

BATMAN – ARKHAM CITY

Le jeu de figurines de Knight Models

Traduction : MJOF

Index

Introduction	4	3 Exécuter le plan	9
		Activer une figurine	9
Composants du Jeu	4	Compétences passives	9
Surface de jeu	4	Passer	9
Dés	4	Tests de caractéristiques	10
Jetons	4	4 Décompte des pertes (fin de tour)	10
Marqueurs	4		
Mesures	5	Règles de base	11
Arrondi	5	Visibilité	11
Les figurines	5	Lumières	11
Taille des figurines	5	Mouvement	12
<i>Volume</i>	5	Mouvement empêtré	12
		Se déplacer	12
Carte de profil	6	Traverser un petit obstacle	12
Nom du personnage / identification	6	Traverser un obstacle difficile	12
Rang	6	Terrain encombré	13
Faction	6	Escalader un obstacle vertical	13
Réputation	6	Franchir un fossé	13
Financement	6	Bondir	13
Armes	6	Chutes	14
Traits / Traits spéciaux	6	Manipuler	14
Caractéristiques des figurines	7	Attaques	14
Force	7	Combat au corps à corps	14
Volonté	7	Toucher	14
Mouvement	7	Dégâts	15
Défense	7	Infériorité numérique	15
Attaque	7	Position défensive	15
Endurance	7	Agripper	15
Spécial	7	Repousser	16
		Défense	16
Séquence de jeu	8	Tir / attaque à distance	16
1 Prendre l'initiative	8	Portée	16
2 Planifier	8	Rafale (RAF)	16
Capacités de base	8	Munitions	16
Distribution des jetons d'action	8	Dégâts	16
Utiliser les jetons	9	Blink!	17
		Test de Blink!	17

Tirs croisés	17	Bouches d'égouts	23
Impact	17	Entrer et sortir des égouts	23
Dégâts	17	Lampadaires	23
Effet d'accumulation des dommages assommé	18	Phase C – Bandes	23
Perte	18	Phase D – Objectifs	24
Domage collatéral	19	Contrôler les objectifs	24
KO	19	Butin	24
Coup critique	19	Défis de l'Homme Mystère	25
Se remettre	19	Caisses de munitions	25
Se remettre d'un coup non léthal	19	Conteneurs de Titan	25
Se remettre d'un KO	19	Phase E – Début du jeu	25
		Fin de partie	25
Mise en place	20	Déroute	25
Mise en place du décor	20	Décompte des points de victoire et fin de la partie	26
Création de la bande	20		
Réputation	20	FAQ	27
Chef de bande	20	Scénarios	28
Rang	20	Traits	32
Financement	21	Attaques spéciales	39
Équipements	21	Traits des armes	40
tactiques (Règles optionnelles)	22	Effets	41
Choisir les tactiques	22		
Phase A – Choix du scénario	23	Références	42
Phase B – Mobilier urbain	23		



"Bienvenue à l'asile Batman! Je t'ai tendu un piège et tu t'y es précipité vaillamment. La fête peut commencer."

Le Joker, Arkham Asylum

INTRODUCTION

BATMAN, le jeu de figurines est un nouveau jeu d'escarmouches, doté d'un système de jeu original basé sur des jetons d'action et une étape préliminaire durant laquelle les actions des figurines doivent être anticipées, comme expliqué plus loin

Le système de jeu a été conçu pour les novices autant que pour les joueurs vétérans. Son orientation est à la fois stratégique et dynamique qui évite les mécaniques trop complexes et le rend adapté à tous les types de joueurs.

Ce jeu est basé sur l'univers de DC Comics World, principalement l'univers de Batman ainsi que les super vilains qui lui sont associés.

COMPOSANTS DU JEU

Le jeu de figurines Batman nécessite : une surface de jeu qui représente un quartier de Gotham, quelques dés à six faces, des jetons, un mètre gradué et des figurines Knight Models.

Les figurines Knight Models représentent précisément chacun des personnages du jeu.

Surface de jeu

Une surface de jeu d'un minimum de 90x90 centimètres est nécessaires pour jouer. Dessus, il convient de placer des éléments de décors (arbres, maisons, véhicules et autres), qui simuleront les rues, jardins, parcs et ports d'Arkham ou de Gotham City.

Ces éléments de décors peuvent être aisément achetés ou fabriqués par les joueurs en fonction de leur imagination et de leur talent. Plus la table comportera d'éléments de décor, plus le jeu s'avérera amusant.

Le monde est cruel. Et la seule morale d'un monde cruel est le hasard. Équitable. Salubre. Juste.

Double-Face. The Dark Knight

Dés

Le jeu nécessite quelques dés à six faces. Au moins l'un d'eux devra être d'une couleur ou d'une taille différente.

Knight Models produira à l'avenir des dés spéciaux.

Jetons

Les jetons peuvent être représentés par des gemmes, des pions ou même des dés. Assurez vous que vous choisissiez des jetons qui correspondent à l'espace prévu sur les cartes de caractéristiques.

Vous aurez besoin de quatre à huit jetons par figurines. Ces jetons peuvent facilement être trouvés dans de nombreux magasins.

Prévoyez un petit sac opaque pour conserver ces jetons, il sera utilisé pour déterminer qui aura le premier tour. L'utilité de ces jetons est expliquée plus bas.

Marqueurs

Au cours du jeu, il y aura de nombreux cas de figurines ou d'états des figurines dont il faudra se souvenir (dégâts, poisons, KO, etc.).

Knight Models a prévu des marqueurs spécifiques qui vous trouverez à la fin du livret de règles.

Les marqueurs pourront être placés à côté des figurines pour garder traces des dégâts subis ou des effets spécifiques de leurs pouvoirs.

Il existe aussi des marqueurs spéciaux qui servent d'objectifs de missions.

Mesures

Pour jouer à Batman, il vous faudra un mètre gradué (en centimètres) pour vérifier les distances entre les figurines et leurs distances de mouvement.

Les distances entrent des figurines ou entre une figurine et un obstacle doivent être mesurées à partir du point le plus proche du volume qu'ils occupent.



La distance parcourue par une figurine démarre du bord de son socle jusqu'à sa nouvelle position, sans qu'aucune partie de son socle ne dépasse la distance autorisée.



Les distances peuvent être mesurées à tout moment du jeu.

Arrondi

De nombreuses situations de jeu obligent à procéder

à la division de chiffres. Dans ce cas, le chiffre obtenu doit toujours être arrondi à l'unité inférieure.

Les figurines

Les pièces de jeu les plus importantes sont les figurines. Knight Models propose une représentation réaliste des personnages issus de l'univers de Batman. Toutes ces figurines sont fournies avec un socle et la carte de profil qui leur correspondent, celle-ci inclut toutes les informations nécessaires pour pouvoir jouer.

Taille des figurines

Presque tous les personnages de Batman sont des humains dont la taille est similaire (entre 30 et 40 mm environ). Les différences de taille entre eux sont insignifiantes à cette échelle, c'est pourquoi on considère que ces figurines sont de taille moyenne, à moins qu'une règle spécifique indique que ce n'est pas le cas.

La taille d'une figurine et son volume sont déterminés par le socle sur lequel repose la figurine. Knight Models fournit toujours le socle destiné à chaque figurine.

Volume

Les figurines occupent un espace cylindrique égal à au diamètre du socle multiplié par la hauteur de la figurine, sans prendre en compte les équipements ou membres qui pourraient dépasser de ce cylindre.



Note : Le volume fait partie de la figurine.

Si la figurine est à genou ou sur un élément décoratif, considérez le volume tel qu'il serait pour la même figurine debout sur son socle.

CARTES de PROFIL

Toutes les figurines ont une carte de profil qui leurs sont propres. Ces cartes ne décrivent pas seulement les informations nécessaires sur la figurine pour jouer, il s'agit aussi d'un outil destiné au jeu.

Knight Model fournira pour chaque figurine une carte de profil décrivant les attributs suivants :



1 Nom de la figurine et identification

Ceci rend la figurine unique, car vous ne pouvez pas aligner plusieurs exemplaires d'une même figurine dans une bande. Il est impossible d'avoir deux Batman dans une même bande.

2 Rang

Les différents rangs sont : *Chef*, *Coéquipier*, *Agent libre* et *Sbire*. Cette distinction est importante lors du recrutement de la bande, car il existe quelques limitations sur le nombre de figurines qui peuvent la rejoindre en fonction de leurs rangs respectifs.

3 Faction

Dans cette partie, plusieurs symboles de faction peuvent apparaître. L'icône indique la ou les factions que la figurines peut rejoindre. L'icône sur la carte de votre *Chef* déterminera quelles figurines peuvent le rejoindre.

Ceci implique que tous les membres d'une bande doivent avoir la même icône que leur *chef*.

4 Réputation

La réputation permet de fixer une valeur à chaque combattant de la bande. Tous les scénarios ont une limite de points de réputation (qui peut être décidée par les joueurs). La somme des points de réputation de l'ensemble des membres d'une bande ne peut pas dépasser la limite de points de réputation fixée.

5 Financement

La valeur des armes et équipements d'une figurine sont indiquées en dollars. Chaque bande peut disposer d'une certaine somme à dépenser, qui dépendra de la réputation totale du groupe. Voir le chapitre sur la création de la bande pour plus de détails.

6 Armes

Dans ce rectangle sont indiquées les armes que porte la figurine

7 Traits et Traits spéciaux

Les traits spécifiques que possède la figurine.

CARACTERISTIQUES des FIGURINES

Toutes les figurines du jeu Batman ont leurs propres caractéristiques, incluant leurs capacités et compétences. Toutes les caractéristiques ont une valeur numérique qui sera la clé du succès durant le jeu.

Il existe six caractéristiques principales.

Force

Utilisée pour provoquer des dégâts après une touche lors d'une attaque. Le jet de dégâts doit être égal ou supérieur à cette valeur pour provoquer des dégâts.



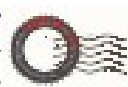
Attaque

Cette valeur représente les capacités offensives de la figurine. Plus cette valeur est élevée, plus la figurine pourra frapper. Cette valeur représente aussi la difficulté des tests de blocage des combattants adverses. Il y a un espace sur la pour placer les Jetons d'action correspondant aux attaques.



Volonté

La volonté est une des caractéristiques les plus importantes. Elle représente la capacité de la figurine à "agir" au cours du tour. Plus la figurine a de points de Volonté, plus elle sera capable de faire de choses pendant son tour. Ceci signifie qu'elle pourra se déplacer plus loin, attaquer ou se défendre plus souvent, réaliser plus d'actions spéciales... Cette valeur est le nombre de Jetons d'Action que la figurine doit répartir parmi ses différentes caractéristiques à chaque tour (Mouvement, Attaque, Défense, Spécial).



Défense

Cette valeur représente la capacité à se défendre contre les attaques adverses. Le jet d'attaque des figurines adverses doit être supérieur ou égal à cette valeur pour toucher la figurine. Cette valeur représente par ailleurs le nombre d'opportunités de bloquer des touches adverses.



Mouvement

De façon sommaire, toutes les figurines "marchent" sur la même distance, mais elles ne peuvent pas forcément "courrir" à la même vitesse. Cette valeur représente la mobilité de la figurine (course, escalade, esquive etc). Il existe un espace sur la carte de profil pour placer des jetons d'actions pour l'exécution de mouvements spéciaux ou pour un déplacement accru.



Endurance

Représente la capacité à encaisser les coups et à résister aux blessures. Ce nombre indique le nombre de dégâts maximal qu'une figurine peut encaisser avant d'être KO. Un espace est disponible sur chaque carte pour placer des jetons de blessures.



Spécial

Il existe un espace sur chaque carte de profil pour placer les jetons d'actions nécessaires aux actions spéciales.



SEQUENCE de JEU

La séquence de jeu est divisée en phase. Les joueurs doivent procéder aux différentes phases dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Une fois que toutes ces phases sont arrivées à leur terme, un nouveau tour débute, jusqu'à ce que les conditions de victoire de la partie soient remplis.

"Tu as mal choisi, Chevalier Noir."

L'Homme Mystère, Arkham City

1 Prendre l'Initiative

Au début du premier tour, les joueurs doivent prendre autant de dés ou jetons que le nombre de tours du scénario (entre 6 et 8 tours habituellement) et les disposer dans un récipient ou sac opaque. Les dés ou jetons doivent être de la même forme mais de deux couleurs différentes. Chaque joueur doit avoir autant de jetons que son adversaire.

Au début de chaque tour, un joueur choisira au hasard un de ces dés ou jetons et le montrera à son adversaire. Le propriétaire du jeton ou du dé aura l'initiative pour ce tour. Le joueur qui a l'initiative décidera qui jouera en premier durant la phase suivante.

Les joueurs doivent piocher un jeton à chaque tour jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans le sac. Si, pour une raison ou une autre, il n'y a plus de jetons dans le sac, la partie s'arrête immédiatement. Une partie ne peut pas durer plus longtemps que la durée initialement prévue, même s'il reste des jetons à extraire du sac.

Qui nous sommes importe peu. Ce qui compte, c'est notre plan. Personne ne s'intéressait à moi jusqu'à ce que je porte ce masque.

Bane, The Dark Knight Rises

2 Planifier

Il est temps de décider ce que les figurines vont faire pendant le tour. Le joueur ayant l'initiative décide qui doit Planifier le premier.

Le joueur sélectionné doit distribuer un nombre de jetons d'actions égal à la volonté de chaque figurine,

parmi les différentes caractéristiques de celles-ci.

Une fois que le premier joueur a planifié ses actions, son adversaire fait de même. Quand les deux joueurs ont terminé, et révélé leur actions, le tour peut démarrer.

Capacités de base

Chaque carte de profil dispose de quatre espaces vides pour les capacités de base (Mouvement, Attaque, Défense, Spécial).

Le joueur doit répartir les jetons d'action (valeur de Volonté de la figurine) entre ces caractéristiques. Placez les jetons sur l'espace vide de la carte correspondant. Ceci permettra d'utiliser ces capacités et utiliser les règles spéciales durant les différentes phases du jeu.

Attention : Pour chaque tranche de deux dégâts cumulés, la figurine perd un jeton d'action au début de son tour suivant.

Distribution des jetons d'action

Vous devrez prendre garde aux informations décrites ici avant de distribuer les jetons d'actions d'une figurine. Il est possible de laisser des espaces vides.

Mouvement

Le joueur peut placer autant de jetons d'action que la valeur de Mouvement de la figurine.

Ces jetons vont améliorer la capacité de la figurine à se déplacer. Ils seront appelés à partir d'ici "Jetons de Mouvement" ou JM.



Attaque

Le joueur peut placer autant de jetons d'action que la valeur d'Attaque de la figurine.

Ces jetons permettent à la figurine de procéder à



des attaques à distance ou au corps à corps. Ils seront appelés "Jetons d'Attaque" ou JA à partir d'ici.

Défense

Le joueur peut placer autant de jetons d'action que la valeur de Défense de la figurine.



Ceci est une capacité "Passive" qui peut être utilisée quand la figurine n'est pas active. Chacun de ces jetons peut être utilisé pour bloquer une touche lors d'un corps à corps. Ces jetons seront appelés "Jetons de Défense" ou JD.

Spécial (Valeur 3)

Les joueurs peuvent placer jusqu'à trois jetons dans cette case.



Ces jetons représentent les capacités spéciales des figurines ou leur capacité à récupérer à la fin du tour. Ces compteurs seront appelés Jetons Spéciaux ou JS.

Utiliser les Jetons

Au cours de la partie, il faudra dépenser des jetons d'action pour accomplir des actions. Enlevez les jetons de la carte jusqu'à ce qu'ils soient utilisés à nouveau plus tard dans le jeu.

Si une action nécessite la dépense de plusieurs jetons et que vous n'avez pas placé assez de jetons sur la carte, l'action n'est pas réalisable.

"Ai-je vraiment l'air de quelqu'un qui a un plan? Tu sais ce que je suis? Je suis un chien qui court après des voitures. Je ne saurais même pas quoi en faire si j'en attrapais une. Tu sais, je fais les choses, simplement. Les gens ont un plan, les flics ont un plan, Gordon a un plan. Tu sais, ce sont des intriguants. Des intriguants qui cherchent à contrôler leur petit monde. Je ne suis pas un intriguant. J'essaie de démontrer aux intriguants à quel point leurs tentatives de contrôler les choses peut être pathétique."

Le Joker, The Dark Knight

3 Exécuter le plan

Dès que les deux joueurs ont planifié leurs actions, il est temps d'activer les figurines et de démarrer les hostilités. Les joueurs vont alterner l'activation de leurs figurines.

Le joueur qui a planifié le premier commencera toujours à jouer.

Chaque figurine ne peut être activée qu'une fois par tour. Une fois que toutes les figurines ont été activées, il faudra passer à la phase Finale.

Activer une figurine

Dès qu'une figurine est active, elle peut réaliser des actions de mouvement ou d'attaque. Elle peut aussi réaliser des actions spéciales. Le joueur doit déclarer, au début de l'activation d'une figurine, quelles seront ses actions et dans quel ordre. Une figurine peut décider de se déplacer et tirer, tirer et se déplacer, seulement se déplacer, seulement tirer...

Une fois qu'une figurine terminée son activation et dépensé tous les jetons nécessaires, son tour s'achève et la main passe au joueur adverse.

Compétences passives

De nombreuses compétences sont passives, comme se défendre ou bloquer.

Ces capacités sont utilisées pendant le tour adverse, en réponse aux attaques ou aux règles spéciales. Les instructions et le coût en jetons sont décrits pour chacune de ces compétences.

Passer

Au début de la phase "Exécuter le plan", les joueurs doivent compter le nombre de jeton "Passer" dont disposera le joueur ayant le moins de figurines. Ce nombre est égal à la différence entre le nombre de figurines des joueurs (les figurines KO ne comptent pas dans cette soustraction).

Ainsi, le joueur avec le moins de figurines peut passer et donner l'opportunité d'activer une figurine à son adversaire. Ceci implique qu'un joueur pourra activer plusieurs figurines à la suite. Un joueur ne peut pas passer plus de deux fois de suite.

Tests de caractéristiques

Pour réussir certains actions, il est nécessaire de réussir un jet de dé. Comparez les score des dés avec la caractéristique concernée.

"Il me semble que je perds des hommes comme s'il y avait un sorte de peste dans cette ville. Je suppose que la chauve-souris est de retour"

Test d'Agilité

Pour réussir ce test, lancez un dé. Son score doit être inférieure ou égal à la valeur de Mouvement de la figurine.

Le Joker, Arkham Asylum

Test d'Endurance

Pour réussir ce test, lancez deux dés. Leur somme doit être inférieure ou égale à la caractéristique d'Endurance de la figurine.

Test de Volonté

Pour réussir ce test, lancer deux dés. Leur somme doit être inférieure ou égale à la caractéristique de Volonté de la figurine.

4 Décompte des Pertes (Fin de tour)

A la fin de chaque tour, les figurines KO ou ayant subi des dommages non létaux ont une chance de se remettre (en supprimant les marqueurs de dégâts non létaux ou en se relevant de leur état KO). Pour y parvenir, la figurine doit faire un test de Récupération (Voir Récupération).

Une fois que les tests de Récupération sont terminés, les joueurs doivent appliquer tous les effets des règles spéciales qui se déroulent "à la fin du tour".

Ensuite, tous les jetons d'actions inutilisés sont retirés des cartes de profil et les conditions de victoire du scénario sont vérifiées.

Règles de BASE

"Oh, tu crois que les ténèbres sont tes alliées. Mais tu as seulement adopté l'obscurité. J'y suis né, j'y ai été forgé. Je n'ai pas vu la lumière avant d'être un homme et elle m'a aveuglé. Les ombres te trahissent, parce qu'elles m'appartiennent"

Bane, The Dark Knight Rises

Visibilité

Dans Batman, c'est toujours la nuit. C'est pourquoi la visibilité est réduite. Aucune figurine ne peut voir plus loin qu'à 30 centimètres, et ce, dans toutes les directions.

Bien sûr, il existe des capacités et des équipements qui permettent de mieux (et parfois moins bien) voir par moments.

Pour voir une autre figurine, il faut pouvoir tracer une ligne droite sans obstacle entre n'importe quels points du volume de deux figurines. Le meilleur moyen de vérifier les lignes de vue est de tracer une ligne imaginaire à l'aide d'une règle ou d'un pointeur laser.



Visible



Non Visible



Pour voir, il faut distinguer au moins un quart du volume de la figurine, sans compter les membres ou équipements qui dépassent du diamètre du socle.



Non Visible



Si quelque chose se situe à plus de 30 centimètres d'une figurine, il ne pourra pas le voir et ne pourra donc pas l'attaquer.

Lumières

Dans ce jeu, on peut trouver des lampadaires, des lampes et des points lumineux qui éclairent une partie de la surface de jeu. Dans chaque cas, nous spécifierons l'aire que chacun de ces objets éclaire.

Dans tous les cas, si une figurine est dans l'aire d'une de ces zones lumineuses, elle deviendra visible pour toutes les figurines capables de tracer une ligne droite jusqu'à elle, quelle que soit la distance entre les figurines.



Mouvement

Toutes les figurines du jeu Batman ont une Capacité de Mouvement de Base (CMB) qui est habituellement de 10 centimètres et peut varier en fonction de règles spéciales. Quand une figurine active se déplace, elle peut se déplacer de la totalité de sa CMB. De plus, si la figurine dispose de Jetons de Mouvement (JM) - c'est à dire si le joueur a attribué à la figurine des jetons d'action dans sa capacité de mouvement – ces jetons peuvent être utilisés pour se déplacer plus loin. Un dé doit être jeté pour chaque JM utilisé et la somme de ces dés (en centimètres) doit être ajoutée à la CMB de cette figurine. Ce total sera la nouvelle CMB de la figurine qui sera utilisée pendant ce tour. Une figurine qui n'utilise pas de JM pendant son déplacement ne peut pas se déplacer plus tard pendant son activation, mais les JM peuvent être utilisés pour payer d'autres capacités.

Une figurine ne peut pas traverser un espace déjà occupé par d'autres figurines.

Courir

Une figurine peut doubler sa CMB en dépensant 1 JM et 1 JS.

Pendant son mouvement, la figurine ne sera pas capable de Manipuler, traverser des obstacles ou du terrain difficile, escalader ou sauter et doit bouger d'au moins 10 centimètres.

Se relever

Quand une figurine est au sol, elle peut se relever en dépensant un jeton d'action quelconque.

Une fois qu'une figurine s'est relevée, elle peut se déplacer normalement.

Capacité de saut (CS)

Certains mouvements nécessitent qu'une figurine saute au dessus d'obstacles ou de trous. Dans ces cas, vérifiez la CS de la figurine pour déterminer à quelle distance celle-ci peut sauter. Cette capacité est égale à la moitié de la CMB.

Mouvement empêtré

Au cours du jeu, il peut arriver que le mouvement d'une figurine soit délicat en raison d'un terrain difficile ou de règles spéciales. Quand une figurine

subit l'effet de Mouvement Empêtré, sa CMB doit être réduite de 2 centimètres par centimètres qu'elle franchit dans la zone difficile.

"Cet endroit est dangereux. J'aime ça."

Catwoman à Batman, Arkham City

Se déplacer

Les éléments de terrain sont des éléments de jeu fondamentaux pour la visibilité et le mouvement des figurines. Dans Batman, les combats ont lieu en ville, et les règles représentent ce type d'environnement. Tous les éléments de décor sont considérés comme des obstacles, ceux-ci sont répartis dans différentes catégories : les petits obstacles, les obstacles difficiles et les obstacles verticaux.

Traverser un petit obstacle



Les petits obstacles ne dépassent pas la moitié de la taille d'une figurine (environ 2 centimètres de haut).

Ces obstacles peuvent être des barrières de jardin, des caisses, des chaises ou du mobilier domestique. Les traverser ne coûte pas de points de mouvement.

Traverser un obstacle difficile



Ces obstacles sont ceux qui mesurent plus de la moitié de la taille d'une figurine mais sont moins élevés que la taille de celle-ci (entre 2 et 5

centimètres pour un humain). Il peut s'agir de clôtures élevées, de véhicules, de containers ou de mobilier urbain en général. Traverser ce type d'obstacles coûte un JM.

Terrain encombré



Sont considérés comme terrain encombré les zones de jeux comme les débris, zones en ruines, zones de forêt, de déchets, maritimes... Avant le début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la nature des éléments considérés comme encombrés.

Si une figurine doit traverser un terrain encombré, il doit dépenser 1 JM.

Escalader un obstacle vertical

Les obstacles verticaux sont bien plus hauts que les figurines, comme des murs ou des éléments qu'il faut escalader. Les joueurs doivent déterminer quels éléments peuvent être escaladés avant le début du jeu.



Pour se déplacer verticalement, il faut mesurer la distance entre le point de départ et la position finale de la figurine. Tant que la figurine escalade, elle accomplit un mouvement dans un terrain difficile et doit donc dépenser un JM. Si une figurine essaie

d'escalader un obstacle vertical, elle doit essayer de terminer son mouvement à un endroit où son socle peut tenir, comme un toit ou le haut d'un mur suffisamment épais pour que le socle tienne. Sans cela, la figurine effectuera un bond ou une chute (voir plus bas).

Franchir un fossé

Une figurine peut effectuer un saut horizontal au dessus d'un espace vide qui soit plus petit que sa CS et doit dépenser 1 JM pour y parvenir.



Bondir

Les figurines peuvent bondir dans le vide quand ils se trouvent un espace trop instable pour les accueillir. Ceci coûte 1 JM ou compte comme une chute.

Si le bond se fait sur une distance inférieure ou égale à la CS, le bond est une réussite automatique et la figurine peut être placée de l'autre côté du trou et peut ensuite se déplacer s'il lui reste sa CMB.



Jusqu'à la CS : Pas de dégâts, au delà, dégâts en fonction de la différence entre la hauteur et la CS

Si la distance du saut est supérieure à la CS de la figurine, elle subit des dégâts. Les dégâts dépendent

de la différence entre la hauteur de chute et sa CS. A moins que la figurine ne réussisse un test d'agilité, la figurine est automatiquement KO.

- Si la différence dépasse la CS de 5, la figurine reçoit un marqueur de dégâts non léthal.
- Si la différence avec la CS est comprise entre 6 et 10, la figurine subit un dégât léthal.
- Si la différence avec la CS est comprise entre 11 et 15, la figurine reçoit autant de marqueurs de dégâts létaux que la moitié de son Endurance.
- Si la différence avec la CS est supérieur à 16, la figurine est automatiquement retirée comme perte.

"Bruce, pourquoi tombons-nous?"

Thomas Wayne, Batman Begins

Chutes

A plusieurs occasions, les figurines pourraient être forcées de tomber dans le vide ou y être poussées par un adversaire après une attaque. Si cela arrive, la figurine doit tomber depuis le muret, la terrasse ou le balcon.

Si une figurine saute dans le vide, elle subit les mêmes effets que pour un bond mais la CS sera considérée comme étant de 0.

Manipuler

De nombreux éléments de jeu peuvent être manipulés par les figurines. Ceci doit être décidé avant de lancer les dés. Parmi les exemples de manipulation, on trouve l'ouverture de portes, le ramassage d'objets au sol, etc. Déterminez, avant le début de la partie, quelles objets peuvent être manipuler et les différents effets de ces manipulations.

Une figurine doit dépenser 1 JM pour manipuler un objet à son contact ou pour porter un objet, ceci permettant de bénéficier des bonus offerts par cet objet.

"Tu sais te battre contre six hommes, nous pouvons t'enseigner comment en combattre six cent. Tu sais disparaître, nous pouvons t'apprendre à devenir invisible"

R'as al Ghul, à l'entraînement de Bruce Wayne

Attaques

Il y a deux manières d'attaquer : une attaque à distance ou une attaque de corps à corps (avec ou sans arme). Une figurine ne peut attaquer qu'avec un seul de ces types d'attaques par tour pendant son activation, jamais avec les deux types.

L'attaque peut avoir lieu avant ou après le mouvement (en fonction de ce que décide le joueur avant l'attaque), une fois que tous les jetons et règles relatives au combat ont été appliqués. Le joueur distribue ses coups et ses tirs (dés d'impact) entre ses ennemis. Il faut ensuite procéder au jet pour toucher.

Combat au corps à corps

Pour attaquer au corps à corps et frapper l'ennemi, les deux figurines doivent être en contact.



Note: certaines armes et attaques spéciales permettent de frapper au corps à corps sans être au contact.

"Que quelqu'un enlève ce masque de son visage. Pas besoin de faire ça bien"

Le Pingouin, Arkham City

Toucher

Chaque JA utilise lors d'un corps à corps permet de porter un jet de dé contre l'adversaire. S'il y a plus d'un adversaire au contact, il est possible de séparer ces dés parmi les ennemis adjacents à l'attaquant. Ceci doit être déclaré avant de lancer le moindre dé.

Un personnage ne peut réaliser qu'une seule attaque par tour, donc, en dépenser plus d'un JA pour frapper une même cible, tous les dés doivent être lancés en même temps.

Si l'attaquant porte une ou plusieurs armes de corps à corps (décrites sur sa carte de profil), il faut préciser à l'adversaire quelle arme sera utilisée avant le jet de dé et la figurine doit utiliser la même arme avec toutes les attaques de ce tour.

Armes de corps à corps

Ces armes permettent un meilleur impact ou des dégâts plus importants. Elles ont les caractéristiques suivantes :

	Dégâts	RAF	Munitions	Spécial
Bâton	!	-	-	Maniable, lourd

Dégâts

Chaque attaque et chaque arme produit un nombre de dégâts à chaque touche.

Une figurine peut choisir d'attaquer sans arme (ou y être forcée par une règle spéciale). Voir *Dégâts à mains nues*.

Infériorité numérique

Si au cours d'un combat, une figurine est en contact avec au moins deux figurines ennemies (incluant l'attaquant) et qu'au même moment, ces adversaires ne sont pas en contact avec un autre ennemi, la caractéristique de Défense de la cible des attaques sera réduite d'un point.

Position défensive

Si au cours d'un combat, la cible est dans une des positions décrites ci-dessous, sa Défense sera augmentée d'un point pour les jets d'attaque adverses.



La figurine est plus haute que son assaillant, mais ils sont toujours en contact.



La figurine est derrière un objet, moins large que 2 centimètres, et plus petit que les combats.

Il peut s'agir d'une haie, un mur, une barrière, etc.



La figurine est encadrée par des éléments scéniques qui bloquent le passage, en protégeant une porte, un corridor ou deux éléments verticaux.

Agripper

Au lieu d'attaquer une figurine ennemie, un attaquant peut essayer de l'agripper. Choisissez le nombre de JA dépensés, dépensez un JS de plus et procédez à un jet d'attaque. Si des dégâts sont enregistrés, la cible subira l'effet *Immobilisé* qui sera ajouté aux dégâts normaux.

Si une figurine est agrippée / paralysée par plusieurs ennemis, elle subira un malus de -1 en Défense pour chaque adversaire avec un minimum de 1.

Pour se libérer de l'emprise d'un adversaire, la figurine doit dépenser au moins 1 JA au moment de son activation et lancer un dé par JC avec pour objectif d'égaliser ou de dépasser sa caractéristique de Force. Si le test est réussi, la figurine est libérée et elle peut s'activer normalement. La figurine peut

aussi être libérée si l'attaquant se déplace ou attaque une autre figurine. Si une figurine a été agrippée par plusieurs adversaires, elle peut dépenser 1 JA pour chacun d'entre eux et se libérer de tous les attaquants à la fois.

Repousser

A la place d'une touche contre un adversaire, il est possible de le repousser. Choisissez le nombre de JA dépensés, ajoutez un JS pour réaliser l'action et lancez les dés pour toucher, comme pour une attaque normale. Si des dégâts sont obtenus, la figurine sera *Repoussée* en plus des dégâts normaux. (Voir Effets).

Défense

Si une figurine est attaquée au corps à corps et a toujours de JD à sa disposition sur sa carte de profil, elle peut en utiliser pour bloquer et annuler les attaques ennemies. Ceci peut être décidé avant que l'adversaire ne lance ses dés d'attaques, mais doit être décidé avant le jet de dégâts.

Bloquer

Pour bloquer une attaque adverse, lancez un dé par JD dépensé. Pour chaque dé obtenant un résultat supérieur ou égal à la caractéristique d'Attaque de l'adversaire, vous pouvez annuler un dé adverse ayant touché la cible et annuler le jet de dégâts correspondant.

"Batman : Pas d'armes, pas de morts
_ Catwoman : C'est moins drôle comme ça!"

The Dark Knight Rises

Tir / Attaque à distance

Si une carte de profil indique que la figurine dispose d'une arme d'attaque à distance, elle sera capable de s'attaquer à ses adversaires à distance en suivant les règles ci-dessous.


Une seule attaque avec une arme à distance est autorisée par activation et deux JA doivent être dépensés pour y parvenir. Ceci permet au joueur de lancer autant de dés pour toucher que la Rafale de son arme.

Portée

Toutes les armes à distance ont une portée illimitée, mais la figurine doit pouvoir tracer une ligne de vue jusqu'à sa cible. En revanche, toutes les armes ont une portée minimale qui empêche les figurines de tirer à une distance inférieure à 5 centimètres.

Armes de tir

Ces armes ne peuvent être utilisées que pour des attaques à distance. Elles ont les caractéristiques suivantes :

	Dégâts	RAF	Munitions	Spécial
Revolver	! 	3	2	Arme à feu, Portée courte, légère

Rafale (RAF)

Cette caractéristique indique le nombre de dés à lancer pour toucher. Ces dés peuvent être distribués entre plusieurs cibles, à conditions que chaque tir puisse être accompli en suivant les règles normales.

Si la figurine a déclaré qu'elle se déplacerait au cours de son activation, la Rafale de l'arme diminuera à 1.

Si une figurine dispose de plusieurs armes d'attaque à distance, elle doit en choisir une seule pour procéder à ses attaques pendant son tour.

Munitions

Ce chiffre indique le nombre d'attaques qu'il est possible de faire avec une même arme et représente le nombre de chargeurs disponibles. Quand une figurine utilise une arme à distance, il faut lui décompter un point de munitions. Quand toutes les munitions sont épuisés, l'arme ne peut plus être utilisée.

Dans plusieurs cas de figure, il sera possible de trouver des munitions supplémentaires.

Dégâts

Cette caractéristique indique le nombre et le type de dégâts que l'arme produit quand elle blesse sa cible.

Blink!

Si vous souhaitez tirer sur un objet pas complètement visible, en raison d'un décor qui le dissimule comme une voiture ou un coin de rue, ou simplement parce que quelques obstacles sont sur la ligne de tir, la cible peut faire un test de Blink! pour chacun de ces obstacles.

Le test de Blink! doit être lancé après un jet pour toucher réussi.

Une figurine qui se trouve juste derrière un obstacle ou une figurine est capable de tiré par dessus ou à côté de l'objet (si la taille respective de ces éléments de jeu le permet) et n'implique pas de test de Blink!



Test de Blink!

Si une figurine a été touchée, lancer un dé pour le premier obstacle rencontré sur la trajectoire du tir. Si le test de Blink! est un échec, il faut continuer à faire des tests pour chacun des obstacles dans la ligne de tir, jusqu'à ce que la cible soit atteinte ou qu'un test de Blink! réussisse. Quand un test est réussi, le tir touche l'obstacle et le tir est un échec.

Si l'obstacle est un élément de terrain destructible ou une figurine, cet élément subit la règle de *Tir Croisé*.

Si tous les tests de Blink! échouent, les tirs touchent la cible initiale.

Difficulté des Tests de Blink!

Tous les obstacles ne permettent pas d'éviter les tirs avec la même efficacité. La difficulté des tests de Blink! est déterminée par le type d'obstacle.

- 4 ou plus s'il s'agit de murs, d'objets solides ou très résistants, comme des figurines.
- 5 ou plus pour des clôtures en bois, des arbres, des véhicules, lampadaires et autres mobiliers urbains.
- 6 pour des grillages, barbelés, boîtes, tables et autres mobiliers domestiques.

Tirs croisés

Si une figurine ou un élément de décor destructible a été touché par un test de Blink!, et que le jet de dégâts est réussi, la cible subira un simple marqueur de dégât létal à la place des dégâts normaux de l'arme.

Une figurine active, placée à côté d'un obstacle peut se baisser en dépensant 1 JS. Ainsi, si l'obstacle qui dissimule la figurine sert pour un test de Blink! la figurine bénéficiera d'un bonus de +1 sur son jet de dé.

Impact

Après que les dés pour toucher sont attribués à chaque cible, prenez les dés et lancez les pour un jet pour toucher.

Lancez tous les dés ciblant la même figurine simultanément. Tout résultat supérieur ou égal à la Valeur de Défense de la cible sont considérés comme des Impacts. Pour chaque Impact obtenu, un jet de dégâts doit être réalisé. (Voir Dégâts)

Les dés pour toucher obtenant un résultat de 1 (sans modificateur) sont des échecs automatiques. Les dés obtenant 6 (sans modificateur) sont des touches automatiques.

"Tu veux savoir comment j'ai eu ces cicatrices? Mon père était, ... alcoolique. Une bête. Une nuit, il devient encore plus dingue que d'habitude. Maman prend un couteau de cuisine pour se défendre. Il n'aime pas ça. Pas du tout ça. Et, alors que je les regardais, il lui prend le couteau des mains et éclate de rire. Il se tourne vers moi et me dit "Pourquoi tant de sérieux, fils?" Il vient vers moi avec le couteau... "Pourquoi tant de sérieux?" et il plante la lame dans ma bouche. "Et voici un sourire pour ce visage" et Pourquoi tant de sérieux?"

Joker, The Dark Knight rises

Dégâts

Si une ou plusieurs touches sont obtenues contre une figurine ennemie, il faut lancer un dé par Impact obtenu (Il faut ajouter à ces dés le dé de dommage

collatéral) pour voir quels dégâts sont obtenus.

Pour chaque dé de dommages dont le résultat est supérieur ou égal à la Force de l'attaquant, des dégâts sont obtenus. Ceci se reflète dans le nombre de marqueurs de dégâts spécifiés dans les caractéristiques de l'arme. Certains dégâts produisent par ailleurs des Effets complémentaires.

Certaines armes de corps à corps modifient la Force de la figurine. Un symbole + ou – indique la valeur de ce modificateur.

Par exemple, si une arme a un profil qui indique +1 et que la figurine a une Force 4+, son arme provoquera des dégâts sur des jets de 3 ou plus.

Tous les jets de dégâts obtenant 1 (sans modificateur) sont considérés comme des échecs automatiques, tous les jets de 6 (sans modificateur) sont des réussites automatiques.

Pour chaque dégât infligé à une figurine, il est possible d'accumuler plusieurs marqueurs de dégâts sur la cible.

Il existe deux types de dégâts : NON LÉTAL et LÉTAL, qui dépendent des caractéristiques de la figurine ou de son arme (ceci est indiqué dans les caractéristiques de l'arme)

Attaques à mains nues

Si une figurine ne porte pas d'arme, elle peut frapper, donner des coups de pied, mordre, etc. Les dégâts provoqués par ses jets d'impact ne produisent qu'un seul dégât non léthal.

Égratignures

Pour une touche obtenue par une arme à distance, même si le jet de dégâts est un échec, la cible reçoit automatiquement un dégât non léthal.

Si une figurine subit les deux types de dégâts suite à une même attaque, les marqueurs de blessures létales doivent être notés avant les blessures non létales. Si une figurine reçoit plus de marqueurs que sa valeur d'Endurance, les marqueurs en trop sont ignorés.

Exemple : une figurine reçoit deux fois des dégâts ♦♦!, appliquez d'abord les deux dégâts létaux (♦) et ensuite les deux marqueurs (!). Si la figurine avait une valeur d'Endurance de 5, elle sera KO et le

dernier dégât non léthal sera ignoré.

Effets d'accumulation des dégâts

Chaque fois qu'une figurine accumule deux dégâts de n'importe quel type, il faut retirer immédiatement un jeton d'action de sa carte, pions choisis par le joueur possédant la figurine. Lors de la phase de Planification suivante, si la figurine a cumulé des dégâts, il perdra un jeton d'action pour chaque tranche de deux marqueurs de dégâts subis pour ce tour.

A la fin de chaque tour, les figurines peuvent essayer de récupérer de leurs blessures non létales.

assommé

Dès qu'une figurine a subit autant de dégâts que sa valeur d'Endurance, elle sera immédiatement assommée.

Quand une figurine est assommée, elle perd tous ses jetons d'actions et est mise au sol jusqu'à ce qu'elle récupère. Sans ça, la figurine restera assommée jusqu'à la fin de la partie.

Une figurine assommée ne reçoit pas de jetons d'actions lors de la phase de Planification, ne peut pas être activée mais aura une chance de récupérer à la fin du tour. Placez un marqueur assommé à côté de la figurine pour faire la différence entre celle-ci et les autres figurines.

Quand une figurine est assommée, toute blessure létale obtenue peut être échangée contre un dégât non léthal actuellement sur la carte. En raison de cette règle, une figurine assommée peut finir par être retirée comme perte.

Exemple : Une figurine avec une Endurance de 4 a subi (♦♦!) dégâts. Elle subit à nouveau les mêmes dégâts (♦♦!). La figurine est donc assommée (4 dégâts ♦♦!♦). Le dégât ♦ supplémentaire doit remplacer un dégât ! d'origine. Les blessures cumulées par la figurine deviennent donc ♦♦♦♦ et la figurine est retirée comme perte.

Perte

Si les dégâts accumulés sur une figurine sont des dégâts létaux, la figurine est considérée comme perte et doit être retirée du jeu.

Dommmage Collatéral

Au moment du jet de dégâts, il faut lancer un dé de dommage collatéral. Le dé doit être de couleur différente et doit être lancé en même temps que les autres dés. Cependant, la résolution des effets de ce dé est différentes des autres et il n'a rien à voir avec les conséquences des jets de dégâts.

Le dé de dommage collatéral indique si la figurine est KO, si un coup critique est porté ou si un effet spécial produit par l'arme est obtenu.

KO - assommé

Si le jet de dommage collatéral est égal à au moins un des dés lancés lors du jet de dégâts, la cible est assommée. Ceci peut se produire même si la cible ne subit aucun dégât. Si le dé de collatéral est un doublon de 1, aucun KO ne sera obtenu.

"Quelqu'un désire un costume de Batman un peu usé? Je suis sûr que le sang s'enlève facilement"

Le Pingouin, Arkham City

Coup critique

Si lors du jet de dégâts, au moins un dégât est obtenu et que le dé de dommage collatéral obtient un 6, un dégât non léthal supplémentaire est ajouté au total des dégâts obtenus.

Critique spécial (CrT)

De nombreuses armes peuvent produire des effets différents, avec des coups critiques spéciaux, indiqués comme CrT dans la carte de profil de la figurine.

Le CrT remplace toujours les coups critiques normaux.

"Je t'ai brisé... Comment peux-tu revenir?"

Bane, the Dark Knight Rises

Récupérer

A la fin de chaque tour, durant la phase de décompte des Pertes, toutes les figurines qui ont subi des dégâts non létaux ou qui sont assommées peuvent tenter de retirer un marqueur de blessure ou de se relever en réussissant un test de récupération.

Les marqueurs de blessures létales ne peuvent pas être annulés et ne peuvent pas être retirés d'une figurine.

Récupérer d'un dégât non léthal

Pour récupérer, lancez un dé par figurine. Si le résultat est 4 ou plus, la figurine retire un marqueur de dégât non léthal. Si la figurine dispose encore de JS à la fin de son tour, elle peut en utiliser un pour lancer un dé supplémentaire par JS dépensé.

Récupérer d'un état assommé

Pour se remettre de l'état assommé, la figurine doit réussir un test d'Endurance. Si la figurine réussit le test, elle récupère mais reste au sol à l'endroit où elle se trouvait et pourra se relever au début de son tour. Tous les marqueurs de blessures létales et non létales, sauf un, doivent être retirés. Si la figurine ne réussit pas ce test, elle reste assommée.



Mise en place

Une fois que vous avez tout le matériel nécessaire pour jouer à Batman, il est temps de mettre les éléments de jeu en place.

D'abord, placez les décors disponibles et préparez votre bande en fonction des points de Réputation que vous souhaitez utiliser.

Ensuite, choisissez un scénario et vous êtes prêts à jouer.

"Une tempête arrive, Monsieur Wayne. Vous et vos amis feraient mieux de se mettre à l'abri, car quand elle frappera, vous vous demanderez tous comment vous avez pu penser à vivre de façon si indécente et laisser si peu aux autres"

Selina Kyle, The Dark Knight Rises

Mise en place du décor

Les joueurs doivent se mettre d'accord pour placer les éléments de décor à leur disposition sur la table. Ils doivent aussi déterminer quelles éléments sont des objets, du terrain difficile, des murs, des obstacles verticaux... Ils doivent déterminer quels objets peuvent être manipulés et pour quels effets si ce n'est pas indiqué dans les règles du scénario.

"Pour l'instant, il s'agit d'une petite opération, mais elle a beaucoup de potentiel pour une expansion agressive. Donc, lequel d'entre vous, gentlemen, souhaite se joindre à nous? Oh, il n'y a qu'un poste de disponible et il y aura donc... des éliminatoires. Faites vite"

Le Joker, The Dark Knight

Création de la bande

Réputation

D'abord, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de points de réputation qu'ils peuvent utiliser pour créer leur bande. D'habitude, les joueurs ont le même nombre de points. Nous recommandons un maximum de 150 points pour des parties rapides et 450 points pour des parties de deux heures. 300 points étant la valeur recommandée pour les scénarios présentés dans ces règles.

Vous pouvez sélectionner vos figurines en ayant en tête que la somme totale de la Réputation des figurines ne peut jamais dépasser la valeur totale de Réputation autorisée.

Chef de bande

Chaque joueur doit choisir un Chef de Bande parmi les figurines disposant du rang Chef ou Coéquipier. Toutes les autres figurines de la bande doivent provenir de la même faction que le chef.

Si une figurine provient de la faction "Inconnue", il peut être recruté dans n'importe quelle bande.

Rang

Toutes les figurines ont un des rangs suivants : Chef de bande, Coéquipier, Sbirre ou Agent Libre. Ces rangs déterminent vos choix de recrutement de la façon suivante :

- Il n'est possible de recruter qu'un Chef qui doit avoir pour rang Chef de Bande

- Vous ne pouvez choisir qu'un Coéquipier à moins de choisir un Coéquipier comme chef de bande. Dans ce cas, il est possible de prendre un second Coéquipier.

- Vous ne pouvez recruter qu'un seul Agent Libre par tranche de 150 points de réputation de la bande.

- Vous pouvez recruter n'importe quel nombre de Spires.
- Vous ne pouvez pas recruter plusieurs fois la même figurine, à l'exception de certains Spires.

Financement

De nombreuses figurines ont un coût en dollars indiqué sur la carte de profil représentant la qualité et la qualité des équipements qu'elle porte. Additionnez le coût total des figurines alignées. Une bande ne peut pas dépenser plus de 500 dollars par tranche de 150 points de réputation. Vous pouvez dépenser ces fonds pour recruter certaines figurines ou pour acheter des équipements aux sbires.

Équipements

Les Spires peuvent sélectionner des options d'équipement. Chaque figurine ne peut choisir qu'une seule des options disponibles sélectionnées parmi les options de chaque bande, en ajoutant leur coût aux fonds dépensés pour recruter les figurines. Le Spire peut utiliser l'équipement acquis comme s'il s'agissait d'un équipement disponible grâce à ses règles de base. Chaque pièce d'équipement ne peut être sélectionnée qu'un nombre de fois inférieur ou égal aux quantités maximales indiquées ici.

Batman



- 0-2 Chargeurs (200\$) +1 en munitions pour une arme
- 0-2 Lampes (100\$), obtient la règle "Lanterne"
- 0-2 Menottes (200\$) obtient la règle "Arrestation"
- 0-2 Sifflet (200\$) obtient la règle "Stop"

Le Pingouin



- 0-2 Chargeurs (200\$) +1 en munitions pour une arme
- 0-2 Bagriffes (300\$) obtient la règle "batgriffe"
- 0-2 Viseurs laser (150\$) obtient la règle "Pointeur Laser"
- 0-2 Tenues de camouflage (200\$) obtient la règle "Discrétion"

Bane



- 0-2 Chargeurs (200\$) +1 en munitions pour une arme
- 0-2 Bagriffes (300\$) obtient la règle "Batgriffe"
- 0-1 Dose de Titan (100\$) obtient la règle "Dose de Titan"
- 0-2 Lunettes de vision nocturne (200\$) obtient la règle "Lunettes à vision nocturne »"

Le Joker



- 0-2 Chargeurs (200\$) +1 en munitions pour une arme
- 0-2 Bagriffes (300\$) obtient la règle "Batgriffe"
- 0-2 Peintures de clown (150\$) obtient la règle "Détourner l'attention"
- 0-2 feux d'artifices (300\$) obtient la règle "Feu d'artifice"

Ligue des Ombres

- 0-2 Chargeurs (200\$) +1 en munitions pour une arme
- 0-1 Tatouage de loyauté (200\$) obtient la règle "Garde du corps"
- 0-1 Lunettes de vision nocturne (200\$) obtient la règle "Lunettes à vision nocturne »"
- 0-2 Chaussures d'escalade (100\$) obtient la règle "Chaussures d'escalade"

Tactiques (règle optionnelle)

Il est possible de choisir un certain nombre de tactiques pour obtenir la victoire. D'abord, sélectionner la stratégie puis suivez l'ordre des phases indiquées :

A / Choix du scénario

B / Mobilier urbain

C / Bandes

D / Objectifs

E / Début du jeu

Choisir les tactiques

Chaque tactiques dispose d'une valeur entre 1 et 3. Les joueurs peuvent dépenser jusqu'à trois points de tactiques. Les tactiques doivent être jouées au moment indiqué dans leur description.

- **3 / A / Plan global** - Vous pouvez choisir le scénario au lieu de le sélectionner aléatoirement. Si les deux joueurs choisissent cette tactique, elles s'annulent
- **2 / C / Avance rapide** – Augmente votre zone de déploiement de 10 centimètres. Si vous disposez de deux zones, chacune est augmentée de 5 centimètres. Si les deux joueurs choisissent cette tactique, elles s'annulent.
- **2 / C / Embuscade** – Déployez toute votre bande après le joueur adverse. Si les deux joueurs choisissent cette tactique, elles s'annulent.
- **1 / C / Patrouille** – Vous pouvez placer une figurine jusqu'à 10 centimètres en dehors de votre zone de déploiement. S'il n'y en a pas, une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à son jet d'entrée en jeu.
- **1 / C / Renforts** – Vous pouvez attendre la fin de la phase de Planification du second tour pour déployer une figurine si elle obtient un score de 4 ou plus. Vous pouvez déployer la figurine sur n'importe quel bord de table en dehors de la zone de déploiement adverse.
- **1 / B / Cartes** - Disposez deux lampadaires ou une bouche d'égouts supplémentaire.
- **1 / A / Objectif secret** - Choisissez un objectif supplémentaire, maximum 1.
- **1 / A / Changement de plan** - Lancez deux dés, déplacez un objectif d'une distance égale à la somme de ces dés.
- **2 / - / Informateur** - Annule une tactique adverse au moment de son utilisation. Un Informateur peut annuler un Informateur adverse.
- **2 / E / Vif comme l'éclair** – Vous pouvez choisir qui a l'initiative au premier tour sans retirer de jetons dans la pioche. Si les deux joueurs choisissent cette tactique, elles s'annulent.
- **2 / E / Cri de guerre** – Votre bande n'est mise en déroute que quand sa Réputation est réduite de 80% ou plus.
- **3 / C / Plan parfait** - Au début de la partie, ajoutez un jeton aux couleurs de votre bande dans la pioche pour déterminer qui aura l'initiative.

Phase A – Choix du scénario

Lancez un dé pour déterminer le scénario à jouer :

- 1 / Rencontre aléatoire
- 2 / Pillage
- 3 / Patrouille
- 4 / Escarmouche
- 5 / Sécuriser la zone
- 6 / Embuscade

Phase B – Mobilier urbain

Au début de la partie, avant de placer la moindre figurine, chaque joueur doit déployer alternativement 1D3 marqueurs de bouche d'égouts, en commençant par celui qui en a le plus. Ils peuvent être placés n'importe où sur la table de jeu à plus de 20 centimètres des autres marqueurs de bouche d'égout et à plus de 5 centimètres des bords de table.

Entrer et sortir des égouts

Pour entrer ou sortir des égouts, une figurine doit dépenser 2 JS et 1 JM (pour le terrain difficile et la manipulation d'un objet spécial). De plus, à chaque tour, une figurine peut sortir des égouts. Sa CMB est alors réduite à 0 et si elle veut se déplacer ensuite, il lui faudra dépenser des JM. Une figurine peut entrer dans les égouts à n'importe quel moment de son tour en étant adjacent au marqueur et en payant le coût nécessaire. Enlevez la figurine du plateau de jeu et laissez la sur le côté pour vous rappeler qu'elle est sous terre. Une seule figurine de chaque bande peut emprunter les canalisations à la fois et elle doit y passer au moins un tour avant d'essayer d'en sortir. Aux tours suivants, il est possible de payer le même nombre de jetons pour activer la figurine et la remettre en jeu au contact de n'importe quel marqueur de bouche d'égout. Placez la figurine en contact avec le marqueur. Elle peut encore se déplacer et attaquer si elle dispose d'assez de jetons d'action.

Si un joueur dispose d'une ou plusieurs figurines adjacentes à une bouche d'égouts, son adversaire ne peut pas entrer ou sortir par ce point. Pour bloquer le passage à une figurine de grande taille, il faut deux figurines.

"Je te vois Batman."

L'Épouvantail, Arkham Asylum

Lampadaires

Au début de la partie, avant de placer la moindre figurine, chaque joueur doit placer alternativement 1D3 lampadaires, en commençant par celui qui en a le plus. Ils peuvent être placés n'importe où sur la surface de jeu à plus de 20 centimètres des autres lampadaires et à plus de 5 centimètres des bords de table.

Les lampadaires éclairent un cercle d'un rayon de 10 centimètres. Les joueurs doivent considérer que la lumière ne traverse pas les obstacles solides et doivent décider des zones d'ombre.

Phase C - Bandes

Chaque joueur doit diviser sa bande en deux groupes comprenant un nombre égal de figurines si possible. Lancez un dé pour déterminer quel joueur déploie un groupe en premier. Le joueur sélectionné choisit une

zone de déploiement et place toutes les figurines 'd'un de ces groupes dans cette zone. Son adversaire fait de même dans la zone de déploiement opposée puis le premier joueur place son deuxième groupe dans sa zone de déploiement, suivi de son adversaire qui fait de même. Certains scénarios proposent de varier cet ordre de déploiement ou offrent des zones de déploiements différentes. Ces spécificités sont indiquées dans chacun de ces scénarios. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur zone de déploiement mais peuvent être déployées *Accroupies* (Voir Blink!).



Phase D - Objectifs

Il existe quatre types d'objectifs représentés par des marqueurs. Les joueurs doivent choisir chacun trois d'entre eux mais un seul de chaque type. Le joueur qui a déployé sa bande en premier place en premier un objectif. Puis les joueurs placent des objectifs chacun à leur tour. Les objectifs sont normalement déployés dans la zone de déploiement adverse, mais ceci peut varier en fonction de l'objectif ou du scénario. Les objectifs doivent être placés à au moins cinq centimètres de tout bord de table et de tout autre élément de décor.

"Nous ne sommes pas venus en conquérants, mais en libérateurs, pour rendre cette ville à ses habitants"

Bane, The Dark Knight Rises

Contrôler un objectif

Pour contrôler un objectif, une figurine au moins doit être adjacente à celui-ci et aucune figurine ennemie ne doit être en contact de la figurine ou de l'objectif. Ne prenez en compte que la position de la figurine à la fin du tour pendant la phase de décompte des pertes.

Chaque objectif donne au joueur qui l'a placé et qui en a le contrôle un nombre de points de victoire (PV). Certains objectifs, comme le Butin ou les Défis de l'Homme Mystère peuvent accorder des points de victoire à l'adversaire.

Butin (1 PV)

Les marqueurs de butin peuvent être déployés à plus de vingt centimètres de la zone de déploiement adverse (dans la zone neutre). Les pions peuvent être portés par une figurine. Pour prendre le butin, il faut Manipuler l'objectif. Une figurine qui veut se déplacer en portant du butin doit dépenser 1 JM. Il est possible de lâcher le butin n'importe quand et il peut être *volé*, comme une arme.

"Es-tu prêt pour en faire plus? Explore, trouve mes défis et si tu échoues à en résoudre un, comme un enfant pleurant sur le sol, tu sauras que l'Homme Mystère, est meilleur que toi"

L'Homme Mystère, Arkham City.

Défis de l'Homme Mystère (X PV à celui qui le résout)

Les Défis peuvent être déployés à plus de vingt centimètres de la zone de déploiement adverse (dans la zone neutre). Pour résoudre une énigme, il faut manipuler l'objectif et déclarer que la figurine veut tenter de le résoudre.

Demandez à votre adversaire de choisir un chiffre compris entre 1 et 6 et lancez un dé.

Si le résultat est égal à ce chiffre, le mystère est résolu et vous gagnez 3 PV

Si le résultat est différent d'un point, le Défi reste en jeu et vous pourrez le résoudre plus tard.

Si la différence est supérieur à un point, obtenez 1 PV est défaussez l'objectif.

Caisses de munitions (3 PV)

Les marqueurs de caisses de munitions sont de petits obstacles et des objectifs. Si une figurine active est adjacente à une caisse de munitions, elle peut la Manipuler et prendre un chargeur de munitions (+1 en Munitions pour son arme de tir).

Conteneur de Titan (2 PV)

Les conteneurs de titan sont de petits obstacles et des objectifs. Si une figurine active est adjacente à un conteneur, elle peut le Manipuler et prendre une "Dose de Titan"

Dose de Titan : une seule utilisation – Si une figurine porte une dose de titan, elle peut l'utiliser au cours de la phase de Planification pour ajouter 1 à toutes ses caractéristiques jusqu'à la fin du tour. Il n'est pas possible d'utiliser plus d'une dose par partie, cela serait fatal.

Phase E – Début du jeu

Démarrez le jeu avec la première étape : Prendre l'initiative.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin du nombre de tours indiqués dans les règles du scénario ou quand une des bandes est en déroute.

"On meurt en héros, ou on vit assez longtemps pour se voir devenir un méchant"

Harvey Dent, The Dark Knight

Déroute

A la fin d'un tour, si la Réputation d'une bande est réduite de 70% ou plus, en prenant en compte les figurines assommées et les pertes, le joueur contrôlant cette bande doit réussir immédiatement un test de Volonté. S'il est réussi, il peut continuer à jouer, sinon, sa bande s'enfuit et la partie s'arrête immédiatement. Quand une bande s'enfuit, le joueur adverse gagne autant de points de victoire supplémentaires que le nombre de tours qu'il restait à jouer, à moins que les deux bandes n'aient été mises en déroute au même moment.



Décompte des points de victoire et fin de la partie

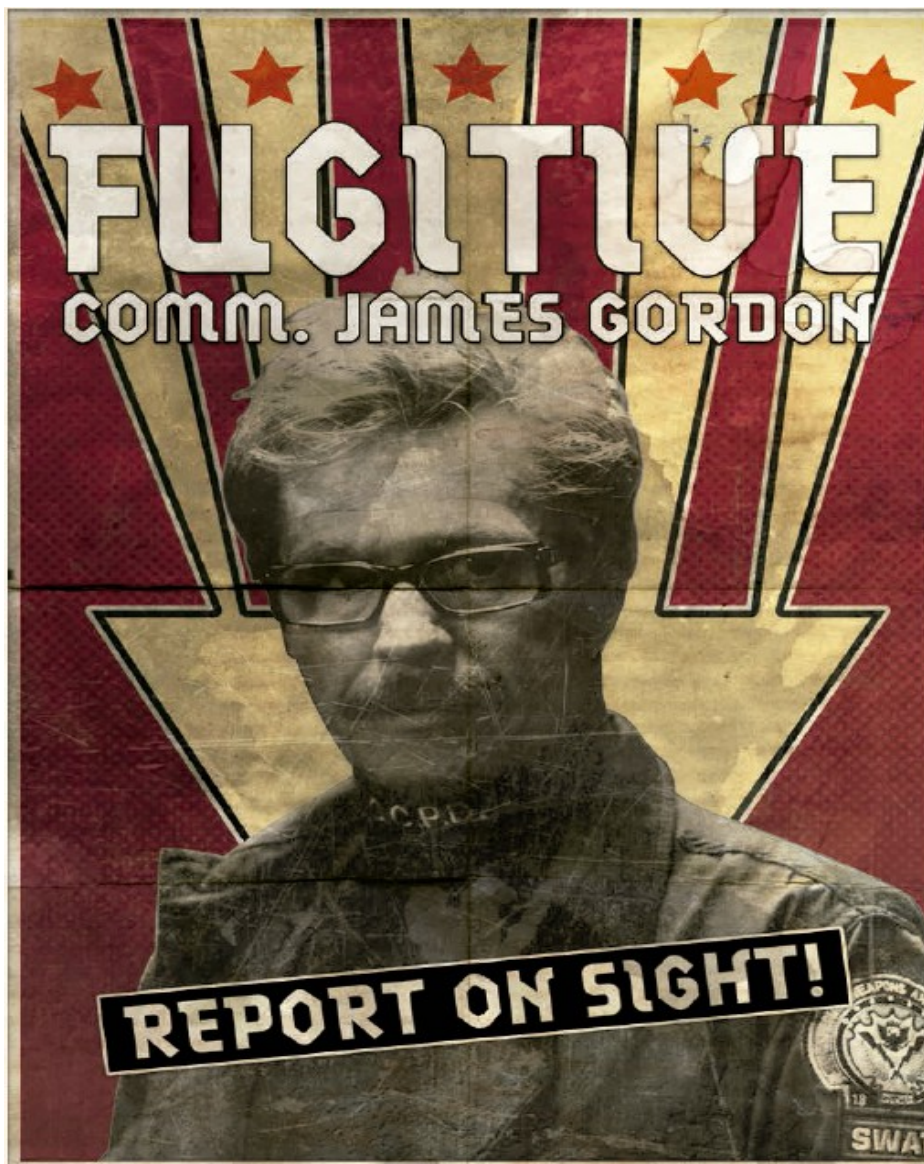
Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie.

A la fin de chaque tour, durant la phase du décompte des pertes, les joueurs doivent additionner les points de victoire obtenus en infligeant des pertes, en assommant des figurines et en contrôlant des objectifs. Quand la partie est terminée, additionnez tous ces points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Points de victoire pour les pertes et première fois qu'une figurine est assommée.

Ne se produit que lors du tour où une figurine est assommée ou retirée comme perte, sans être cumulatif.

	<i>Perte</i>	<i>assommé</i>
Chef	6 PV	4 PV
Coéquipier	4 PV	2 PV
Agent Libre	4 PV	3 PV
Sbire	2 PV	1 PV



ARKHAM CITY - FAQ

Q : Les gabarits d'explosion et expansifs affectent-ils tous les étages ? Si une figurine comme l'Epouvantail tire au niveau du sol, le tir atteint-il une figurine qui se situe sur le toit d'une maison ?

R : *Seulement si le gabarit touche une partie du volume de la figurine. Il est possible d'orienter le gabarit au niveau du sol et de toucher une autre figurine plus haut mais le gabarit doit toucher les deux figurines.*

Q : Les grenades de Robin disposent des règles explosion et mécanique. Faut-il lancer les dés pour blesser toutes les figurines sous le gabarit pour chaque figurine ? Les cibles sont-elles automatiquement aveuglées ou faut-il blesser ?

R : *Lancez séparément pour chaque cible. Si celle-ci est blessée, elle est aveuglée jusqu'à la fin du tour.*

Q : Tirer sur un corps à corps : un flic tire sur un clown déjà en contact avec Batman ? Que se passe-t-il ?

R : *Si la cible du tir est masquée par une autre figurine, ceci provoque un test de Blink ! Si ce test est réussi, la figurine encaisse une blessure létale.*

Q : L'arc de Green Arrow, tel un fusil d'assaut, dispose-t-il d'une portée illimitée ? S'il échoue à son jet pour blesser, la cible encaisse-t-elle un dégât non létal pour autant ?

R : *La portée est seulement limitée par la visibilité. Un tir d'arc provoque un dégât non létal automatique.*

Q : Y a-t-il une quantité maximale de munitions que peut porter une figurine ou est-il possible de dépenser indéfiniment des JM pour ramasser des chargeurs dans une caisse ?

R : *Il n'est pas possible de porter plus de munitions que la limite indiquée sur le profil de la figurine (à l'exception du bonus de +1 avec l'achat d'un chargeur). Et il n'est pas possible de Manipuler un objet plus d'une fois par tour.*

Q : Est-il plus difficile de toucher une figurine assommée ? Les figurines au corps à corps avec une figurine assommée touchent-elles avec un bonus de +2 ?

R : *Les figurines assommées sont toujours touchées sur 2+ sans modificateur.*

Q : Batman dispose d'une vision totale et de Batarangs télécommandés. Comment ceci fonctionne ?

R : *Il peut toujours prendre une figurine à portée pour cible, même si elle est dissimulée par des obstacles, mais tous la portée des tirs doit être mesurée socle à socle en faisant le tour des terrains à contourner.*

Q : Si une figurine se trouve au bord d'un bâtiment, à l'aplomb d'un tireur, la cible bénéficie-t-elle d'un test de Blink !?

R : *Oui. La cible pourra faire un test à 5+.*

Q : La capacité « Stop » permet-elle de complètement empêcher une figurine d'agir si elle est activée ou celle-ci peut-elle toujours attaquer ? La cible peut-elle dépenser des JM pour se déplacer ? Que se passe-t-il quand cette figurine est chargée ? Est-il possible d'en annuler les effets ?

R : « Stop » empêche seulement d'utiliser des JM tant que la figurine qui l'utilise voit sa cible. Si les JM sont dépensés avant que la figurine avec la règle « stop » ne voie sa cible, la règle ne fonctionne pas et la figurine continue son déplacement.

Q : Une arme avec la règle *Mécanique* blesse toujours sur 3+. Que se passe-t-il quand cette arme attaque Killer Croc dont la règle *Peau Épaisse* impose un malus de -1 à ce jet ?

R : *La règle Mécanique s'applique d'abord, puis on lui impose le malus de -1. Il faut donc obtenir 4+ pour blesser.*

Q : Quand Bane utilise du Titan, sa Valeur d'Attaque passe à 7. Est-ce possible ? Comment bloquer ses attaques ?

R : *Grâce au Titan, toutes les caractéristiques, y compris la Volonté et les Attaques augmentent de 1. Dans le cas de Bane, sa valeur d'attaque passe à 7 ! Il est toutefois toujours possible de bloquer ses coups avec des 6 sur le jet de blocage.*

Arkham City - Scénarios

Le choix des scénarios est assez simple dans Batman. Lors de la Phase A de la préparation de la partie, lancez un dé sur ce tableau. N'oubliez pas qu'il faut sélectionner des tactiques avant de choisir le scénario.

- 1 / Rencontre aléatoire
- 2 / Pillage
- 3 / Patrouille
- 4 / Escarmouche
- 5 / Sécuriser la zone
- 6 / Embuscade

Chaque scénario dispose de règles de déploiement et d'objectifs particulières.

• 1 / Rencontre aléatoire

Les bandes traversent la ville à la recherche d'une nouvelle mission. Leur rencontre soudaine provoque une rixe.

Règle spéciale du scénario :

- Durée 8 tours (Initiative : 4 jetons par joueur)

Déploiement :

-Toutes les figurines démarrent la partie en dehors de la table. Au début de chaque tour, chaque figurine encore à l'extérieur lance un dé. Sur un résultat de 2 à 4, la figurine est placée sur le bord de table désigné.

-Sur un résultat de 1, la figurine n'entre pas en jeu et doit essayer à nouveau au tour suivant.

-Sur un résultat de 6, la figurine peut choisir son bord d'entrée.

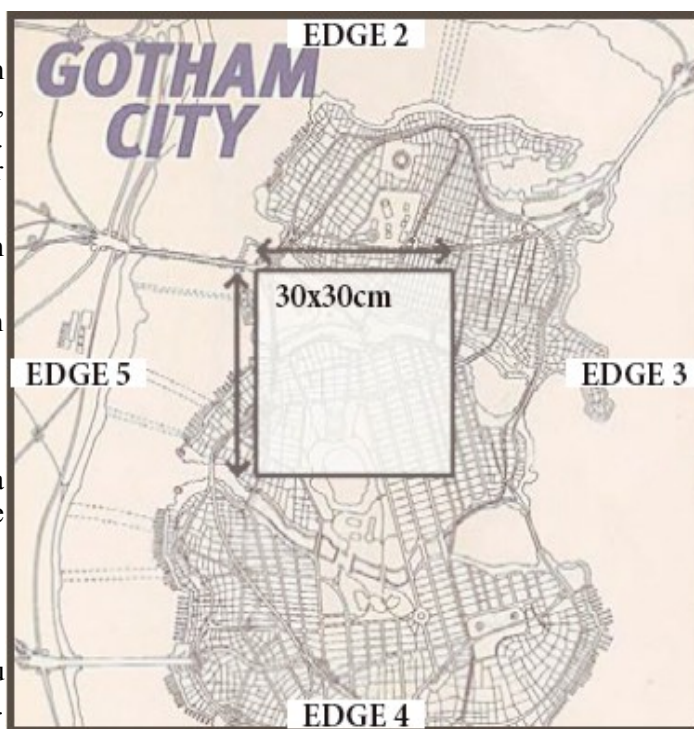
Objectifs :

-Tous les objectifs doivent être placés dans la zone centrale qui est considérée comme la zone de déploiement ennemie.

Points de victoire bonus :

-**Prenez tout, vite !!!** 3 Points de victoire au premier joueur qui contrôle un de ses objectifs. Si les deux joueurs y parviennent au même tour, chacun gagne un point de victoire.

- **Premier sang** : 1 Point de Victoire au premier joueur qui élimine un adversaire.



• 2 / Pillage

Les deux bandes luttent pour récupérer une cargaison de marchandises. Quel camp récupérera tout le butin ?

Règle spéciale du scénario :

- Durée 6 tours (Initiative : 3 jetons par joueur)

Déploiement :

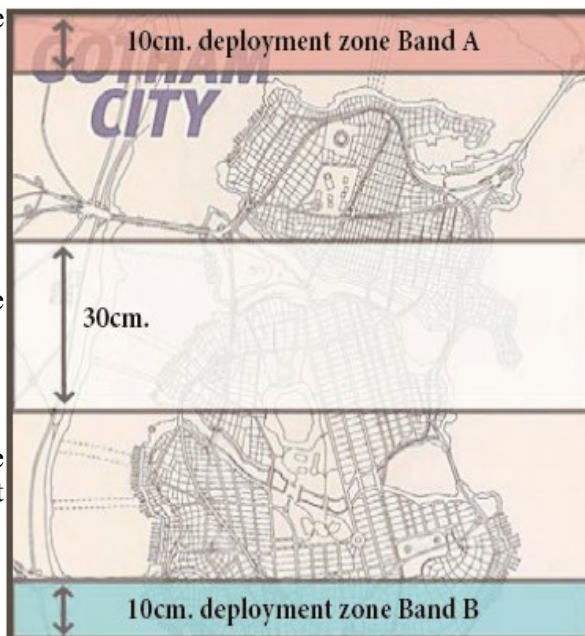
- Chaque joueur se déploie dans une des deux zones de déploiement.

Objectifs :

- Tous les objectifs doivent être placés dans la zone centrale qui est considérée comme la zone de déploiement ennemie.

Points de victoire bonus :

- *Plus il y en a mieux c'est* : 4 Points de victoire pour le premier joueur qui contrôle deux objectifs durant le même tour. 0 points si les deux joueurs y parviennent en même temps.
- *A moi, à moi !* : 1 Point de Victoire au joueur qui contrôle, au dernier tour, un de ses objectifs.



• 3 / Patrouille

Les bandes patrouillent à proximité de leurs territoires pour détecter les intrus.

Règle spéciale du scénario :

- Durée 6 tours (Initiative : 3 jetons par joueur)

Déploiement :

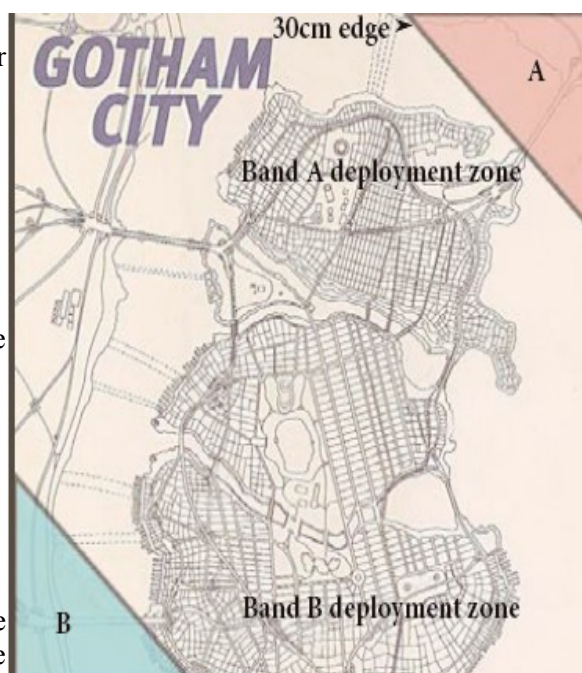
- Chaque joueur se déploie dans une des deux zones de déploiement.

Objectifs :

- Suivre les règles normales.

Points de victoire bonus :

- *Diversion* : 3 Points de victoire sur une figurine autre que le chef de bande, se trouve dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.
- *Faites du bruit* : 1 point de victoire au premier joueur à frapper un ennemi.



• 4 / Escarmouche

Deux bandes s'affrontent pour la suprématie.

Règle spéciale du scénario :

- Durée 6 tours (Initiative : 3 jetons par joueur)

Déploiement :

- Chaque joueur se déploie dans une des deux zones de déploiement.

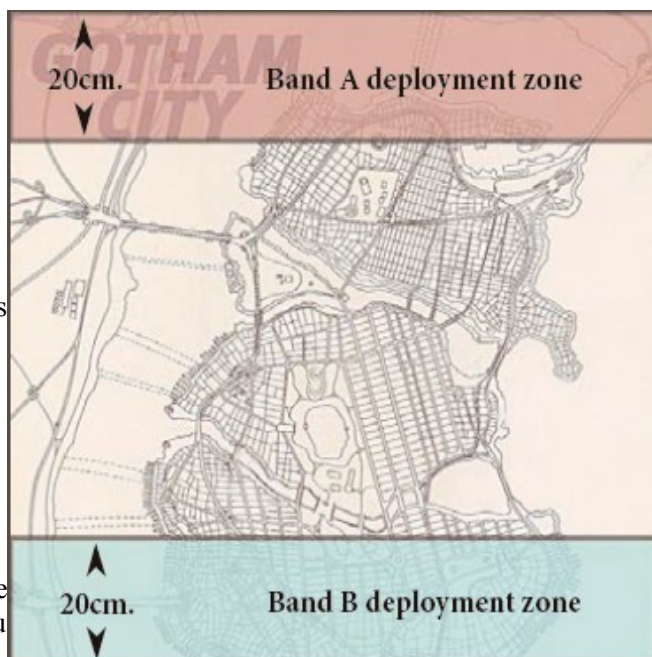
Objectifs :

- Suivre les règles normales.

Points de victoire bonus :

- *Apportez moi la tête de leur chef* : 3 points de victoire si le chef ennemi est retiré comme perte ou assommé à la fin de la partie.

- *Envoyez les à l'hôpital !!!* : 2 points de victoire si les pertes ennemies totalisent 50 % ou plus du total de réputation de la bande à la fin de la partie.



• 5 / Sécuriser la zone

Il vous faut contrôler ce territoire à tout prix.

Règle spéciale du scénario :

- Durée 8 tours (Initiative : 4 jetons par joueur)

Déploiement :

- Chaque joueur déploie au moins un groupe dans chacune des zones de déploiement de son camp.

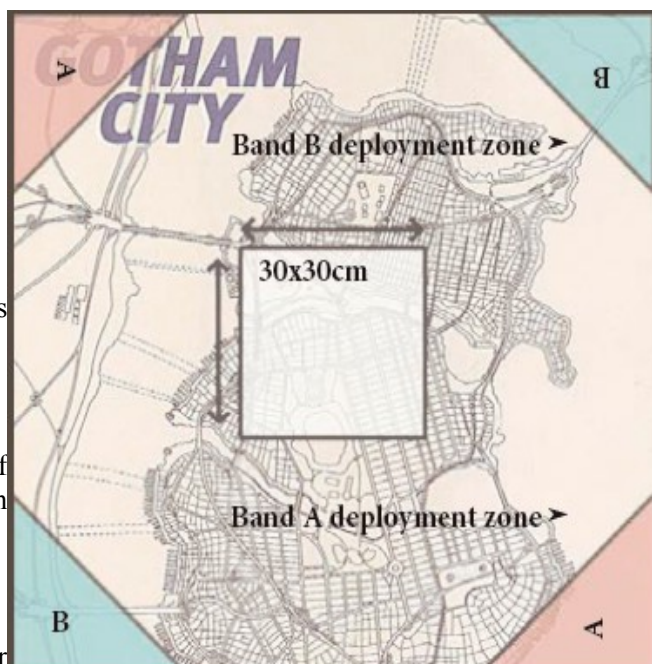
Objectifs :

- Chaque joueur doit placer au moins un objectif dans chaque zone de déploiement ennemie et un objectif dans la zone centrale.

Points de victoire bonus :

- *Prenez tout, vite !!!* 3 Points de victoire au premier joueur qui contrôle un de ses objectifs. Si les deux joueurs y parviennent au même tour, chacun gagne un point de victoire.

- *Envoyez les à l'hôpital !!!* : 2 points de victoire si les pertes ennemies totalisent 50 % ou plus du total de réputation de la bande à la fin de la partie.



• 6 / Embuscade

Votre bande a été prise par surprise

Règle spéciale du scénario :

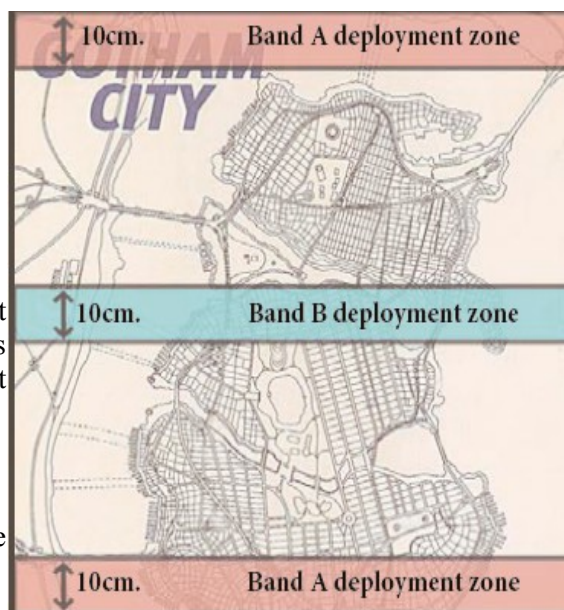
- Durée 8 tours (Initiative : 4 jetons par joueur)

Déploiement :

- Bande A : La bande qui compte le plus de figurine doit déployer un groupe dans chaque zone de déploiement. Si les deux bandes ont autant de figurines, décidez aléatoirement qui jouera la bande A.

Objectifs :

- La Bande B doit placer au moins un objectif dans chacune des zones de déploiement adverses.



Points de victoire bonus :

- *Apportez moi la tête de leur chef* : 3 points de victoire si le chef ennemi est retiré comme perte ou assommé à la fin de la partie.
- *Premier sang* : 1 Point de Victoire au premier joueur qui élimine un adversaire.



Notes

Lampadaires et Bouches d'égouts

- Chaque joueur doit déployer 1D3 lampadaire et 1D3 bouches d'égout.

Objectifs

- Les objectifs doivent toujours être placés sur la surface de jeu, jamais en dehors.
- Ne peuvent pas être placés dans les égouts ou y entrer. Si une figurine pénètre dans les égouts, les objectifs qu'elle porte restent dehors.
- Ne peuvent pas être placés à moins de 10 de la zone de déploiement du joueur qui les place.
- Pour le contrôle des objectifs, seules les figurines non assommées comptent.

Arkham City – Traits

Ces règles spéciales sont des exceptions aux règles de base et prennent toujours le pas sur celles-ci. Pour utiliser une de ces règles, la figurine doit en disposer sur sa carte de profil et remplir les conditions nécessaires à l'activation du trait. Les coûts en jetons d'action est toujours indiqué entre parenthèses.

Si rien n'indique le moment auquel un trait peut être utilisé, il s'agira toujours du tour actif de la figurine. Les capacités décrites comme passives peuvent être utilisées pendant le tour adverse.

A couvert (1 JS) : Tous les sbires de la bandent à moins de dix centimètres obtiennent un JD. Une seule utilisation par tour.

Acrobate : La Capacité de Mouvement de Base de la figurine est de 12 centimètres et elle n'a pas à dépenser de JM pour traverser un obstacle difficile ou un terrain encombré, sauter ou se relever. Peut traverser d'autres figurines. Les Acrobates peuvent utiliser la capacité *Esquive*.

Affinité (Nom de personnage) : La figurine peut renoncer à son rang de Chef ou de coéquipier pour être incluse dans la bande du personnage indiqué en tant qu'Agent Libre.

Agent du Chaos : Au début de la partie, ôtez un jeton adverse du sac qui permet de prendre l'initiative. Cette soustraction peut interrompre la partie plus tôt que le nombre de tours prévus dans les règles du scénario.

Tous les Sbiros bénéficient de la règle spéciale *Filou*

« Mets-y un peu d'anarchie. Bouscule l'ordre établi, et tout devient chaos. Je suis un agent du chaos. Oh, et, tu sais ce qui est bien avec le chaos ? C'est qu'il est juste.

Le Joker, The Dark Knight

Amour véritable (personnage) : Si le personnage indiqué est dans la même bande et retiré comme perte, la figurine gagne +1 en Volonté et +1 en Attaque jusqu'à la fin de la partie.



Amphibie : La figurine n'a pas à dépenser de JM pour se déplacer dans du terrain encombré de type liquide.

Armures :

Armure de puissance : Ignore les trois premiers marqueurs de dégâts subis. Ne peut plus être utilisée par la suite, jusqu'à sa réparation. Durant la phase de décompte des pertes, pendant les jets de récupération, vous pouvez utiliser 1 JS pour réparer l'armure et la rendre opérationnelle à nouveau. L'armure est vulnérable au feu. Chaque dégât de *Feu* subi provoque deux dégâts létaux (♦♦).

Armure de foot américain : Ignore les règles *Aiguisé* et *Lourd*.

Armure de Hockey : Ignore la règle *Aiguisé*.

Bat armure Type 1 : Lancez un dé pour chaque touche subie, l'impact est annulé sur un score de 5+.

Bat armure Type 2 : Lancez un dé pour chaque touche subie, l'impact est annulé sur un score de 6.

Gilet pare-balles : Les *Armes à feu* ne provoquent des dégâts que sur un score de 4+.

Protections de receveur : Ignore l'effet de la règle *Lourd*.

Veste en kevlar : Réduit de 1 tous les dégâts subis, avec un minimum de 1.

« Alfred Pennyworth : « Un problème avec le graphite monsieur. Mais les 10000 prochaines pièces correspondront à nos spécifications

Bruce Wayne : Au moins ils nous ont fait un prix.

Alfred : En effet. A propos, monsieur, puis-je vous suggérer, à l'avenir, de ne pas vous poser sur la tête ? »

Bruce et Alfred, au sujet de la Bat armure, Batman Begins.

Arrestation (1 JM + 1 JS) : Si la figurine est en contact avec une figurine assommée, vous pouvez retirer celle-ci du jeu comme une perte.

Arts martiaux : ignore la règle *Infériorité numérique*.

Batcape (1 JS) : En dépensant un JS, la figurine n'est pas blessée ou assommée quand elle saute et tombe. Peut être utilisée comme une capacité passive.

« **Bruce Wayne : Trop cher pour l'armée ?**

Lucius Fox : Je pense que leur marché ne s'est pas attaqué aux milliardaires cascadeurs, amateurs de base-jump.

Bruce : Ecoutez monsieur Fox.

Lucius : Oui, monsieur ?

Bruce : Si vous vous sentez mal à l'aise...

Lucius : Monsieur Wayne, si vous ne voulez pas me dire ce que vous faites, quand on me le demandera, je n'aurai pas à mentir. Mais ne me prenez pas pour un idiot.

Bruce : Ca me va. »

Batman Begins

Batgriffe (1 JM + 1 JS) : La figurine peut se déplacer jusqu'à un point situé à trente centimètres ou moins, en traçant une ligne ininterrompue (sans obstacles et ailleurs que sur un terrain plat) à partir de son point de départ. La figurine peut passer au dessus des fossés, des rampes et aller à n'importe quelle hauteur.

Le point visé doit pouvoir accueillir la figurine. Ce mouvement dépense toute la CMB de la figurine mais il est possible, après ce déplacement ou avant, de dépenser des JM comme d'habitude.

Bipolaire (maladie mentale) : Lancer un dé au début de votre tour, si le résultat est pair, la figurine gagne un jeton d'action, sinon, elle en perd un.

« **Et bien, le travail offert par les organisations criminelles doit probablement attirer les déséquilibrés »**

Jonathan Crane, Batman Begins

Brutal : La figurine peut relancer son jet de dommage collatéral mais doit accepter le second résultat.

« **Ah, oui, je me demandais ce qui lâcherai en premier, ton esprit ou ton corps ? »**

Bane, The Dark Knight Rises

Cannibale: Si à un moment au cours de son tour, la figurine est en contact avec une figurine assommée, elle doit réussir un test de Motivation. Si le test est réussi, la figurine peut jouer normalement. Sinon, elle doit dépenser deux jetons d'actions pour dévorer la figurine au sol. Si le cannibale n'a pas assez de jetons d'actions, il doit attendre le prochain tour pour se repaître. Une figurine dévorée est retirée comme perte.

« **Je vais adorer me repaître de tes os »**

Killer Croc, Arkham Asylum

Chance (1 JS) : En dépensant un JS, la figurine peut relancer un jet de dé qui l'affecte directement, y compris un dé d'attaque adverse.

« **On dirait que la chance a tourné, Batman »**

Double-Face, Arkham City

Charismatique : Votre bande peut aligner un Agent Libre par tranche de 100 points de réputation au lieu de 150.

Chaussures d'escalade : La figurine n'a pas à dépenser de JM pour escalader et son mouvement n'est alors pas empêtré. De plus, en dépensant un JS, la figurine peut achever son mouvement à n'importe quel endroit, y compris sur une surface verticale.



Chef (Rang) : Vous ne pouvez inclure qu'un seul chef par bande et ce chef sera toujours le chef de la bande. Les Spires à 10 centimètres ou moins du Chef peuvent utiliser la règle *En avant !* Sans dépenser de JS. Un chef bénéficiant de la règle *Inspiration* et peut relancer ses tests de Volonté.

Chef d'élite (Type) : La bande peut aligner n'importe quel nombre de figurine d'*Elite* du type indiqué.

Cible prioritaire (Type) : Avant le début de la partie, vous devez choisir un objectif du type indiqué. Si le personnage contrôle cet objectif, vous gagnez un point de victoire supplémentaire.

Coéquipier (Rang) : Vous ne pouvez inclure qu'un coéquipier par bande, à moins de promouvoir un coéquipier au rang de chef. Dans ce cas, il est possible de recruter un second coéquipier. Tous les Spires de la bande à moins de 20 centimètres peuvent relancer leurs jets de dés pour la règle *En Avant !*

Combattant urbain : La figurine peut s'abaisser derrière un couvert sans dépenser de JS.

Combo avec (type d'arme) : Pour chaque tranche de deux JA dépensés si elle utilise l'arme désignée, la figurine lance trois dés d'attaques.

Contre attaque (Passive) : Si la figurine bloque une touche, elle peut frapper immédiatement son adversaire avec autant de dés que le nombre d'impacts bloqués. La contre attaque est considérée comme simultanée à l'attaque.

Coup bas : Les armes de tir de la figurine bénéficient de la règle *Légère*.

Criminel : Quand elle provoque une première perte ou qu'elle assomme son premier adversaire, la figurine bénéficie d'un bonus de +1 en Volonté jusqu'à la fin de la partie.

Défense soutenue : Pour chaque tranche de 2 JD dépensés contre une attaque, la figurine lance trois dés de blocage.

Déploiement avancé : La figurine peut se déployer jusqu'à vingt centimètres en dehors de sa zone de déploiement.

Détective : Pour chaque Détective de la bande, le joueur peut annuler un des jetons *Passer la main* de son adversaire au début de son tour.

« Il semble que tu aies très mal choisi, détective »
Ra's al Ghul, Arkham City

Détourner l'attention (1 JS) : Une fois par tour, la figurine peut changer la position de deux jetons d'actions d'une figurine ennemie visible.

Discrétion : Les ennemis ne peuvent voir la figurine que si elle se trouve à moins de 20 centimètres. Il peut être repéré grâce à des règles comme la lumière, Vision Totale et Odorat supérieur.

Distraire (1 JS) : Une fois par tour, vous pouvez choisir une figurine visible à moins de 10 centimètres et réduire sa Défense d'un point jusqu'à la fin du tour. Cet effet n'est pas cumulatif.

Dose de Titan (une seule utilisation) : Si la figurine qui porte une dose de Titan souhaite l'utiliser, elle le déclare au cours de la phase de planification et bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses caractéristiques pour ce tour. Une figurine ne peut utiliser qu'une seule dose de titan par partie, car une seconde dose serait fatale.

Elite (Type) : Une seule figurine du type indiqué peut être recruté dans une bande.

En Avant ! (1 JS – Passive) : A la fin du tour d'un Spire de sa bande, lancez un dé pour la figurine. Sur un score supérieur ou égal à 4, la figurine peut être activée immédiatement, sans donner à son adversaire l'opportunité d'activer une de ses figurines.

Si vous utilisez cette règle consécutivement sur plusieurs Spires, la difficulté du test est augmentée de 1 pour chaque nouvelle utilisation de la compétence, avec un maximum de 6.

Endurci : Le premier dégât létal subi par la figurine de chaque tour devient un dégât non létal.

Enquêteur : Avant de commencer la partie, soustrayez un point de tactique à votre adversaire.

Esprit supérieur : Au début de la partie, ajoutez un jeton de votre couleur dans le sac qui permet de déterminer qui prend l'initiative.

« Toi, Toi qui as combattu la décadence de Gotham depuis des années, de toutes tes forces, avec ton argent, avec ton autorité morale et la seule victoire que tu as pu obtenir est un mensonge. Maintenant, tu dois comprendre que Gotham est au delà de la rédemption et doit obtenir le droit de mourir »

Ra's al Ghul, the Dark Knight Rises

Esquive (Passive) : Vous pouvez utiliser des JM pour éviter les impacts lors des tirs ennemis. Chaque JM dépensé permet de réaliser un test d'agilité. Tous les tests réussis annulent une touche.

Expert en armement : Bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'impact quand la figurine ne combat pas à mains nues.

Faible : Perd un jeton d'action par marqueur de dégâts au lieu de deux.

Feu d'artifice : En manipulant des feux d'artifice, toute la surface de jeu est éclairée jusqu'à la fin du tour.

Filou : Au début de son activation, la figurine peut réattribuer ses jetons d'action.

Fou de la gâchette : La figurine peut attaquer deux fois par tour avec des armes à distance.

Fugitif : La figurine est immunisée à la règle *Stop*.

Gang : Tous les Spires de la bande de ce personnage ont un bonus de +1 à tous leurs jets de *En Avant* :

Gants renforcés : Les attaques désarmées de la figurine produisent deux dégâts non létaux (!!).

Garde du corps (1 JS – passive) : Si un Chef ou un Coéquipier subit une attaque à moins de 5 centimètres de la figurine, c'est celle-ci qui subit l'attaque.

Gel explosif : Si une figurine portant du gel explosif manipule un lampadaire, une bouche d'égouts ou du mobilier urbain, placez dessus un marqueur de *Gel explosif*. Au cours de n'importe quel tour suivant, la figurine peut détruire l'objet et le retirer du jeu en dépensant 1 JS.



Griffes : Les attaques désarmées de la figurine produisent un dégât létaux et un dégât non létaux (!♦).

Griffes rétractables : Les attaques désarmées de la figurine produisent un dégât létaux et un dégât non létaux (!♦) et bénéficient de la trait d'arme *Aiguisée*.

Habile : La figurine n'a pas besoin de dépenser de JM pour Manipuler.

Haine (Bande) : La figurine ne peut pas être recrutée par la bande indiquée.

Immortel : Quand la figurine est retirée comme perte, elle ne rapporte que les points de victoire d'une figurine assommée.

« Bruce Wayne : Je t'ai vu mourir.

Ra's al Ghul : Je t'ai dit que j'étais immortel »

Ra's al Ghul, The Dark Knight Rises

Imprévisible : Les JS de la figurine peuvent être dépensés lors de l'utilisation de n'importe quelle compétence à la place d'un autre jeton d'action, à la façon d'un joker.

Inépuisable : Pour chaque tranche de 2 JM dépensés pour augmenter sa CMB, la figurine lance 3 dés.

Infiltration : La figurine peut être déployée n'importe où sur la table de jeu mais à plus de 10 centimètre de tout objectif.

Informateur : Vous pouvez *Passer la main* une fois de plus pendant la phase d'exécution du plan.

« Je ne suis pas un rat : Dans une ville aussi pourrie, il ne peut plus y avoir de rats de toutes façons. »

Jim Gordon, Batman Begins

Insaisissable (1 JM - Passive) : En dépensant 1 JM, la figurine bénéficie d'un bonus de +1 en Défense contre les attaques à distance.

Insensible : La figurine ne perd pas de jetons d'action quand elle subit des dégâts.

Inspiration (1 JS) : Tous les Sbires à moins de 10 centimètres obtiennent un jeton d'action supplémentaire que vous pouvez attribuer comme vous le voulez. Une seule utilisation par tour.

Large : Ces figurines mesure au moins deux fois la taille normale ou sont montées sur des socles plus larges. La Capacité de Mouvement de Base de la figurine est de 12 cm. Lors des chutes et des bonds, elle ne subit de dégâts qu'à partir de 10 centimètres de différence avec sa capacité de saut. La figurine ne peut pas être *Repoussée* ou *agrippée*, et ne peut pas être *mise au sol* par une attaque ou une arme qui ne soit pas portée par une figurine de même taille.

La figurine subit un malus de -1 à ses tests de *Blink !* Elle bénéficie de la règle spéciale *Solide* et peut utiliser l'attaque spéciale *Charge*.

Lanterne (1 JS) : Si la figurine n'est pas au contact d'un adversaire, elle peut éclairer un rayon de 10 centimètres de rayon autour d'elle jusqu'à la fin du tour.

Maître combattant : La figurine bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher quand elle combat sans arme.

Maître des égouts : Killer Croc ne compte pas dans la limite de figurines qui peuvent se trouver dans les égouts. Il peut démarrer la partie dans les égouts mais doit y rester au moins un tour. Sa bande peut placer un marqueur de bouche d'égout additionnel.

Maître des poisons : Lancez trois dés au lieu de deux pour les jets d'Endurance pour résister au poison et ignorez le dé qui donne le résultat le plus élevé.

« Pourquoi lutter Batman ? Tu es aussi fou que le reste d'entre nous. Tu as besoin de nous comme nous avons besoin de toi. Et pour te le prouver, je vais inonder ces catacombes avec suffisamment de gaz de terreur pour briser l'esprit de tous ceux qui vivront à Gotham pour une centaine d'années. »



L'Epouvantail, Arkham Asylum

Maître Stratège : Donne 2 points de tactique supplémentaires au début de la partie.

Manchot : La figurine souffre d'un malus de -1 pour les jets de blocage.

Obsession (Maladie mentale) : Si la figurine attaque une figurine ennemie, elle ne peut pas changer de cible et arrêter de l'attaquer tant que la cible n'a pas été assommée. Contre cette cible, la figurine bénéficie d'un bonus de +1 en Force ?

Odorat supérieur (1 JS) : N'a pas besoin d'une ligne ininterrompue pour voir sa cible. Toute figurine à moins de 40 centimètres est considérée comme visible, même si elle n'est pas éclairée. La figurine est immunisée à l'effet *Aveuglé*.

Ordre (1 JS) : Une figurine amie visible peut immédiatement repositionner 2 de ses jetons d'actions. Une seule utilisation par tour.

Parrain : La bande de la figurine peut dépenser 500\$ de plus lors du financement et peut choisir jusqu'à deux objectifs de type Butin.

« Ecoute, je suis une sorte, de collectionneur. Si quelqu'un veut quelque chose, il y a de fortes chances que je l'ai. Si je ne l'ai pas, je l'obtiens. »

Le Pingouin, Arkham City

Peau épaisse : Tous les jets de dégâts contre la figurine se font avec un malus de -1 au jet de dé.

Persuasif (1 JS + 1 JA) : A la fin de son tour, la figurine peut forcer une figurine ennemie visible à être la prochaine figurine à s'activer.

Petit : La capacité de Mouvement de Base de la figurine est de 8 centimètres. Elle bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests de Blink !

Pickpocket : Si la figurine manipule une figurine assommée, elle peut utiliser l'attaque spéciale *Vol*.

Pistolet à un coup (2 JA + 2 JS) : Une fois par partie, au lieu de réaliser une attaque normale, la figurine peut choisir un ennemi visible à moins de 20 centimètres qui subit une touche automatique qui produit trois dégâts létaux (♦♦♦) avec un jet de dommages supérieur ou égal à 2 et avec le coup Critique spécial : *Perte*.

Placide : La figurine obtient +1 en valeur d'attaque et de défense quand elle porte au moins un marqueur de dégâts.

Pointeur laser : En manipulant son pointeur laser, si la figurine peut tracer une ligne continue jusqu'à une cible, celle-ci est éclairée jusqu'à la fin du tour.

Psychologue : La figurine réussit automatiquement les tests de résolution des Défis de l'Homme Mystère. Il peut aussi utiliser la capacité *Psychanalyse*.

Psychanalyse (1 JS) : Annule toutes les règles spéciales portant la mention *Maladie mentale* d'une figurine visible à moins de 20 centimètres.

« Je respecte le pouvoir de l'esprit sur celui du corps. C'est pourquoi je fais ce que je fais »

Docteur Jonathan Crane

Psychopathe : La volonté de la figurine ne peut jamais être modifiée, quelles que soient les circonstances.

Rapide : La figurine peut relancer les dés qu'elle lance lorsqu'elle se déplace en dépensant des JM.

Réflexes : La figurine peut relancer les jets d'agilité ratés, mais doit accepter le second résultat.

Résistant : La figurine perd un jeton d'action tous les trois dégâts subis au lieu de deux.

Sbire (Rang) : N'importe quel nombre de Spires peuvent être recruté dans une bande. Tous les Spires bénéficient de la règle *En avant !*.

Certains Spires peuvent être recrutés plusieurs fois dans une même bande, ceci est indiqué par une * à côté de leur rang sur la carte de profil.

Scientifique : La caractéristique Spécial de la figurine est de 4 au lieu de 3. Si la figurine est retirée comme perte, elle offre à son adversaire un point de victoire additionnel.

Schizophrénie agressive (Maladie mentale) : La figurine doit se rapprocher et attaquer la figurine la plus proche.

« Je n'ai pas besoin d'aide

_ D'après mon diagnostic, si : »

Batman et l'Epouvantail, Batman Begins



« Le temps de Gotham arrive à sa fin. Comme Constantinople ou Rome avant elle, la ville est devenue un terreau fertile pour la souffrance et l'injustice. Elle est au delà de la rédemption et il faut lui permettre de mourir. C'est la fonction principale de la Ligue des Ombres. Celle que nous avons accompli depuis des siècles. Gotham... Doit être détruite. »

Ra »s al Ghul, Batman Begins

Stupide : La figurine ne peut pas manipuler.

Suivez-moi ! (1 JS) : Tous les Sbires à moins de 10 centimètres bénéficient d'un JM supplémentaire. Une seule fois par tour.

Tacticien (X) : Si cette figurine est dans la bande qui doit planifier en premier, le camp adverse doit planifier l'activation de X figurines avant.

Sentence : Quand la figurine assomme une figurine ennemie, tirez à pile ou face. Si le résultat est face, retirez la cible comme perte.

Tireur d'élite : Les cibles des tirs de la figurine subissent un malus de -1 à leurs tests de Blink !

Tireur expert : La figurine peut relancer ses jets pour toucher lors d'attaques à distance.



Tir rapide (1 JS) : Quand la figurine utilise une arme à distance, la figurine bénéficie d'une Rafale +1, même lorsqu'elle se déplace.

Titanomane: La figurine peut utiliser plus d'une dose de titan par partie, mais pas plus d'une fois par tour.

Au début de son tour, si la figurine peut voir un conteneur de titan, elle doit se déplacer en ligne droite de toute sa CMB vers le conteneur. La figurine peut résister à la tentation en dépensant un jeton d'action de son choix.

Sniper : Ignore un test de Blink ! par tir.

Solide : La figurine peut relancer ses tests d'Endurance mais doit conserver le second résultat.

Truand: Quand il attaque une figurine ennemie en infériorité numérique au corps à corps, le Truand bénéficie d'une attaque supplémentaire.

Stop (1 JS – Passive) : Interrompt l'activation d'une figurine ennemie visible. Empêche l'utilisation de JM.

Tuez les (1 JS) : Tous les sbires à moins de 10 centimètres gagnent un JA. Ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Stratège : Donne 1 point de tactique supplémentaire au début de la partie.

Vétéran : Au début de son activation, la figurine peut réattribuer deux de ses jetons d'actions.

Visée fiable (1 JS) : La figurine ignore la règle *Visée* de son arme de tir.

Vision Nocturne : La figurine peut voir sans limite de distance.

Vision totale : En plus des effets de *Vision Nocturne*, la figurine peut voir à travers les obstacles et les éléments de décors. Elle ne peut toutefois pas tirer à travers les obstacles, sauf en les contournant grâce à une *Télécommande*.


Attaques Spéciales

Au cours de leur activation, les figurines peuvent essayer de porter des attaques spéciales contre leurs adversaires. Ces attaques doivent être déclarées avant de lancer les dés, mais peuvent se produire avant les autres attaques normales de la figurine. Les attaques spéciales affectent habituellement les effets des attaques normales, donc, en déclarant une attaque spéciale contre une figurine, il est impossible de le frapper à nouveau ensuite, sauf si les règles de l'attaque spéciale l'autorisent.

Pour réussir ses attaques, il faut que la figurine dispose des jetons d'action nécessaires et doit respecter les conditions d'utilisation de cette attaque. La plupart de ces attaques spécifient si elles doivent être portées à mains nues ou avec une arme spécifique, quand rien n'est indiqué, la figurine a le choix de l'utiliser avec une arme ou non.

Attaque furtive (1 JS) : La figurine ne peut réaliser cette attaque spéciale qu'à condition que sa cible n'ait eu aucune ligne de vue sur l'attaquant au début de son tour. La cible ne peut pas Bloquer les attaques.

Charge (1 JM + 1 JS) : La figurine doit se déplacer en ligne droite, pendant ce mouvement, elle peut toucher (ou Repousser sans dépenser de JS) toutes les figurines sur son trajet, en les écartant suffisamment pour laisser passer son socle. A la fin de ce mouvement, la figurine peut attaquer normalement.

Coup dévastateur (1 JS par attaque) : Lors d'une attaque sur une figurine ennemie, la figurine obtient +1 en Force et le critique spécial (1 dégât létal ).

Coup fatal (1 JS) : Si vous provoquez des dégâts sur une figurine, elle subit l'effet.

Coup précis (1 JS) : Quand la figurine attaque une figurine adverse, elle obtient un bonus de +1 à son jet pour toucher et peut relancer le dé de dommage collatéral.

Coup puissant (1 JS) : Si la figurine touche sa cible, celle-ci est automatiquement *assommée*.

Dérober (1 JS) : Quand elle touche la figurine ennemie, l'attaquant bénéficie du Critique spécial *Vol*.

Frappe mortelle avec (type – 1 JS) : Quand la figurine touche sa cible avec l'arme indiquée, elle

bénéficie du critique spécial « Perte ».

Frappe tournoyante avec (type 1 JS + 1 JA) : Peut attaquer, gratuitement, toutes les figurines à moins de 3 centimètres. Une seule utilisation par tour, mais la figurine peut attaquer normalement avant ou après cette attaque spéciale.

Tempête électrique (1 JA + 3 JS) : Centrez le gabarit d'explosion sur la figurine. Toutes les figurines, même celles partiellement, sous le gabarit (à l'exception de la figurine qui utilise l'attaque spéciale, subissent une touche automatique de Force 4+ et provoquant deux dégâts non létaux (!!)). Vous ne pouvez utiliser la tempête électrique qu'une seule fois par tour, mais vous pouvez attaquer normalement avant ou après cette attaque spéciale. Centrez le gabarit d'explosion sur la figurine. Toutes les figurines, même celles partiellement, sous le gabarit (à l'exception de la figurine qui utilise l'attaque spéciale, subissent une touche automatique de Force 4+ et provoquant deux dégâts non létaux (!!)). Vous ne pouvez utiliser la tempête électrique qu'une seule fois par tour, mais vous pouvez attaquer normalement avant ou après cette attaque spéciale.

Technique (Sans arme 1 JS) : Si vous provoquez des dégâts sur une figurine ennemie, elle subit l'effet *Assommé*. Si le dé de dommage collatéral indique que la figurine est déjà *Assommée*, elle subit un impact automatique de Force 4+ provoquant un dégât non létal (!)

Traits des Armes

Aiguisée : La figurine peut relancer les jets de dégâts ratés.

Allonge : Ces armes ne nécessitent pas que les figurines soient en corps à corps pour être utilisées. Il est possible de frapper une cible à 3 centimètres de distance.

Arme à Feu : Toutes les touches de cette arme provoquent des dégâts sur 2+.

Défensive : La figurine porte une arme défensive qui lui permet de relancer les jets de blocage ratés.

Expansif : A la place d'une caractéristique de Rafale, l'arme utilise le gabarit expansif.

Explosif : Si l'arme touche, placez le gabarit d'explosion sur la cible.

Jet : Cette arme ne perd pas de Rafale quand la figurine se déplace.

Légère : Cette arme peut tirer à moins de cinq centimètres de distance. La Rafale de l'arme sera alors réduite à 1.

Lourde : La figurine bénéficie d'un bonus de +1 en Force.

Lunette à vision nocturne : La figurine bénéficie de la règle *Vision Nocturne* et ignore les tests de Blink !

Maniable : La figurine peut relancer ses jets pour toucher sa cible avec cette arme.

Mécanique : Toutes les touches de cette arme provoquent des dégâts sur 3+.

Portée courte : Les tirs de cette arme ne portant qu'à une distance de 20 centimètres.

Portée moyenne : Les tirs de cette arme ne portent qu'à une distance de 40 centimètres.

Protection : offre à son porteur un bonus de +1 aux jets de blocage. De plus, la figurine bénéficie d'un test de Blink ! à 4+ supplémentaire contre les tirs ennemis.

Recharge : Cette arme ne peut pas être utilisée lors de deux actions consécutives. Il faut attendre au moins une activation avant de l'utiliser à nouveau.

Télécommandé : Cette arme n'a pas besoin de voir sa cible, ni de tracer une ligne droite vers elle. Il faut pouvoir tracer un chemin jusqu'à la cible qui peut contourner les obstacles et ne peut pas dépasser la portée maximale éventuelle de l'arme. Tous les tests de Blink ! sont ignorés sur cette trajectoire.

Visée : L'arme ne peut pas être utilisée si la figurine déclare un mouvement au cours de son tour.



Gabarits

Gabarit d'explosion : Si une attaque utilise ce gabarit d'explosion, il faut centrer le gabarit sur la cible (ou sur l'obstacle touché par le test de blink!) à moins que la description de l'arme n'indique le contraire. Toutes les figurines situées au moins partiellement sous le gabarit sont automatiquement touchées par l'arme et pourront en subir les effets.

Gabarit expansif : Quand une arme utilise le gabarit expansif, le joueur doit en placer l'extrémité la plus petite au contact du socle de l'utilisateur et l'autre extrémité dans la direction de son choix. Déterminez ensuite les effets des touches et dommages comme décrit dans les règles de l'arme.

Le gabarit affecte toutes les figurines s'y trouvant en fonction de leur position dans le gabarit. Il dispose pour cela de quatre bandes, la plus proche du départ indique qu'une figurine qui s'y trouve ne peut pas être touchée, les autres sont Zone létale, Zone dangereuse et Zone de moindre danger. Une figurine située sous deux bandes différentes est affectée par la plus proche du tireur.

Effets

Aveuglé : la figurine ne peut pas voir, ne peut pas attaquer avec des armes à distance, ses jets d'impact et de blocage ne réussissent que sur des 6. Ne peut pas utiliser de JM pour se déplacer plus vite et son mouvement est empêtré jusqu'à ce que l'effet soit terminé.

Choqué : La figurine ne peut pas utiliser de jetons d'action jusqu'à la fin du tour.

Feu : Si une figurine est affectée par le feu, placer un marqueur *feu* à son contact. Si la figurine porte deux marqueurs *feu* ou plus, elle subit un dégât létal par marqueur. En dépensant deux JA, la figurine peut retirer un marqueur *Feu*. A la fin du tour, si une figurine a au moins un marqueur *Feu* sur elle, elle en reçoit un de plus.

Flash : La figurine subit l'effet *Aveuglé* jusqu'à la fin du tour.

Fumée : Une zone affectée par la fumée ne permet pas de voir à travers et les figurines qui s'y trouvent sont *Aveuglées* jusqu'à la fin du tour. La fumée se dissipe à la fin du tour.

Gelé : La figurine subit l'effet *paralysé* jusqu'à ce qu'elle réussisse un test d'Endurance au début de son tour.

Hypnotisé : La figurine doit passer un test de Volonté. S'il est raté, la figurine sera affectée par le joueur adverse lors de sa prochaine activation.

Immobilisé : La figurine ne peut pas utiliser de JM et sa valeur d'attaque sera réduite de 1 jusqu'à ce que l'effet soit annulé.

Irritant X : La figurine perd X jetons d'action.

Mis au sol : Une figurine mise au sol ne peut pas Attaquer ou Défendre et ne peut utiliser aucune capacité ou règles spéciales tant qu'elle ne s'est pas

relevée. Une figurine ne peut se déplacer qu'*empêtrée* si elle est mise au sol. Une figurine au sol se fait attaquer avec un bonus de +2 au jet d'impact.

Paralysé : Une figurine paralysée réduit sa défense de 2 et ne peut rien faire jusqu'à ce que l'effet cesse.

Poison : Le poison produit des effets complémentaires avec le temps qui passe. Si une figurine porte plusieurs armes empoisonnées, elle doit choisir laquelle utiliser avant d'attaquer.

Si une figurine est affectée par un marqueur Poison, il faut résoudre ses effets immédiatement. Au début de son activation suivante, la figurine doit réussir un test d'Endurance. Si le test échoue, il faut résoudre à nouveau l'effet du poison et la figurine devra à nouveau faire un test à son activation suivante. Si le test est réussi, l'effet du poison cesse. Des effets de poisons similaires ne s'accumulent pas.

Refroidi : Produit l'effet *Paralysé* jusqu'à la fin du tour.

Repoussé : La cible est décalée d'une distance égale au score du jet de dommages collatéral dans la direction qui fait face à son assaillant. Si la figurine rencontre un obstacle lors de ce déplacement, elle subit un dommage non létal sur 4+. Si la figurine tombe dans un trou, elle subit les règles de chute.

Toxique X : La figurine reçoit X marqueurs de dégâts du type indiqué.

Vol : Quand une figurine vole un adversaire, elle choisit une de ses armes et peut l'utiliser par la suite. L'arme volée ne peut pas être utilisée par son utilisateur d'origine sauf s'il la récupère. Une figurine ne peut porter qu'une seule arme volée. S'il en vole plus d'une, il doit choisir quelle est celle qu'il conserve et celle dont il se défait (considérée comme détruite).

Séquence de jeu	Points de victoire	Mouvement															
<p>1 – Prendre l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un compteur dans le sac - Le propriétaire du compteur choisit qui Planifie le premier <p>2 – Planifier</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier joueur attribue ses jetons d'actions, puis son adversaire fait de même - Nombre de compteurs* = Volonté (*-1 compteur pour 2 dégâts subis) <p>3 – Exécuter le plan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs activent alternativement leurs figurines en commençant par celui qui a Planifié le premier. - Passer la main : le joueur avec le plus petit nombre de figurines peut passer la main autant de fois que la différence de figurines mais pas plus de deux fois de suite <p>- 4 Décompte des pertes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résolution des effets - Décompte des Points de victoire - Tests de récupération 	<p>Points de victoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Butin : 1 PV pour celui qui le contrôle - Défil : propriétaire : 3 PV / 1 PV Adversaire 1 PV / 0 PV - Conteneur de Tiran : 2 PV pour le propriétaire - Caisse de munitions : 3 PV pour le propriétaire <table border="1" data-bbox="1077 1205 1220 1458"> <tr> <td></td> <td>Perte</td> <td>KO</td> </tr> <tr> <td>Chef</td> <td>6 PV</td> <td>4 PV</td> </tr> <tr> <td>Coéquipier</td> <td>4 PV</td> <td>2 PV</td> </tr> <tr> <td>Agent Libre</td> <td>4 PV</td> <td>3 PV</td> </tr> <tr> <td>Sbirre</td> <td>2 PV</td> <td>1 PV</td> </tr> </table> <p>Attaques</p> <p>Frapper (1JA par dé) – 1 frappe = 1D6 pour toucher</p> <p>Agrapper (attaque + 1 JS) : si la cible est endommagée, elle devient paralysée</p> <p>Repousser (attaque + 1 JS) : Si la cible est endommagée, elle est déplacée</p> <p>Tir (2 JA) : 1 tir = 1D6 par Rafale</p> <p>Jet d'Impact : Lancez 1D6, si le score est supérieur ou égal à la défense, faire un jet de dégâts. Inferiorité numérique : Défense -1 Position défensive : Défense +1</p> <p>Blocage (1 JD par dé) : si le D6 est supérieur ou égal à la Valeur d'Attaque, annule un Impact</p> <p>Test de Blink I : Lancez 1D6 par obstacle sur la trajectoire du tir. En fonction de l'obstacle, le tir est annulé. 4+ murs, figurines 5+ mobilier urbain, arbres, cloisons 6+ mobilier domestique, barbelés, tables</p> <p>Domage collatéral : 1D6 supplémentaire lors du jet de dégâts. Si le résultat est égal à un des jets de dégâts, la cible est Assommée. Si le résultat est 6, la cible subit un dégât non létal supplémentaire ou subit l'effet Critique spécial de l'attaque</p>		Perte	KO	Chef	6 PV	4 PV	Coéquipier	4 PV	2 PV	Agent Libre	4 PV	3 PV	Sbirre	2 PV	1 PV	<p>Mouvement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mouvement CMB + (1D6 par JM dépensé) - Capacité de saut CMB / 2 - Mouvement empêtré Tout cm de distance coulé 2 centimètres de mouvement - Course JM + 1 JS : double la CMB La figurine ne peut pas faire d'autre mouvement <p>Déplacements spéciaux</p> <p>Se relever : 1 jeton d'action, la figurine se relève</p> <p>A couvert : 1 JS, à côté d'un obstacle, +1 aux tests de Blink I</p> <p>Manipuler : 1 JM, à côté d'un objet ou en portant un objet.</p> <p>Terrain difficile ou obstacle : 1 JM supplémentaire</p> <p>Escalader : 1 JM, contre les obstacles verticaux, mouvement empêtré.</p> <p>Sauter un fossé : 1 JM : longueur maximale du saut : CMB</p> <p>Bondir : 1 JM, - si la hauteur est inférieure ou égale à la CMB, sans risque. - Jusqu'à CMB + 5 cm : 1 dégât non létal* - entre 6 et 10 cm de plus que la CMB : 1 dégât létal)* - entre 11 et 15 cm de plus que la CMB : ½ Résistance dégâts létaux* - plus de 16 cm de plus que la CMB : Perte</p> <p>* La figurine fait un jet d'agilité ou est Assommée</p>
	Perte	KO															
Chef	6 PV	4 PV															
Coéquipier	4 PV	2 PV															
Agent Libre	4 PV	3 PV															
Sbirre	2 PV	1 PV															
<p>Jets de compétences</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test d'agilité : Succès : 1D6 ≤ Mouvement - Test de Volonté : Succès : 2D6 ≤ Volonté - Test d'Endurance : Succès : 2D6 ≤ Endurance 																	
<p>Récupérer</p> <p>Récupérer d'un dégât non létal : Lancer 1D6 (+1D6 par JS dépensé), pour chaque score de 4 ou plus, retirer un marqueur</p> <p>Récupérer d'un Effet Assommé : Test d'endurance. S'il est réussi, retirer un marqueur de dégât non létal et continuer à jouer</p>																	