. Une figurine Speedster gagne +2" à son mouvement de base. Les Terrains difficiles et l'escalade ne Ralentissent pas cette figurine, même si d'autres types d'Effets modifiant le terrain (comme le Gel) doivent être pris en considération. Les attaques en combat rapproché de cette figurine ne peuvent pas être Bloquées, sauf si la cible a également le Trait Speedster.

SPEED FORCE ABSORPTION / ABSORPTION DE FORCE VÉLOCE

À la fin de la sous-phase de Drain de la Force Véloce, cette figurine peut voler 1 Compteur Force Véloce à une autre figurine ayant le Trait Speedster. Ce compteur peut dépasser le maximum normal de compteurs dans la réserve de Force Véloce du personnage.

SPEED FORCE MASTER / MAÎTRE DE LA FORCE VÉLOCE

Durant le round, cette figurine peut utiliser jusqu'à 2 Compteurs de Force Véloce comme s'il s'agissait de Compteurs d'Action.

STEALTH / DISCRÉTION

Les ennemis ne peuvent voir cette figurine que si elle se trouve à 8" maximum. La figurine est toujours affectée par les Traits et effets favorisant la détection (lumières, etc.).

STEEL HANDS / MAINS D'ACIER

Les attaques à mains nues de cette figurine infligent (★★★) et Poussent aussi la cible.

STOP ! (1SC)

Ciblez une figurine ennemie (Véhicule excepté) jusqu'à 8" et en ligne de vue. Réduisez la Défense de la cible de 1 (l'effet du Trait, si employé plusieurs fois contre la même figurine, n'est pas cumulatif). De plus, la cible ne peut pas dépenser de MC ce round-ci. Les deux effets durent jusqu'à la fin du round. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

STRATEGIST, GRAND STRATEGIST / STRATÈGE, GRAND STRATÈGE

Une figurine avec le Trait Stratège apporte un point de plus pour l'acquisition des Stratégies en début de partie. Une figurine avec le Trait Grand Stratège apporte 2 points.

STREET GUY / HOMME DE LA RUE

Cette figurine peut se mettre à couvert sans dépenser de SC.

STUPID / STUPIDE

Cette figurine ne peut jamais Manipuler quoi que ce soit.

STURDY / ROBUSTE

Cette figurine ne perd 1 Compteur d'Action que tous les 3 marqueurs de Dommages accumulés (contre 2 normalement).

SUBLIMINAL SUGGESTION (2SC) / SUGGESTION SUBLIMINALE

Choisissez une figurine (alliée ou ennemie) jusqu'à 8", en ligne de vue, souffrant d'un Trouble mental. Vous pouvez déplacer cette figurine jusqu'à 4", mais pas la forcer à Chuter ou à dépenser de Compteurs d'Action.

SUPERIOR SENSE OF SMELL / ODORAT SUPÉRIEUR

Cette figurine n'a pas besoin de ligne de vue ininterrompue pour voir sa cible. Tout ce qui se trouve jusqu'à 10" est visible par cette figurine, même si la cible n'est pas sous des Lumières. De plus, cette figurine est immunisée à l'Effet Aveuglement (Blind).

SUPER JUMP (2MC+1SC) / SUPER SAUT

Placez la figurine dans n'importe quelle direction, à 8" de distance maximum. Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par activation.

SUPERNATURAL / SURNATUREL

Toutes les attaques portées par cette figurine bénéficient du Trait d'arme Magique.

SURGICAL MADNESS (MENTAL DISORDER) / FOLIE DU CHIRURGIEN

Lorsque cette figurine utilise le Trait Médic, sa cible retire 1 marqueur de Dommages additionnel. Lancez aussi 1D6. La cible gagne le Trait suivant jusqu'à la fin de sa prochaine activation :

1. Faible (Weak)
2. Stupide
3. Schizophrénie agressive (Agressive Schizophrenia)
4. Les Voix (The Voices)
5. TOC (OCD)
6. Insensible (Desensitized)

SURVIVOR / SURVIVANT

Lorsque cette figurine meurt, ne la retirez pas de la partie. Lancez 1D6. De 1 à 4, la figurine est retirée comme Perte normalement. Sur 5+, la figurine se retire 1 marqueur Blessure et reste en jeu (elle est Renversée et retire ses Compteurs d'Action normalement en raison de l'accumulation de dommages).

SUSTAINED DEFENSE / BONNE DÉFENSE

Cette figurine peut effectuer 3 tests de Blocage tous les 2DC dépensés.

SWIFT / VIF

Tous les 2MC dépensés pour augmenter son mouvement de base, la figurine gagne 2" additionnels.

TACHYON DEVICE / SYSTÈME À TACHYON

Dans la sous-phase de Drain de la Force Véloce, s'il n'y a plus de Compteurs de Force Véloce dans le Stock de Force Véloce, cette figurine ajoute jusqu'à 2 Compteurs de Force Véloce à sa réserve personnelle.

TAKE COVER ! (1SC) / PLANQUEZ-VOUS !

Tous les Hommes de main alliés jusqu'à 4" de la figurine (mais pas elle-même) gagnent 1 DC (l'attribution peut dépasser le maximum autorisé de Compteurs pour une caractéristique). Une figurine ne peut utiliser ce Trait qu'une fois par round.

TAKEDOWN (1SC) / ACHEVER

Si cette figurine en met une autre KO lors d'une attaque, elle peut immédiatement dépenser 1SC pour faire de sa cible une Perte et la retirer de la partie.

TAUNT (1SC) / PROVOCATION

Choisissez un ennemi (Véhicule excepté) jusqu'à 8" et en ligne de vue. Déplacez jusqu'à 2 Compteurs d'Action de la cible en Attaque.

TEAMWORK X (ALL) / TRAVAIL D'ÉQUIPE (TOUS)

Durant son activation, cette figurine peut utiliser X Compteurs d'Action d'une figurine alliée située jusqu'à 4" ayant le Trait Travail d'équipe.

TEAMWORK X (FIGURINE) / TRAVAIL D'ÉQUIPE (FIGURINE)

Durant son activation, cette figurine peut utiliser X Compteurs d'Action de l'allié nommé dans le Trait (s'il est situé dans les 4").

TEEN TITANS FOUNDER / FONDATEUR DES TEEN TITANS

Cette figurine peut être recrutée dans une équipe des Teen Titans. Ignorez le Trait L'Acolyte (The Sidekick). Lorsqu'il agit dans une équipe des Teen titans, ce personnage gagne +1 en Volonté, +1 en Force et le Trait Gants renforcés (Reinforced gloves).

TENSION

Cette figurine gagne un bonus de +1 à son score d'Attaque et de Défense tant qu'elle a au moins un marqueur de Dommages sur sa Carte de Personnage.

THE BIG BLUE BOY SCOUT (1SC, PASSIVE) / LE BOY SCOUT BLEU

Si une figurine alliée nommée Bruce Wayne située jusqu'à 4" de ce personnage est touchée (quelque soit le nombre de touches), les touches sont infligées à ce personnage.

THE BOSS / LE BOSS

Si cette figurine est le Boss, les Hommes de main alliés gagnent le Trait Sacrifiable (Expendable).

THE DYNAMIC DUO / LE DUO DYNAMIQUE

Cette figurine peut s'activer immédiatement après un Robin (Boy Wonder) allié située dans les 8", interrompant l'enchaînement normal des activations.

THE FEAR MASTER (1SC) / LE MAITRE DE LA PEUR

Quand cette figurine utilise Inspirer la peur (Inspire fear), elle peut affecter toutes les figurines (sauf les Véhicules) dans les 4" et en ligne de vue. Lorsque ce Trait est utilisé, Inspirer la peur gagne le Trait d'arme Gaz.

THE HOLIDAY KILLER / HOLIDAY

Lorsque cette figurine attaque une cible avec une Réputation supérieure à 50, elle peut relancer ses tests de Toucher et de Dommages.

THE MAIN MAN / LE BRAS DROIT

Usage unique. Au début de la phase de Planification, cette figurine gagne +1 à ses scores d'Attaque et de Défense jusqu'à la fin du round.

THE MURDERER / LE MEURTRIER

Cette figurine ne gagne de PV qu'en mettant des figurines ennemies dans l'Inconscience ou en causant leur Perte. Cette figurine ne peut pas contrôler d'Objectifs.

THE SIDEKICK / L'ACOLYTE

Cette figurine ne peut être recrutée que si Batman (Modern Age) est le Leader. Tant qu'une figurine Batman alliée est en jeu, cette figurine gagne +1 en Force. Si un Batman allié est retiré comme Perte, cette figurine subit un malus de -1 à sa Volonté.

THE SONG OF THE SIRENS / LE CHANT DES SIRÈNES

Tous les Hommes de main alliés peuvent utiliser leur Trait Garde du corps (Bodyguard) en faveur de n'importe quelle figurine de l'équipe ayant le Trait Sirène de Gotham (Gotham City Siren).

THE TARGET OF THE BAT / LA CIBLE DE LA CHAUVESOURIS

Si ce personnage est mis KO par une figurine ennemie avec le Nom : Bruce Wayne, votre adversaire gagne 2 PV bonus.

THE UNTOUCHABLE / L'INTOUCHABLE

Si cette figurine est votre Boss, les Hommes de main alliés utilisent le Trait Garde du corps (Bodyguard) en sa faveur sans dépenser de SC. De plus, tant que cette figurine est le Boss, tous les Hommes de main alliés gagnent le Trait Pour la Famille (For the family).

THE VOICES (MENTAL DISORDER) / LES VOIX

Cette figurine peut dépenser ses Compteurs d'Attaque pour n'importe quelle action ou caractéristique, les convertissant immédiatement en Compteurs du type approprié à l'action. Lors de cette conversion, les Compteurs peuvent dépasser le maximum normalement autorisé pour une caractéristique.

THE WORLD'S GREATEST DETECTIVE / LE PLUS GRAND DES DÉTECTIVES

À la fin de la phase de Planification, vous pouvez choisir un ennemi (Véhicule excepté) sur la table (une ligne de vue n'est pas nécessaire). La cible doit immédiatement faire un test de Volonté. Si elle échoue, vous pouvez forcer votre adversaire à activer cette figurine en premier.

THIRTY DAYS HAS... / TRENTE JOURS COMME...

Selon le mois durant lequel se déroule la partie, Calendar Man gagne un Trait spécifique. Janvier - Démobilisation (Demotivate), Février - Confusion, Mars - Chance (Luck), Avril - Tricheur (Trickster), Mai - Troublant (Disarray), Juin - Démoralisation (Demoralize), Juillet - Vétéran, Août - Intimider (Intimidate), Septembre - Cruel, Octobre - Mort-vivant (Undead), Novembre - Imprévisible (Unpredictable), Décembre - Survivant (Survivor).

TIMELY ARRIVAL / TOMBÉ À PIC

Cette figurine n'est pas déployée normalement en début de partie. Au début de la phase de Planification du second round, placez cette figurine n'importe où sur la table, à plus de 4" de tout Objectif et figurine ennemie. Le volume de la figurine doit pouvoir contenir dans la position choisie.

TIRELESS / INFATIGABLE

Une fois par round, la figurine peut dépenser jusqu'à 1SC comme s'il s'agissait d'1MC.

TITAN ADDICT / ADDICT AU TITAN

Cette figurine peut utiliser les Doses de Sérum Titan plus d'une fois par partie (mais pas plus d'une fois par round).

TITAN BERSERK / FUREUR DU TITAN

Lorsque cette figurine utilise une Dose de Sérum Titan, elle gagne aussi Invulnérabilité 3.

TITAN DOSE / SÉRUM TITAN

Un personnage peut utiliser une Dose de Sérum Titan au début de la phase de Planification. S'il le fait, il gagne +1 à toutes ses caractéristiques jusqu'à la fin du round. La même figurine ne peut pas utiliser plus d'une Dose de Sérum Titan par partie.

BATMAN MINIATURE GAME

TOTAL VISION / VISION TOTALE

Cette figurine voit sans limite de portée, mais en respectant les lignes de vue. Cependant, cette figurine peut tracer des lignes de vue à travers les obstacles du décor. Elle ne peut pas tirer au travers de ces éléments, à moins d'utiliser une arme Contrôlée à distance.

TOUGH SKIN / PEAU ÉPAISSE

Les tests de Dommages contre cette figurine subissent une pénalité de -1.

TRACKING (2SC) / PISTAGE

À la fin de la phase de Décompte, cette figurine peut se déplacer jusqu'à 1D6 pouces, en respectant les règles normales de déplacement (mais sans dépenser de MC).

TREACHEROUS / TRÂÎTRE

Cette figurine ne peut pas être votre Boss.

TRICKSTER / TRICHEUR

Au début de l'activation de la figurine, vous pouvez répartir à nouveau ses Compteurs d'Action sur sa Carte de Personnage.

TRUE LOVE (NAME) / AMOUR VÉRITABLE (NOM)

Ne fonctionne que si le personnage nommé entre parenthèse et cette figurine sont dans la même équipe. Si le personnage aimé est retiré comme Perte, cette figurine gagne +1 en Volonté et en Attaque jusqu'à la fin de la partie.

UNDEAD / MORT-VIVANT

Cette figurine est immunisée à tous les Effets (excepté Fumée (Smoke) et Renversé (Knocked down)) et tous les CRT.

UNDERCOVER / INFILTRÉ

Après le placement des Objectifs, cette figurine peut être déployée jusqu'à 8" de sa zone de déploiement mais à 4" ou plus d'un quelconque Objectif.

UNSTOPPABLE (1SC) / INARRÊTABLE

Durant ce round, chaque attaque en combat rapproché effectuée par cette figurine nécessite 2 tests de Blocage réussis pour être annulée.

UNPREDICTABLE / IMPRÉVISIBLE

Cette figurine peut dépenser ses Compteurs Spéciaux pour n'importe quelle action ou caractéristique, les convertissant immédiatement en Compteurs du type approprié à l'action. Lors de cette conversion, les Compteurs peuvent dépasser le maximum normalement autorisé pour une caractéristique.

VANISH (2SC) / DISPARITION

Effectuez une attaque gratuite (qui n'est pas affectée par Tir rapide) qui touche automatiquement, avec les Traits d'arme Grenade et Fumée (Smoke). Pour la durée de l'attaque, la grenade gagne la règle Lumières. Si la figurine ne se déplace pas durant cette activation et se trouve dans le gabarit lorsqu'elle effectue l'attaque, cette figurine peut être placée jusqu'à 4" de sa position actuelle. Ce placement ne compte pas comme un Mouvement, mais la figurine ne peut plus se déplacer durant cette activation (ou utiliser le Trait Batclaw/Pistolet-grappin). Cette figurine ignore les Effets (comme la Fumée (Smoke)) et Dommages causés par son attaque. Cette attaque consomme une munition mais ne compte pas comme l'action d'Attaque de la figurine.

VENOM DOSE / VENIN

Un personnage peut utiliser une Dose de Venin au début de la phase de Planification. S'il le fait, il gagne +1 en Force et peut relancer les tests de Dommages de ses attaques en combat rapproché sans arme, jusqu'à la fin du round.

VENOM ENRAGE / RAGE DU VENIN

Lorsque cette figurine utilise une Dose de Venin, elle gagne aussi Invulnérabilité 2.

VERTIGO DOSE / VERTIGO

Un personnage peut utiliser une Dose de Vertigo au début de la phase de Planification. S'il le fait, il gagne +1 en Volonté et peut relancer ses tests de Volonté et d'Agilité jusqu'à la fin du round.

VETERAN / VÉTÉRAN

Au début de son activation, cette figurine peut redistribuer jusqu'à 2 Compteurs d'Action sur sa Carte de Personnage.

VOLUNTEER / VOLONTAIRE

Cette figurine ne peut pas être retirée de la partie en raison de la règle Mission Suicide. Le Boss d'une équipe Suicide Squad gagne automatiquement ce Trait.

VULNERABILITY TO COLD / VULNÉRABILITÉ AU FROID

Si cette figurine subit l'Effet Congélation ou Gel (Freeze ou Cooled), elle reçoit un marqueur Blessure (♣). Sur d'anciennes Cartes de Personnage, ce Trait peut être noté "Weakness to Cold".

VULNERABILITY TO FIRE / VULNÉRABILITÉ AU FEU

Chaque marqueur Feu reçu par cette figurine lui cause (♣♣).

WATCHMEN

Ne peut être joué qu'avec d'autres figurines ayant le Rang Watchmen. Une équipe des Watchmen n'a pas besoin de Leader. Cette figurine ne s'enfuit jamais et est considérée comme un Agent Libre pour le calcul des PV.

WEAK / FAIBLE

Cette figurine génère 1 Compteur d'Action de moins pour chaque marqueur de Dommages qu'elle subit. Elle perd immédiatement 1 Compteur d'Action (de votre choix) pour chaque marqueur de Dommages reçu.

WEAPON MASTER / MAÎTRE D'ARME

Tant que cette figurine porte des attaques en combat rapproché avec des armes, ses tests de Toucher bénéficient d'un bonus de +1.

WIZARD OF QUIZ / MAGICIEN DU QUIZ

Les Objectifs situés jusqu'à 6" de cette figurine rapportent 1 PV de moins aux adversaires (avec un minimum de 1).

ATTAQUES SPÉCIALES

Les attaques spéciales sont notées sur la Carte de Personnage et sont très similaires aux Traits. Ce sont des tactiques de combat additionnelles, offrant à certaines figurines plus d'options en combat que les attaques standards (y compris Pousser et Agripper).

Durant leur activation, les figurines peuvent effectuer une seule attaque spéciale, qui modifie généralement les effets de l'attaque normale.

Pour accomplir une attaque spéciale, le personnage doit respecter toutes les conditions requises et payer le coût en Compteurs d'Action.

360° ATTACK (1SC+1AC) / ATTAQUE CIRCULAIRE

La figurine effectue une attaque (gratuite) avec un seul dé de touche contre toutes les figurines à portée (amies et ennemies). Cette attaque spéciale ne compte pas comme une action d'attaque. Une figurine ne peut utiliser cette option qu'une fois par round.

CHARGE (1MC+1SC) / CHARGE

Cette attaque spéciale doit être activée avant le mouvement de la figurine. Celle-ci doit effectuer son déplacement en ligne droite ; elle peut traverser les autres figurines dont le socle est de dimension égale ou inférieure, mais pas finir son mouvement dans une autre figurine. Toutes les figurines traversées ou touchées pendant le déplacement subissent une touche automatique en combat rapprochée (blocable), infligeant des Dommages (★★) avec la Force de la figurine effectuant la Charge. À l'issue de son déplacement, la figurine peut attaquer normalement.

DEADLY STRIKE (1SC) / COUPS MORTELS

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, toutes les actions d'attaques en combat rapproché de la figurine gagnent l'effet CRT : Mort instantanée.

DEVASTATING BLOW (1SC) / COUP DÉVASTATEUR

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, la figurine gagne un bonus de +1 en Force et toutes ses actions d'attaques en combat rapproché bénéficient d'un effet CRT : (♠).

ELECTRIC STORM (3SC) / TEMPÊTE ÉLECTRIQUE

Lorsque cette attaque spéciale est utilisée, centrez le gabarit d'Explosion sur la figurine attaquante. Toutes les figurines, à l'exception de l'attaquant, situées dans le gabarit (partiellement ou complètement) subissent une touche avec une Force de 3+ et infligeant (★★) Dommages. La figurine peut attaquer normalement avant ou après cette attaque spéciale.

FLAMING WAVE (3SC) / VAGUE DE FLAMMES

Lorsque cette attaque spéciale est utilisée, centrez le gabarit d'Explosion sur la figurine attaquante. Toutes les figurines, à l'exception de l'attaquant, situées dans le gabarit (partiellement ou complètement) subissent une touche avec une Force de 3+ et infligeant (♠) Dommages plus un marqueur Feu. La figurine peut attaquer normalement avant ou après cette attaque spéciale. La vague de flammes ne peut être utilisée qu'une fois par activation.

La figurine reçoit (★) après avoir utilisé cette attaque spéciale.

LETHAL BLOW (1SC) / COUP MEURTRIER

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, lorsque cette figurine inflige des dommages (excepté à un Véhicule) lors d'une action d'attaque en combat rapproché, la cible subit en plus l'Effet Assommé (Stunned).

POWER STRIKE (1SC) / COUP PUISSANT

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, lorsque cette figurine inflige des dommages (excepté à un Véhicule) lors d'une action d'attaque en combat rapproché, la cible subit en plus l'Effet Renversé (Knocked down).

PRECISE BLOW (1SC) / COUP PRÉCIS

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, la figurine gagne un bonus de +1 sur ses tests de Toucher et peut relancer le dé de Dommages Collatéraux.

SNEAK ATTACK (1SC) / ATTAQUE SOURNOISE

Cette attaque spéciale ne peut être utilisée que si la cible ne peut pas voir son attaquant lorsque celui-ci est activée. La cible ne peut pas Bloquer les attaques de cette figurine durant cette activation.

TECHNIQUE (1SC)

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, lorsque cette figurine inflige des dommages (excepté à un Véhicule) lors d'une action d'attaque en combat rapproché, la cible subit en plus l'Effet Paralysie..

THIEF (1SC) / LARCIN

Lorsque le coût est payé, pour le reste du round, les attaques en combat rapproché de la figurine gagnent l'effet CRT : Escamotage.

TRAITS DES ARMES

Les règles suivantes concernent les Traits propres aux armes. Pour mémoire, lorsqu'une figurine choisit d'attaquer avec une arme, elle doit continuer à utiliser cette arme pour tout le round. Un personnage ne bénéficie que des Traits propres à l'arme qu'il utilise.

ACCURATE / PRÉCISE

Les attaques à distance de cette arme imposent un malus de -1 au Mouvement des cibles qui tentent de les Esquiver.

ACID / ACIDE

Lorsque cette arme cause des Dommages à une cible, la figurine réduit son Attaque et sa Défense de un jusqu'à la fin du round (ce malus n'est pas cumulatif). Cette arme ignore également le Trait Armure légère (Light armor).

AIM / VISEE

Pour utiliser cette arme, la figurine doit renoncer à son déplacement pour le round.

ANTI-TANK

Cette arme ignore les pénalités aux tests de Dommages causées par les Traits Armure légère/intermédiaire/lourde (Light/Medium/Heavy armor). L'arme permet de relancer les tests de Dommages échoués contre des figurines utilisant de telles armures. Une arme Anti-tank ignore les Traits Gilet pare-balle (Bulletproof vest), Endurci (Hardened) et Veste en kevlar (Kevlar vest).

ASSAULT X / ASSAUT

Si le porteur de cette arme se déplace avant de faire feu, la Cadence de Tir de l'arme sera X, quelle que soit la RoF initiale de l'arme.

BEAM / RAYON

Toutes les touches de cette arme infligent des Dommages sur 2+. Ignorez la Force de l'utilisateur lors des tests de Dommages avec cette arme. La victime de cette arme subit un malus -2 sur ses tests de Ping ! Les armes à Rayon ne peuvent pas recevoir de Munitions d'une Caisse de munitions ou d'un fourgon du SWAT.

BLEED X / SAIGNEMENT

Si vous obtenez un Dommage Critique avec cette arme, la victime subit X marqueurs Blessures à la place de l'effet critique standard.

BLUNT X / CONTONDANT

Si vous obtenez un Dommage Critique avec cette arme, la victime subit X marqueurs Étourdissements à la place des Dommages Critiques normaux.

COLD / FROID

Lorsque cette arme touche, la cible perd 1MC.

CAUSTIC / CAUSTIQUE

Même si le test de Dommages de cette arme est un échec, la cible encaisse un marqueur Blessure (♣). Ce Dommage remplace celui produit par la règle Juste une égratignure !

CRUSHING / ÉCRASANT

Chaque coup porté avec cette arme impose à la cible de réussir deux tests successifs de Blocage pour se prémunir effectivement de l'attaque.

DEFENSIVE / DÉFENSIVE

Une figurine portant cette arme peut relancer un test de Blocage échoué. C'est une aptitude passive qui peut être utilisée même si la figurine s'est servie d'une autre arme durant son activation.

DEVASTATING / DÉVASTATRICE

Lancez deux dés de Dommages Collatéraux au lieu d'un lorsque vous résolvez les attaques effectuées avec cette arme. Appliquez les deux résultats.

ELECTRIC / ÉLECTRIQUE

Cette arme a l'effet CRT : Assommé et permet de relancer les tests de Dommages échoués contre des cibles avec le Trait Bot ou Cybernétique.

BATMAN MINIATURE GAME

EXPANSIVE / DISPERSION

Cette arme utilise le gabarit Spray (voir Gabarits, ci-dessous) pour déterminer combien de figurines elle touche (et non pas une Cadence de Tir).

EXPLOSIVE

Lorsque ce type d'arme touche, placez le gabarit d'Explosion au point d'impact (en général la figurine ciblée). Voir Gabarits, ci-dessous.

FIREARM / ARME À FEU

Toutes les touches de cette arme causent des Dommages sur un résultat de 2+ (ignorez la Force du porteur).

GAS / GAZ

Cette arme ignore la règle Juste une égratignure ! et n'est pas soumise aux tests de Ping ! Les personnages dans la zone " blanche " du gabarit de Spray sont considérés comme étant dans sa zone " mortelle ".

GRENADE

Ces armes utilisent leurs propres règles spéciales. Voir Grenades, plus loin.

HANDY / MANIABLE

Lorsqu'il utilise cette arme, le personnage peut relancer ses tests de Toucher.

HEAVY / LOURD

Lorsqu'il utilise cette arme, l'attaquant gagne un bonus de +1 à ses tests de Force.

IMPRECISE / PEU PRÉCISE

Cette arme souffre d'un malus de -1 sur ses tests de Toucher.

KRYPTONITE

Si une arme avec ce Trait touche un personnage ayant le Trait Kryptonien, celui-ci perd les Traits Invulnérabilité et Régénération (s'il les possède) jusqu'à la fin du round.

LIGHT / LÉGÈRE

Une figurine peut effectuer des attaques à distance avec cette arme même si elle est en contact avec une figurine ennemie.

MAGIC / MAGIQUE

Si une arme Magique touche une figurine avec les Traits Invulnérabilité, Peau épaisse (Tough Skin) et Immatériel (Incorporeal), la cible perd ces Traits (si elle les possède) jusqu'à la fin du round.

MECHANICAL / MÉCANIQUE

Toutes les touches de cette arme causent des Dommages sur un résultat de 3+ (ignorez la Force du porteur).

MEDIUM RANGE / MOYENNE PORTÉE

Cette arme ne peut pas tirer à plus de 16" de distance (contrairement à la majorité des armes à distance), même si le tireur peut voir au-delà.

ONE USE / USAGE UNIQUE

Cette arme ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

OVERWHELMING / ACCABLANT

La cible d'une attaque portée avec cette arme subit un malus de -1 sur ses tests de Blocage.

PROTECTIVE / PROTECTRICE

Cette arme accorde un bonus de +1 aux tests de Blocage de son porteur. Celui-ci bénéficie en outre d'un test de Ping ! additionnel, effectué après le test de Ping ! standard. Ces capacités sont passives et peuvent être utilisées même si le personnage s'est servi d'une autre arme durant son activation. Une fois par round, une figurine alliée en contact peut aussi bénéficier du test de Ping ! additionnel.

REACH / ALLONGE

L'utilisateur de cette arme peut effectuer des attaques en combat rapproché contre des figurines situées jusqu'à 2" de distance, tant qu'elles sont en ligne de vue.

RED DOT / DÉSIGNATEUR LASER

Cette arme permet de relancer un test de Toucher échoué lors d'une attaque à distance.

RELOAD / RECHARGEMENT

Cette arme ne peut pas être utilisée durant 2 rounds consécutifs. Pour recharger, l'utilisateur doit passer au moins un round sans déclarer d'attaque à distance avec cette arme. Si un personnage possède plusieurs armes avec ce Trait, il ne peut les recharger qu'une par une ; annoncez celle qui est rechargée durant l'activation. Une figurine Inconsciente ne peut pas recharger une arme.

REMOTE CONTROLLED / CONTRÔLÉE À DISTANCE

Pour utiliser cette arme, la figurine doit voir sa cible normalement, mais n'a pas besoin de pouvoir tracer une ligne droite ininterrompue jusqu'à elle. Utilisez le mètre-ruban pour calculer la distance entre le volume du tireur et celui de sa cible. Prenez la mesure en contournant les obstacles. La portée maximum de l'arme ne peut pas être dépassée pour atteindre la cible. Les cibles d'attaques effectuées avec des armes Contrôlées à distance ne bénéficient pas de test de Ping !

SCOPE / LUNETTE DE VISÉE

L'utilisateur de cette arme peut effectuer une attaque à distance sans limite de portée, tant qu'il peut tracer des lignes de vue. Les cibles des attaques de cette arme ne bénéficient pas de test de Ping !

SHARP / AIGUISÉE

Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur peut relancer ses tests de Dommages.

SHORT RANGE / COURTE PORTÉE

Cette arme ne peut pas tirer à plus de 8" de distance (contrairement à la majorité des armes à distance), même si le tireur peut voir au-delà.

SILENCER / SILENCIEUX

Les attaques effectuées par cette arme ne peuvent pas être Esquivées.

SONIC / SONIQUE

Lorsque cette arme touche, la cible perd 1 SC.

THROWING / ARME DE JET

Cette arme utilise toujours sa Cadence de Tir complète, même si son utilisateur s'est déplacé.

GABARITS

Certaines armes tirent des nuages de gaz, des flammes ou d'autres substances mortelles plutôt que des munitions conventionnelles. D'autres, comme les grenades, les roquettes ou les cocktails Molotov explosent à l'impact. Pour représenter l'aire d'effet de ces armes, nous utilisons deux types de gabarits différents : Explosion et Spray. Vous pouvez les télécharger sur notre site. Si une arme requiert l'utilisation d'un gabarit, le type de celui-ci est précisé dans la description de l'arme ou dans sa Cadence de Tir. Les règles permettant à une figurine d'éviter une attaque à distance (comme l'Esquive) servent aussi contre les gabarits. Toutes les touches causées par un gabarit sont résolues en même temps.

Note : Lorsqu'un gabarit est utilisé, il affecte toutes les figurines dont le volume est touché par le gabarit. Cela signifie que des figurines situées à différents niveaux de la table (dans des escaliers, sur des toits, etc.) peuvent être affectées par un gabarit positionné à un autre niveau. Les gabarits sont considérés comme s'étendant à 2" au-dessus et au-dessous du point d'impact.

GABARIT D'EXPLOSION

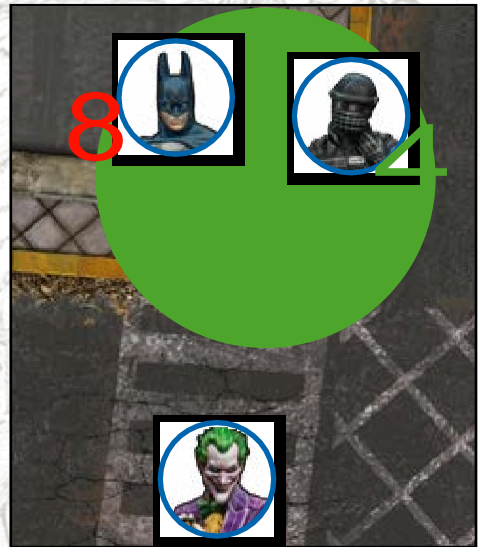
Lorsqu'une attaque ou une arme utilise ce gabarit, l'attaquant effectue normalement son test de Toucher pour sa cible initiale. Si le test de Toucher échoue ou si l'est annulé, le gabarit d'Explosion n'est pas positionné et l'attaque est perdue. S'il touche, centrez le gabarit d'Explosion au-dessus de la cible (sauf spécification contraire).

Toutes les figurines (alliés ou ennemies) situées, au moins en partie, sous le gabarit subissent une touche automatique (sans test de Ping !). Effectuez un test de Dommages pour chaque figurine. Les personnages affectés subissent des Effets additionnels selon l'arme utilisée (par exemple, CRT : Congélation).

Les joueurs devraient prendre en compte que le gabarit d'Explosion ne traverse pas les objets solides, comme des murs. Ne prenez pas en compte les petits obstacles, mais considérez les bâtiments, les grands panneaux publicitaires, les gros containers, etc.

GRENADES

Les armes avec le Trait Grenade suivent les règles classiques des autres armes à distance concernant la ligne de vue et le test de Ping !



Toutefois, lorsqu'un personnage lance une grenade, il peut cibler n'importe quel endroit de la table qui est en ligne de vue (et pas uniquement une figurine). Lancez 1D6 ; sur un score de 1 ou 2, le lancer échoue (la grenade roule loin du point d'impact, explosant sans dommage) ; sur un score de 3+, centrez le gabarit d'Explosion sur le point ciblé, puis effectuez les tests de Dommages et appliquez les effets additionnels qui découlent du gabarit contre toutes les figurines touchées (même partiellement) par celui-ci (sans offrir de test de Ping !).

GABARIT DE SPRAY

Si une arme utilise le gabarit de Spray, le contrôleur de la figurine doit placer le bord le plus étroit du gabarit en contact socle à socle avec sa figurine et orienter celui-ci dans la direction de son choix. Pour affecter une cible avec ce gabarit, l'attaquant doit pouvoir tracer une ligne de vue avec la cible, mais les couverts sont ignorés. Toutes les figurines (amies et ennemies) situées sous le gabarit reçoivent une touche automatique (sans test de Ping !); effectuez un test de Dommages pour chacune. Les figurines affectées peuvent subir des Effets additionnels, selon l'arme utilisée (ex. : CRT : Congélation).

Les figurines affectées subissent différents Dommages et Effets selon la zone du gabarit sous laquelle elles se trouvent. Le gabarit de Spray est divisé en quatre zones de dommages distinctes : blanche (Blank), mortelle (Lethal), sérieuse (Serious) et intermédiaire (Mild). Aucun Dommage n'est infligé aux figurines dans la zone blanche. Les Dommages infligés aux figurines dans les autres portées sont notés dans la description de l'arme (ou du Trait). Une figurine à cheval sur deux portées est toujours considérée comme étant dans la plus proche du tireur.

Une arme avec le Trait Dispersion (Expansive) n'a qu'un seul symbole de Dommages qui s'applique à toutes les zones.



GABARIT DE GLACE

Centrez le gabarit d'Explosion sur la cible. Jusqu'à la fin du round, toute figurine traversant ou entrant en contact avec la zone couverte par le gabarit subit un Ralentissement. Toute figurine en contact avec le gabarit durant son activation doit réussir un test d'Agilité ou être Renversée. Une figurine n'effectue ce test qu'une fois par round ; si le test réussit, le personnage poursuit normalement son activation. Les figurines avec le Trait Speedster entrant en contact avec le gabarit perdent un compteur de Force Véloce.

EFFETS

Plusieurs Traits ou règles spéciales présentés jusqu'ici provoquent des Effets spéciaux lorsqu'ils sont employés. Ces Effets sont regroupés ici pour un aspect pratique.

Les armes causent leurs Effets sur une touche réussie ou lorsqu'elles obtiennent un Dommage Critique (CRT). Plusieurs touches ou des CRT multiples durant la même activation ne provoquent l'Effet qu'une fois. Tous les marqueurs causés par un Effet doivent être placés sur la Carte de Personnage de la figurine affectée.

Lorsque plusieurs Effets retirent des Compteurs d'Action d'une figurine, le joueur actif doit décider dans quel ordre les Effets sont résolus.

BLIND / AVEUGLEMENT

Une figurine Aveuglée ne peut pas voir (donc ne peut pas tracer de ligne de vue) et ne peut pas effectuer d'attaque à distance. Tous les tests de Toucher et de Blocage de la figurine ne réussissent que sur un 6 naturel. La figurine ne peut pas utiliser de MC. Cet Effet dure jusqu'à la fin du round.

CASUALTY / PERTE

Si cet Effet se déclenche (en général à cause d'une arme ayant l'effet CRT : Mort instantanée), la figurine victime est immédiatement retirée de la partie, comme si elle avait reçu le nombre maximum de marqueurs Blessures possible.

COOLED / GEL

Placez un marqueur Gel sur la Carte de Personnage de la figurine affectée. Sa Défense est réduite d'un point et elle ne peut, en aucun cas, dépenser de Compteurs d'Action jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Les Speedsters ne peuvent pas utiliser les Pouvoirs Véloces lorsqu'ils sont affectés par Gel.

ENERVATING X / DÉBILITATION

La figurine affectée perd jusqu'à X Compteurs d'Actions.

FIRE / FEU

Si une figurine est affectée par le Feu, placez un marqueur Feu sur sa Carte de Personnage. Au début de la phase de Décompte, une figurine subit une Blessure (♠) par marqueur Feu sur sa Carte et reçoit un marqueur Feu supplémentaire. À tout moment, une figurine peut utiliser 1 MC pour retirer un marqueur Feu.

FLASH / ÉBLOUI

A model suffering from Blind cannot see (i.e. draw line of sight), and cannot perform ranged attacks. All of the model's Hit and Block rolls suffer a -2 penalty. This effect lasts until the end of the round.

FREEZE / CONGÉLATION

Placez un marqueur Gel sur la Carte de Personnage de la figurine affectée. Elle ne peut dépenser aucun Compteur d'Action et sa Défense subit un malus de -1. Lors de l'activation de la figurine, elle doit effectuer un test d'Endurance pour annuler l'Effet Congélation (Freeze). Les Speedsters ne peuvent pas utiliser les Pouvoirs Véloces lorsqu'ils sont affectés par Congélation.

HYPNOTIZE / HYPNOSE

À l'exception des Véhicules, toute figurine subissant cet Effet doit immédiatement faire un test de Volonté. S'il échoue, le joueur responsable de l'Hypnose prend le contrôle complet de la figurine jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Les figurines hypnotisées ne peuvent pas être forcées de subir une Chute et ne peuvent pas utiliser les Égouts.

KNOCKED DOWN / RENVERSÉ

Placez un marqueur Renversé sur la Carte de Personnage de la figurine affectée. Tant qu'elle ne s'est pas relevée, une figurine Renversée ne peut ni attaquer, ni se défendre, ni utiliser de Traits ayant un coût d'activation.

Tant qu'elle est Renversée, une figurine peut se déplacer comme si elle était victime d'un Ralentissement. Une figurine Renversée est touchée par les attaques en combat rapproché sur un 2+. Une figurine Renversée ne cause pas de test de Ping ! lorsqu'une attaque à distance traverse sa position.

PARALYZE / PARALYSIE

Placez un marqueur Paralysie sur la Carte de la figurine affectée. Elle souffre d'un malus -2 à sa Défense et ne peut en aucun cas dépenser de Compteurs d'Action jusqu'à la fin du round.

POISON

À l'exception des Véhicules, placez un marqueur Poison sur la Carte de toute figurine subissant cet Effet. Au début de sa prochaine activation, la figurine empoisonnée doit effectuer un test d'Endurance. En cas de succès, retirez un marqueur Poison. Si la figurine subit plusieurs marqueurs Poisons, un test doit être effectué pour chacun. Au début de la phase de Décompte, une figurine subit un marqueur Blessure (♣) pour chaque marqueur Poison sur sa Carte.

SCARED / EFFROI

Une figurine Effrayée ne peut pas se mettre à Couvert, Esquiver les attaques à distance et subir un malus de -1 sur ses tests de Toucher (combat rapproché et attaque à distance) et de Blocage. Cet Effet dure jusqu'à la fin du round. Les Véhicules sont immunisés contre cet Effet.

SMOKE / FUMÉE

Placez le gabarit d'Explosion sur la position du nuage de Fumée. Les figurines ne peuvent pas tracer de ligne de vue à travers le gabarit. Les figurines se trouvant, même partiellement, dans la zone du gabarit subissent l'Effet Aveuglement (Blind). La Fumée se dissipe à la fin du round et le gabarit est automatiquement retiré. Les attaques d'armes ayant le Trait Fumée (Smoke) ne peuvent pas être Esquivées. Contrairement aux autres gabarits, celui de la Fumée possède une hauteur infinie.

STEAL / ESCAMOTAGE

La figurine causant cet Effet vole une arme à une autre figurine (Véhicules exceptés). Si la cible transporte plus d'une arme, choisissez celle qui est dérobée au hasard, soit en lançant un dé, soit en tirant à pile ou face. Dès qu'une figurine a volé une arme, elle peut s'en servir comme si elle faisait partie de son arsenal (les Munitions de l'arme dérobée sont égales à celles de l'arme au moment du larcin). Une arme volée ne peut plus être utilisée par son précédent propriétaire (à moins qu'il ne la récupère). Une figurine peut transporter une seule arme volée à la fois. Mais elle peut voler différentes armes au cours de différents rounds. Si une figurine vole plus d'une arme, vous devez choisir laquelle garder et défausser l'autre (les armes défaussées ne sont plus disponibles pour personne durant le reste de la partie).

STUNNED / ASSOMMÉ

Une figurine Assommée ne peut pas dépenser de Compteurs d'Action jusqu'à la fin du round, moment où l'Effet s'achève. Dans les précédentes éditions du jeu, cet Effet était désigné sous le terme de " Shocked " et peut être indiqué comme tel sur certaines Cartes de Personnages.

TERROR X / TERREUR

À l'exception des Véhicules, une figurine subissant l'Effet Terreur perd X Compteurs d'Action. Pour le reste du round en cours, sa Volonté est réduite de X points.

TOXIC X / TOXIQUE

La figurine affectée reçoit un nombre de marqueurs Blessures égal à X.

STRATÉGIES (OPTIONNEL)

Les règles suivantes sont optionnelles et sont incluses pour permettre à des joueurs expérimentés d'ajouter plus d'éléments tactiques à leurs parties.

En suivant les règles ci-dessous, vous pouvez choisir plusieurs Stratégies pour atteindre la victoire. Les Stratégies sont jouées avant le début de la partie, durant la séquence de pré-partie.

CHOISIR DES STRATÉGIES

Chaque Stratégie a une valeur de 1 à 3. Les joueurs ont 3 points à dépenser dans la Table des Stratégies ci-dessous. Les joueurs peuvent choisir plusieurs fois la même Stratégie, sauf spécification contraire. Les Stratégies sont ensuite jouées durant la séquence de pré-partie indiquée dans leur description

VALEUR PHASE		STRATÉGIE
3	A	Stratégie globale ; vous pouvez choisir un scénario, plutôt que de le prendre au hasard. Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie, aucun des deux ne l'applique.
2	C	Avance rapide ; augmente votre zone de déploiement de 4". Si vous avez deux zones de déploiement, augmentez chacune de 2". Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie, aucun des deux ne l'applique.
2	C	Embuscade ; déployez toute votre équipe après que l'autre joueur se soit déployé. Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie, aucun des deux ne l'applique.
1	C	Patrouille ; vous pouvez placer une figurine hors de votre zone de déploiement, jusqu'à 4". Si le scénario ne comporte pas de zone de déploiement, vous gagnez +1 aux tests pour entrer dans l'aire de jeu.
1	C	Renforts ; choisissez une de vos figurines et lancez un dé. Si le résultat est de 4+, vous pouvez la garder hors du plateau sans la déployer. Lors de la phase de Planification du second round, vous pouvez déployer cette figurine en contact avec n'importe quelle limite de l'aire de jeu (à l'exception des zones de déploiements ennemis).
1	B	Cartes ; gagnez, au choix, 2 marqueurs Lampadaires ou 1 marqueur Egout additionnels.
2	D	Objectif secret ; placez 1 marqueur Objectif additionnel de votre choix. Cette Stratégie permet de dépasser les limites du nombre d'Objectifs et ne peut être choisie qu'une fois.

BATMAN MINIATURE GAME

VALEUR PHASE		STRATÉGIE
2	D	Changement de plan ; lancez 1D6 et déplacez un Objectif d'autant de pouces que le score du dé dans la direction de votre choix. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois et elle s'applique uniquement après le placement des marqueurs Objectifs.
2	E	Lève-tôt ; vous pouvez choisir qui prend l'Initiative durant le premier round sans devoir tirer de compteurs. Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie, aucun des deux ne l'applique.
2	E	Cri de guerre ; votre équipe ne fait de test pour s'enfuir que quand ses pertes sont égales ou supérieures à 80% de son total de Réputation initial.
3	C	Plan parfait ; au début de la partie, ajoutez un compteur de plus représentant votre équipe dans le sac utilisé pour déterminer qui prend l'Initiative.
1	B	Vandalisme ; lorsque votre adversaire a placé tous ses Égouts et ses Lampadaires, vous pouvez en retirer un du plateau. Cette Stratégie ne peut pas être choisie par les équipes des Braves et Audacieux. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.
1	E	Réponse rapide ; sélectionnez jusqu'à deux Hommes de main de votre équipe. Ces figurines augmentent leur mouvement de base de 2" durant leur première activation. Cette Stratégie ne peut être choisie que par les équipes des Braves et Audacieux. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.
1	D	Objectif piégé ; choisissez secrètement et notez l'un de vos Objectifs. La première figurine entrant en contact avec lui doit réussir un test d'Agilité ou subir (♠★) Dommages. Le piège ne fonctionne qu'une fois. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.
2	E	Faux Objectif ; Choisissez l'un des Objectifs de l'adversaire. Cet Objectif rapporte 1 PV de moins que la normale (avec un minimum de 1). Si l'adversaire n'a pas d'Objectifs, soustrayez 4 de son total de PV à la fin de la partie. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.

BATMAN MINIATURE GAME

VALEUR PHASE		STRATÉGIE
1	E	Biens publics améliorés ; choisissez jusqu'à 3 Lampadaires sur le plateau. Ces Lampadaires illuminent désormais un rayon de 6" (contre 4" normalement). Cette Stratégie ne peut être choisie que par les équipes des Braves et Audacieux. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.
2	E	Carte des Égouts ; augmentez de 1 le nombre maximum de vos figurines qui peuvent utiliser les Égouts chaque round. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.
1	B	Panneaux de signalisation ; quand tous les joueurs ont fini de placer leurs Lampadaires et Égouts, vous pouvez déployer jusqu'à 4 panneaux de signalisation (Road warning signals), à 2" des bords du plateau et espacés de 4". Les panneaux de signalisation comptent comme des Lampadaires mais n'illuminent que 2" autour d'eux. Chaque joueur ne peut choisir cette Stratégie qu'une fois.

STRATÉGIES D'ÉQUIPE

Les Stratégies suivantes s'ajoutent aux précédentes. Vous ne pouvez choisir ces Stratégies que si votre équipe ou votre Boss correspond au Nom inscrit dans la première colonne. Chaque joueur ne peut choisir ces Stratégies qu'une fois.

ÉQUIPE/ BOSS	VALEUR PHASE		STRATÉGIE
Batman	1	?	Je suis la nuit ; une fois par partie, au début de n'importe quelle phase de prise d'Initiative, votre Boss peut être placé jusqu'à 6" de sa position actuelle.
Pingouin	2	?	Hommes de main efficaces ; lorsqu'un Homme de main réussit à s'activer grâce au Trait En avant ! (Let's Go !), il gagne immédiatement un déplacement gratuit de 2".
Joker	1	?	Pourquoi tout prendre au sérieux ? ; votre Boss gagne le Trait Immortel.
Ligue des Assassins	2	?	Volonté de fer ; tous vos Hommes de main gagnent un bonus de -2 sur leurs tests de Volonté.
Les Braves et Audacieux	1	?	Formation policière ; tous les Hommes de main de l'équipe avec le Trait Arrestation (Arrest) n'ont besoin que d'1SC pour s'en servir.

BATMAN MINIATURE GAME

ÉQUIPE/ BOSS	VALEUR PHASE		STRATÉGIE
Double Face	1	?	Gardien de Gotham ; une fois par partie, au début de n'importe quelle phase de prise d'Initiative, votre Boss augmente sa Volonté de +2 jusqu'à la fin du round.
Black Mask	1	?	Une nuit pour tuer la chauve-souris ; Tous les Hommes de main alliés gagnent +1 sur leurs tests de Toucher en combat rapproché contre un Leader ou un Acolyte ennemi.
Poison Ivy	1	?	Germination ; une fois par partie, au début de la phase de prise d'Initiative, vous pouvez échanger la position d'une Plante alliée et d'un marqueur Graine.
Crime organisé	1	?	Jour de paie : lorsqu'un Homme de main allié cause la Perte d'un Agent Libre, d'un Acolyte ou d'un Leader ennemi, vous gagnez 1PV additionnel.
Sphinx	2	E	Agent infiltré ; sélectionnez un Homme de main ennemi. La figurine choisie ne peut pas contrôler ou contester les Objectifs.
Mr. Freeze	1	E	Zone glacée : placez un gabarit de glace dans la zone neutre. Lancez un dé à la fin de chaque phase de Décompte. Sur un 5+, retirez le gabarit de glace. Sinon, il reste en jeu.
Militia	2	?	Cité plongée dans la peur ; au début de la phase de prise d'Initiative de chaque round, sélectionnez un ennemi (Véhicules et Boss exceptés). La cible doit réussir un test de Volonté ou subir l'Effet Effroi (Scarred).
Mad Hatter	1	E	Drôle d'équipe ; un Agent Libre de votre équipe est traité comme un Homme de main pour le reste de la partie. Cette figurine est toujours considérée comme un Agent Libre lors de la constitution d'équipe et ne peut pas sélectionner d'équipement destiné aux Hommes de main.
Courdes Hiboux	1	B	Seigneurs de Gotham ; placez 2 marqueurs Égouts additionnels dans l'aire de jeu et indiquez clairement qu'ils sont "spéciaux". Ces Égouts ne peuvent être utilisés que par les figurines alliées.
Oliver Queen	1	E	Un peu d'improvisation ; une fois par partie, à la fin de la phase de Décompte, jusqu'à deux figurines alliées peuvent être déplacées d'1D6 pouces.

BATMAN MINIATURE GAME

ÉQUIPE/ BOSS	VALEUR PHASE		STRATÉGIE
Bane	1	D	Container Titan localisé ! ; Choisissez un Objectif Container Titan. Vous pouvez déplacer ledit Objectif jusqu'à 4" en ignorant les règles normales de placement.
Gorilla Grod	2	?	Meute en chasse ; tous les Hommes de main alliés gagnent le Trait Rapide (Fast).

Name: Unknown
 Alias: Black Flash
 Rank: Free Agent
 Affiliate: Speed Force Paradox Event

Cost: Unique Speed Power & Description: Paradox

Personal Traits:
 Dodge: Speed Force Absorption
 Escape artist: Specialist's
 Fast: Supernatural
 Immortal: Regain

Special Traits:

Reputation: \$ Funding:

Strength 3+ **Willpower** 8

Movement 5

Attack 4

Defense 5

Endurance 10

Special 3