



LIVRET DE RÈGLES



**AVANT MÊME DE LIRE CE LIVRET DE RÈGLES,
NOUS VOUS RECOMMANDONS DE VOUS RENDRE
SUR NOTRE PAGE D'AIDE À L'APPRENTISSAGE.**

Vous y trouverez des **AIDES DE JEU** à télécharger
mais surtout des **VIDÉOS EXPLICATIVES** qui vous permettront
d'apprendre très rapidement **BATMAN : GOTHAM CITY CHRONICLES**
et d'ainsi profiter d'un plaisir de jeu immédiat.

Après avoir visionné ces vidéos et joué votre première partie,
vous pourrez alors revenir à ce livret et compléter votre maîtrise du jeu.

Rendez-vous sur notre page « **DÉMARRAGE RAPIDE** »
WWW.MONLITHEDITION.COM/BATMAN-DEMARRAGE-RAPIDE

Amusez-vous bien !



Accès direct



SOMMAIRE

I • PRIORITÉS	4	VII • DÉFENSE	38
II • MATÉRIEL	5	VIII • RELANCE	41
III • PRÉSENTATION DES PLATEAUX DE JEU	6	IX • CONCEPTS GÉNÉRAUX	42
A • Zones	6	A • Blessures	42
B • Limites de zone	6	B • Neutralisé	42
C • Zones adjacentes	6	C • Dépense d'énergie	42
D • Indice de saturation de zone	6	D • Type de dés	42
E • Marqueur de ligne de vue	6	E • Caractéristiques	42
F • Niveau d'élévation	7	F • Succès automatique	43
G • Promontoire	7	G • Action gratuite	43
H • Terrains difficiles et dangereux	7	H • Sursaturation de zone	43
IV • STRUCTURE D'UN TOUR DE JEU	8	I • Saturation de case	43
A • Entretien du tour de jeu	8	J • Distance	43
B • Tour du camp ayant l'initiative	8	K • Valeur négative	43
C • Vérification des conditions de fin de partie · 1	9	L • Détermination d'une ligne de vue	43
D • Tour du camp n'ayant pas l'initiative	9	M • Figurine amie ou ennemie	44
E • Vérification des conditions de fin de partie · 2	9	N • Phénomène de gêne	44
V • LES HÉROS	10	O • Dissipation	44
A • Présentation des fiches de héros	10	P • Terrains difficiles	44
B • Tour des héros	11	Q • Terrain dangereux	45
C • Actions des héros	13	R • Explosion	45
1 • Attaque au corps-à-corps du héros	13	X • LISTE DES COMPÉTENCES	46
2 • Attaque à distance d'un héros	15	XI • LISTE DES TRAITS	58
3 • Manipulation d'un héros	17		
4 • Réflexion d'un héros	19		
5 • Mouvement d'un héros	20		
D • Gestion du matériel	24		
1 • Les cartes équipement	25		
2 • Les cartes bat-gadget	26		
VI • LE VILAIN	28		
A • Présentation du poste de commandement et des tuiles	28		
B • Tour du vilain	30		
C • Activation d'un personnage contrôlé par une tuile	31		
D • Action d'un personnage	33		
1 • Attaque au corps-à-corps du personnage	33		
2 • Attaque à distance du personnage	33		
3 • Manipulation du personnage	34		
4 • Réflexion du personnage	36		
5 • Exemple d'activations de personnages	36		
E • Renforts	37		
F • Dépolluer la rivière	37		
G • Démobilisation	37		



**I**

PRIORITÉS

Certaines missions introduisent des règles spéciales qui peuvent entrer en conflit ou contredire les règles du jeu. Les règles spéciales prennent toujours le pas sur les règles du jeu. De même, certains personnages ou héros disposent de compétences et de traits qui prennent le pas sur les règles du jeu.

La priorité des règles suit donc cet ordre :

1 ♦ **RÈGLES SPÉCIALES** ▶ 2 ♦ **TRAITS** ▶ 3 ♦ **COMPÉTENCES** ▶ 4 ♦ **RÈGLES DU JEU**



LES FIGURINES

x166



Elles sont de trois couleurs distinctes :

- ▶ bleues pour le camp des héros,
- ▶ grises pour celui du vilain
- ▶ oranges pour le camp neutre.

Les figurines contrôlées à l'aide d'une tuile sont des personnages. Celles contrôlées à l'aide d'une fiche de héros sont des héros. Les joueurs qui les contrôlent sont aussi appelés « héros ». Le joueur qui contrôle les figurines du camp du vilain est appelé « vilain ».

LES CUBES D'ÉNERGIE

x46



Les cubes placés sur une fiche de héros et ceux placés sur le poste de commandement du vilain représentent la quantité d'énergie dont les joueurs disposent pour jouer leurs figurines.

LES DÉS

x20



Ils servent à résoudre toutes sortes de situations telles que les combats. Chaque symbole qui y figure représente un succès.

Il existe 5 types de dés différents (4 de chaque couleur) : les blancs, les jaunes, les oranges, les rouges et les noirs.

LES PLATEAUX DE JEU

x2



Chaque plateau représente l'environnement de jeu où s'affrontent les héros et le vilain. Il est divisé en zones.

LA PISTE COMPTE-TOUR ET LE PION COMPTE-TOUR

x1
x1

Le pion compte-tour se place sur la piste compte-tour. Numérotée de 0 à 12, cette dernière indique le numéro du tour en cours. Au début de chaque mission le pion est placé sur la case 0.

LES FICHES DE HÉROS : ÉCRANS ET BAT-TABLETTE

x25
x3

Chaque héros dispose d'une fiche qui lui permet de contrôler sa figurine. Une fiche de héros est composée de deux parties : l'écran et la bat-tablette. Lorsqu'un joueur choisit un héros, il prend l'écran correspondant et le place dans une bat-tablette. Son utilisation est détaillée dans le paragraphe de présentation des fiches de héros (cf. page 10).

LES CARTES MATÉRIEL

x70



Elles représentent les divers équipements et bat-gadgets que les héros peuvent utiliser.

LES TUILES

x65



Elles dressent le profil de chacun des personnages qu'elles permettent de contrôler. Tout comme les figurines correspondantes, elles sont de trois couleurs distinctes :

- ▶ bleues pour le camp des héros ;
- ▶ grises pour celui du vilain ;
- ▶ oranges pour le neutre.

Il existe trois types de tuiles différents :

- ▶ les simples ;
- ▶ les doubles ;
- ▶ la tuile événements.

LES PIONS POINTS DE VIE

x37



Les personnages dotés de plus d'un point de vie disposent d'un pion points de vie à l'effigie de leur figurine qui est placé sur le poste de commandement.

LE POSTE DE COMMANDEMENT

x1



Il s'agit de l'accessoire grâce auquel le vilain contrôle ses troupes. Son utilisation est détaillée dans le paragraphe de présentation du poste de commandement (cf. page 28).

Chaque mission indique le plateau à utiliser. Ces plateaux possèdent des caractéristiques communes décrites ci-dessous ainsi que des règles spéciales décrites dans le livret de missions.

A ZONES

Une zone est un espace du plateau défini dans le livret de missions et qui peut contenir des figurines. Elle possède systématiquement un niveau d'élévation et un indice de saturation. Elle est délimitée par des limites de zones.

NOTE : les éléments de décor d'une zone sont purement illustratifs et n'ont pas d'influence sur le placement d'une figurine (FIG. 1).



FIG. 1

B LIMITES DE ZONE

Les limites de zone sont définies dans le livret de missions. Il en existe quatre catégories :

- ▶ la limite de zone blanche laisse passer les lignes de vue (*ce terme est expliqué plus loin page 43*) et permet le déplacement simple (*ce terme est expliqué plus loin page 21*) ;
- ▶ la limite de zone orange laisse passer les lignes de vue et permet le déplacement simple. De plus, elle indique que les deux zones qu'elle sépare partagent une ligne de vue ;
- ▶ la limite de zone spéciale est indiquée dans les règles du plateau et n'est pas délimitée par un trait sur les plateaux. Elle laisse passer les lignes de vue et ne permet pas le déplacement simple ;
- ▶ la paroi est indiquée dans les règles du plateau et n'est pas délimitée par un trait sur les plateaux. Elle bloque les lignes de vue et ne permet pas le déplacement simple. Une paroi peut être associée à un niveau indiqué dans les règles du plateau.

C ZONES ADJACENTES

Deux zones sont adjacentes si elles sont séparées par une limite de zone blanche ou orange (FIG. 2).



FIG. 2

D INDICE DE SATURATION DE ZONE

Une zone ne peut accueillir qu'un nombre limité de figurines. Ceci est représenté par son indice de saturation :



La somme des envergures (*ce terme est expliqué plus loin page 43*) des figurines présentes dans une zone ne peut jamais dépasser cet indice (FIG. 3).



FIG. 3

E MARQUEUR DE LIGNE DE VUE

Certaines zones comportent un ou plusieurs marqueurs de ligne de vue. Ils servent à déterminer si une figurine dispose d'une ligne de vue vers une autre zone. Un marqueur de ligne de vue peut aussi présenter des lettres sur son pourtour afin de faciliter la détermination d'une ligne de vue (*cf. Détermination d'une ligne de vue page 43*) (FIG. 4).



FIG. 4

F NIVEAU D'ÉLÉVATION

Le niveau d'élévation de chaque zone est indiqué dans les règles du plateau.

G PROMONTOIRE

Un promontoire est une zone spéciale définie dans les règles du plateau. Il bloque les lignes de vue entre deux zones, peu importe leur niveau d'élévation. Cependant, celles-ci peuvent commencer ou se terminer dans un promontoire sans être bloquées. Un promontoire est accessible uniquement grâce à un déplacement spécial (*ce terme est expliqué plus loin page 21*) dont la nature est définie dans les règles de plateaux.

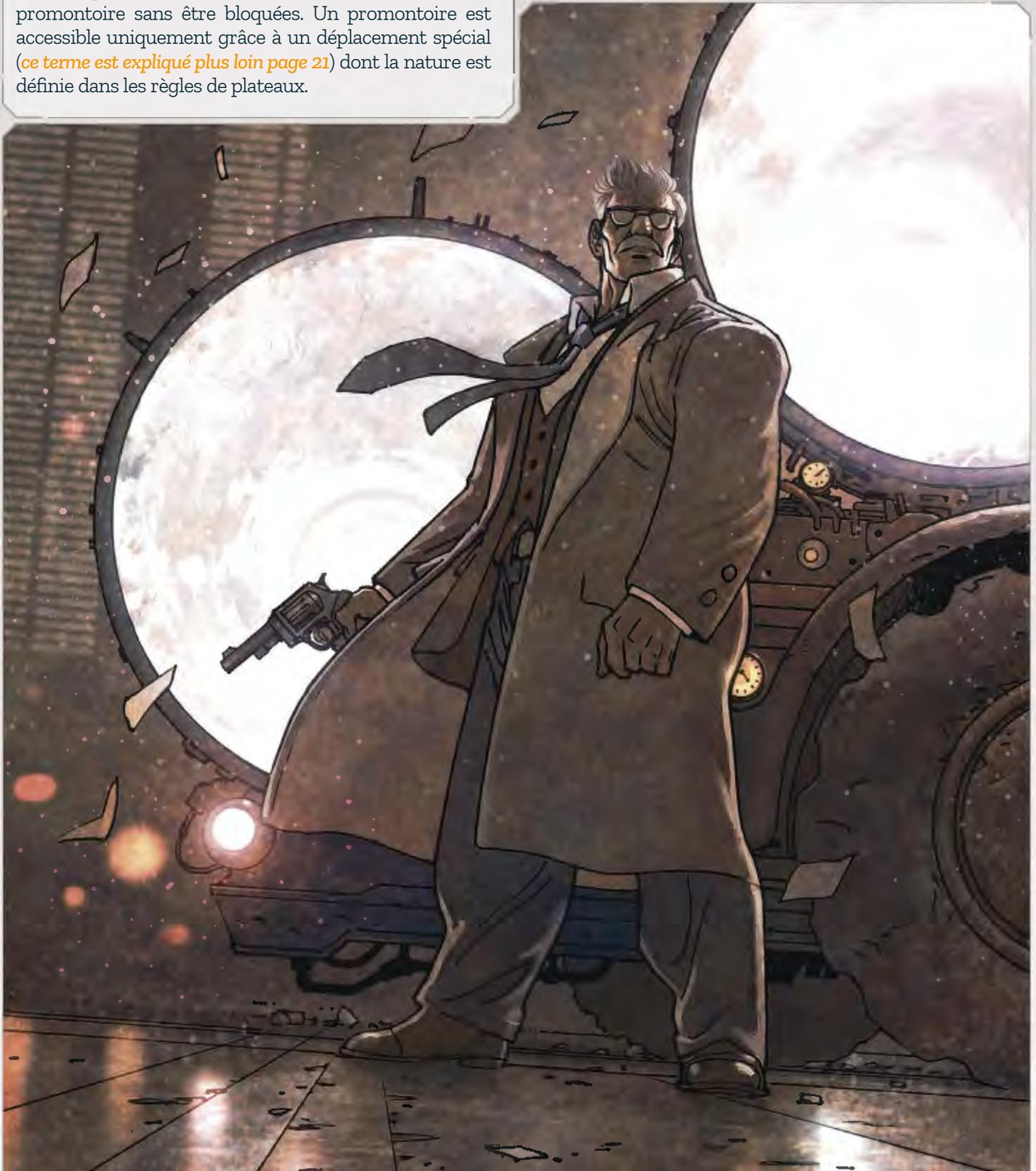
H TERRAINS DIFFICILES ET DANGEREUX

Certaines zones peuvent être accidentées et rendre plus difficile le mouvement ou présenter un danger pour quiconque y pénètre.

Le caractère difficile d'une zone est indiqué, sur le plateau, par un pictogramme :



Le caractère dangereux d'une zone est indiqué, sur le plateau, par un pictogramme :



Le camp des héros et celui du vilain jouent l'un après l'autre. Celui qui a l'initiative est indiqué dans chaque mission.

Les héros n'agissent pas selon un tour de jeu défini (il n'y a donc pas de notion de « tour de table »), mais coordonnent librement chacune de leurs actions. Pour ce faire, un héros peut réaliser les actions de son choix, puis passer la main à l'un de ses coéquipiers. Celui-ci peut alors réaliser un certain nombre d'actions avant de passer la main à un autre héros ou à celui qui a agi précédemment. Il en va ainsi jusqu'à ce que tous les héros décident de mettre fin à leur tour de jeu (parce qu'ils n'ont plus de cubes d'énergie disponibles ou parce qu'ils souhaitent en conserver pour les tours futurs).

C'est ensuite au tour du vilain. Il peut jouer de zéro à deux tuiles présentes dans la rivière (**ce terme est expliqué plus loin page 28**) afin d'activer ses personnages ou de déclencher des événements. Chaque tuile personnage représente une figurine ou un groupe de figurines dont le vilain prend le contrôle lorsqu'il l'active. Le tour du vilain se termine lorsqu'il l'a décidé ou lorsqu'il ne peut plus activer de tuile.

Les tours s'alternent jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie définie par la mission soit atteinte.



Un tour de jeu suit les étapes suivantes :

- A** • Entretien du tour de jeu
- B** • Tour du camp ayant l'initiative
- C** • Vérification des conditions de fin de partie 1
- D** • Tour du camp n'ayant pas l'initiative
- E** • Vérification des conditions de fin de partie 2

IV

A ENTRETIEN DU TOUR DE JEU

IV

6 PROGRESSION DU PION COMPTE-TOUR

Le pion compte-tour est avancé d'une case sur la piste compte-tour **par le joueur ayant l'initiative**.

IV

7 DÉCLENCHEMENT DES EFFETS DE L'ÉTAPE D'ENTRETIEN DU TOUR DE JEU

Certains effets sont liés à l'avancement de l'intrigue et peuvent aller de l'explosion d'une bombe à l'arrivée inespérée de renforts. Ils sont spécifiés dans la mission.

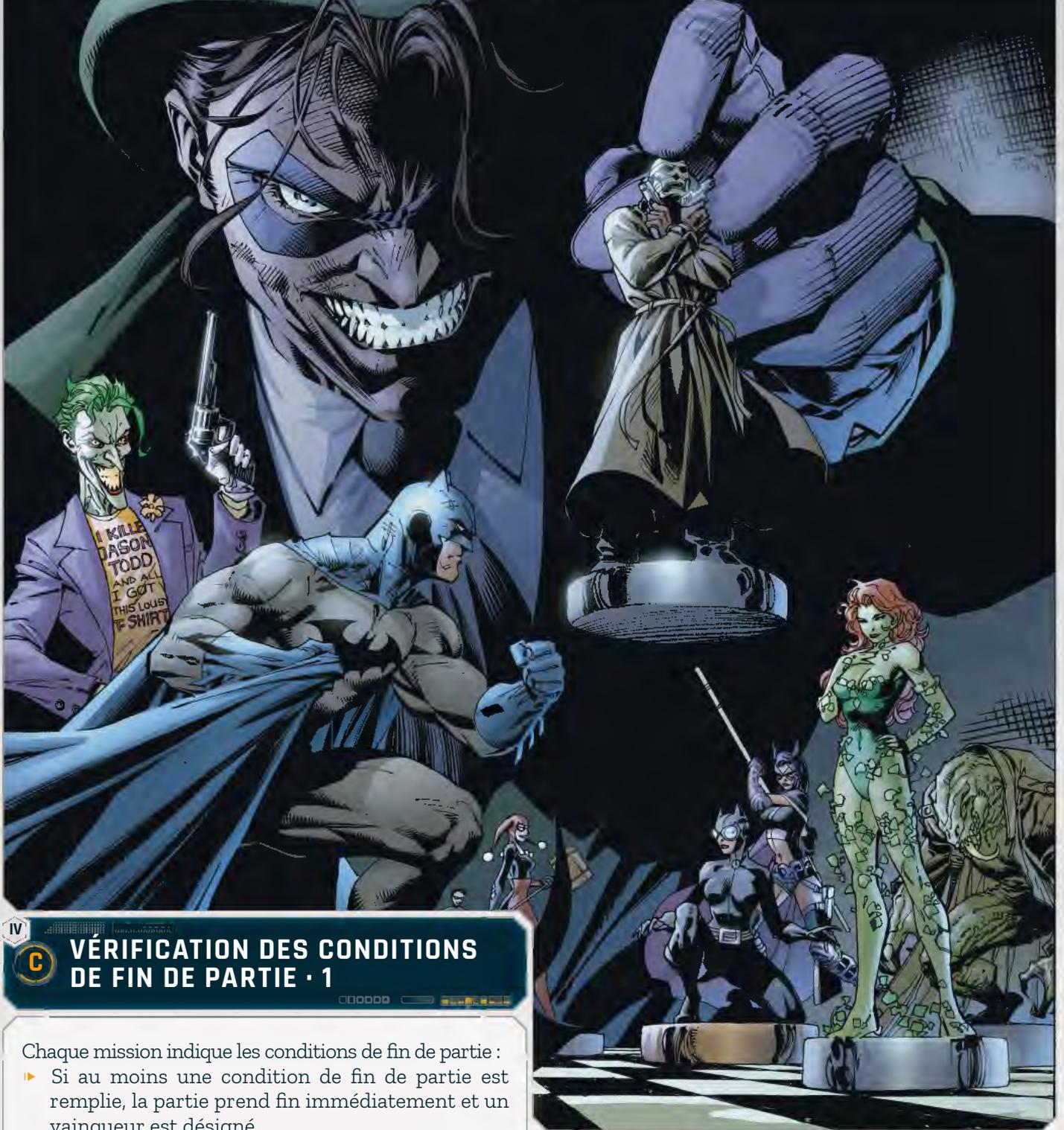
- ▶ Si les conditions de réalisation sont vérifiées, on déclenche la résolution de l'effet tel que décrit dans la mission.
- ▶ Si plusieurs effets se réalisent simultanément, le camp ayant l'initiative choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus.

IV

B TOUR DU CAMP AYANT L'INITIATIVE

Chaque mission indique quel camp a l'initiative :

- ▶ Si les héros ont l'initiative, ils jouent selon les règles décrites dans le chapitre Tour des héros. (**cf. page 11**)
- ▶ Si le vilain a l'initiative, il joue selon les règles décrites dans le chapitre Tour du vilain. (**cf. page 30**)



IV
C VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE · 1

Chaque mission indique les conditions de fin de partie :

- ▶ Si au moins une condition de fin de partie est remplie, la partie prend fin immédiatement et un vainqueur est désigné.
- ▶ Sinon, la partie se poursuit avec l'étape suivante.

NOTE : certaines conditions de fin de partie sont à vérifier à chaque instant de la partie et pas seulement lors de cette étape.

IV
D TOUR DU CAMP N'AYANT PAS L'INITIATIVE

- ▶ Si les héros n'ont pas l'initiative, ils jouent selon les règles décrites dans le chapitre Tour des héros. (cf. page 11)
- ▶ Si le vilain n'a pas l'initiative, il joue selon les règles décrites dans le chapitre Tour du vilain. (cf. page 30)

IV
E VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE · 2

Chaque mission indique les conditions de fin de partie :

- ▶ Si au moins une condition de fin de partie est remplie, la partie prend fin immédiatement et un vainqueur est désigné.
- ▶ Sinon, la partie se poursuit en reprenant la première étape d'un tour de jeu : **A** • Entretien du tour de jeu.

NOTE : certaines conditions de fin de partie sont à vérifier à chaque instant de la partie et pas seulement lors de cette étape.

Chaque mission met en scène de 1 à 3 héros qui peuvent être incarnés par un ou plusieurs joueurs.

V A PRÉSENTATION DES FICHES DE HÉROS



1 • FIGURINE

2 • **ÉNERGIE DU HÉROS** : cette valeur indique le nombre total de cubes d'énergie dont dispose un héros pour agir.

3 • INDICE D'ENVERGURE

4 • INDICE DE MENACE

5 • **DÉFENSE AUTOMATIQUE** : ceci indique le type de bonus de défense dont le héros bénéficie.

6 • **TRAIT DU HÉROS** : le trait est une particularité tellement importante du héros qu'elle a un impact sur ses actions, comme par exemple une capacité de voler.

7 • **BAT-CEINTURE** : certains héros disposent d'une bat-ceinture leur permettant d'emporter des bat-gadgets. Cette valeur représente sa taille.

8 • **CASES D'ACTION** : elles représentent les 5 types d'actions que peut réaliser un héros en y dépensant des cubes d'énergie. À chaque case est associé une caractéristique (un type de dé ou un multiplicateur de points de déplacement) et un indice de saturation.

8.1 • ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

8.2 • ATTAQUE À DISTANCE

8.3 • MANIPULATION

8.4 • RÉFLEXION

8.5 • MOUVEMENT

9 • **CASE DE DÉFENSE** : le héros y dépense ses cubes d'énergie pour se défendre. Dans cette case figure aussi un indice de saturation et une caractéristique (un type de dé).

10 • **CASE DE RELANCE** : le héros y dépense ses cubes d'énergie pour relancer les dés dont les résultats ne le satisfont pas. Dans cette case figure aussi un indice de saturation.

11 • **TABLEAU D'ENCOMBREMENT** : il indique le bonus de points de déplacement au premier mouvement du héros en fonction de son encombrement total. Dans ce tableau figure aussi l'indice d'encombrement maximum : l'indice le plus à droite du tableau.

12 • INDICES DE RÉCUPÉRATION : ces valeurs indiquent le nombre de cubes d'énergie qu'un héros récupère lors de l'étape de déclaration de l'état des héros, en fonction de son état. Un pion, appelé marqueur d'état, est placé sur une face ou l'autre pour indiquer l'état choisi.

13 • COMPÉTENCES : chaque héros dispose d'une combinaison de compétences qui le rend capable de réaliser des actions avec une efficacité supérieure à la moyenne. Chaque compétence est représentée par un pictogramme, un niveau de compétence et, dans certains cas, une limite d'encombrement.

14 • ZONE D'ÉNERGIE DISPONIBLE : lorsqu'un héros dépense un cube d'énergie, il le prend toujours dans cette zone.

15 • ZONE DE FATIGUE : un héros place dans cette zone les cubes d'énergie qu'il a utilisés. Un certain nombre de ces cubes seront récupérés ultérieurement.

16 • ZONE DE BLESSURES : lorsqu'un héros subit des blessures, il place autant de cubes d'énergie dans cette zone. Un certain nombre de ces cubes pourra éventuellement être récupéré ultérieurement.

B TOUR DES HÉROS

Les héros n'agissent pas selon un tour de table défini, mais coordonnent librement chacune de leurs actions.

TOUR DES HÉROS



Le tour des héros est composé des étapes suivantes :

- 1 • Entretien de début de tour des héros
- 2 • Résolution des effets de début de tour des héros
- 3 • Déclaration de l'état des héros
- 4 • Désignation du héros en action
- 5 • Action du héros
- 6 • Résolution des effets de fin de tour des héros
- 7 • Entretien de fin de tour des héros

1 ENTRETIEN DE DÉBUT DE TOUR DES HÉROS

Tous les cubes d'énergie utilisés par les héros au cours du tour du vilain sont rapatriés vers leur zone de fatigue (FIG. 5).



FIG. 5

2 RÉOLUTION DES EFFETS DE DÉBUT DE TOUR DES HÉROS

Certains effets sont liés au début du tour des héros. Si au moins une condition de réalisation est remplie, la résolution des effets correspondants a lieu, dans l'ordre choisi par les héros.

V B

3 DÉCLARATION DE L'ÉTAT DES HÉROS

Chaque héros doit déclarer son état : **actif** ou **au repos**. Un héros neutralisé (*ce terme est expliqué plus loin page 42*) doit obligatoirement se déclarer au repos.

V·B·3 [a] Héros actif

Si un héros se déclare actif, son marqueur d'état est placé face « **actif** » visible. Il transfère le nombre de cubes indiqué depuis sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible (FIG. 6). S'il n'a pas suffisamment de cubes dans sa zone de fatigue, il en transfère le nombre manquant depuis sa zone de blessures vers sa zone de fatigue (FIG. 7).



FIG. 6



FIG. 7

Tant qu'il a assez d'énergie disponible et dans la limite de saturation de ses cases d'action, un héros actif est libre de réaliser toutes les actions qu'il souhaite durant ce tour.

V·B·3 [b] Héros au repos

Si un héros se déclare au repos, son marqueur d'état est placé face « **au repos** ». Il transfère le nombre de cubes indiqué depuis sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible (FIG. 8). S'il n'a pas suffisamment de cubes dans sa zone de fatigue, il en transfère le nombre manquant depuis sa zone de blessure vers sa zone de fatigue (FIG. 9).

Un héros au repos ne pourra réaliser que des actions gratuites, des relances et des défenses (*ces deux derniers termes sont expliqués plus loin respectivement pages 41 et 38*).



FIG. 8



FIG. 9

V B

4 DÉSIGNATION DU HÉROS EN ACTION

- ▶ Si un ou plusieurs héros actifs souhaitent réaliser une action, ils décident ensemble celui qui commencera. Puis ce héros effectue l'étape suivante. C'est le héros en action.
- ▶ Si aucun héros n'est actif ou si aucun ne souhaite réaliser d'action, les héros passent à l'étape de résolution des effets de fin de tour des héros.

V B

5 ACTION DU HÉROS

Le héros actif peut réaliser une des 5 actions à sa disposition. Il déclare celle qu'il souhaite effectuer puis la réalise.

Après avoir réalisé l'action :

- ▶ Si au moins un héros actif souhaite réaliser une action, les héros retournent à l'étape précédente.
- ▶ Si aucun héros actif ne souhaite réaliser d'action, ils passent à l'étape suivante.

V B

6 RÉSOLUTION DES EFFETS DE FIN DE TOUR DES HÉROS

Certains effets sont liés à la fin du tour des héros. Si au moins une condition de réalisation est remplie, la résolution des effets correspondants a lieu, dans l'ordre choisi par les héros.

V B

7 ENTRETIEN DE FIN DE TOUR DES HÉROS

Tous les cubes d'énergie utilisés par les héros au cours de leur tour sont rapatriés vers leur zone de fatigue.

C ACTIONS DES HÉROS

Lors de l'étape d'action du héros, un héros actif peut réaliser une action parmi les 5 suivantes :

- 1 • Attaque au corps-à-corps
- 2 • Attaque à distance
- 3 • Manipulation
- 4 • Réflexion
- 5 • Mouvement

1 ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS DU HÉROS

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS DU HÉROS



V·C1 [a] > Déclaration de l'attaque au corps-à-corps

Le héros qui déclare une attaque au corps-à-corps est l'attaquant.

V·C1 [b] > Désignation de la cible de l'attaque

L'attaquant désigne la cible de son attaque au corps-à-corps. La cible est le défenseur. Si l'attaquant est dans l'incapacité de désigner une cible, l'attaque est immédiatement terminée.

Le défenseur doit se situer :

- ▶ dans la même zone que l'attaquant
- ▶ dans une zone adjacente que l'attaquant sursaturerait (*ce terme est expliqué plus loin page 43*) et sur laquelle il a une ligne de vue.

V·C1 [c] > Dépense des cubes d'énergie

L'attaquant dépense le nombre de cubes de son choix pour cette attaque, avec un minimum d'un cube, vers sa case d'attaque au corps-à-corps. Ceci correspond à l'intensité de son attaque.

L'attaquant ne peut pas dépenser un nombre de cubes qui l'amènerait à dépasser l'indice de saturation de cette case.

Si celle-ci est déjà saturée, l'action se termine immédiatement.

V·C1 [d] > Constitution de la réserve de dés

L'attaquant constitue sa réserve de dés, en prenant autant de dés de sa caractéristique d'attaque au corps-à-corps que de cubes qu'il vient de dépenser.

V·C1 [e] > Ajout des bonus d'arme

L'attaquant décide s'il utilise une carte arme de corps-à-corps. Pour cette attaque, il bénéficie des bonus qu'elle lui apporte.

V·C1 [f] > Jet de la réserve de dés

L'attaquant lance sa réserve de dés.

V.C1 [g] > **Relances**

Le héros peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances (cf. page 41).

V.C1 [h] > **Détermination du nombre de succès**

L'attaquant compte le nombre de succès obtenu. L'attaque au corps-à-corps n'est pas soumise au phénomène de gêne (ce terme est expliqué plus loin page 44).

V.C1 [i] > **Défense et blessures**

Le défenseur doit ensuite se défendre, puis appliquer les éventuelles blessures (ce terme est expliqué plus loin page 42).

V.C1 [j] > **Fin de l'attaque au corps-à-corps**

L'attaque au corps-à-corps est terminée.

FIG. 10/11 • Commissioner Gordon décide d'attaquer un Thug with crowbar au corps-à-corps.

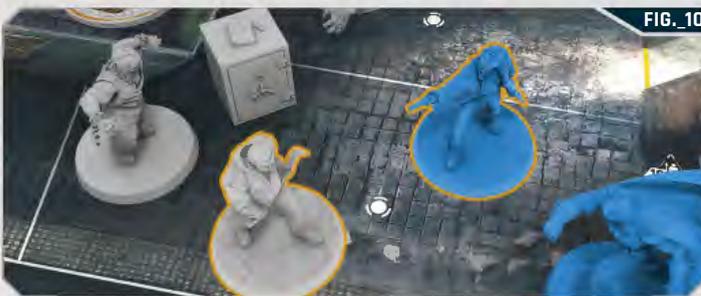


FIG. 12 • Le joueur qui contrôle Commissioner Gordon déclare effectuer une attaque au corps-à-corps. Il prend pour cible le Thug with crowbar situé dans sa zone et décide de dépenser 2 cubes en attaque au corps-à-corps.

FIG. 13 • Commissioner Gordon est équipé d'un tonfa qui lui apporte un bonus pour son attaque.



FIG. 14 • Le joueur qui contrôle Commissioner Gordon lance sa réserve de dés. Aucun dé n'est relançable et le joueur décide de ne pas acheter de relance.

FIG. 15 • Le héros obtient en tout 3 succès. Il s'agit d'une attaque au corps-à-corps qui n'est donc pas soumise au phénomène de gêne. Lors de la défense, le vilain décide de ne pas dépenser de cube d'énergie. Il soustrait donc 1 succès automatique de défense des 3 succès d'attaque. Le Thug with crowbar subit 2 blessures et n'a qu'un seul point de vie. Il est donc neutralisé et placé dans la réserve de personnages.



V C
2 **ATTAQUE À DISTANCE DU HÉROS**



L'attaquant désigne la cible de son attaque à distance. Il doit disposer d'une ligne de vue sur la cible (cf. page p. 43). La cible est le défenseur.

V.C.2 [c] > **Dépense des cubes d'énergie**

L'attaquant dépense le nombre de cubes de son choix pour cette attaque, avec un minimum d'un cube, vers la case d'attaque à distance. Ceci correspond à l'intensité de son attaque.

L'attaquant ne peut pas dépenser un nombre de cubes qui l'amènerait à dépasser l'indice de saturation de sa case d'attaque à distance. Si celle-ci est déjà saturée, l'action se termine immédiatement.

V.C.2 [d] > **Constitution de la réserve de dés**

L'attaquant constitue sa réserve de dés, en prenant autant de dés de sa caractéristique d'attaque à distance, que de cubes qu'il vient de dépenser.

V.C.2 [e] > **Ajout des bonus d'arme et de surplomb**

- ▶ L'attaquant doit choisir la carte arme d'attaque à distance qu'il utilise. Pour cette attaque, il bénéficie des bonus qu'elle lui apporte.
- ▶ Il bénéficie ensuite d'un éventuel bonus de surplomb : si un héros prend pour cible une figurine située à un niveau d'élévation inférieur à sa zone, il ajoute un dé jaune à sa réserve de dés.

V.C.2 [f] > **Jet de la réserve de dés**

L'attaquant lance sa réserve de dés.

V.C.2 [g] > **Relances**

Le héros peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances.

V.C.2 [h] > **Détermination du nombre de succès**

Le héros compte le nombre de succès obtenus. L'attaque à distance est soumise au phénomène de gêne. Il faut donc soustraire l'indice de gêne (ce terme est expliqué plus loin page 44) au nombre de succès obtenus.

V.C.2 [a] > **Déclaration de l'attaque à distance**

Un héros ne peut réaliser une attaque à distance que s'il porte une arme à distance qu'il est autorisé à utiliser (cf. page 24). Le héros qui déclare une attaque à distance est l'attaquant.

V.C.2 [b] > **Désignation de la cible de l'attaque**

V.C.2 (ii) **Défense et blessures**

Le défenseur doit ensuite se défendre, puis appliquer les éventuelles blessures. (cf. page 42)

V.C.2 (ij) **Fin de l'attaque à distance**

L'attaque à distance est terminée.

FIG. 16/17 • Batman décide de lancer un batarang sur une Brute with chains.



FIG. 18 • Batman est équipé de batarangs, le joueur qui le contrôle peut donc déclarer une attaque à distance. Il prend pour cible la Brute with chains située dans sa zone. Une figurine dispose d'une ligne de vue dans sa propre zone. Il décide de dépenser 2 cubes en attaque à distance.

FIG. 19 • Les batarangs de Batman lui apportent un bonus pour son attaque.



FIG. 20 • Le joueur qui contrôle Batman lance sa réserve de dés. Il décide de bénéficier de sa relance gratuite sur le dé jaune et obtient 1 succès.

FIG. 21 • Le héros obtient en tout 3 succès sur son jet de dé. L'attaque à distance est soumise au phénomène de gêne. L'indice de gêne est de 0 grâce au Commissioner Gordon qui occupe la Brute with chains dans la même zone. Le héros obtient donc en tout 3 succès à son attaque.

FIG. 22 • Lors de la défense, le vilain décide de ne pas dépenser de cube d'énergie. Il soustrait donc 2 succès automatiques de défense des 3 succès d'attaque. La Brute with chains subit 1 blessure et n'a qu'un seul point de vie. Elle est donc neutralisée et placée dans la réserve de personnages.



3 MANIPULATION DU HÉROS

La manipulation est une action qui représente les interactions physiques des héros avec leur environnement.

On distingue deux types de manipulation :

- ▶ la manipulation complexe
- ▶ et la manipulation automatique.

V·C·3 [a] ▶ Manipulation complexe

MANIPULATION COMPLEXE DU HÉROS



Elle couvre les actions dont le résultat est incertain, comme lancer un objet ou désamorcer un engin explosif.

Une manipulation complexe est toujours associée à un niveau de difficulté que le héros devra au moins égaler pour la réussir.

V·C·3 [a] i ▶ Déclaration de la manipulation complexe

Lorsqu'un héros déclare une manipulation complexe, il doit d'abord en spécifier la nature. Un héros peut uniquement :

- ▶ lancer un équipement,
- ▶ réaliser les manipulations complexes indiquées par la mission ou par le descriptif de ses compétences.

V·C·3 [a] ii ▶ Dépense des cubes d'énergie

Le héros dépense le nombre de cubes de son choix pour cette manipulation complexe, avec un minimum d'un cube, vers sa case de manipulation. Ceci correspond à l'intensité de sa manipulation.

Le héros ne peut pas dépenser un nombre de cubes qui l'amènerait à dépasser l'indice de saturation de sa case de manipulation. Si celle-ci est déjà saturée, l'action se termine immédiatement.

V·C·3 [a] iii ▶ Constitution de la réserve de dés

Le héros constitue sa réserve de dés en prenant autant de dés de sa caractéristique que de cubes qu'il vient de dépenser.

V·C·3 [a] iv ▶ Ajout des bonus d'outils

Le héros bénéficie constamment des bonus que lui apportent ses cartes outils (cf. page 24).

V·C·3 [a] v ▶ Jet de la réserve de dés

Le héros lance sa réserve de dés.

V·C·3 [a] vi ▶ Relances

Le héros peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances.

V.C.3 [a] vii ► **Détermination du nombre de succès**

Le héros compte le nombre de succès obtenus. La manipulation complexe est soumise au phénomène de gêne (cf. page 44). Il faut donc soustraire l'indice de gêne au nombre de succès obtenus. Le résultat est comparé au niveau de difficulté de l'action :

- Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté de l'action, celle-ci est réussie et le héros passe à l'étape suivante.
- Si le résultat est inférieur au niveau de difficulté

de l'action, celle-ci échoue. Le héros passe directement à l'étape de fin de la manipulation complexe.

V.C.3 [a] viii ► **Réalisation de la manipulation complexe**

Les effets de l'action sont appliqués.

V.C.3 [a] ix ► **Fin de la manipulation complexe**

La manipulation complexe est terminée.

FIG. 23/24 • Batman tente d'ouvrir le coffre-fort situé dans sa zone pour y trouver du matériel



FIG. 25 • Dans les règles spéciales de la mission, il est indiqué qu'un héros dans la même zone qu'un pion coffre-fort peut l'ouvrir. Pour cela il doit réaliser une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite le héros ajoute le contenu du coffre-fort au matériel qu'il transporte, s'il le peut et s'il le souhaite. Le joueur qui contrôle Batman déclare ouvrir le coffre-fort et décide de dépenser 3 cubes d'énergie vers sa case de manipulation.



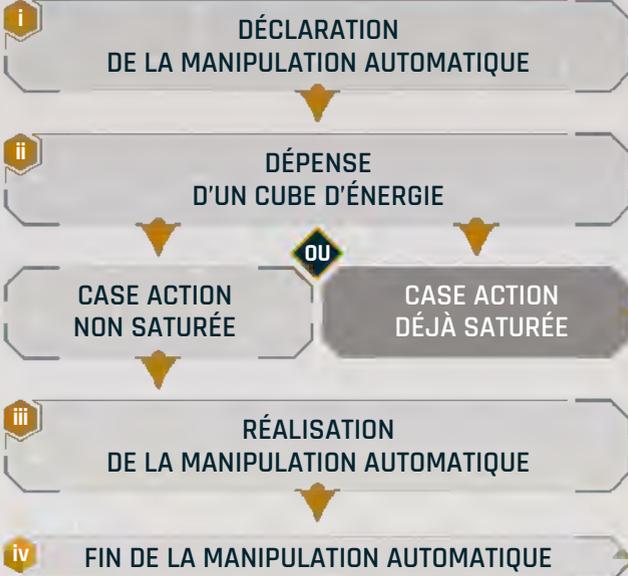
FIG. 26 • Le joueur qui contrôle Batman lance sa réserve de dés. Aucun dé n'est relançable et il décide de ne pas acheter de relance.

FIG. 27 • La manipulation complexe est soumise au phénomène de gêne mais il n'y a plus d'ennemi dans la zone de Batman. Il n'est donc pas gêné, obtient 3 succès et ouvre le coffre. Il y trouve une Submachine gun qu'il décide de prendre.

V·C·3 [b] i Manipulation automatique

La manipulation automatique couvre des actions dont l'issue est certaine, comme ramasser ou échanger un objet.

MANIPULATION AUTOMATIQUE DU HÉROS



V·C·3 [b] i Déclaration de la manipulation automatique

Lorsqu'un héros déclare une action de manipulation automatique, il doit d'abord en spécifier la nature.

Il peut uniquement :

- ▶ donner un équipement,
- ▶ prendre un équipement
- ▶ ramasser un équipement ,
- ▶ réaliser les manipulations automatiques indiquées par la mission ou par le descriptif de ses compétences.

V·C·3 [b] ii Dépense d'un cube d'énergie

Le héros dépense un seul cube vers la case de manipulation. Si celle-ci est déjà saturée, l'action se termine immédiatement.

V·C·3 [b] iii Réalisation de la manipulation automatique

La manipulation automatique est toujours une réussite. Elle ne nécessite pas de lancer de dés et n'est pas soumise au phénomène de gêne (cf. page 44). Les effets de l'action sont appliqués.

V·C·3 [b] iv Fin de la manipulation automatique

La manipulation automatique est terminée.

FIG. 28/29 · Commissioner Gordon décide, d'un commun accord avec Batman, de lui prendre la submachine gun trouvée dans le coffre-fort.



FIG. 30 · Le joueur qui contrôle Commissioner Gordon déclare prendre la submachine gun à Batman. Il dépense 1 cube en manipulation.



FIG. 31 · Commissioner Gordon et Batman mettent à jour leur encombrement total. Commissioner Gordon peut désormais utiliser la Submachine gun pour attaquer ses adversaires à distance.

V·C·4 4 RÉFLEXION DU HÉROS

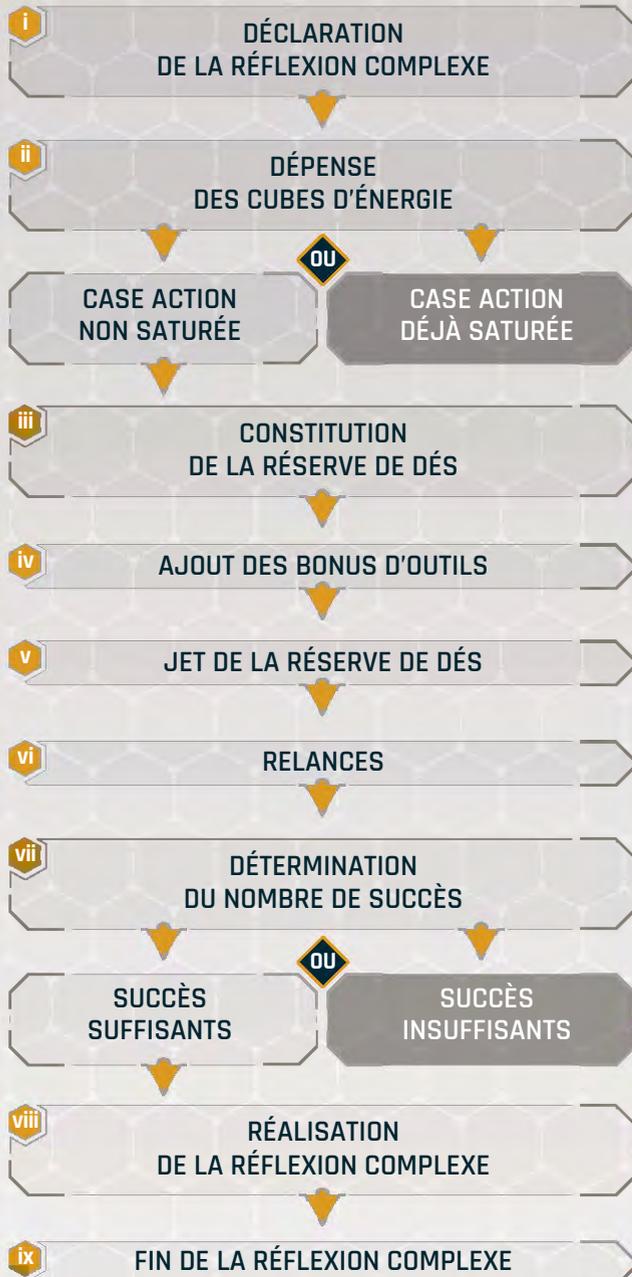
La réflexion est une action qui représente les interactions des héros avec leur environnement lorsque celles-ci reposent sur le raisonnement.

On distingue deux types de réflexion :

- ▶ la réflexion complexe
- ▶ et la réflexion automatique.

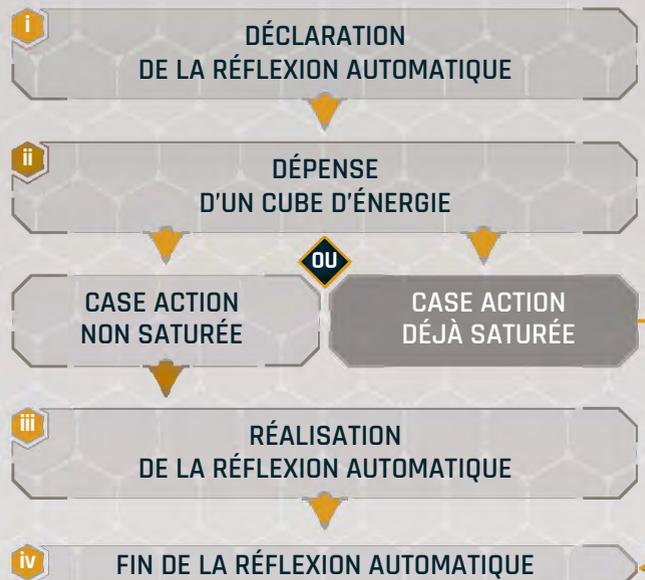
La réflexion complexe, bien qu'étant une action totalement différente, fonctionne exactement comme la manipulation complexe. Le joueur doit donc suivre la même séquence que pour une manipulation complexe en remplaçant le terme « manipulation » par « réflexion » (cf. page 17).

RÉFLEXION COMPLEXE DU HÉROS



La réflexion automatique, bien qu'étant une action totalement différente, fonctionne exactement comme la manipulation automatique. Le joueur doit donc suivre la même séquence que pour une manipulation automatique en remplaçant le terme « manipulation » par « réflexion » (cf. page 19).

RÉFLEXION AUTOMATIQUE DU HÉROS



5 MOUVEMENT D'UN HÉROS

Le mouvement se compose d'un ou plusieurs déplacements payés en points de déplacement. La réserve de points de déplacement correspond au nombre de points de déplacement dont dispose une figurine.

V-C-5 [a] Déclaration du mouvement

Le héros déclare un mouvement.

V-C-5 [b] Constitution de la réserve de points de déplacement

La réserve de points de déplacement est égale à zéro plus les éventuels bonus liés aux compétences, aux traits et aux règles spéciales.

V-C-5 [c] Bonus de points de déplacement au premier mouvement

Si ce mouvement est le premier de la figurine pour ce tour, elle ajoute son « bonus de points de déplacement au premier mouvement » à sa réserve de points de déplacement.

V-C-5 [d] Choix du type de déplacement

La zone dans laquelle se situe la figurine est la zone de départ. Le héros choisit la zone vers laquelle elle se déplace. Celle-ci est appelée la zone de destination. Une figurine ne peut pas entrer dans une zone qu'elle sursaturerait (cf. page 43).

La zone de destination détermine le type de déplacement : **simple** ou **spécial**.

- ▶ **Un déplacement simple** consiste à franchir une limite de zone blanche ou orange vers une zone adjacente.
- ▶ **Un déplacement spécial** est indiqué dans les règles du plateau par un pictogramme de chute, de saut ou d'escalade. Un déplacement spécial est toujours associé à un niveau.

MOUVEMENT

[a] DÉCLARATION DU MOUVEMENT

[b] CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE POINTS DE DÉPLACEMENT

[c] BONUS DE POINTS DE DÉPLACEMENT AU PREMIER MOUVEMENT

[d] CHOIX DU TYPE DE DÉPLACEMENT

[e] DÉTERMINATION DU COÛT DU DÉPLACEMENT

[f] DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE

[g] DÉPENSE DES POINTS DE DÉPLACEMENT

[h] DÉPLACEMENT DE LA FIGURINE

[i] RÉSOLUTION DES EFFETS DE LA ZONE DE DESTINATION

[j] FIN DU DÉPLACEMENT

OU

NOUVEAU DÉPLACEMENT

PAS D'AUTRE DÉPLACEMENT

[k] FIN DE DU MOUVEMENT

V.C.5 [e] ▶ Détermination du coût du déplacement

Le coût du déplacement est calculé en fonction du type de déplacement :

DÉPLACEMENT SIMPLE

1 point de déplacement + l'indice de gêne de la zone de départ + le niveau total de terrain difficile de la zone de départ.

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

CHUTE

1 point de déplacement + l'indice de gêne de la zone de départ + le niveau total de terrain difficile de la zone de départ.

SAUT

1 point de déplacement + le niveau du saut + l'indice de gêne de la zone de départ + le niveau total de terrain difficile de la zone de départ.

ESCALADE

1 point de déplacement + le niveau de l'escalade + l'indice de gêne de la zone de départ + le niveau total de terrain difficile de la zone de départ.

V.C.5 [f] ▶ Dépense des cubes d'énergie

- ▶ Si le coût du déplacement est supérieur à la réserve de points de déplacement, le héros doit dépenser des cubes d'énergie vers sa case de mouvement pour acheter les points de déplacement manquants. Chaque cube ainsi dépensé rapporte à la figurine autant de points de déplacement que sa caractéristique de mouvement. Ceux-ci sont ajoutés à sa réserve. Cependant, si la case de mouvement est déjà saturée ou si le héros ne peut pas acheter des points de déplacements manquants, il passe directement à l'étape de fin du déplacement. Le héros ne peut en aucun cas dépenser un nombre de cubes qui l'amènerait à dépasser l'indice de saturation de sa case de mouvement.

- ▶ Si le coût du déplacement est inférieur ou égal à la réserve de points de déplacement, le héros passe à l'étape suivante.

V·C·5 [g] ▶ **Dépense des points de déplacement**

Il soustrait de sa réserve le coût du déplacement.

V·C·5 [h] ▶ **Déplacement de la figurine**

Le héros déplace la figurine sur la zone de destination.

V·C·5 [i] ▶ **Résolution des effets de la zone de destination**

Les effets liés à la zone de destination, comme les effets de terrain dangereux (*ce terme est expliqué plus loin page 45*), sont résolus.

Si la figurine réalise une chute, elle lance autant de dés jaunes que le niveau de la chute. Elle subit autant de blessures que le nombre de succès obtenus.

V·C·5 [j] ▶ **Fin du déplacement**

Le déplacement de la figurine est terminé.

- ▶ Si le héros décide de réaliser un nouveau déplacement au sein de cette action de mouvement, il retourne à l'étape de choix du type de déplacement.
- ▶ S'il ne souhaite pas ou si la figurine ne peut pas réaliser un nouveau déplacement, il passe à l'étape de fin du mouvement.

V·C·5 [k] ▶ **Fin du mouvement**

La réserve de points de déplacement est réduite à zéro ; la figurine perd donc tous les points de déplacement éventuellement inutilisés.

Le mouvement de la figurine est terminé.

FIG. 32/33 • Après avoir ouvert le coffre, Batman décide de se déplacer pour entrer dans la zone de Killer Croc.

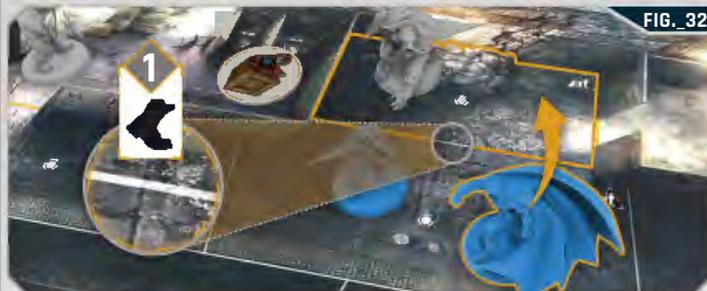


FIG. 34 • Le joueur qui contrôle Batman déclare effectuer une action de mouvement. Batman ne s'étant pas encore déplacé ce tour, il ajoute son bonus de points de déplacement à sa réserve de points de déplacement. Comme il ne transporte aucun équipement, son bonus de point de déplacement est de 2. Donc sa réserve de point de déplacement est de 2.



FIG. 35/36 • Killer Croc est sur une zone adjacente séparée par une ligne blanche. Comme Batman souhaite se rendre dans cette zone, il doit effectuer un déplacement simple. Il ne subit aucune gêne, le coût du déplacement est donc de 1 point.



FIG. 37 • Batman ne souhaite plus se déplacer. Son action de mouvement se termine donc et sa réserve de point de déplacement est réduite à 0. Il perd le point de déplacement non dépensé.



FIG. 38/39 • Renee Montoya décide de rejoindre Batman sur la zone de Killer Croc.



FIG. 38



FIG. 39

FIG. 40 • Le joueur contrôlant Renee Montoya déclare une action de mouvement. Grâce à son bonus de point de déplacement au premier mouvement, Renee Montoya dispose d'une réserve de point de déplacement égale à 2.
 FIG. 41/42 • Elle doit tout d'abord se rapprocher et effectue un déplacement simple sans être gênée. Cela lui coûte 1 point de déplacement. Il lui reste donc 1 point de déplacement dans sa réserve.



FIG. 40



FIG. 41



FIG. 42

FIG. 43 • Comme elle veut rejoindre la zone de Batman et Killer Croc, elle doit effectuer à nouveau un déplacement. Il s'agit d'un déplacement spécial comme indiqué dans la règle du plateau, plus précisément d'une escalade de niveau 2. Le coût du déplacement est donc de 3 points.



FIG. 43

FIG. 44 • Rene Montoya dispose actuellement de 1 point de déplacement dans sa réserve. Elle doit dépenser 2 cubes sur sa case de mouvement pour acheter les 2 points manquants.



FIG. 44



FIG. 45

FIG. 45/46 • Sa réserve de point de déplacement passe donc à 3 points, qui sont immédiatement dépensés pour s'acquitter du coût du déplacement spécial qui lui permet de rejoindre Batman et Killer Croc.



FIG. 46

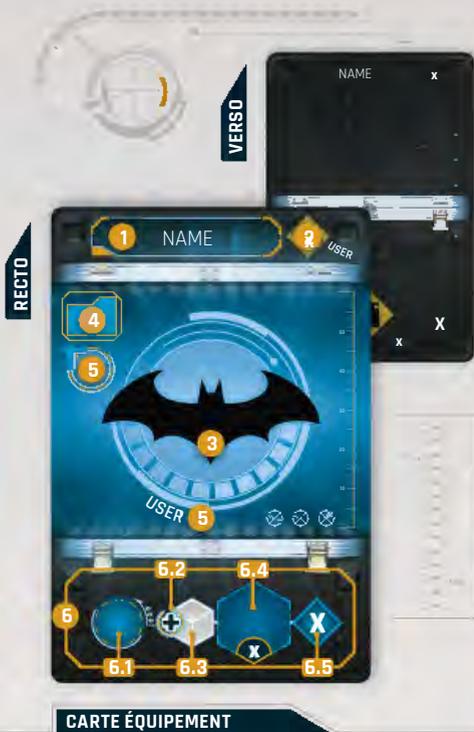
D GESTION DU MATÉRIEL

Seuls les héros peuvent utiliser les cartes matériel. Il en existe deux catégories :

- ▶ les équipements
- ▶ et les bat-gadgets.

Un héros ne peut utiliser que les cartes matériel qu'il porte. Une carte portée par un héros est placée près de sa fiche de héros.

Elle est caractérisée par plusieurs informations :



CARTE ÉQUIPEMENT



CARTE BAT-GADGET

- 1 • NOM
- 2 • ENCOMBREMENT DE L'ÉQUIPEMENT ou TAILLE DU BAT-GADGET
- 3 • ILLUSTRATION
- 4 • TYPE DE MATÉRIEL



OBJET : ces cartes représentent des objets divers et variés dont les règles sont spécifiées dans les missions.



OUTIL : un héros ne peut pas cumuler les bonus d'outils identiques.



ARME DE CORPS-À-CORPS : un héros ne peut pas cumuler les bonus de plusieurs armes de corps-à-corps.



ARME À DISTANCE : un héros ne peut pas cumuler les bonus de plusieurs armes à distance.

- 5 • RESTRICTION D'UTILISATION



Quand **LE NOM D'UN HÉROS** figure sur la carte matériel, **seul** celui-ci peut bénéficier de ces bonus.



Ce pictogramme indique que les héros **avec le trait CODE MORAL ne peuvent pas** bénéficier de ces bonus.



Ce pictogramme indique qu'après avoir bénéficié d'au moins un bonus de la carte, **le héros doit la RETIRER DU JEU.**

- 6 • LIGNE DE BONUS

Des lignes de bonus, composées de pictogrammes, définissent les bonus que les héros acquièrent grâce aux cartes matériel ainsi que leur utilisation. Les lignes de bonus débutent par un pictogramme qui indique quand s'appliquent ces bonus :

- 6.1 Lors de l'action **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS.**
- Lors de l'action **ATTAQUE À DISTANCE.**
- Lors de l'action **MANIPULATION.**
- Lors de l'action **RÉFLEXION.**
- Lors de l'action **MOUVEMENT.**
- Lors de la **DÉFENSE.**
- EN PERMANENCE.**

Si plusieurs lignes de bonus d'une carte débutent par le même pictogramme et peuvent s'appliquer, le héros choisit laquelle utiliser.

6.2  Indique que lorsque la ligne est appliquée, les bonus qui suivent ce pictogramme sont **obligatoirement ajoutés**.

6.3 • DÉ : le héros gagne un certain nombre de dés d'un type défini qui doivent être ajoutés à une réserve de dés.

6.4 • COMPÉTENCE : le héros gagne une compétence d'un niveau donné. S'il possède déjà cette compétence, il additionne le niveau de la compétence de la carte à son propre niveau.

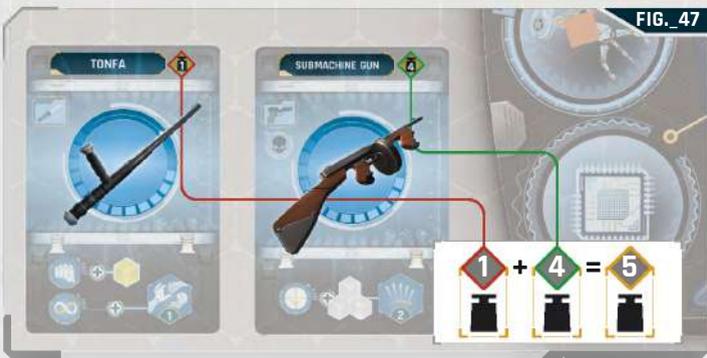
6.5 • SUCCÈS AUTOMATIQUE : le héros gagne un certain nombre de succès automatiques (*ce terme est expliqué plus loin page 43*) qui s'ajoutent à un résultat obtenu.

LES CARTES ÉQUIPEMENT

Encombrement total d'un héros

L'encombrement total d'un héros est la somme des encombrements des équipements qu'il porte.

FIG. 47 • Commissioner Gordon porte sur lui un tonfa et une Submachine gun, ce qui amène son encombrement total à 5.



Il ne peut jamais dépasser son indice d'encombrement maximum.

FIG. 48 • Avec un encombrement total de 5, Commissioner Gordon est en dessous de son indice d'encombrement maximum.



Il détermine son bonus de points de déplacement au premier mouvement.

FIG. 49 • Avec un encombrement total de 5, Commissioner Gordon bénéficie de 1 point pour son bonus de points de déplacement au premier mouvement.



Un héros peut bénéficier d'une compétence tant que son encombrement total est inférieur à la limite d'encombrement de la compétence.

FIG. 50 • Avec un encombrement total de 5, Commissioner Gordon perd le bénéfice de la compétence riposte.



Ramasser un équipement

Ramasser un équipement est une manipulation automatique.

Un héros ne peut ramasser un équipement que si celui-ci se situe dans sa zone et qu'il ne lui fait pas dépasser son indice d'encombrement maximum.

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique (*cf. page 19*), le héros place l'équipement ramassé près de sa fiche de héros.

Donner un équipement

Donner un équipement est une manipulation automatique. Lors de l'étape de dépense d'un cube d'énergie de la manipulation automatique, seul le héros qui donne l'équipement dépense le cube.

Pour donner un équipement, il est nécessaire que :

- ▶ le héros qui reçoit l'équipement l'accepte.
- ▶ les deux héros soient dans la même zone.
- ▶ l'équipement ne fasse pas dépasser l'indice d'encombrement maximum du héros qui le reçoit.

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique (*cf. page 19*), le héros qui reçoit l'équipement le place près de sa fiche de héros.

Prendre un équipement

Prendre un équipement est une manipulation automatique. Lors de l'étape de dépense d'un cube d'énergie de la manipulation automatique (*cf. page 19*), seul le héros qui reçoit l'équipement dépense le cube.

Pour prendre un équipement, il est nécessaire que :

- ▶ le héros qui porte l'équipement, accepte de le donner.
- ▶ les deux héros soient situés dans la même zone.
- ▶ l'équipement ne fasse pas dépasser l'indice d'encombrement maximum du héros qui le prend.

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique (*cf. page 19*), le héros qui prend un équipement le place près de sa fiche de héros.

V·D·1 [e] ▶ Lancer un équipement

Lancer un équipement est une manipulation complexe. Pour réaliser cette action, un héros doit disposer d'une ligne de vue sur la zone ciblée.

Lors de l'étape de déclaration de la manipulation complexe (cf. page 17), il doit calculer le niveau de difficulté du lancer. Celui-ci est égal à la distance (ce terme est expliqué plus loin page 43) qui le sépare de la zone ciblée.

Lors de l'étape de détermination du nombre de succès, on déduit l'encombrement de l'équipement lancé, ainsi que l'indice de gêne éventuel, du nombre de succès obtenus.

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation complexe, le nombre de succès est comparé au niveau de difficulté du lancer :

- ▶ Si le nombre de succès est supérieur ou égal au niveau de difficulté du lancer, le héros pose l'équipement dans la zone ciblée.
- ▶ Si le nombre de succès est inférieur au niveau de difficulté du lancer, le héros pose l'équipement à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.

V·D·1 [f] ▶ Lâcher un équipement

Lâcher un équipement n'est pas une action et ne demande aucune dépense de cube d'énergie. Un héros peut lâcher un équipement à tout moment. Il pose la carte dans sa zone.

V · D

2

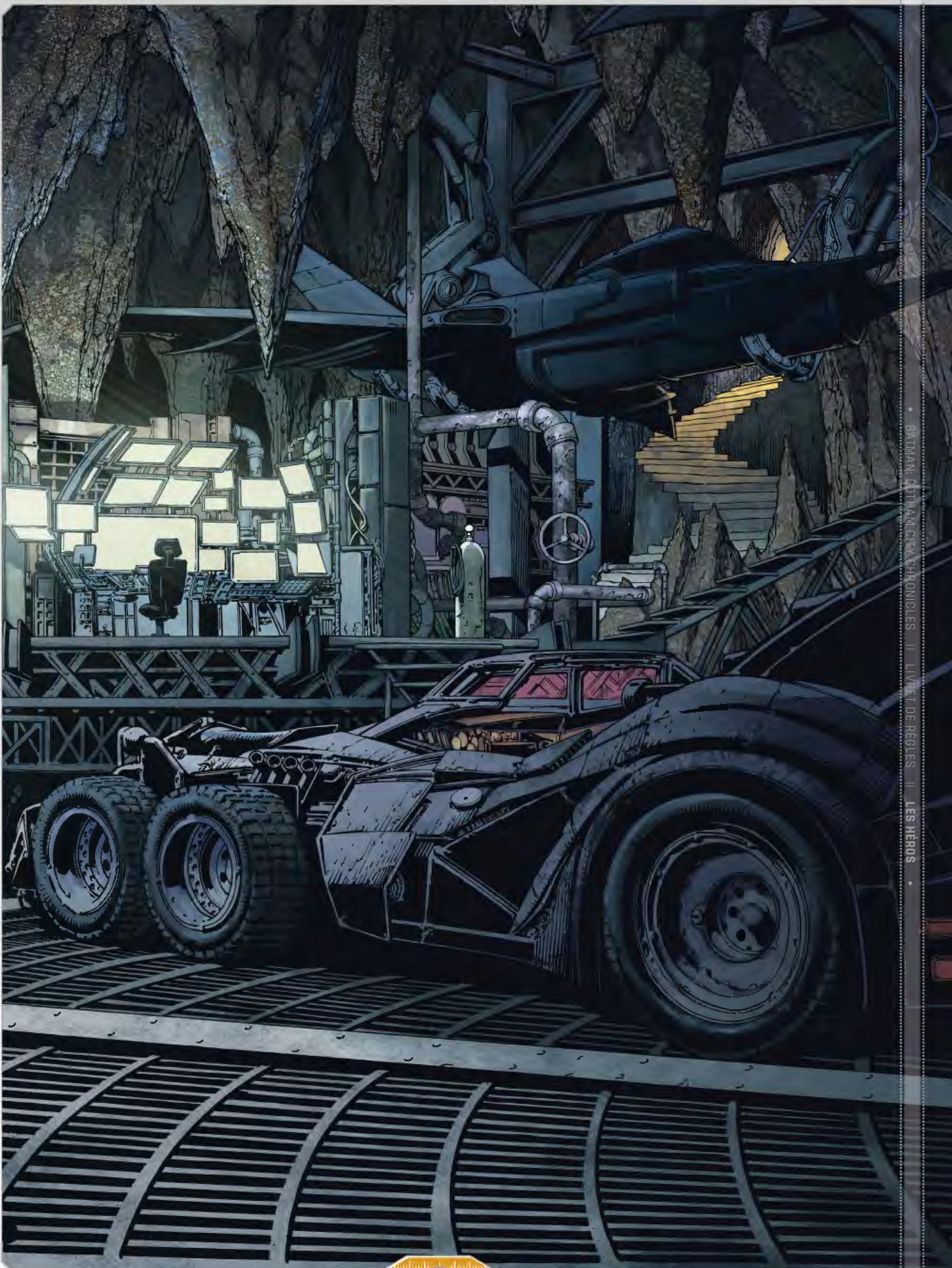
LES CARTES BAT-GADGET

Lors de la mise en place d'une mission, les héros avec une bat-ceinture choisissent leurs bat-gadgets parmi l'ensemble des bat-gadgets disponibles dans le jeu. Cependant, la somme des tailles des bat-gadgets d'un héros ne peut jamais dépasser la taille de sa bat-ceinture.

ATTENTION : un bat-gadget n'entre pas en compte dans l'encombrement total d'un héros.

Un héros ne peut jamais ramasser, donner, prendre, lancer ou lâcher un bat-gadget.





VI

A

PRÉSENTATION DU POSTE DE
COMMANDEMENT ET DES TUILES

VI A

1 LE POSTE
DE COMMANDEMENT

Il s'agit de l'accessoire grâce auquel le vilain contrôle ses troupes.

1. **ZONE D'ÉNERGIE DISPONIBLE** : lorsque le vilain dépense un cube d'énergie, il le prend dans cette zone. Cela représente la capacité du vilain à agir.
2. **ZONE DE FATIGUE** : les cubes d'énergie qui ont été utilisés par le vilain sont placés dans cette zone. Un certain nombre de ces cubes pourra être récupéré par le vilain lors de la prochaine étape d'entretien du tour du vilain.



3. **INDICE DE RÉCUPÉRATION** : lors de l'étape d'entretien du tour vilain, le vilain récupère un nombre de cubes égal à l'indice de récupération qui lui a été attribué par la mission.
4. **CASE DE MOUVEMENT** : cette case représente l'action de mouvement du vilain avec sa caractéristique de mouvement et son indice de saturation.
5. **CASE DE DÉFENSE** : cette case représente la défense du vilain avec sa caractéristique de défense et son indice de saturation.
6. **CASE DE RELANCE** : cette case représente la relance du vilain avec son indice de saturation.

7. **PISTE DE POINTS DE VIE** : cette piste permet de suivre l'état physique des personnages dotés de plusieurs points de vie.
8. **RIVIÈRE** : la rivière est l'emplacement dans lequel le vilain dispose les tuiles de personnage, dans l'ordre indiqué par la mission. Lors de la partie, elles seront déplacées au rythme de leurs activations.
9. **COÛT D'ACTIVATION D'UNE TUILE** : le coût d'activation d'une tuile correspond à son emplacement dans la rivière ou à l'emplacement situé en face de l'indicateur de coût d'activation et est déterminé par le chiffre qui figure au-dessus de celui-ci.

2 LES TUILES

Il existe deux catégories de tuiles :

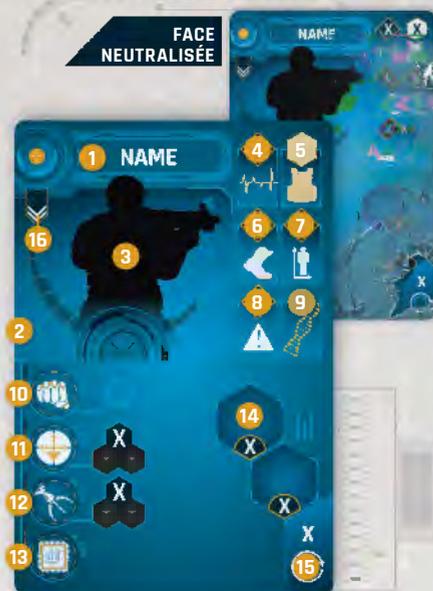
- ▶ les tuiles personnage
- ▶ et la tuile événements.

VI-A-2 [a] Les tuiles personnages

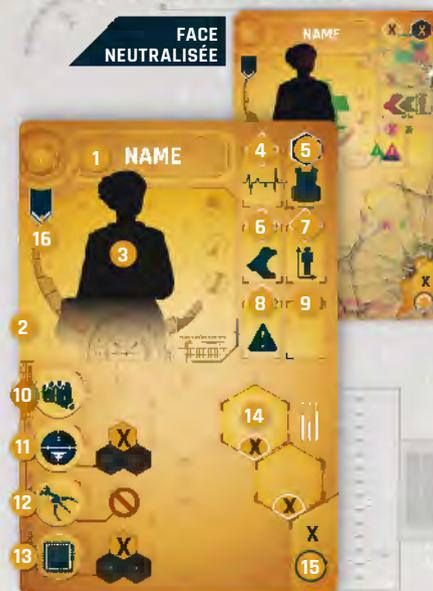
Chaque tuile permet de contrôler un ou plusieurs personnages. Le vilain les contrôle grâce à son poste de commandement et les héros grâce à la compétence commandement sbire ou commandement élite (cf. page 48).



TUILE VILAIN



TUILE HÉROS



TUILE NEUTRE

Une tuile définit chaque personnage qu'elle contrôle. Les attributs ci-dessous s'appliquent donc à chacun des personnages de la tuile :

- 1 • **NOM DE LA TUILE**
- 2 • **CAMP** : la couleur indique le camp de la tuile ainsi que des figurines qu'elle contrôle.
- 3 • **ILLUSTRATION**
- 4 • **POINTS DE VIE** : cette valeur indique le nombre de points de vie de chacun des personnages. La plupart des personnages ne disposent que d'un seul point de vie. Ceux qui ont plusieurs points de vie possèdent un pion à leur effigie qui permet de suivre leur évolution sur le poste de commandement.
- 5 • **DÉFENSE AUTOMATIQUE** : cette valeur indique le nombre de succès automatiques attribués lors de l'étape de défense.
- 6 • **BONUS DE POINTS DE DÉPLACEMENT AU PREMIER MOUVEMENT.**
- 7 • **INDICE D'ENVERGURE.**
- 8 • **INDICE DE MENACE.**
- 9 • **TRAITS** : indique le trait dont disposent certains personnages (cf. page 58).
- 10 • **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS** : indique la ou les caractéristiques (chacune composée d'un ou plusieurs types de dés) d'attaque au corps-à-corps. Le multiplicateur d'action, associé à chaque caractéristique, indique combien de fois l'action peut être réalisée.

- 11 • **ATTAQUE À DISTANCE** : indique la ou les caractéristiques (chacune composée d'un ou plusieurs types de dés) d'attaque à distance. Le multiplicateur d'action, associé à chaque caractéristique, indique combien de fois l'action peut être réalisée.
- 12 • **MANIPULATION** : indique la ou les caractéristiques (chacune composée d'un ou plusieurs types de dés) de manipulation. Le multiplicateur d'action, associé à chaque caractéristique, indique combien de fois l'action peut être réalisée.
- 13 • **RÉFLEXION** : indique la ou les caractéristiques (chacune composée d'un ou plusieurs types de dés) de réflexion. Le multiplicateur d'action, associé à chaque caractéristique, indique combien de fois l'action peut être réalisée.
- 14 • **COMPÉTENCES** : indique les compétences dont disposent les personnages accompagnées du niveau de chacune d'elles.
- 15 • **COÛT EN POINTS DE RENFORT** : cette valeur représente le coût en points de renfort dont doit s'acquitter le vilain pour faire revenir en jeu un personnage dont la figurine est présente dans la réserve de personnages (*ce terme est expliqué plus loin page 37*). Une tuile sans coût en points de renfort indique que ces personnages ne peuvent pas revenir en jeu.
- 16 • **NIVEAU DE LA TUILE** : indique le niveau de la tuile :
 - QG / Lieutenant
 - Élite
 - Sbire

VI.A2 (b) Les doubles tuiles

Une double tuile fonctionne comme une tuile sauf qu'elle occupe 2 emplacements dans la rivière.

Indicateur de coût d'activation : permet de connaître l'emplacement sur la rivière qui détermine le coût d'activation de la tuile.



VI.A2 (c) La tuile événements



La tuile événements est placée dans la rivière. Elle permet au vilain de déclencher un des événements apportés par la mission et de faire revenir des figurines en renfort (cf. page 37).

Le tour du vilain est composé des étapes suivantes :

- 1 • Entretien du tour
- 2 • Résolution des effets de début de tour
- 3 • Activation de la première tuile
- 4 • Activation de la seconde tuile
- 5 • Résolution des effets de fin de tour

VI B 1 ENTRETIEN DU TOUR DU VILAIN

Tous les cubes d'énergie qui ne sont ni dans la zone de fatigue ni dans la zone d'énergie disponible doivent être rapatriés vers la zone de fatigue. Le vilain récupère un nombre de cubes égal à l'indice de récupération qui lui a été attribué par la mission.

VI B 2 RÉSOLUTION DES EFFETS DE DÉBUT DE TOUR DU VILAIN

Certains effets sont liés au début du tour du vilain. Si au moins une condition de réalisation est remplie, la résolution des effets correspondants a lieu, dans l'ordre choisi par le vilain.

VI B 3 ACTIVATION DE LA PREMIÈRE TUILE

Si le vilain souhaite activer au moins une tuile, il suit les étapes ci-dessous. Sinon, il passe directement à l'étape de résolution des effets de fin de tour du vilain.

VI B TOUR DU VILAIN

Lors de cette étape, le vilain prend la main, active ses personnages et déclenche des événements. Pour ce faire, il peut activer 0, 1 ou 2 tuiles par tour.



ACTIVATION DE LA PREMIÈRE TUILE



VI·B·3 [a] ▶ Déclaration de l'activation d'une tuile

Le vilain choisit une tuile à activer dans sa rivière et dont il peut s'acquitter du coût d'activation. Le coût d'activation d'une tuile est indiqué au-dessus de celle-ci dans la rivière ou au-dessus de son indicateur de coût d'activation.

FIG. 51 • Le vilain déclare activer la tuile de Killer Croc.



FIG. 51

VI·B·3 [b] ▶ Dépense des cubes d'énergie

Le vilain dépense le nombre de cubes correspondant au coût d'activation de la tuile vers sa zone de fatigue.

FIG. 52 • La tuile de Killer Croc se situe dans la 3e position de la rivière. Le vilain dépense donc 3 cubes de sa zone d'énergie disponible vers sa zone de fatigue.



FIG. 52

VI·B·3 [c] ▶ Repositionnement de la tuile

Le vilain retire la tuile activée, fait glisser les tuiles restantes vers la gauche puis la repositionne tout à droite dans la rivière.

FIG. 53 • La tuile activée est placée au bout de la rivière, à droite.



FIG. 53

VI·B·3 [d] ▶ Activation des personnages contrôlés par la tuile ou résolution de la tuile événements

- ▶ Si le vilain a choisi une tuile personnage, il active entre zéro et la totalité des personnages de la tuile. Le vilain doit finir l'activation d'un personnage avant de passer au suivant.
- ▶ Si le vilain a choisi la tuile événements, il doit réaliser un des événements décrits par la mission et gagne un certain nombre de points de renfort (cf. page 37). Dans certaines missions, la tuile événements permet de déclencher plusieurs événements à chacune de ses activations. Le nombre, la nature, les modalités de déclenchement, l'ordre de réalisation des événements ainsi que le nombre de points de renfort gagnés sont spécifiés par la mission.

VI·B·3 [e] ▶ Fin de l'activation de la tuile

VI B 4 ACTIVATION DE LA SECONDE TUILE

- ▶ Si le vilain souhaite activer une seconde tuile, il le fait en respectant les mêmes étapes que lors de l'activation de la première.
- ▶ Sinon, il passe directement à l'étape de résolution des effets de fin de tour du vilain.

VI B 5 RÉOLUTION DES EFFETS DE FIN DE TOUR DU VILAIN

Certains effets sont liés à la fin du tour du vilain.

Si au moins une condition de réalisation est remplie, la résolution des effets correspondants a lieu, dans l'ordre choisi par le vilain.

VI C ACTIVATION D'UN PERSONNAGE CONTRÔLÉ PAR UNE TUILE

Lors de l'activation d'une tuile, chacun des personnages sous son contrôle peut être activé une fois.

ACTIVATION D'UN PERSONNAGE CONTRÔLÉ PAR UNE TUILE



L'activation d'un personnage contrôlé par une tuile est composé des étapes suivantes :

- 1 • Désignation d'un personnage
- 2 • Première étape de mouvement
- 3 • Déclaration d'une action autre que le mouvement
- 4 • Réalisation de l'action
- 5 • Répétition de l'action
- 6 • Deuxième étape de mouvement
- 7 • Fin de l'activation de personnage

1 DÉSIGNATION D'UN PERSONNAGE

Le vilain désigne le personnage, parmi ceux qui n'ont pas encore été activés lors de l'activation de cette tuile. Il réalise, avec celui-ci, les étapes suivantes.

2 PREMIÈRE ÉTAPE DE MOUVEMENT

S'il le souhaite, le vilain déclare qu'il réalise un mouvement. Le mouvement d'un personnage suit les mêmes règles que celui des héros (cf. page 21). Il suffit donc de remplacer le terme « héros » par celui de « vilain » et le terme « tour des héros » par « activation du personnage » dans le chapitre Mouvement d'un héros.

3 DÉCLARATION D'UNE ACTION AUTRE QUE LE MOUVEMENT

- ▶ S'il le souhaite, le vilain déclare qu'il réalise une action autre qu'un mouvement :
 - *attaque au corps-à-corps,*
 - *attaque à distance,*
 - *manipulation*
 - *réflexion.*
- ▶ Si c'est le cas, et s'il dispose d'un choix parmi deux caractéristiques (chacune associée à un multiplicateur d'action), il doit spécifier celle qu'il utilise.

4 RÉALISATION DE L'ACTION

Il réalise l'action choisie lors de l'étape précédente.

5 RÉPÉTITION DE L'ACTION

Le vilain compare le multiplicateur d'action du personnage au nombre de fois qu'il a effectué cette action durant l'activation :

- ▶ Si le multiplicateur d'action est supérieur au nombre de fois que cette action a été effectuée, le vilain peut recommencer la même action avec ce personnage en retournant à l'étape précédente.
- ▶ Si le multiplicateur d'action est égal ou inférieur au nombre de fois que cette action a été effectuée, le vilain passe à l'étape suivante.

6 DEUXIÈME ÉTAPE DE MOUVEMENT

S'il le souhaite, le vilain déclare qu'il réalise un mouvement. Le mouvement d'un personnage suit les mêmes règles que celui des héros. Il suffit donc de remplacer le terme « héros » par celui de « vilain » et le terme « tour des héros » par « activation du personnage » dans le chapitre Mouvement d'un héros.

7 FIN DE L'ACTIVATION DU PERSONNAGE

VI D ACTION D'UN PERSONNAGE

VI D 1 ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS DU PERSONNAGE

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS DU PERSONNAGE

[a] DÉCLARATION DE L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

[b] DÉSIGNATION DE LA CIBLE DE L'ATTAQUE

[c] CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS

[d] JET DE LA RÉSERVE DE DÉS

[e] RELANCES

[f] DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS

[g] DÉFENSE ET BLESSURES

[h] FIN DE L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

VI·D·1 [a] Déclaration de l'attaque au corps-à-corps

Le vilain déclare une attaque au corps-à-corps. Le personnage est l'attaquant.

VI·D·1 [b] Désignation de la cible de l'attaque

Le vilain désigne la cible de son attaque au corps-à-corps. La cible est le défenseur. Si le vilain est dans l'incapacité de désigner une cible, l'attaque est immédiatement terminée.

Le défenseur doit se situer :

- ▶ soit dans la même zone que l'attaquant,
- ▶ soit dans une zone adjacente que l'attaquant « sursaturerait » (cf. page 43) et sur laquelle il a une ligne de vue.

VI·D·1 [c] Constitution de la réserve de dés

Le vilain constitue sa réserve de dés en prenant les dés indiqués par la caractéristique de l'attaquant, préalablement choisie lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement.

VI·D·1 [d] Jet de la réserve de dés

Le vilain lance sa réserve de dés.

VI·D·1 [e] Relances

Le vilain peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances (cf. page 40).

VI·D·1 [f] Détermination du nombre de succès

Le vilain compte le nombre de succès obtenus. L'attaque au corps-à-corps n'est pas soumise au phénomène de gêne (cf. page 44).

VI·D·1 [g] Défense et blessures

Le défenseur doit ensuite se défendre, puis appliquer les éventuelles blessures. (cf. page 41)

VI·D·1 [h] Fin de l'attaque au corps-à-corps

L'attaque au corps-à-corps est terminée.

VI D 2 ATTAQUE À DISTANCE DU PERSONNAGE

VI·D·2 [a] Déclaration de l'attaque à distance

Le vilain déclare une attaque à distance avec un personnage. Ce dernier est l'attaquant.

ATTAQUE À DISTANCE DU PERSONNAGE



VI·D·2 [e] > Relances

Le vilain peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances (cf. page 41).

VI·D·2 [f] > Détermination du nombre de succès

Le vilain compte le nombre de succès obtenus. L'attaque à distance est soumise au phénomène de gêne (cf. page 44). Il faut donc soustraire l'indice de gêne au nombre de succès obtenus.

VI·D·2 [g] > Défense et blessures

Le défenseur doit ensuite se défendre, puis appliquer les éventuelles blessures. (cf. page 42)

VI·D·2 [h] > Fin de l'attaque à distance

L'attaque à distance est terminée.

VI·D·2 [b] > Désignation de la cible de l'attaque

Le vilain désigne la cible de son attaque. La cible est le défenseur. L'attaquant doit avoir une ligne de vue sur le défenseur (cf. page 43).

VI·D·2 [c] > Constitution de la réserve de dés

Le vilain constitue sa réserve de dés en prenant les dés indiqués par la caractéristique de l'attaquant, préalablement choisie lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement.

Il bénéficie ensuite d'un éventuel bonus de surplomb :

- ▶ si un personnage prend pour cible une figurine située à un niveau d'élévation inférieur à sa zone, il ajoute un dé jaune à sa réserve de dés.

VI·D·2 [d] > Jet de la réserve de dés

Le vilain lance sa réserve de dés.

VI·D 3 MANIPULATION DU PERSONNAGE

La manipulation est une action qui représente les interactions physiques des personnages avec leur environnement. On distingue deux types d'actions de manipulation :

- ▶ la manipulation complexe
- ▶ et la manipulation automatique.

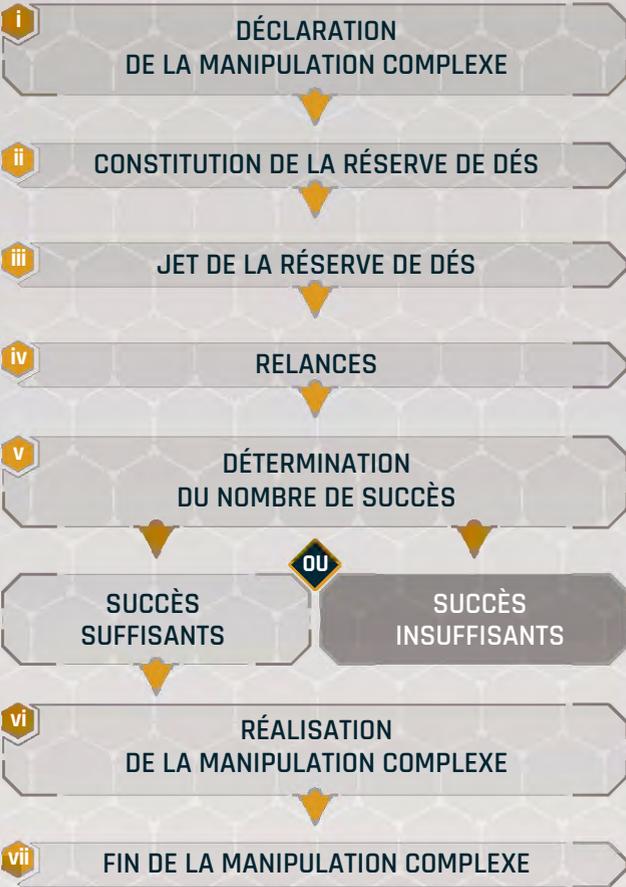
VI·D·3 [a] > Manipulation complexe

Elle couvre les actions dont le résultat est incertain, comme lancer un objet ou désamorcer un engin explosif. Une manipulation complexe est toujours associée à un niveau de difficulté que le personnage devra au moins égaler pour la réussir.

VI·D·3 [a] i > Déclaration de la manipulation complexe

Lorsque le vilain déclare une manipulation complexe, il doit tout d'abord en spécifier la nature. Un personnage peut seulement réaliser les manipulations complexes indiquées dans la mission et le descriptif de ses compétences.

MANIPULATION COMPLEXE DU PERSONNAGE



► Si le résultat est inférieur au niveau de difficulté de l'action, celle-ci échoue. Le vilain passe à l'étape de fin de la manipulation complexe.

V.C.3 [b] vi ► **Réalisation de la manipulation complexe**

Les effets de l'action sont appliqués.

V.C.3 [b] vii ► **Fin de la manipulation complexe**

La manipulation complexe est terminée.

VI.D.3 [b] ► **Manipulation automatique d'un personnage**

La manipulation automatique couvre des actions dont le résultat est certain, comme abaisser un levier.

MANIPULATION AUTOMATIQUE DU PERSONNAGE



VI.D.3 [b] i ► **Déclaration de la manipulation automatique**

Lorsque le vilain déclare une manipulation automatique, il doit d'abord en spécifier la nature. Un personnage peut seulement réaliser les manipulations automatiques indiquées dans la mission et le descriptif de ses compétences.

VI.D.3 [b] ii ► **Réalisation de la manipulation automatique**

La manipulation automatique est toujours une réussite. Elle ne nécessite pas de jet de dés et n'est pas soumise au phénomène de gêne (cf. page 44). Les effets de l'action sont appliqués.

VI.D.3 [b] iii ► **Fin de la manipulation automatique**

La manipulation automatique est terminée.

V.C.3 [b] ii ► **Constitution de la réserve de dés**

Le vilain constitue sa réserve de dés en prenant les dés indiqués par la caractéristique du personnage, préalablement choisie lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement.

V.C.3 [b] iii ► **Jet de la réserve de dés**

Le vilain lance sa réserve de dés.

V.C.3 [b] iv ► **Relances**

Le vilain peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances (cf. page 41).

V.C.3 [b] v ► **Détermination du nombre de succès**

Le vilain compte le nombre de succès obtenus. La manipulation complexe est soumise au phénomène de gêne (cf. page 44). Il faut donc soustraire l'indice de saturation au nombre de succès obtenus. Le résultat est comparé au niveau de difficulté de l'action :

► Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté de l'action, celle-ci est réussie et le vilain passe à l'étape suivante.

VI-D

4 RÉFLEXION DU PERSONNAGE

La réflexion est une action qui représente les interactions des personnages avec leur environnement lorsque celles-ci reposent sur le raisonnement.

On distingue deux types de réflexion :

- ▶ la réflexion complexe
- ▶ et la réflexion automatique.

La réflexion complexe, bien qu'étant une action totalement différente, fonctionne exactement comme la manipulation complexe. Le vilain doit donc suivre la même séquence que pour une manipulation complexe en remplaçant le terme « manipulation » par « réflexion » (cf. page 35).

RÉFLEXION COMPLEXE DU PERSONNAGE



La réflexion automatique, bien qu'étant une action totalement différente, fonctionne exactement comme la manipulation automatique. Le vilain doit donc suivre la même séquence que pour une manipulation automatique en remplaçant le terme « manipulation » par « réflexion » (cf. page 35).

RÉFLEXION AUTOMATIQUE DU PERSONNAGE



VI-D

5 EXEMPLE D'ACTIVATIONS DE PERSONNAGES

FIG. 54/55 • Après avoir activé sa tuile, le vilain active Killer Croc et décide de ne pas se déplacer mais d'attaquer les héros situés sur sa zone.



FIG. 54



FIG. 55

FIG. 56 • Le vilain choisit d'utiliser sa caractéristique d'attaque au corps-à-corps de 1 dé jaune relançable et 1 dé jaune, associée à un multiplicateur d'action de 4. Il pourra alors réaliser 4 fois cette action en utilisant la caractéristique de 1 dé jaune relançable et 1 dé jaune.



FIG. 56

FIG. 57 • Il attaque 3 fois Batman, lui infligeant 4 blessures et une fois Renee Montoya, lui infligeant 2 blessures.

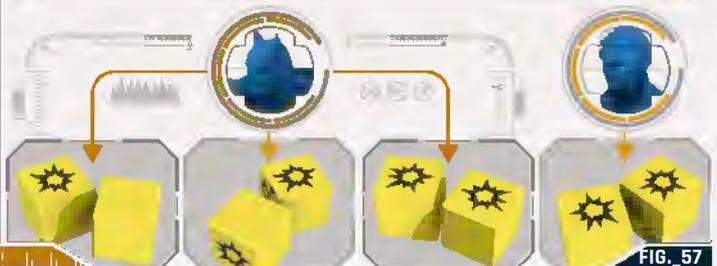


FIG. 57

FIG. 58/59 • Le vilain souhaite maintenant amorcer une bombe en activant un Thug with crowbar.

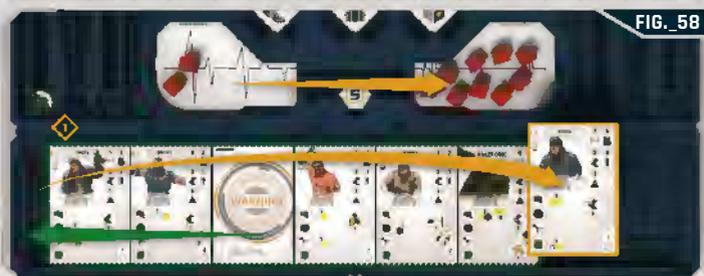


FIG. 60 • Dans les règles spéciales du scénario, il est indiqué qu'un personnage dans la même zone qu'un pion bombe peut l'amorcer. Pour cela il doit réaliser une manipulation automatique. Le vilain active le Thug with crowbar et décide de ne pas se déplacer. Puis il déclare une action de manipulation automatique afin d'amorcer la bombe.



FIG. 61 • Le vilain place une figurine de bombe et décide de ne pas se déplacer pour protéger cet objectif. Il a donc terminé l'activation de ce Thug with crowbar.



VI E RENFORTS

Immédiatement après avoir gagné des points de renfort le vilain doit les dépenser. Chaque figurine avec un coût en points de renfort indiqué sur sa tuile peut venir en renfort. Pour ce faire, il doit s'acquitter de son coût. La figurine est retirée de la réserve de personnages (*ce terme est expliqué ci-contre*) pour être mise en jeu sur une des zones de renfort.

Ces zones sont indiquées dans la mission par ce pion :



Le vilain choisit la zone de renfort de chaque figurine qui est mise en jeu.

Un personnage en renfort ne doit pas sursaturer la zone dans laquelle il est mis en jeu. S'il doit être mis en jeu sur une zone qu'il sursature, on le place dans une zone adjacente à celle-ci qu'il ne sursature pas. S'il sursature toutes les zones adjacentes à la zone de mise en jeu, il n'entre pas en jeu.

Tout point de renfort non dépensé immédiatement après son acquisition est perdu.

Lorsqu'une figurine d'une tuile neutralisée (cf. page 42) revient en jeu, le vilain retourne face neutralisée cachée la tuile correspondante.

► Réserve de personnages

La réserve de personnages représente les figurines que le vilain peut faire venir en renfort.

Sauf indication contraire, la réserve de personnages d'une tuile est de zéro. Mais, il est parfois demandé de conserver des figurines dans cette réserve lors de la mise en place d'une mission.

VI F DÉPOLLUER LA RIVIÈRE

Dépolluer la rivière n'est pas une action.

À tout moment de son tour, le vilain peut dépolluer la rivière en retirant une ou plusieurs tuiles neutralisées (cf. page 42) pour les ranger dans la boîte. Il lui en coûte deux cubes d'énergie par tuile. Ces cubes sont retirés définitivement du jeu et doivent être pris en priorité dans la zone de fatigue puis, si celle-ci est vide, dans ses cases et enfin dans sa zone d'énergie disponible. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qui peuvent être retirées de la rivière, tant que le vilain peut en payer le coût. Les figurines d'une tuile ainsi retirée sont rangées dans la boîte et ne peuvent plus revenir dans la partie, même grâce à un renfort.

VI G DÉMOBILISATION

Une fois par partie, durant son tour, le vilain peut démobiliser une tuile personnage élite ou sbire. C'est-à-dire dépolluer la rivière de cette tuile comme si elle était neutralisée et retirer du plateau toutes les figurines sous son contrôle.

VII

DÉFENSE

La défense n'est pas une action. Elle permet à une figurine d'annuler un nombre de succès et ainsi de réduire ou d'éviter les blessures. Sauf indication contraire, l'étape de défense est obligatoire.

DEFENSE

A

DÉCLARATION
D'UNE DÉFENSE

B

DÉPENSE
DE CUBES D'ÉNERGIE

C

CONSTITUTION
DE LA RÉSERVE DE DÉS

D

AJOUT DES DÉS DE DEFENSE AUTOMATIQUE

E

JET DE LA RÉSERVE DE DÉS

F

RELANCES

G

DÉTERMINATION
DU NOMBRE DE SUCCÈS

H

DÉTERMINATION
DU NOMBRE DE BLESSURES

I

FIN DE LA DÉFENSE

Le défenseur ne peut pas dépenser un nombre de cubes qui l'amènerait à dépasser la saturation de la case de défense. Si celle-ci est déjà saturée, le défenseur passe directement à l'étape d'ajout des dés de défense automatique.

VII

C

CONSTITUTION
DE LA RÉSERVE DE DÉS

Le défenseur constitue sa réserve de dés en prenant autant de dés de sa caractéristique de défense que de cubes qu'il vient de dépenser.

VII

D

AJOUT DES DÉS DE DÉFENSE
AUTOMATIQUE

Le défenseur ajoute les éventuels dés de défense automatique à sa réserve de dés.

VII

E

JET DE LA RÉSERVE DE DÉS

Le défenseur lance sa réserve de dés.

VII

F

RELANCES

Le défenseur peut tenter d'améliorer le résultat de son jet en effectuant des relances (cf. page 41).

VII

G

DÉTERMINATION DU NOMBRE
DE SUCCÈS

Le défenseur compte alors le nombre total de succès obtenus. Il y ajoute ensuite les éventuels succès automatiques de défense.

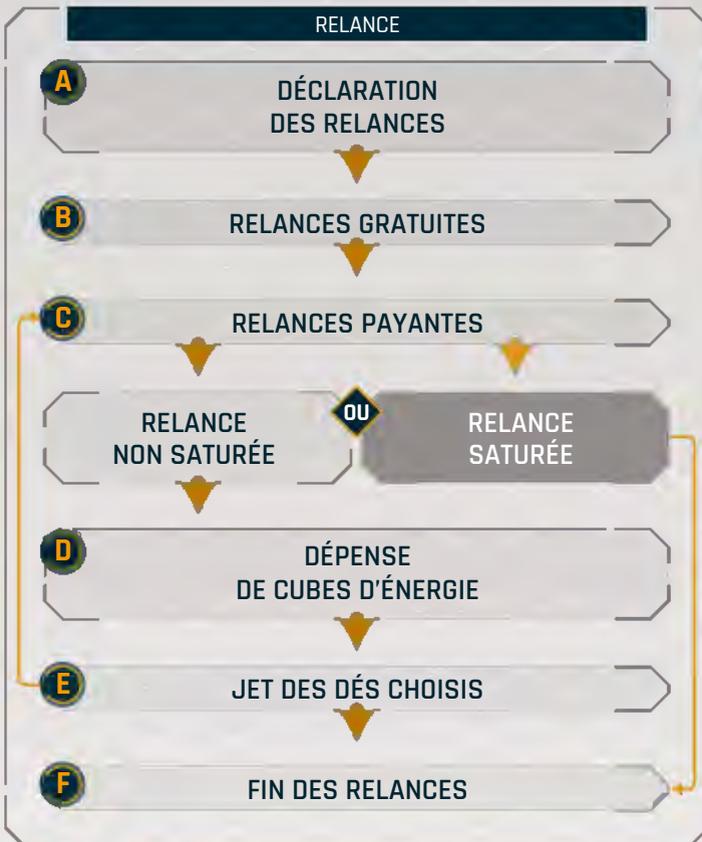
La défense n'est jamais soumise au phénomène de gêne.



VIII

RELANCE

La relance n'est pas une action. Elle permet à une figurine d'ignorer le résultat d'un ou de plusieurs dés et de les relancer. Les nouveaux résultats obtenus doivent être pris en compte. Sauf indication contraire, les joueurs peuvent toujours effectuer des relances après n'importe quel jet de dé. L'étape de relance est obligatoire.

VIII
C RELANCES PAYANTES

Le joueur peut ensuite effectuer des relances payantes. Il déclare s'il relance des dés. Il désigne tout d'abord un ou plusieurs dés parmi ceux de la réserve de dés qui a été lancée. Ces dés peuvent faire partie des relances gratuites lancées à l'étape précédente.

Si le joueur ne souhaite plus relancer, il passe directement à l'étape de fin des relances.

VIII
D DÉPENSE DE CUBES D'ÉNERGIE

Le joueur dépense autant de cubes qu'il veut relancer de dés vers la case de relance.

Le joueur ne peut pas dépenser un nombre de cubes d'énergie qui l'amènerait à dépasser la saturation de la case de relance.

Si celle-ci est déjà saturée, la relance est terminée.

VIII
A DÉCLARATION DES RELANCES

Le joueur déclare une relance avec sa figurine.

VIII
B RELANCES GRATUITES

Ce pictogramme indique au joueur qu'il dispose d'une relance gratuite pour le type de dé spécifié (dans cet exemple, une relance gratuite pour un dé orange). Elle permet de relancer une seule fois gratuitement, n'importe quel dé de cette couleur, présent dans une réserve de dés qui vient d'être lancée.

Le joueur peut utiliser des relances gratuites s'il en dispose. Il jette alors les dés de relances gratuites.

VIII
E JET DES DÉS CHOISIS

Le joueur lance les dés choisis.

Il décide ensuite s'il continue à effectuer des relances. Si oui, il retourne à l'étape de relances payantes. Sinon, il passe à l'étape suivante.

VIII
F FIN DES RELANCES

Les relances sont terminées.

IX
A BLESSURES

Lorsqu'un héros subit des blessures, il place autant de cubes d'énergie dans sa zone de blessures. Ces cubes proviennent en priorité de sa zone de fatigue, puis de ses cases et, pour finir, de sa zone d'énergie disponible. Quand tous ses cubes d'énergie sont dans sa zone de blessures, le héros est neutralisé.



Lorsqu'un personnage qui a plusieurs points de vie subit des blessures, son pion de points de vie est déplacé d'autant d'emplacements sur le poste de commandement. Si son pion arrive sur 0, le personnage est neutralisé.

Lorsqu'un personnage qui n'a qu'un point de vie subit des blessures, il est neutralisé.

IX
B NEUTRALISÉ

Un héros neutralisé ne peut plus effectuer d'action. Il est obligé de se déclarer au repos et ses compétences ne sont plus prises en compte pour ce tour.

Lorsqu'un personnage est neutralisé, sa figurine est retirée du plateau et placée dans la réserve de personnages.

Une tuile dont tous les personnages sont dans la réserve de personnages est neutralisée. Lorsqu'une tuile est neutralisée, le vilain la retire, fait glisser les tuiles restantes vers la gauche puis la repositionne face neutralisée visible tout à droite dans la rivière.

IX
C DÉPENSE D'ÉNERGIE

Le fait de déplacer un nombre de cubes depuis la zone d'énergie disponible vers une case d'action, une case de relance, une case de défense ou une zone de fatigue.

IX
D TYPE DE DÉS

Le type d'un dé est caractérisé par sa couleur et par la présence ou l'absence du pictogramme de relance gratuite.

IX
E CARACTÉRISTIQUES

Une caractéristique définit les aptitudes d'une figurine à réaliser une action ou une défense. Elle peut se présenter sous différentes formes :

- 1 • un ou plusieurs dés, d'un ou plusieurs types
- 1.1 • un multiplicateur d'action
- 2 • un multiplicateur de points de déplacement
- 3 • lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, aucun dé n'est ajouté. La figurine peut cependant bénéficier d'éventuels bonus (bonus d'arme, compétence, etc.).
- 4 • la figurine ne peut pas réaliser l'action ou la défense associée.

IX **F** **SUCCÈS AUTOMATIQUE**

Un succès automatique est un succès qui s'ajoute toujours à un résultat obtenu lors d'une étape de détermination du nombre de succès.

IX **G** **ACTION GRATUITE**

Les actions gagnées au cours de l'utilisation d'une compétence ou à l'aide d'une règle spéciale de mission, sont appelées actions gratuites.

IX **H** **SURSATURATION DE ZONE**

Lorsqu'un joueur souhaite vérifier si une figurine sursature une zone, il doit additionner les indices d'envergures des figurines déjà présentes dans la zone et l'indice d'envergure de la figurine en question. Si cette somme dépasse l'indice de saturation de la zone, on dit que la figurine « sursature » celle-ci. Si une figurine doit être mise en jeu sur une zone qu'elle sursature, on la place dans une zone adjacente qu'elle ne sursature pas. Si elle sursature toutes les zones adjacentes à la zone de mise en jeu, elle n'entre pas en jeu.

IX **I** **SATURATION DE CASE**

Lorsqu'un joueur dépense un cube vers une case, il doit au préalable vérifier qu'elle n'est pas saturée. Une case est saturée s'il elle contient autant de cubes d'énergie que son indice de saturation. Si elle est saturée, le joueur ne peut pas y dépenser de cubes.



IX **J** **DISTANCE**

On mesure la distance entre deux zones en comptant le nombre minimum de déplacements nécessaires (et non pas le coût du déplacement) pour les relier.

IX **K** **VALEUR NÉGATIVE**

Dans **BATMAN™: GOTHAM CITY CHRONICLES**, il n'y a jamais de valeur négative. Il ne peut donc pas y avoir d'indice de gêne négatif, de nombre de réussites négatif, etc. Si une valeur devait être négative, on la considère comme étant égale à zéro.

IX **L** **DÉTERMINATION D'UNE LIGNE DE VUE**

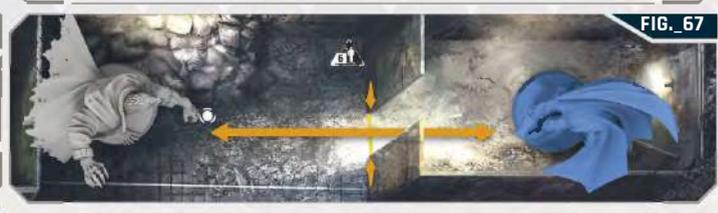
Certaines actions et compétences nécessitent de disposer d'une ligne de vue sur la cible, comme indiqué dans leur description.

Il existe une ligne de vue entre deux zones dès qu'une de ces conditions est remplie :

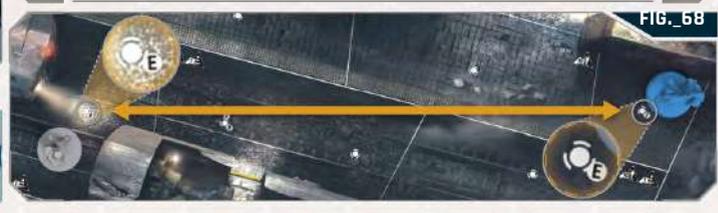
- ▶ on peut tracer une ligne droite imaginaire entre leur marqueur de ligne de vue, indépendamment de toute notion de distance, sans que cette ligne ne traverse de paroi, de promontoire, ni de zone dont le niveau d'élévation est supérieur à celui des deux zones. Cependant, celle-ci peut commencer ou se terminer sur un promontoire (cf. page 7).



- ▶ elles sont adjacentes et séparées par une limite de zone orange.



- ▶ elles ont en commun au moins une lettre sur le pourtour de leur marqueur de ligne de vue.



Dès lors qu'il existe une ligne de vue entre deux zones, les figurines qui s'y trouvent disposent d'une ligne de vue réciproque.

Lorsqu'une ligne de vue doit être déterminée entre deux zones de niveaux d'élévation différents, une condition supplémentaire est à remplir : la ligne de vue ne doit pas traverser une zone d'un niveau d'élévation égal à celui de la zone la plus élevée des deux.



Une figurine dispose toujours d'une ligne de vue dans sa propre zone.

Les figurines ne bloquent jamais les lignes de vue.

IX **M** **FIGURINE AMIE OU ENNEMIE**

Ennemi : personnage ou héros appartenant au camp adverse d'une figurine.

Ami : figurine appartenant au même camp qu'une figurine. On ne comptabilise pas la figurine elle-même lorsqu'on compte les figurines amies.

IX **N** **PHÉNOMÈNE DE GÊNE**

Le phénomène de gêne correspond à la gêne occasionnée par la présence de figurines ennemies sur la même zone qu'une figurine effectuant certaines actions.

Le phénomène de gêne est représenté par un indice de gêne qui est calculé différemment selon l'action réalisée :

- ▶ si une figurine réalise un déplacement, l'indice de gêne est calculé en fonction des indices d'envergure des autres figurines présentes dans la zone de départ :

INDICE DE GÊNE (MINIMUM 0)

total des indices d'envergure des figurines ennemies	-	total des indices d'envergure des figurines amies
--	---	---

- ▶ si une figurine réalise une attaque à distance, une manipulation complexe ou une réflexion complexe, l'indice de gêne est calculé en fonction des indices de menace des autres figurines présentes dans la zone d'action :

INDICE DE GÊNE (MINIMUM 0)

total des indices de menace des figurines ennemies	-	total des indices de menace des figurines amies
--	---	---

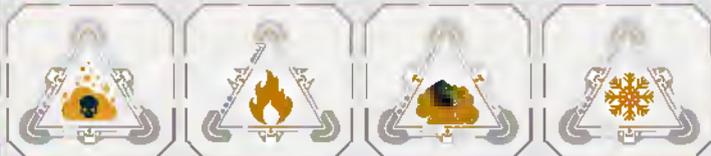
IMPORTANT: la figurine qui effectue l'action n'est pas prise en compte dans le calcul.

IX **0** **DISSIPATION**

Les pions dissipation ont des effets temporaires puis se dissipent. Leurs effets sont décrits dans les compétences ou les missions. En forme de triangle, ils possèdent deux faces différentes :

- | | | | |
|----------|-------------|---------------|------------|
| Pion Gaz | Pion Flamme | Pion Fumigène | Pion Givre |
|----------|-------------|---------------|------------|

AU RECTO : UN PICTOGRAMME « PLEIN »



AU VERSO : UN PICTOGRAMME « EN DISSIPATION »



Lors de l'étape de résolution des effets de début de tour du camp du joueur qui l'a posé :

- ▶ si le pion est face « plein » visible, il est retourné sur sa face « en dissipation ».
- ▶ si le pion est face « en dissipation » visible, il est retiré.

IX **P** **TERRAINS DIFFICILES**

Les terrains difficiles sont des zones peu propices au mouvement (glace, toits, etc.).

Ils sont indiqués sur le plateau par ce pictogramme :



Un terrain difficile est toujours associé à un niveau. Le niveau total d'un terrain difficile est calculé constamment en additionnant les différents niveaux présents sur la zone. Certaines compétences ou règles spéciales rajoutent des niveaux de terrain difficile par l'intermédiaire de pions.

Si une figurine souhaite quitter une zone de terrain difficile, elle doit ajouter ce niveau total au coût de son déplacement (cf. page 21).

IX Q TERRAIN DANGEREUX

Les terrains dangereux sont des zones susceptibles d'infliger des blessures aux figurines qui y pénètrent (cuve d'acide, pièce emplies de gaz toxique, etc.).



Ce pictogramme représente un terrain dangereux. Sur ce dernier figure systématiquement le niveau qui lui est associé.

Le niveau total d'un terrain dangereux est calculé constamment en additionnant les différents niveaux de terrain dangereux de la zone. Certaines compétences ou règles spéciales rajoutent des niveaux de terrain dangereux par l'intermédiaire de pions.

- ▶ Si une figurine souhaite entrer dans une zone de terrain dangereux, durant l'étape de résolution des effets de la zone, elle lance autant de dés jaunes que le niveau total du terrain dangereux. Puis elle subit une blessure par succès obtenu.
- ▶ Si un terrain devient dangereux, une figurine qui se trouve dans la zone doit immédiatement lancer autant de dés jaunes que le niveau total du terrain dangereux. Puis elle subit une blessure par succès obtenu.
- ▶ Si le niveau total du terrain dangereux augmente, une figurine qui se trouve dans la zone doit immédiatement lancer autant de dés jaunes que l'augmentation de niveau. Puis elle subit une blessure par succès obtenu.

IX R EXPLOSION

Une explosion est un effet. Elle est toujours associée à un niveau et une zone cible déterminés par une compétence ou une règle spéciale.

Lors d'une explosion, le joueur qui la déclenche réalise les étapes suivantes :

IX R 1 AUGMENTATION TEMPORAIRE DU NIVEAU DE TERRAIN DANGEREUX

- ▶ Si la zone ciblée n'est pas un terrain dangereux, elle le devient et son niveau est égal à celui de l'explosion.
- ▶ Si la zone ciblée est un terrain dangereux, son niveau est augmenté du niveau de l'explosion.

IX R 2 RETOUR À L'ÉTAT INITIAL DE LA ZONE CIBLÉE

Après avoir appliqué les blessures liées à l'augmentation temporaire du niveau total de terrain dangereux, le niveau total de terrain dangereux revient à son état initial.



L'utilisation d'une compétence n'est jamais obligatoire. Une figurine neutralisée ne peut jamais se servir de ses compétences. Par convention, dans les description ci-dessous, nous utilisons des mots-clés entre crochets :

[X] = niveau de la compétence ;
[possesseur] = le possesseur de la compétence.

Les compétences sont présentées ainsi :

ICÔNE / NOM DE LA COMPÉTENCE

Compétence

PRÉCISIONS

QUAND : indique le moment où le possesseur de la compétence l'active.

CONDITION(S) : indique la ou les conditions nécessaires pour pouvoir l'activer.

EFFET : indique l'effet de la compétence.



ALLONGE

Permet à son possesseur de prendre pour cible de ses attaques au corps-à-corps une figurine qui n'est pas dans sa zone. Il doit partager une ligne de vue avec elle et être à une distance inférieure ou égale à X.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de désignation de la cible de l'attaque d'une attaque au corps-à-corps.

CONDITION :

[possesseur] est l'attaquant.

EFFET :

[possesseur] peut désigner une cible dans sa ligne de vue à une distance inférieure ou égale à [X].

restrictions autorisent [possesseur] à les utiliser.

- ▶ Ces deux cartes arme doivent être du même type de matériel.

EFFET :

[possesseur] peut utiliser ces deux cartes arme et cumuler leurs bonus.



AMBIDEXTRIE

Permet à son possesseur d'utiliser deux armes du même type lors de ses attaques et de cumuler leur bonus. Leur encombrement ou leur taille doit être inférieur ou égal à X.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape d'ajout des bonus d'arme d'une attaque au corps-à-corps ou d'une attaque à distance d'un héros.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ Il porte deux cartes arme dont l'encombrement ou la taille de chacune est inférieur ou égal à [X] et dont les



AMI IMAGINAIRE

Permet à son possesseur d'obtenir l'aide de sa petite voix intérieure qui l'accompagne constamment. Pour ses actions, il gagne un dé jaune supplémentaire tant qu'il est accompagné de son ami imaginaire. Pour se débarrasser de ce dernier, un adversaire dans sa zone peut réaliser une réflexion complexe de difficulté X.

QUAND :

en permanence

CONDITION :

[possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence.

EFFET :

à la fin de la mise en place, [possesseur] sélectionne une figurine non utilisée pour la mission, qu'il place dans sa zone. Cette figurine est appelée l'ami imaginaire.

L'ami imaginaire a un indice d'envergure et de menace égal à zéro. Elle est considérée comme une figurine qui n'appartient à aucun camp. Elle ne peut jamais être prise pour cible. Elle n'a aucun point de vie. La seule manière de la neutraliser est qu'une figurine ennemie, située dans la même zone que [possesseur], réussisse une réflexion complexe de difficulté égale à [X].

L'ami imaginaire doit toujours être dans la même zone que [possesseur]. Ainsi, lorsque ce dernier est déplacé, l'ami imaginaire l'est aussi sans surcoût.

Tant que l'ami imaginaire est présent sur le plateau, [possesseur] gagne un dé jaune supplémentaire pour chacune de ses actions.



ARTIFICIER

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une manipulation complexe.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ dans la description de la manipulation effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.



ARTS MARTIAUX

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque au corps-à-corps.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ il a obtenu au moins un succès lors de son jet de dés.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.



ATTAQUE SOURNOISE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors des attaques qu'il effectue dans sa zone, si le total des indices de menace des figurines amies est supérieur ou égal à celui des figurines ennemies.

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ le défenseur se situe dans la zone de [possesseur].
- ▶ dans la zone de l'attaque, la somme des indices de menace des figurines amies est supérieure ou égale à la somme des indices de menace des figurines ennemies.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.



ATTRACTION

Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, d'attirer une figurine avec laquelle il partage une ligne de vue et située dans une zone à une distance inférieure ou égale à X, afin de la ramener dans sa propre zone. La cible doit être d'une envergure inférieure ou égale à la sienne.

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de la manipulation automatique.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence.
- ▶ [possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] peut cibler une figurine qui remplit les conditions suivantes :

- ▶ [possesseur] a une ligne de vue sur la cible.
- ▶ l'indice d'envergure de la cible est inférieur ou égal à celui du [possesseur].
- ▶ La cible doit être à une distance inférieure ou égale à [X].
- ▶ La cible ne doit pas sursaturer la zone du [possesseur].

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique, [possesseur] prend la figurine ciblée et la place sur sa zone.



BOUT PORTANT

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone lors d'une attaque à distance.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de relances d'une attaque à distance.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ le défenseur se situe dans la zone du [possesseur].

EFFET :

au début de l'étape de relances gratuites et avant toute relance gratuite, [possesseur] peut réaliser [X] jets de dés, parmi les dés de la réserve précédemment lancée. Un même dé peut être jeté plusieurs fois.



CHANCE

Permet à son possesseur de bénéficier de X relances gratuites.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors d'une relance.

CONDITION :

[possesseur] effectue la relance.

EFFET :

au début de l'étape de relances gratuites et avant toute relance gratuite, [possesseur], peut réaliser [X] jets de dés parmi les dés de la réserve précédemment lancée. Un même dé peut être jeté plusieurs fois.



COMMANDEMENT ÉLITE

Permet à son possesseur de contrôler des unités élités alliées. Il sélectionne une tuile de niveau élités de son camp ainsi que X figurines. Ces figurines alliées débutent la partie dans la zone du possesseur. Il peut les activer en effectuant une réflexion automatique. Toute dépense de cubes pour des défenses, relances ou mouvements des alliés s'effectue dans sa case de réflexion.

PRÉCISIONS

QUAND :

en permanence.

CONDITION :

[possesseur] déclare qu'il utilise la compétence.

EFFET :

lors de la mise en place du scénario, [possesseur] sélectionne une tuile de niveau élités du même camp que lui, qu'il place à côté de sa fiche de héros. Celle-ci ne doit pas être présente dans la rivière ni déjà sélectionnée grâce à une autre compétence commandement. Elle est considérée comme une tuile alliée.

Il prend ensuite [X] figurines correspondant à la tuile alliée. Celles-ci débutent la partie sur la même zone que [possesseur]. S'il ne peut pas y placer des figurines à cause de la sur-saturation, il les place sur des zones adjacentes.

[possesseur] peut prendre un nombre de tuiles de niveau élités égal au nombre de fois qu'il possède cette compétence.

Pour [possesseur], activer tous les personnages d'une de ses tuiles alliées est une réflexion automatique. Cette activation suit les mêmes règles que l'étape d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile (cf. page 31) avec l'exception suivante :

- ▶ lorsqu'il est fait référence au vilain, on considère qu'il est fait référence au [possesseur].

Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue une défense, il doit respecter les exceptions suivantes :

- ▶ lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de défense, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion.
- ▶ lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, la caractéristique de défense est égale à un dé orange.

Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue une relance, il doit respecter l'exception suivante :

- ▶ lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de relance, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion.

Lorsqu'un personnage de sa tuile alliée effectue un mouvement, il doit respecter les exceptions suivantes :

- ▶ lors de l'étape de dépense de cubes d'énergie, au lieu de dépenser les cubes vers une case de mouvement, [possesseur] doit dépenser les cubes vers sa case de réflexion. La caractéristique de mouvement est égale à 1.



COMMANDEMENT SBIRRE

Fonctionne comme la compétence commandement élités en remplaçant le terme « élités » par « sbirre ».



CONTRE-ATTAQUE

Lorsque le possesseur a subi une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer une attaque gratuite au corps-à-corps contre l'attaquant avec X dés jaunes, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme.

QUAND :

lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est la cible de l'attaque au corps-à-corps.
- ▶ L'attaque au corps-à-corps initiale n'est pas elle-même une contre-attaque.
- ▶ [possesseur] doit pouvoir prendre l'attaquant initial pour cible d'une attaque au corps-à-corps.

EFFET :

[possesseur] effectue immédiatement une attaque au corps-à-corps gratuite appelée contre-attaque.

La contre-attaque fonctionne comme une attaque au corps-à-corps avec les exceptions suivantes :

- ▶ lors de l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] prend pour cible l'attaquant initial.
- ▶ lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, [possesseur] prend [X] dés jaunes pour constituer sa réserve de dés d'attaque.
- ▶ les héros ignorent l'étape de dépense de cubes d'énergie, ainsi que celle d'ajout des bonus d'arme.

COUP CIRCULAIRE

Après avoir neutralisé un adversaire au corps-à-corps, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines.

QUAND :

lors de l'étape de défense et blessures d'une attaque au corps-à-corps.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ l'attaque n'est pas une action gratuite mais peut être une attaque reportée.
- ▶ il y a un reliquat de succès. Celui-ci est égal au nombre de succès non convertis en blessures et non annulés par une défense.
- ▶ [possesseur] a effectué moins de [X] attaques reportées pour cette même attaque initiale.

EFFET :

[possesseur] effectue immédiatement une attaque au corps-à-corps gratuite appelée attaque reportée.

Une attaque reportée fonctionne comme une attaque au corps-à-corps avec les exceptions suivantes :

- ▶ après l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] passe directement à l'étape de détermination du nombre de succès.

- ▶ lors de l'étape de détermination du nombre de succès, on considère le nombre de succès obtenus comme égal au reliquat de succès de l'attaque précédente.

CRI

Permet à son possesseur, une fois par tour, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de la manipulation automatique.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] déclare qu'il l'utilise.
- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ [possesseur] n'a pas utilisé sa compétence durant ce tour.

EFFET :

un cri fonctionne comme une manipulation automatique sauf que l'étape de dépense d'un cube d'énergie est ignorée.

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X] dans sa zone ainsi que dans une zone adjacente avec ligne de vue. Le possesseur ne subit pas de blessures lors de cette explosion.

CROCHETAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de manipulation indiquées dans les missions.

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une manipulation complexe.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ dans la description de la manipulation effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.

DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques de défense contre les attaques au corps-à-corps.

QUAND : lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense contre une attaque au corps-à-corps.

CONDITION : [possesseur] est la cible de l'attaque initiale.

EFFET : [possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de défense.

DÉFONCER PAROI

Permet à son possesseur de se déplacer à travers une paroi d'un niveau inférieur ou égal à X, puis de poser un pion paroi défoncée sur celle-ci. Le coût de ce déplacement est augmenté de 2. Les deux zones deviennent adjacentes, une ligne de vue peut être tracée entre celles-ci et le déplacement est possible.

QUAND : lors de l'étape de choix du déplacement d'un mouvement.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ au moins une paroi qui délimite sa zone est associée à un niveau. ce niveau doit être inférieur ou égal à [X]. La paroi doit séparer deux zones situées sur le même niveau d'élévation.

EFFET : [possesseur] peut considérer la paroi comme étant une limite de zone blanche lors du mouvement. Il peut donc effectuer un déplacement simple au travers en respectant les exceptions suivantes :

- ▶ la zone de destination doit être du même niveau d'élévation que la zone de départ.
- ▶ lors de l'étape de détermination du coût de déplacement, celui-ci est de 2 points de déplacement.
- ▶ lors de l'étape de fin du déplacement, [possesseur] pose un pion « paroi défoncée » à cheval sur les deux zones concernées.

PAROI DÉFONCÉE :



Celles-ci partagent désormais une ligne de vue et une figurine peut effectuer un déplacement simple entre elles.

DÉPASSER SES LIMITES

Permet à son possesseur de se blesser pour effectuer plus d'actions. Il subit X blessures. On considère les cubes d'énergie transférés en blessure comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action choisie sans tenir compte de sa saturation.

QUAND : au début de l'étape de dépense de cubes d'énergie d'une action et avant toute autre dépense de cubes.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ [possesseur] n'a pas utilisé sa compétence durant ce tour.

EFFET : [possesseur] subit [X] blessures. Pour chacune de ces blessures, on considère les cubes qui viennent d'être transférés en blessures comme s'ils avaient été dépensés sur la case de l'action en cours, sans tenir compte de sa saturation.

ENCHAÎNEMENT

Lorsque le possesseur de la compétence neutralise un adversaire lors d'une attaque au corps-à-corps, il peut effectuer gratuitement une nouvelle attaque à X dés de sa caractéristique, sans bonus d'arme, contre un autre adversaire.

QUAND : lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ la cible de l'attaque initiale est neutralisée.
- ▶ l'attaque en cours n'est pas une action gratuite.

EFFET : [possesseur] effectue immédiatement une action gratuite d'attaque au corps-à-corps appelée enchaînement. Celle-ci fonctionne comme une attaque au corps-à-corps avec les exceptions suivantes :

- ▶ [possesseur] ignore l'étape de dépense de cubes d'énergie.
- ▶ lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, [possesseur] prend [X] dés de sa caractéristique d'attaque au corps-à-corps.
- ▶ [possesseur] ignore l'étape d'ajout des bonus d'arme.

ENQUÊTE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une réflexion complexe.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ dans la description de la réflexion effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.

ENTRAVE

Permet au possesseur, lorsqu'il réussit une attaque de corps-à-corps, de placer X pions entrave sur une figurine ennemie. Cette attaque n'inflige aucune blessure. En contrepartie, le nombre de succès de la figurine entravée lors de ses attaques, réflexions, manipulations et défenses est réduit de X. Ces pions peuvent être enlevés si la figurine entravée ou une figurine amie dans sa zone réussit une manipulation complexe de difficulté X.

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de l'attaque au corps-à-corps.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence.

EFFET :

L'étape d'ajout des bonus d'arme est ignorée. Lors de l'étape de défense et blessures, si le défenseur subit une ou plusieurs blessures, celles-ci sont ignorées et [X] pions entrave sont placés sur le socle du défenseur.

PION ENTRAIVE :

Un pion entrave posé sur un socle de figurine doit suivre celle-ci dans ses déplacements. À la toute fin des étapes de détermination du nombre de succès des attaques, des réflexions, des manipulations et des défenses, une figurine avec des pions entrave retire au nombre de succès obtenus autant de succès que [X].

Pour pouvoir retirer tous les pions entrave d'une figurine, il faut que celle-ci ou une figurine sur la même zone réussisse une manipulation complexe d'un niveau de difficulté [X]. La compétence crochetage est prise en compte pour cette manipulation.

FLAMME / GAZ TOXIQUE

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

QUAND :

lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps ou de l'étape de fin de l'attaque à distance ou juste après une explosion.

CONDITION :

[possesseur] est l'attaquant ou le joueur qui déclenche une explosion.

EFFET :

[possesseur] place [X] pions flamme/gaz sur la zone du défenseur ou de l'explosion.

PION FLAMME/GAZ :

Il ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain dangereux » de niveau 1.

[possesseur] ignore tous les pions flamme/gaz.

FUMIGÈNE

Permet à son possesseur, après avoir réalisé une explosion, de poser X pions fumigène dans cette zone (cf. *Dissipation page 44*). Lors d'une attaque à distance, l'attaquant compte le nombre de pions fumigène dans les zones traversées par la ligne de vue ; il déduit ce nombre de pions du nombre de succès obtenus.

QUAND :

juste après une explosion.

CONDITION :

[possesseur] déclenche une explosion.

EFFET :

[possesseur] place sur la zone où il se situe [X] pions fumigène.

PION FUMIGÈNE :



Lors de l'étape de détermination de la cible d'une attaque à distance, l'attaquant compte le nombre de pions fumigène dans les zones que traverse sa ligne de vue (zone de départ et zone cible comprises). À la toute fin de l'étape de détermination du nombre de succès de l'attaque à distance, l'attaquant déduit ce nombre de pions du nombre de succès obtenus.



FUREUR

Permet à son possesseur d'augmenter la puissance de chacune de ses attaques au corps-à-corps en rajoutant X dés blancs. Si c'est un héros, il doit avoir au moins la moitié de ses cubes en blessure. Si c'est un personnage, il doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de constitution de la réserve de dés d'une attaque au corps-à-corps.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ si [possesseur] est un héros, il doit avoir au moins la moitié de ses cubes (arrondie au supérieur) dans sa zone de blessures.
- ▶ si [possesseur] est un personnage, il doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie (arrondie au supérieur).

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] dés blancs à la réserve de dés de chacune de ses attaques au corps-à-corps.



GARDE DU CORPS

Le possesseur augmente de X succès automatiques la défense des figurines amies situées dans sa zone.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] n'est ni le défenseur ni l'attaquant.
- ▶ [possesseur] est situé sur la zone du défenseur.
- ▶ le défenseur est une figurine amie.
- ▶ aucune autre figurine n'utilise la compétence garde du corps contre cette attaque.

EFFET :

le défenseur ajoute [X] succès automatiques au résultat de son jet de défense.



GIVRE

Permet à son possesseur, lors d'une attaque ou après avoir déclenché une explosion, de geler le terrain en plaçant X pions givre dans la zone de l'attaque ou de l'explosion (cf. *Dissipation* page 44). Chaque pion ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain difficile » de niveau 1. Son possesseur y est immunisé.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps ou de l'étape de fin de l'attaque à distance ou juste après une explosion.

CONDITION :

[possesseur] est l'attaquant ou le joueur qui déclenche une explosion.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] pions givre sur la zone du défenseur ou de l'explosion.

PION GIVRE :



Il ajoute à la zone où il est placé l'attribut « terrain difficile » de niveau 1. [possesseur] ignore tous les pions givre.



GRENADE

Permet à son possesseur, grâce à une manipulation complexe, de déclencher une explosion de niveau X dans une zone ciblée. La difficulté de la manipulation est égale à la distance entre les zones. En cas de réussite, une explosion de niveau X se déclenche dans la zone ciblée. En cas d'échec, une explosion de niveau X se déclenche dans une zone à une distance égale au nombre de succès obtenus, le long de la ligne de vue vers la zone ciblée.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de la manipulation complexe.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] déclare qu'il l'utilise.
- ▶ [possesseur] cible une zone dans sa ligne de vue.

EFFET :

[possesseur] doit réussir une manipulation complexe dont la difficulté est égale à la distance qui le sépare de la zone ciblée.

Lors de l'étape de réalisation de la manipulation complexe, le nombre de succès est comparé à la difficulté de la manipulation complexe :

- ▶ Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la difficulté de la manipulation complexe, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X] dans la zone ciblée.
- ▶ Si le nombre de succès est inférieur à la difficulté de la manipulation complexe, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X]. La zone où se déclenche l'explosion se situe le long de la ligne de vue vers la zone ciblée, à une distance égale au nombre de succès obtenus.



HORREUR

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

PRÉCISIONS

QUAND : lors de l'étape de détermination du coût du déplacement d'un mouvement.

CONDITIONS :

- ▶ la figurine qui effectue le déplacement est une figurine ennemie du [possesseur].
- ▶ [possesseur] se situe sur la zone de destination de la figurine qui effectue le déplacement.

EFFET :

le coût du déplacement de la figurine est augmenté de [X].



IMMOBILISATION

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

PRÉCISIONS

QUAND : lors de l'étape de fin de l'attaque au corps-à-corps ou de l'étape de fin de l'attaque à distance ou juste après une explosion.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant ou le joueur qui déclenche une explosion.

EFFET :

toutes les figurines qui ont subi au moins [X] blessures suite à l'attaque ou à l'explosion sont couchées dans leur zone. Au début de leur prochaine activation, elles sont redressées. Leur bonus de points de déplacement au premier mouvement est réduit à zéro pour cette activation.



INSAISSABLE

Permet à son possesseur d'ignorer X indices d'envergure ennemis lors de ses déplacements.

PRÉCISIONS

QUAND : lors de l'étape de détermination du coût du déplacement d'un mouvement.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

lors du calcul de l'indice de gêne, [possesseur] ignore [X] indices d'envergure des figurines ennemies.



INTOUCHABLE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques de défense contre les attaques à distance qui le ciblent.

PRÉCISIONS

QUAND : lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense contre une attaque à distance.

CONDITION :

[possesseur] est la cible de l'attaque.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de défense.



MALCHANCE

Permet à son possesseur d'obliger un ennemi dans sa zone à relancer X dés. Le possesseur choisit les dés à relancer une fois les relances gratuites effectuées.

PRÉCISIONS

QUAND : au début de l'étape de choix des relances payantes.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] se situe sur la même zone que la figurine qui effectue le jet de dés.
- ▶ [possesseur] est un ennemi de la figurine qui effectue le jet de dés.

EFFET :

[possesseur] peut obliger le joueur qui contrôle la figurine qui a effectué le jet de dés à relancer gratuitement [X] dés. [possesseur] choisit les dés à relancer. Puis, l'étape des choix des relances payantes se poursuit normalement.



MOBILITÉ

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de terrain difficile lors d'un déplacement.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de détermination du coût du déplacement d'un mouvement.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] ignore [X] niveaux de terrain difficile à chaque déplacement.



NERFS D'ACIER

Permet à son possesseur d'ignorer X indices de menace ennemis lors d'actions d'attaque à distance, de manipulation ou de réflexion.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors du calcul de l'indice de gêne.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] ignore [X] indices de menace des figurines ennemies.



PARKOUR

Permet à son possesseur d'ignorer X niveaux de saut ou d'escalade lors de ses déplacements spéciaux, ainsi que X blessures liées à des chutes.

PRÉCISIONS

En cas d'escalade ou de saut

QUAND :

lors de l'étape de détermination du coût du déplacement.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] ignore [X] niveaux de saut ou d'escalade.

En cas de chute

QUAND :

lors de l'étape de résolution des effets de la zone de destination.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] ignore [X] blessures liées à la chute.



PIRATAGE

Permet à son possesseur d'obtenir X succès automatiques lors de certaines actions de réflexion indiquées dans les missions.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une réflexion complexe.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ dans la description de la réflexion effectuée, il est indiqué que la compétence est prise en compte.

EFFET :

[possesseur] ajoute [X] succès automatiques au nombre de succès de son jet.



POISON / ÉLECTRICITÉ

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

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de la fin de l'étape de détermination du nombre de succès d'une défense.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ le défenseur a obtenu un nombre de succès de défense inférieur au nombre de succès de l'attaque.

EFFET :

[possesseur] inflige immédiatement au défenseur [X] blessures. Puis, on passe à l'étape de détermination du nombre de blessures.

RAFALE

Après avoir neutralisé un adversaire avec une attaque à distance, le possesseur peut reporter le reliquat de succès sur X autres figurines avec lesquelles il partage une ligne de vue.

QUAND :

lors de l'étape de défense et blessures d'une attaque à distance.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ l'attaque n'est pas une action gratuite mais peut être une attaque reportée.
- ▶ il y a un reliquat de succès. Celui-ci est égal au nombre de succès non convertis en blessures et non annulés par une défense.
- ▶ [possesseur] a effectué moins de [X] attaques reportées pour cette même attaque initiale.

EFFET :

[possesseur] effectue immédiatement une action gratuite d'attaque à distance appelée attaque reportée.

Une attaque reportée fonctionne comme une attaque à distance avec les exceptions suivantes :

- ▶ après l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] passe directement à l'étape de détermination du nombre de succès.
- ▶ lors de l'étape de détermination du nombre de succès, on considère le nombre de succès obtenus comme égal au reliquat de succès de l'attaque précédente.

RÉGÉNÉRATION

Permet à son possesseur de se régénérer. Si c'est un héros, lors de la déclaration de l'état, il déplace X cubes d'énergie de sa zone de blessures vers sa zone de fatigue. Si c'est un personnage, au début de son activation, il récupère X points de vie.

◆ **Si [possesseur] est un héros**

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de l'état des héros et avant toute récupération.

CONDITION :

[possesseur] a au moins un cube d'énergie dans sa zone de blessures.

EFFET :

[possesseur] déplace jusqu'à [X] cubes depuis sa zone de blessures vers sa zone de fatigue.

◆ **Si [possesseur] est un personnage**

QUAND :

au début de son activation.

CONDITION :

[possesseur] n'a pas tous ses points de vie.

EFFET :

[possesseur] récupère jusqu'à [X] points de vie. Un personnage ne peut pas dépasser son attribut de points de vie.

RIPOSTE

Lorsque le possesseur a subi une attaque à distance, il peut en effectuer une gratuite avec X dés jaunes contre l'attaquant, mais sans bénéficier de ses bonus d'arme ou de surplomb. Pour utiliser cette compétence, il doit posséder une arme à distance.

QUAND :

lors de l'étape de fin de l'attaque à distance.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est la cible de l'attaque à distance.
- ▶ l'attaque à distance initiale n'est pas elle-même une riposte.
- ▶ [possesseur] doit pouvoir prendre l'attaquant initial pour cible d'une attaque à distance avec une arme sans la restriction « usage unique ».

EFFET :

[possesseur] effectue immédiatement une attaque à distance gratuite appelée riposte.

La riposte fonctionne comme une attaque à distance avec les exceptions suivantes :

- ▶ lors de l'étape de désignation de la cible de l'attaque, [possesseur] prend pour cible l'attaquant initial.
- ▶ lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, [possesseur] prend [X] de dés jaunes pour constituer sa réserve de dés d'attaque.
- ▶ si [possesseur] est un héros, il ignore l'étape de dépense de cubes d'énergie, ainsi que celle d'ajout des bonus d'arme et de surplomb.



SACRIFICE

Le possesseur doit déclarer qu'il utilise sa compétence lors de la constitution de la réserve de dés de l'attaquant. Il encaisse X succès d'une attaque dirigée contre l'un de ses amis dans sa zone, sans pouvoir se défendre. Le reliquat est appliqué normalement au défenseur.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] n'est pas l'attaquant ni le défenseur.
- ▶ [possesseur] se situe sur la même zone que le défenseur.
- ▶ [possesseur] a déclaré au préalable qu'il utilise sa compétence lors de l'étape de constitution de la réserve de dés de l'attaque

EFFET :

[possesseur] soustrait [X] au total des succès de l'attaque. [possesseur] subit immédiatement autant de blessures qu'il a soustrait de succès.

Le reste des succès est appliqué normalement au défenseur.



SOUFFLE

Permet à son possesseur, au prix d'une manipulation automatique, de déclencher une explosion de niveau X qui prend pour cible toutes les figurines de sa zone et d'une zone adjacente avec ligne de vue. Son possesseur est immunisé.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de la manipulation automatique.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] réalise l'action.
- ▶ [possesseur] déclare qu'il utilise sa compétence.
- ▶ [possesseur] n'a pas utilisé sa compétence durant ce tour.

EFFET :

lors de l'étape de réalisation de la manipulation automatique, [possesseur] déclenche une explosion de niveau [X] dans sa zone ainsi que dans une zone adjacente avec ligne de vue. [possesseur] ne subit pas de blessure lors de cette explosion.



SOUS PROTECTION

Permet à son possesseur, s'il est accompagné d'au moins X figurines amies sans cette compétence, d'éviter d'être pris pour cible d'une attaque.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de désignation de la cible d'une attaque.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] n'est pas l'attaquant.
- ▶ [possesseur] a [X] figurines amies ou plus dépourvues de la compétence sous protection sur sa zone.

EFFET :

[possesseur] ne peut pas être désigné comme cible de l'attaque.



SOUTIEN

Permet à son possesseur de faire bénéficier de X relances gratuites les figurines amies situées dans sa zone.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors d'une relance.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] n'est pas la figurine qui effectue la relance.
- ▶ la figurine qui effectue la relance est une figurine amie du [possesseur].
- ▶ la figurine qui effectue la relance se situe sur la même zone que [possesseur].

EFFET :

au début de l'étape de relances gratuites et avant tout relance, la figurine qui effectue la relance peut réaliser jusqu'à [X] jets de dés, parmi les dés de la réserve précédemment lancés. Un même dé peut être jeté plusieurs fois.



TACTICIEN

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

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de déclaration de la réflexion automatique.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] déclare qu'il utilise la compétence.
- ▶ [possesseur] réalise l'action.

EFFET :

lors de l'étape de fin de la réflexion automatique, [possesseur] cible :

- ▶ un personnage qui n'a pas encore bénéficié de la compétence tacticien durant ce tour ou
- ▶ un héros qui n'a pas encore bénéficié de cette compétence tacticien durant ce tour dont l'état est « actif ».

◆ Si la figurine ciblée est un personnage :

[possesseur] réalise une activation d'un personnage contrôlé par une tuile (cf. page 31) en respectant les exceptions suivantes :

- ▶ seule la figurine ciblée est activée.
- ▶ seules les étapes de mouvement et de fin de l'activation du personnage sont réalisées.
- ▶ lors de l'étape de constitution de la réserve de points de déplacement de l'action de mouvement, le personnage ajoute [X] points de déplacement à sa réserve.

◆ Si la figurine ciblée est un héros :

Le héros ciblé réalise immédiatement une action de mouvement. Lors de l'étape de constitution de la réserve de points de déplacement de l'action de mouvement, il ajoute [X] points de déplacement à sa réserve.



TIREUR D'ÉLITE

Permet à son possesseur d'ajouter X succès automatiques lors d'une attaque à distance, s'il a obtenu au moins un succès.

PRÉCISIONS

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de succès d'une attaque à distance.

CONDITIONS :

- ▶ [possesseur] est l'attaquant.
- ▶ il a obtenu au moins un succès lors de son jet de dés.

EFFET :

[possesseur] ajoute au nombre de succès de son jet, un nombre de succès automatique égal au niveau de cette compétence.



XI LISTE DES TRAITS

Un trait est une particularité d'un héros ou d'un personnage qui lui est attaché. Il doit être systématiquement et obligatoirement utilisé. Par convention, dans les description ci-dessous, nous utilisons un mot-clef entre crochets :

[possesseur] = le possesseur du trait.

Les compétences sont présentées ainsi :

ICÔNE / NOM DU TRAIT

Trait

PRÉCISIONS

QUAND : indique le moment où le possesseur du trait l'utilise.

CONDITION : indique les conditions nécessaires pour l'utiliser.

EFFET : indique l'effet de la compétence.



CODE MORAL

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

QUAND :

en permanence.

CONDITION :

la carte matériel portée par [possesseur] indique



EFFET :

[possesseur] ne peut pas bénéficier des bonus de cette carte matériel.



MOBILITÉ RÉDUITE

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

QUAND :

lors de l'étape de choix du déplacement d'un mouvement.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] ne peut pas choisir d'effectuer un déplacement spécial.



IMMUNITÉ AU GAZ

Le possesseur du trait ignore les blessures dues à des pions gaz.

QUAND :

lors de l'attribution de blessures dues à un pion gaz.

CONDITION :

[possesseur] subit les blessures.

EFFET :

[possesseur] ignore toutes les blessures dues à un pion gaz.



VOL

Le possesseur du trait se déplace en volant. Il ne tient pas compte des phénomènes de gêne ni des terrains difficiles lorsqu'il effectue un mouvement. Il ignore les surcoûts et les effets des déplacements spéciaux.

QUAND :

lors d'une action de mouvement.

CONDITION :

[possesseur] réalise l'action.

EFFET :

[possesseur] doit respecter les exceptions suivantes :

- ▶ lors de l'étape de détermination du coût du déplacement, celui-ci est toujours égal à 1 point de déplacement : le type de déplacement, le phénomène de gêne, les terrains difficiles sont ignorés dans le calcul du coût.
- ▶ lors de l'étape de résolution des effets de la zone de destination, [possesseur] ignore les blessures infligées par les chutes.



INOFFENSIF

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

QUAND :

lors de l'étape de détermination du nombre de blessures d'une défense.

CONDITION :

[possesseur] est l'attaquant.

EFFET :

[possesseur] réduit à 0 le nombre total de blessures qu'il inflige à sa cible.



CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : David Finch.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Joe Lee, Alex Maleev, Paul Renaud, Stéphane Raux, Arnaud Boudairan, Tameu Marey, Sandra H. Archer & June Chung.

ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX : Georges Clarenko & David Demaret.

ILLUSTRATIONS DES ÉQUIPEMENTS : Milan Nikalic.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Boudairan.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgar Ramas, Edgar Skomorovski & Irek Zielinski.

GRAPHISTES : Laïg Hascoët, Vincent Jamgatchian

MAQUETTISTES : Marine Guéguen, Benjamin Goupil, Sandra Tessieres & Delphine Guerder.

RÉDACTION DES RÈGLES : Tony Berart.

SCÉNARISTES : Manu Crachet, Yohann Hériot & Frédéric Henry.

TRADUCTEURS : Rebecca Sevaz & Bart Hulley.

TEXTE D'INTRODUCTION : Matt Jahn Sullivan, Yohann Hériot & Manu Crachet.

BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES : Alex Nikolavich, Xavier Fournier & Matt Jahn Sullivan.

RELECTEURS : Yohann Hériot, Manu Crachet, Chaz Elliott, Matt Jahn Sullivan, Maïwenn Clémence & David Bertolo.

CHARGÉE DE FABRICATION : Tracey Fraser-Elliott.

ASSISTANTS ÉDITORIAUX : Adhane Badi & David Bertolo.

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



BATMAN and all related characters and elements TM & © DC Comics (s19).

MONOLITH