






<p style="text-align: center;">Ras'Al Ghul</p>  <p>Volonté 8 Force 3+ Mouvement 3 □□□ Attaque 5 □□□□□ Défense 5 □□□□□ Endurance 8 □⑤□⑥□⑦□⑧ Spécial 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Epée</td> <td>XX</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Aiguisé</td> </tr> </table> <p>Chef 120 \$ 0</p>	Epée	XX	-	-	Aiguisé	<p>Arts martiaux: Ignore l'infériorité numérique Chef d'élite Ninjas: Ignore la restriction sur le nombre d'Elite par bande. Défense soutenue : Pour 2 JD utilisés, gagne 3 dés de blocage Esprit Supérieur : +1 jeton pour <i>Prendre l'Initiative</i> Frappe mortelle / épée 1 JS : CrT : Perte avec son arme Immortel : Compte comme <i>assommé</i> s'il est retiré comme <i>Perte</i> Inspiration 1 JS : une fois par tour, tous les Sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur Maître Stratège : +2 point de tactique en début de partie Ordre : 1 JS : Un ami visible peut remplacer deux jetons d'action. Une seule fois par tour. Persuasif 1 JS + 1 JA : Peut désigner une figurine ennemie à 20 cm qui sera la prochaine à s'activer.</p> <p>Chef : Les Sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser <i>En Avant !</i> Peut relancer un jet de Volonté</p>	<p style="text-align: center;">Talia Al Ghul</p>  <p>Volonté 6 Force 5+ Mouvement 3 □□□ Attaque 4 □□□□ Défense 4 □□□□ Endurance 6 □④□⑤□⑥ Spécial 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Katana</td> <td>XX</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>maniable, aiguisé</td> </tr> </table> <p>Coéquipier 71 \$ 0</p>	Katana	XX	-	-	maniable, aiguisé	<p>Acrobate : CMB et CS = 12 cm. Peut utiliser « Esquive » Affinité Batman : Peut devenir Agent Libre pour Batman Amour Véritable : Volonté et Attaque +1 si Batman est retiré du jeu Arts martiaux : Ignore l'infériorité numérique: Ignore l'infériorité numérique Chef d'élite Ninjas: Ignore la restriction sur le nombre d'Elite par bande. Esquive: Passive. Peut esquiver un tir avec un jet d'agilité un 1 JM. Tacticien / 1 : Si sa bande Planifie en premier, l'adversaire doit désigner 1 figurine pour Planifier avant.</p> <p>Coéquipier : Les Sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant !</i></p>
Epée	XX	-	-	Aiguisé									
Katana	XX	-	-	maniable, aiguisé									
<p style="text-align: center;">Bane</p>  <p>Volonté 7 Force 3+ Mouvement 2 □□ Attaque 5 □□□□□ Défense 4 □□□□ Endurance 8 □□□□□□□⑦ Spécial 3 □□□</p> <p>Coéquipier 96 \$ 0</p>	<p>Amour Véritable : Volonté et Attaque +1 si Talia est éliminée du jeu Brutal : Peut relancer le dé de collatéral Combo / désarmé Pour 2 JJA dépensés, peut attaquer 3 fois. Fugitif: Immunisé à la règle « Stop » Gants renforcés : Dégâts désarmé : OO Insensible : Ne perd pas de jetons d'action quand il cumule des dégâts. Stratège: +1 point de tactique en début de partie Tuez les !!! 1JS : Tous les Sbires de la bande à 10 cm ou moins gagnent 1 JA. Une fois par tour.</p> <p>Coéquipier : Les Sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant !</i></p>	<p style="text-align: center;">Yang</p>  <p>Volonté 4 Force 5+ Mouvement 3 □□□ Attaque 3 □□□ Défense 4 □□□□ Endurance 5 ②□③□④ Spécial 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Katana</td> <td>XX</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Maniable, Aiguisé</td> </tr> </table> <p>Sbire 31 \$ 0</p>	Katana	XX	-	-	Maniable, Aiguisé	<p>Arts martiaux: Ignore l'infériorité numérique Combo / Katana : Pour 2 JA dépensés, peut attaquer 3 fois. Discrétion : Figurine seulement visible à moins de 20cm Elite (Ninjas) Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbiire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbiire suivant avec un maximum de 6.</p>					
Katana	XX	-	-	Maniable, Aiguisé									



Ying

Volonté 4
Force 5+
Mouvement 3 □□□
Attaque 3 □□□
Défense 4 □□□□
Endurance 5 ②□③□④
Spécial 3 □□□

Katana	XX	-	-	maniable, aiguisé
--------	----	---	---	-------------------

Sbire 30 \$ 0

Arts Martiaux : Ignore l'infériorité numérique

Chaussures d'escalade Ne dépense pas de JM pour grimper, peut rester n'importe où pour 1 JS.

Discrétion Figurine seulement visible à moins de 20cm

Elite (Ninjas) Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Lotus

Volonté 5
Force 5+
Mouvement 3 □□□
Attaque 3 □□□
Défense 4 □□□□
Endurance 6 □③□④□⑤
Spécial 3 □□□

Katana	XX	-	-	maniable, aiguisé
Shuriken	OO	2	○ ○	Jet, portée courte

Sbire 48 \$ 100

Arts Martiaux : Ignore l'infériorité numérique

Elite (Ninjas) Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande

Discrétion : Figurine seulement visible à moins de 20cm

Esquive : Passive. Peut esquiver un tir avec un jet d'agilité un 1 JM.

Réflexes : Relance les jets d'agilité ratés

Tir Rapide 1 JS : +1 en Rafale même en mouvement

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Traqueur

Volonté 4
Force 5+
Mouvement 3 □□□
Attaque 3 □□□
Défense 4 □□□□
Endurance 5 ②□③□④
Spécial 3 □□□

Arc	XX	1	○ ○	Mécanique, visée
Flèche empoisonnée	XX	1	○	Mécanique, visée, poison : Paralysé

Sbire 27 \$ 200


Arts Martiaux : Ignore l'infériorité numérique

Discrétion : Figurine seulement visible à moins de 20cm

Elite (ninjas) Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande

Visée fiable 1JS : Ignore la règle visée

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Ombre

Volonté 4
Force 5+
Mouvement 3 □□□
Attaque 3 □□□
Défense 3 □□□
Endurance 5 ②□③□④
Spécial 3 □□□

Bo	○	-	-	maniable, Allonge
Bombe fumigène	-	1	○	Portée Courte, fumée, explosif

Sbire 26 \$ 100

Arts Martiaux : Ignore l'infériorité numérique

Attaque Furtive 1JS: La cible ne peut pas bloquer si Ombre n'était pas visible au début de son tour

Déploiement avancé : Peut être déployé jusqu'à 20 cm de sa zone de déploiement

Discrétion Figurine seulement visible à moins de 20cm

Elite (Ninjas) Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.

JOKER



Volonté 8
Force 4+
Mouvement 2 □□
Attaque 4 □□□□
Défense 4 □□□□
Endurance 8 □⑤□⑥□⑦□⑧
Spécial 3 □□□

Dents explosives	XO	1	○ ○ ○	Arme à feu, portée M, télécommande Explosif
Couteau empoisonné	X	-	-	aiguisé, CRT poison (Toxique XX ou Irritant 2)

Chef 90 \$ 0

Agent du Chaos, Maître des poisons, Vision totale, arme à feu, Portée M, télécommande, aiguisé, Poison : Cf livret

Chance 1JS : Peut relancer un dé qui affecte la figurine, même un jet impact ennemi

Filou : Peut repositionner ses jetons action au début de son tour

Inspiration 1JS : une fois par tour, tous les sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur.

Pistolet à un coup (2JA + 2JS) : Une fois par partie, à la place d'une attaque, touche auto sur un ennemi à 20cm ou moins. Force +2, dégâts XXX, Crt : Perte

Chef : Les sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser En Avant ! Peut relancer un jet de Volonté

Contre auguste



Volonté 5
Force 5+
Mouvement 2 □□
Attaque 3 □□□
Défense 3 □□□
Endurance 5 ③□④□⑤
Spécial 3 □□□

Batte	O	-	-	maniable, lourde
-------	---	---	---	------------------

Sbire 21 \$ 0

Endurci : Le premier dégât létal subit de chaque tour devient non létal.


Lourde : +1 en Force

Maniable : Peut relancer le jet pour toucher.

Obsession (Maladie Mentale) : Si la figurine attaque un ennemie elle ne peut pas changer de cible jusqu'à ce que celle-ci soit Assommée. Obtient un bonus de +1 en force contre la cible.

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.

Clown Blanc



Volonté 4
Force 5+
Mouvement 2 □□
Attaque 3 □□□
Défense 3 □□□
Endurance 5 ②□③□④
Spécial 3 □□□

Fusil à pompe	XXO	1	○ ○ ○	Arme à feu, portée moyenne
---------------	-----	---	-------------	----------------------------

Sbire 26 \$ 300

Arme à feu: Blesse toujours sur 2+ sans tenir compte de la force de la figurine

Coup bas : Son arme gagne la règle « Légère »

Fugitif: Immunisé à la règle «Stop»

Légère: Peut tirer à une portée inférieure à 5 cm avec une Rafale de 1

Portée moyenne : Portée de l'arme 40 cm

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.

Auguste



Volonté 5
Force 5+
Mouvement 2 □□
Attaque 3 □□□
Défense 3 □□□
Endurance 4 □□□⑤
Spécial 3 □□□

Hache	XX	-	-	maniable, lourde
-------	----	---	---	------------------

Sbire 25 \$ 0

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

lourde : +1 en Force

Maniable : Peut relancer le jet pour toucher.

Psychopathe : Volonté non modifiable, quelles que soient les circonstances

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Clown au couteau

Volonté	4	
Force	5+	
Mouvement	2	□□
Attaque	3	□□□
Défense	2	□□
Endurance	4	□③□④
Spécial	3	□□□

Couteau	X	-	-	aiguisé
---------	---	---	---	---------

Sbire* 15 \$ 0

Aiguisé : Peut relancer le dé de dégâts.

Rire Dément (Distraire 1 JS) : Permet de choisir une fois par tour un ennemi visible à moins de 10 cm. Sa Défense est réduite de 1 jusqu'à la fin du tour. Effet non cumulatif.

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Monsieur Loyal

Volonté	5	
Force	4+	
Mouvement	2	□□
Attaque	4	□□□□
Défense	3	□□□
Endurance	7	④□⑤□⑥□⑦
Spécial	3	□□□

Chaîne	○	-	-	Allonge, lourde
--------	---	---	---	-----------------

Sbire 32 \$ 0

Allonge : Peut attaquer depuis une distance de 3 cm, sans être au contact socle à socle.

Elite (Clown) : Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande

Frappe tournoyante (Chaîne) : 1 JS+1JA : Peut attaquer, gratuitement, toutes les figurines à moins de 3 cm. Il est permis d'attaquer normalement avant ou après cette attaque.

Imprévisible: Ses JS peuvent être utilisés dans n'importe quelle capacité comme un joker.

Lourde : +1 en Force

Protection de receveur : Annule la règle «Lourde» quand il est attaqué

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Clown au bouclier

Volonté	4	
Force	5+	
Mouvement	2	□□
Attaque	3	□□□
Défense	2	□□
Endurance	4	□③□④
Spécial	3	□□□

Bouclier		-	-	Protection
----------	--	---	---	------------

Sbire* 16 \$ 0

Protection : +1 aux jets de Blocage. Gagne un Blink à 4+ supplémentaire contre les tirs ennemis

Rire dément (Distraction 1 JS) : Permet de choisir une fois par tour un ennemi visible à moins de 10 cm. Sa Défense est réduite de 1 jusqu'à la fin du tour. Effet non cumulatif.

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.



Le Rieur

Volonté	5	
Force	5+	
Mouvement	2	□□
Attaque	3	□□□
Défense	2	□□
Endurance	5	③□④□⑤
Spécial	3	□□□


Fusil d'assaut	XXX	3	○ ○	Arme à feu
----------------	-----	---	--------	------------

Sbire 25 \$ 600

Arme à feu: Blesse toujours sur 2+ sans tenir compte de la force de la figurine

Informateur : Permet de « Passer » une fois pendant la phase « Executer le plan »

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.

 <p>Harley Quinn</p> <p>Volonté 6 Force 5+ Mouvement 4 □□□□ Attaque 3 □□□ Défense 4 □□□□ Endurance 6 □④□⑤□⑥ Spécial 3 □□□</p> <table border="1" data-bbox="159 628 607 695"> <tr> <td>Batte renforcée</td> <td>OO</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>maniable, lourde</td> </tr> </table> <p>Coéquipier 61 \$ 0</p>	Batte renforcée	OO	-	-	maniable, lourde	<p>Acrobate : BJM et JC = 12 cm. Peut utiliser « Esquive »</p> <p>Détourner l'attention (1JS) : Une fois par tour peut replacer 2 jetons d'action d'une figurine ennemie visible.</p> <p>Esquive : Passive. Peut esquiver un tir avec un jet d'agilité un 1 JM.</p> <p>Suivez moi !!! 1JS : Tous les sbires à moins de 10 cm gagnent 1 JM. Une seule fois par tour.</p> <p>Technique Sans arme 1 JS: Cf livret</p> <p>True Love : Volonté et Attaque +1 si le Joker est éliminé du jeu</p> <p>Coéquipier : Les sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de En Avant !</p>	<p>L'Homme Mystère Edward Nigma</p> <p>Volonté 6 Force 5+ Mouvement 3 □□□ Attaque 3 □□□ Défense 3 □□□ Endurance 6 □④□⑤□⑥ Spécial 3 □□□</p> <table border="1" data-bbox="1104 584 1559 655"> <tr> <td>Bâton ?</td> <td>OO</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Maniable, CrT Choqué</td> </tr> </table> <p>Agent Libre 69 \$ 0</p>	Bâton ?	OO	-	-	Maniable, CrT Choqué	<p>Confusion 2 JS : Une fois par tour, peut choisir une figurine visible à moins de 20 cm et diminuer son Attaque et sa Défense de 1 et la cible ne peut plus utiliser de JS.</p> <p>Détourner l'attention 1 JS : Une fois par tour peut replacer 2 jetons d'action d'une figurine ennemie visible.</p> <p>Esprit fort: En début de partie , ajoute 1 jeton de son camp pour l'initiative.</p> <p>Filou: Peut repositionner ses jetons action au début de son tour</p> <p>Haine de Batman : Ne peut pas être recruté par Batman</p> <p>Maître des Puzzles : Gagne toujours 3VP pour résoudre les Défis . L'adversaire ne peut pas relancer le dé de résolution de défis.</p>										
Batte renforcée	OO	-	-	maniable, lourde																			
Bâton ?	OO	-	-	Maniable, CrT Choqué																			
<p>L'Epouvantail Jonathan Crane</p> <p>Volonté 6 Force 4+ Mouvement 2 □□ Attaque 4 □□□□ Défense 3 □□□ Endurance 6 □④□⑤□⑥ Spécial 3 □□□</p> <table border="1" data-bbox="159 1198 607 1366"> <tr> <td>Diffuseur de drogues</td> <td>-</td> <td>1</td> <td>○ ○</td> <td>Expansif, Poison Irritant 2</td> </tr> <tr> <td>Griffe seringue</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Maniable, CrT poison Paralysé</td> </tr> </table> <p>Agent Libre 57 \$ 0</p>	Diffuseur de drogues	-	1	○ ○	Expansif, Poison Irritant 2	Griffe seringue	X	-	-	Maniable, CrT poison Paralysé	<p>Déploiement avancé: Peut être déployé jusqu'à 20 cm de sa zone de déploiement</p> <p>Expansive : Utilise le gabarit de souffle au lieu d'une RAF</p> <p>Haine de Batman : Ne peut pas être recruté par Batman</p> <p>Maniable : Peut relancer le jet pour toucher.</p> <p>Persuasif (1 JS + 1 JA): Peut désigner une figurine ennemie à 20 cm qui sera la prochaine à s'activer.</p> <p>Psychologue : Résout automatiquement les défi. Pour 1JS annule les Maladies Mentales d'une figurine visible à moins de 20 cm.</p>	<p>Mister Freeze Victor Fries</p> <p>Volonté 6 Force 4+ Mouvement 2 □□ Attaque 4 □□□□ Défense 3 □□□ Endurance 6 □□□□□⑥ Spécial 4 □□□□</p> <table border="1" data-bbox="1104 1145 1559 1347"> <tr> <td>Fusil Givrant</td> <td>XX</td> <td>2</td> <td>○ ○ ○</td> <td>Mécanique, portée M, CrT : Gelé</td> </tr> <tr> <td>Grenades Givrante</td> <td>X</td> <td>1</td> <td>○ ○</td> <td>Mécanique, portée Courte, explosif, CrT gelé</td> </tr> </table> <p>Agent Libre 75 \$ 500</p>	Fusil Givrant	XX	2	○ ○ ○	Mécanique, portée M, CrT : Gelé	Grenades Givrante	X	1	○ ○	Mécanique, portée Courte, explosif, CrT gelé	<p>Armure de puissance : Ignore les trois premiers dommages reçus. Ne peut plus être utilisé jusqu'à sa réparation.</p> <p>Cible prioritaire (butin) : Doit choisir un objectif de type Butin, son camp gagne 1 PV supplémentaire si Freeze contrôle cet objectif.</p> <p>Insensible : Ne perd pas de jetons d'action quand il cumule des dégâts.</p> <p>Mécanique : Blesse toujours sur 3+.</p> <p>Scientifique : Augmente le Spécial à 4. Rapporte un PV supplémentaire quand il est retiré comme perte.</p> <p>Tacticien 2 : Si sa bande Planifie en premier, l'adversaire doit planifier avec deux de ses figurines avant.</p>
Diffuseur de drogues	-	1	○ ○	Expansif, Poison Irritant 2																			
Griffe seringue	X	-	-	Maniable, CrT poison Paralysé																			
Fusil Givrant	XX	2	○ ○ ○	Mécanique, portée M, CrT : Gelé																			
Grenades Givrante	X	1	○ ○	Mécanique, portée Courte, explosif, CrT gelé																			

Killer Croc	
Waylon Jones	
Volonté	7
Force	3+
Mouvement	2 □□
Attaque	5 □□□□□
Défense	3 □□□
Endurance	9 ③□④□⑤□⑥□⑦
Spécial	3 □□□
Agent Libre	95 \$ 0

Amphibie : Ne dépense pas de JM pour se déplacer dans les liquides

Cannibale : Doit faire un jet de Motivation s'il est en contact avec un KO, s'il est raté, Croc doit dépenser 2 actions pour dévorer la cible (Cf règles)

Griffes : Les attaques à main nues du personnage provoquent des dégâts : OX.

Haine (Batman, Bane) : Ne peut pas être recruté par Batman ou Bane

Large : CMB de 12 cm. (Cf règles)

Maître des égouts : Ne compte pas dans les figurines déployées dans les égouts. Peut démarrer le jeu dedans mais doit y rester un tour. Sa bande reçoit un marqueur égouts supplémentaire.

Odorat supérieur 1JS : N'a pas besoin de tracer une ligne droite pour voir les cibles jusqu'à 40 cm. Immunité à l'effet *Aveuglé*.

Peau épaisse : -1 aux jets de dégâts adverses.

Catwoman						
Selina Kyle						
Volonté	6					
Force	5+					
Mouvement	4 □□□□					
Attaque	3 □□□					
Défense	5 □□□□□					
Endurance	5 ④□⑤□⑥					
Spécial	3 □□□					
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Fouet</td> <td>OX</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Allonge</td> </tr> </table>		Fouet	OX	-	-	Allonge
Fouet	OX	-	-	Allonge		
Agent Libre	66 \$ 0					

Acrobate : CMB et CS = 12 cm. Peut utiliser «Esquive»

Aiguisé : Peut relancer le jet de dégâts.

Allonge : Peut attaquer depuis une distance de 3 cm, sans être au contact socle à socle.

Attaque furtive 1JS: La cible ne peut pas bloquer si Catwoman n'était pas visible au début de son tour

Chaussures d'escalade : Ne dépense pas de JM pour grimper, peut rester n'importe où pour 1 JS.

Cible principale (Butin) : Doit choisir un objectif de type Butin, son camp gagne 1 VP supplémentaire si Catwoman contrôle cet objectif.

Dérober JS: Bénéficie du CrT Vol.

Griffes rétractables: Les attaques à main nues du personnage provoquent des dégâts : OX et bénéficient de la règle aiguisé.

Haine (Joker) : Ne peut pas être recrutée par le Joker

Vision Totale: Ignore les règles de limitation de lignes de vue et peut voir à toute distance

Deathstroke													
Wade Wilson													
Volonté	7												
Force	3+												
Mouvement	3 □□□												
Attaque	5 □□□□□												
Défense	4 □□□□												
Endurance	8 □⑤□□⑥□□⑦												
Spécial	3 □□□												
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>mitrailleuse</td> <td>XX</td> <td>4</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>Portée courte, arme à feu</td> </tr> <tr> <td>Epée</td> <td>XX</td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> <td>aiguisée</td> </tr> </table>		mitrailleuse	XX	4	○	○	Portée courte, arme à feu	Epée	XX	-	-		aiguisée
mitrailleuse	XX	4	○	○	Portée courte, arme à feu								
Epée	XX	-	-		aiguisée								
Agent Libre	122 \$ 500												

Arts Martiaux : Ignore l'infériorité numérique

Coup précis 1 JS : +1 au jet d'impact et peut relancer le dé de dommage collatéral

Déploiement avancé : Peut être déployé jusqu'à 20 cm de sa zone de déploiement

Discrétion : Figurine seulement visible à moins de 20cm

Haine Batman : Ne peut pas être recruté par Batman

Tir expert : Peut relancer ses jets pour toucher de tir

Résistant: Perd un jeton d'action tous les trois dégâts subis

Solide : Peut relancer les jets d'Endurance ratés

Prisonnier de Haute Sécurité						
Volonté	6					
Force	4+					
Mouvement	2 □□					
Attaque	4 □□□□□					
Défense	3 □□□					
Endurance	8 □□□□□□□□⑥					
Spécial	3 □□□					
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Couteaux</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Aiguisé</td> </tr> </table>		Couteaux	X	-	-	Aiguisé
Couteaux	X	-	-	Aiguisé		
Sbire	48 \$ 0					

Aiguisé : Peut relancer le dé de dégâts.

Combo au couteau : Pour 2 JA dépensés, peut attaquer 3 fois.

Coup dévastateur 1 JS par attaque: +1 en Force et CrT 1 Létal

Criminel : Quand une figurine ennemie devient assommée ou perte par elle, cette figurine gagne +1 en Volonté

Haine Batman : Ne peut pas être recruté par Batman

Psychopathe : Volonté non modifiable, quelles que soient les circonstances

En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.

<p style="text-align: center;">Turk</p> <p><i>Volonté</i> 5</p> <p><i>Force</i> 5+</p> <p><i>Mouvement</i> 2 □□</p> <p><i>Attaque</i> 4 □□□□</p> <p><i>Défense</i> 2 □□</p> <p><i>Endurance</i> 5 ③□④□⑤</p> <p><i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Pistolet</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">XO</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">○</td> <td rowspan="2" style="width: 20%;">Arme à feu, portée courte, légère</td> </tr> <tr> <td>Pistolet</td> <td style="text-align: center;">XO</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">○</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 25 \$ 400</p>	Pistolet	XO	2	○	Arme à feu, portée courte, légère	Pistolet	XO	2	○	<p>Arme à feu: Blesse toujours sur 2+</p> <p>Fou de la gâchette : Peut attaquer deux fois par tour avec des armes à distance</p> <p>Haine de Batman : Ne peut pas être recruté par Batman</p> <p>Légère: tirer à moins de 5 cm avec une RAF 1</p> <p>Portée courte : Portée maximale 20 cm</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Bane (classique)</p> <p><i>Volonté</i> 8</p> <p><i>Force</i> 3+</p> <p><i>Mouvement</i> 3 □□□</p> <p><i>Attaque</i> 6 □□□□□□</p> <p><i>Défense</i> 3 □□□</p> <p><i>Endurance</i> 10 □□□□□□□□□□⑧</p> <p><i>Spécial</i> 3 □□□</p> <p><i>Doses de Titan</i> 2 □□</p> <p><i>Chef</i> 150 \$ 0</p>	<p>Affinité avec Batman : Peut devenir Agent Libre pour Batman</p> <p>Cible principale (Titan) : Doit choisir un objectif de type Titan, son camp gagne 1 PV supplémentaire si Bane contrôle cet objectif.</p> <p>Gants renforcés : Dégâts désarmé : OO</p> <p>Insensible : Ne perd pas de jetons d'action quand il cumule des dégâts.</p> <p>Inspiration 1JS : une fois par tour, tous les sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur</p> <p>Maître combattant: +1 aux jets impact à mains nues</p> <p>Tacticien 1 : Si sa bande Planifie en premier, l'adversaire doit planifier avec une de ses figurines avant.</p> <p>Titanomane : Peut utiliser plus d'une dose de Titan par partie mais pas plus d'une part tour. Au début de son tour, s'il voit une dose, Bane doit dépenser un jeton d'action ou devoir dépenser toute sa CMB pour aller vers le Titan</p> <p>Chef : Les sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser En Avant ! Peut relancer un jet de Volonté</p>	
Pistolet	XO	2	○	Arme à feu, portée courte, légère									
Pistolet	XO	2	○										
<p style="text-align: center;">Prisonnier</p> <p><i>Volonté</i> 4</p> <p><i>Force</i> 5+</p> <p><i>Mouvement</i> 2 □□</p> <p><i>Attaque</i> 3 □□□</p> <p><i>Défense</i> 2 □□</p> <p><i>Endurance</i> 5 ②□③□④</p> <p><i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Gros bâton</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">X</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 20%;">Lourde, CrT OOO</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 17 \$ 0</p>	Gros bâton	X	-	-	Lourde, CrT OOO	<p>Criminel : Quand une figurine ennemie est assommée ou retirée comme perte par la figurine, celle-ci gagne +1 en Volonté</p> <p>Haine de Batman : Ne peut pas être recruté par Batman</p> <p>Insaisissable (Passif) : Dépenser 1 JM pour gagner défense +1 contre les tirs.</p> <p>Lourde : +1 en Force</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Prisonnier</p> <p><i>Volonté</i> 4</p> <p><i>Force</i> 5+</p> <p><i>Mouvement</i> 2 □□</p> <p><i>Attaque</i> 2 □□</p> <p><i>Défense</i> 3 □□□</p> <p><i>Endurance</i> 5 ②□③□④</p> <p><i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Tuyau</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 20%;">maniable, lourde</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 10 \$ 0</p>	Tuyau	O	-	-	maniable, lourde	<p>Haine de Batman : Ne peut pas être recruté par Batman</p> <p>Lourde : +1 en Force</p> <p>Maniable : Peut relancer le jet pour toucher.</p> <p>Pickpocket : S'il Manipule en contact d'une figurine KO, il applique l'effet Vol.</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>
Gros bâton	X	-	-	Lourde, CrT OOO									
Tuyau	O	-	-	maniable, lourde									

<p style="text-align: center;">Pingouin</p> <p><i>Volonté</i> 3 <i>Force</i> 6+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 2 □□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 4 □②□③ <i>Spécial</i> 1 □</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Missile bricolé</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">XX</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">○</td> <td style="width: 70%;">Arme à feu, explosif, antichar, portée courte</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 10 \$ 200</p>	Missile bricolé	XX	1	○	Arme à feu, explosif, antichar, portée courte	<p>Amphibie : Ne dépense pas de JM pour se déplacer dans les liquides</p> <p>Fugitif : Immunisé à la règle « Stop »</p> <p>Petit : BMC = 8 cm, +1 aux jets de Blink !</p> <p>Stupide : Ne peut pas manipuler</p> <p>Vision nocturne : Peut voir à n'importe quelle distance</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Le Pingouin Oswald Cobbelpot</p> <p><i>Volonté</i> 7 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 7 ④□⑤□⑥□⑦ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Fusil Parapluie</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">XXX</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">○ ○</td> <td style="width: 70%;">Arme à feu, portée courte</td> </tr> <tr> <td>Lame parapluie</td> <td style="text-align: center;">XX</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td>Aiguisée</td> </tr> </table> <p><i>Chef</i> 75 \$ 0</p>	Fusil Parapluie	XXX	1	○ ○	Arme à feu, portée courte	Lame parapluie	XX	-	-	Aiguisée	<p>Charismatique : Peut recruter un Agent Libre par tranche de 100 points</p> <p>Gang : Bonus de +1 aux jets d'<i>En Avant</i> de sa bande</p> <p>Habile : Ne dépense pas de JM pour manipuler.</p> <p>Inspiration 1JS : une fois par tour, tous les sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur.</p> <p>Parrain : Peut dépenser 500 \$ de plus pour le financement de sa bande.</p> <p>Persuasif (1 JA + 1 JS) : Peut forcer une figurine ennemie à 20 cm à être la prochaine à s'activer.</p> <p>Petit : CMB = 8 cm. +1 aux tests de Blink !</p> <p>Chef : Les sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser <i>En Avant</i> ! Peut relancer un jet de <i>Volonté</i>.</p>
Missile bricolé	XX	1	○	Arme à feu, explosif, antichar, portée courte														
Fusil Parapluie	XXX	1	○ ○	Arme à feu, portée courte														
Lame parapluie	XX	-	-	Aiguisée														
<p style="text-align: center;">Poison Ivy</p> <p><i>Volonté</i> 8 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 4 □□□□ <i>Endurance</i> 8 □③□④□⑤□⑥⑦⑧ <i>Spécial</i> 4 □□□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Spores explosives</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 70%;">Expansif – Poison (toxique XX)</td> </tr> </table> <p><i>Chef</i> 107 \$ 0</p>	Spores explosives	-	1	-	Expansif – Poison (toxique XX)	<p>Affinité avec Bane, Penguin : Peut devenir Agent Libre pour Bane ou le Pingouin</p> <p>Baiser mortel 2 JS : Si elle réussit une action <i>Agripper</i>, la cible est retirée comme <i>Perte</i></p> <p>Chef d'élite (Plantes) : Ignore la restriction sur le nombre d'Elite par bande.</p> <p>Chlorokinesis 1 JS : Une fois par tour, Poison Ivy peut être déplacée de la zone de contrôle d'une plante vers un autre endroit de cette zone</p> <p>Contrôle des Pheromones 3 JS : Une cible visible à 10 cm subit l'effet <i>Hyprnotisée</i></p> <p>Décourager 2 JS : Une fois par tour, peut diminuer la <i>Volonté</i> d'un ennemi visible de 2</p> <p>Immunisée au Poison : immunité aux effets des poisons</p> <p>Inspiration 1JS : une fois par tour, tous les sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur</p> <p>Scientifique : Augmente le Spécial à 4. Rapporte un VP supplémentaire quand il est retiré comme perte.</p> <p>Chef : Les sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser <i>En Avant</i> ! Peut relancer un jet de <i>Volonté</i>.</p>	<p style="text-align: center;">La Faucille Abramovici</p> <p><i>Volonté</i> 6 <i>Force</i> 3+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 5 □□□□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 8 □③□④□⑤□⑥ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Faucille</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">XO</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 70%;">Aiguisée, allonge</td> </tr> </table> <p><i>Coéquipier</i> 71 \$ 0</p>	Faucille	XO	-	-	Aiguisée, allonge	<p>Aiguisé : Peut relancer le jet de dommages.</p> <p>Allonge : Peut attaquer depuis une distance de 3 cm, sans être au contact socle à socle.</p> <p>Brutal : Peut relancer le jet de domamge collatéral</p> <p>Chef d'Elite (Pingouins) : Ignore la restriction sur le nombre d'Elite par bande.</p> <p>Frappe tournoyante (faucille) 1 JS+1JA : Peut attaquer, gratuitement, toutes les figurines à moins de 3 cm. Il est permis d'attaquer normalement avant ou après cette attaque.</p> <p>Garde du corps (1 JS – passive) : Si le chef ou un coéquipier à 5 cm est attaqué, le garde du corps subit l'attaque.</p> <p>Large : Voir règles</p> <p>Manchot : Malus de -1 sur les jets de blocage</p> <p>Coéquipier : Les sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant</i> !</p>					
Spores explosives	-	1	-	Expansif – Poison (toxique XX)														
Faucille	XO	-	-	Aiguisée, allonge														

<p style="text-align: center;">Pingouin Bleu</p> <p><i>Volonté</i> 4 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 2 □□ <i>Défense</i> 2 □□ <i>Endurance</i> 4 □③□④ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Bouclier</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 65%;">Protection</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 13 \$ 0</p>	Bouclier	-	-	-	Protection	<p>Protection : +1 aux jets de Blocage. Gagne un Blink à 4+ supplémentaire contre les tirs ennemis</p> <p>Truand : +1 dé d'attaque contre une figurine en infériorité numérique</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Pingouin Bleu</p> <p><i>Volonté</i> 4 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 2 □□ <i>Défense</i> 2 □□ <i>Endurance</i> 4 □③□④ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Machette</td> <td style="width: 5%;">X</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 65%;">Aiguisée, Lourde</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 13 \$ 0</p>	Machette	X	-	-	Aiguisée, Lourde	<p>Aiguisé : Peut relancer le jet de dommages.</p> <p>Lourde : +1 en Force</p> <p>Truand : +1 dé d'attaque contre une figurine en infériorité numérique</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>
Bouclier	-	-	-	Protection									
Machette	X	-	-	Aiguisée, Lourde									
<p style="text-align: center;">Manchot Royal</p> <p><i>Volonté</i> 4 <i>Force</i> 4+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 5 ②□③□④ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Fusil d'assaut</td> <td style="width: 5%;">XXX</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">○ ○</td> <td style="width: 65%;">Arme à feu</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 24 \$ 600</p>	Fusil d'assaut	XXX	3	○ ○	Arme à feu	<p>Arme à feu : Blesse sur 2+.</p> <p>Combattant urbain : Peut se mettre à genoux sans dépenser de JS.</p> <p>Truand : +1 dé d'attaque contre une figurine en infériorité numérique</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Pingouin bleu</p> <p><i>Volonté</i> 4 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 2 □□ <i>Défense</i> 2 □□ <i>Endurance</i> 4 □③□④ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Revolver</td> <td style="width: 5%;">XO</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">○ ○</td> <td style="width: 65%;">Arme à feu, portée courte, légère</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 15 \$ 300</p>	Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, portée courte, légère	<p>Arme à feu : Blesse sur 2+.</p> <p>Légère : Peut tirer à moins de 5 cm avec une RAF de 1.</p> <p>Portée courte : Portée de l'arme 20 cm</p> <p>Truand : +1 dé d'attaque contre une figurine en infériorité numérique:</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>
Fusil d'assaut	XXX	3	○ ○	Arme à feu									
Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, portée courte, légère									

<p style="text-align: center;">Manchot Empereur</p> <p><i>Volonté</i> 5 <i>Force</i> 4+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 4 □□□□ <i>Endurance</i> 5 ③□④□⑤ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Matraque électrique</td> <td style="width: 10%;">OO</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 45%;">Maniable, mécanique</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 31 \$ 0</p>	Matraque électrique	OO	-	-	Maniable, mécanique	<p>Armure de foot américain : Ignore les règles <i>Aiguisé</i> et <i>Lourd</i>.</p> <p>Elite (pingouins) : Pas plus d'une figurine d'Elite par Bande</p> <p>Maniable : Peut relancer les jets d'impact</p> <p>Mécanique : Blesse sur 3+</p> <p>Suivez moi !!! 1JS : Tous les sbires à moins de 10 cm gagnent 1 JM. Une seule fois par tour.</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Batpod Bruce Wayne</p> <p><i>Volonté</i> 8 <i>Force</i> 3+ <i>Mouvement</i> 5 □□□□□ <i>Attaque</i> 4 □□□□ <i>Défense</i> 4 □□□□□□ <i>Endurance</i> 8 □⑤□⑥□⑦□⑧ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Missiles</td> <td style="width: 10%;">XX</td> <td style="width: 10%;">1</td> <td style="width: 10%;">○</td> <td style="width: 45%;">Arme à feu, explosif, anti char</td> </tr> <tr> <td>Canon</td> <td>OO</td> <td>2</td> <td>○</td> <td>Mécanique</td> </tr> </table> <p><i>Chef</i> 150 \$ 0</p>	Missiles	XX	1	○	Arme à feu, explosif, anti char	Canon	OO	2	○	Mécanique	<p>Batpod : CMB de 30 cm. Ne peut pas courir, sauter ou traverser d'obstacles difficiles. Ne peut pas utiliser les égouts. Au début d'une phase de planification, la figurine peut être retirée du jeu et remplacée par Batman, version Dark Knight. Placez la nouvelle figurine où se trouvait l'ancienne, tous les dommages et effets sont conservés.</p> <p>ECM : Toutes les sources de lumière à moins de 15 cm s'éteignent</p> <p>Munitions expérimentales : la figurine ne peut pas manipuler de caisses</p> <p>Rapide, Chef, Détective, Bat armure V2, Gants renforcés, Inspiration, mécanique, arme à feu, explosif : Cf règles</p>
Matraque électrique	OO	-	-	Maniable, mécanique														
Missiles	XX	1	○	Arme à feu, explosif, anti char														
Canon	OO	2	○	Mécanique														
<p style="text-align: center;">Batman (Dark Knight Rises) Bruce Wayne</p> <p><i>Volonté</i> 8 <i>Force</i> 3+ <i>Mouvement</i> 4 □□□□ <i>Attaque</i> 4 □□□□ <i>Défense</i> 5 □□□□□ <i>Endurance</i> 8 □⑤□⑥□⑦□⑧ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Batlings</td> <td style="width: 10%;">OO</td> <td style="width: 10%;">2</td> <td style="width: 10%;">○</td> <td style="width: 45%;">Jet, Portée courte</td> </tr> </table> <p><i>Chef</i> 120 \$ 0</p>	Batlings	OO	2	○	Jet, Portée courte	<p>Arrestation (1 JM + 1 JS) : En contact avec un <i>Assommé</i>, le retire comme <i>perte</i></p> <p>Bat armure V2 : Ignore un impact sur 6</p> <p>Combo désarmé : Pour 2 JJA dépensés, peut attaquer 3 fois.</p> <p>Détective : ignore un <i>Passer la Main</i></p> <p>Discrétion : Figurine seulement visible à moins de 20cm</p> <p>Gants renforcés : Dégâts désarmé : OO</p> <p>Inspiration 1JS : une fois par tour, tous les sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur.</p> <p>Bat cape, Batgriffe : voir règles</p> <p>Chef : Les sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser En Avant ! Peut relancer un jet de Volonté.</p>	<p style="text-align: center;">Batman Bruce Wayne</p> <p><i>Volonté</i> 8 <i>Force</i> 3+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 5 □□□□□ <i>Défense</i> 5 □□□□□ <i>Endurance</i> 8 □⑤□⑥□⑦□⑧ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Batarang</td> <td style="width: 10%;">OO</td> <td style="width: 10%;">2</td> <td style="width: 10%;">○</td> <td style="width: 45%;">Jet, Télécomman de, portée moyenne</td> </tr> </table> <p><i>Chef</i> 130 \$ 0</p>	Batarang	OO	2	○	Jet, Télécomman de, portée moyenne	<p>Attaque furtive 1JS: La cible ne peut pas bloquer si Batman n'était pas visible au début de son tour</p> <p>Bat armure V2 : Ignore un impact sur 5+.</p> <p>Batcape, Batgriffe, Gel Explosif : voir règles</p> <p>Contre attaque (Passive): Si bloque une attaque, réalise une attaque gratuite.</p> <p>Détective : ignore un <i>Passer la Main</i></p> <p>Gants renforcés : Dégâts désarmé : OO</p> <p>Inspiration 1JS : une fois par tour, tous les sbires à 10 cm gagnent un jeton d'action à placer au choix du joueur.</p> <p>Vision totale : Peut toujours voir, sans limite de distance ou d'obstacles.</p> <p>Chef : Les sbires à 10 cm ou moins ne dépensent pas de JS pour utiliser En Avant ! Peut relancer un jet de Volonté.</p>					
Batlings	OO	2	○	Jet, Portée courte														
Batarang	OO	2	○	Jet, Télécomman de, portée moyenne														

<p style="text-align: center;">Agent Ron</p> <p><i>Volonté</i> 5 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 4 □④□⑤ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Revolver</td> <td style="width: 10%;">XO</td> <td style="width: 10%;">3</td> <td style="width: 10%;">○ ○</td> <td style="width: 45%;">Arme à feu, légère, portée courte</td> </tr> <tr> <td>Matraque</td> <td>O</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Maniable, lourde</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 25 \$ 300</p>	Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, légère, portée courte	Matraque	O	-	-	Maniable, lourde	<p>Arme à feu : Blesse sur 2+ Arrestation (1 JM + 1 JS) : En contact avec un <i>Assommé</i>, le retire comme <i>perte</i> Combattant urbain : Peut se mettre à genoux sans dépenser de JS. Légère : Peut tirer à moins de 5 cm avec une RAF de 1. Lourde : +1 en Force Maniable : Peut relancer le jet pour toucher. Portée courte : portée de l'arme 20 cm. En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un <i>Sbire</i> de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par <i>Sbire</i> suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Agent O Connel</p> <p><i>Volonté</i> 5 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 6 □③□④□⑤ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Taser</td> <td style="width: 10%;">OO</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 45%;">Mécanique, Crt : Choqué</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 29 \$ 0</p>	Taser	OO	-	-	Mécanique, Crt : Choqué	<p>Arrestation (1 JM + 1 JS) : En contact avec un <i>Assommé</i>, le retire comme <i>perte</i> Mécanique : Blesse sur 3+ Vétéran : Au début de son activation, la figurine peut réattribuer deux jetons d'action En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un <i>Sbire</i> de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par <i>Sbire</i> suivant avec un maximum de 6.</p>
Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, légère, portée courte														
Matraque	O	-	-	Maniable, lourde														
Taser	OO	-	-	Mécanique, Crt : Choqué														
<p style="text-align: center;">Policière de Gotham</p> <p><i>Volonté</i> 4 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 4 □③□④ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Tonfa</td> <td style="width: 10%;">O</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 45%;">Défensive, maniable</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 14 \$ 0</p>	Tonfa	O	-	-	Défensive, maniable	<p>Arrestation (1 JM + 1 JS) : En contact avec un <i>Assommé</i>, le retire comme <i>perte</i> Défensive : Peut relancer les tests de blocage. Maniable : Peut relancer le jet pour toucher. En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un <i>Sbire</i> de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par <i>Sbire</i> suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Policier de Gotham</p> <p><i>Volonté</i> 4 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 4 □③□④ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Matraque</td> <td style="width: 10%;">O</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 10%;">-</td> <td style="width: 45%;">Maniable, lourde</td> </tr> </table> <p><i>Sbire*</i> 16 \$ 0</p>	Matraque	O	-	-	Maniable, lourde	<p>Arrestation (1 JM + 1 JS) : En contact avec un <i>Assommé</i>, le retire comme <i>perte</i> Lampe torche (1 JS) : Si elle n'est pas en contact d'un adversaire, éclaire une zone de 10 cm de diamètre sans limite de distance. Lourde : +1 en Force Maniable : Peut relancer le jet pour toucher. En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un <i>Sbire</i> de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par <i>Sbire</i> suivant avec un maximum de 6.</p>					
Tonfa	O	-	-	Défensive, maniable														
Matraque	O	-	-	Maniable, lourde														

<p style="text-align: center;">Bravo</p> <p><i>Volonté</i> 5 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 6 □③□④□⑤ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Fusil à pompe</td> <td style="width: 5%;">XXO</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">○ ○ ○</td> <td style="width: 70%;">Arme à feu, portée moyenne</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 27 \$ 300</p>	Fusil à pompe	XXO	1	○ ○ ○	Arme à feu, portée moyenne	<p>Arme à feu : Blesse sur 2+</p> <p>Elite (SWAT) : Pas plus d'une élite par bande</p> <p>Gilet pare balles : Les armes à feu ne blessent que sur 4+.</p> <p>Portée moyenne: portée de l'arme 40 cm.</p> <p>Vétéran : Au début de son activation, la figurine peut réattribuer deux jetons d'action</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">Alpha</p> <p style="text-align: center;">Michael Sommers</p> <p><i>Volonté</i> 5 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 5 ③□④□⑤ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Fusil automatique</td> <td style="width: 5%;">XX</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">○ ○</td> <td style="width: 70%;">Arme à feu, portée moyenne</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 38 \$ 500</p>	Fusil automatique	XX	3	○ ○	Arme à feu, portée moyenne	<p>Arme à feu : Blesse sur 2+</p> <p>Elite (SWAT) : Pas plus d'une élite par bande</p> <p>Gilet pare balles : Les armes à feu ne blessent que sur 4+.</p> <p>Portée moyenne: portée de l'arme 40 cm.</p> <p>Tireur expert : Peut relancer ses impacts ratés lors des tirs.</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>					
Fusil à pompe	XXO	1	○ ○ ○	Arme à feu, portée moyenne														
Fusil automatique	XX	3	○ ○	Arme à feu, portée moyenne														
<p style="text-align: center;">Delta</p> <p><i>Volonté</i> 5 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 5 ③□④□⑤ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Bouclier</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 5%;">-</td> <td style="width: 70%;">Protection</td> </tr> <tr> <td>Revolver</td> <td>XO</td> <td>3</td> <td>○ ○</td> <td>Arme à feu, portée courte</td> </tr> </table> <p><i>Sbire</i> 33 \$ 300</p>	Bouclier	-	-	-	Protection	Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, portée courte	<p>Arme à feu : Blesse sur 2+</p> <p>Déploiement avancé: Peut être déployé jusqu'à 20 cm de sa zone de déploiement</p> <p>Elite (SWAT) : Pas plus d'une élite par bande</p> <p>Gilet pare balles : Les armes à feu ne blessent que sur 4+.</p> <p>Lampe torche (1 JS) : Si elle n'est pas en contact d'un adversaire, éclaire une zone de 10 cm de diamètre sans limite de distance.</p> <p>Portée courte: portée de l'arme 20 cm.</p> <p>Protection : +1 aux jets de Blocage. Gagne un Blink à 4+ supplémentaire contre les tirs ennemis</p> <p>En Avant ! : 1 JS, passif : A la fin de du tour d'un Sbire de sa bande, la figurine peut s'activer immédiatement sur 4+. Il est possible d'en activer plusieurs avec un malus de -1 par Sbire suivant avec un maximum de 6.</p>	<p style="text-align: center;">James M. Gordon</p> <p><i>Volonté</i> 6 <i>Force</i> 5+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 3 □□□ <i>Endurance</i> 6 □④□⑤□⑥ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Revolver</td> <td style="width: 5%;">XO</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">○ ○</td> <td style="width: 70%;">Arme à feu, légère, portée courte</td> </tr> </table> <p><i>Coéquipier</i> 70 \$ 200</p>	Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, légère, portée courte	<p>A couvert !(1 JS): Tous les sbires à 10 cm gagnent un JD. Une fois par tour.</p> <p>Arrestation (1 JM + 1 JS) : En contact avec un <i>Assommé</i>, le retire comme <i>perte</i></p> <p>Chef d'élite (SWAT) : Ignore la restriction sur le nombre d'Elite par bande.</p> <p>Détective : ignore un <i>Passer la Main</i></p> <p>Soutien aérien (3 JS) : Placer un gabarit explosif n'importe où sur la table. Cette zone est éclairée jusqu'à la fin du tour.</p> <p>Veste en kevlar : Réduit les dégâts subis de 1, minimum 1</p> <p>Vétéran : Au début de son activation, la figurine peut réattribuer deux jetons d'action.</p> <p>Coéquipier : Les Sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant</i> !</p>
Bouclier	-	-	-	Protection														
Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, portée courte														
Revolver	XO	3	○ ○	Arme à feu, légère, portée courte														

<p style="text-align: center;">Green Arrow Oliver Green</p> <p><i>Volonté</i> 7 <i>Force</i> 4+ <i>Mouvement</i> 4 □□□□ <i>Attaque</i> 4 □□□□ <i>Défense</i> 4 □□□□ <i>Endurance</i> 7 ④□⑤□⑥□⑦ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Arc</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">XX</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">○ ○ ○</td> <td style="width: 45%;">Mécanique, visée</td> </tr> <tr> <td>Flèche spéciale</td> <td style="text-align: center;">XX</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">○</td> <td>Mécanique, visée, Choqué</td> </tr> </table> <p><i>Coéquipier</i> 117 \$ 300</p>	Arc	XX	1	○ ○ ○	Mécanique, visée	Flèche spéciale	XX	1	○	Mécanique, visée, Choqué	<p>Acrobate : CMB et CS = 12 cm. Peut utiliser « Esquive »</p> <p>Adaptable : Au début de la phase de planification, ajoute 1 à Attaque, Défense ou Mouvement</p> <p>Discrétion : Figurine seulement visible à moins de 20cm</p> <p>Endurci : Le premier dégât létal subit de chaque tour devient non létal.</p> <p>Tir rapide (1 JS) : +1 en RAF même en mouvement.</p> <p>Tireur expert : Peut relancer ses impacts ratés lors des tirs.</p> <p>Visée fiable (1 JS) : Ignore la règle visée de son arme de tir.</p> <p>Bat griffe, technique, voir règles</p> <p>Coéquipier : Les Sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant</i> !</p>	<p style="text-align: center;">Robin Tim drake</p> <p><i>Volonté</i> 6 <i>Force</i> 4+ <i>Mouvement</i> 2 □□ <i>Attaque</i> 3 □□□ <i>Défense</i> 4 □□□□ <i>Endurance</i> 6 □④□⑤□⑥ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Bo</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">○</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 45%;">Maniable, Allonge</td> </tr> <tr> <td>Grenade flash</td> <td style="text-align: center;">○</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">○ ○</td> <td>Mécanique, explosif, flash, portée courte</td> </tr> </table> <p><i>Coéquipier</i> 68 \$ 200</p>	Bo	○	-	-	Maniable, Allonge	Grenade flash	○	1	○ ○	Mécanique, explosif, flash, portée courte	<p>Batgriffe : Voir règles</p> <p>Détective : ignore un <i>Passer la Main</i></p> <p>Enquêteur : Annule un point de tactique de l'adversaire.</p> <p>Suivez moi !!! 1JS : Tous les sbires à moins de 10 cm gagnent 1 JM. Une seule fois par tour.</p> <p>Coéquipier : Les Sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant</i> !</p>
Arc	XX	1	○ ○ ○	Mécanique, visée																			
Flèche spéciale	XX	1	○	Mécanique, visée, Choqué																			
Bo	○	-	-	Maniable, Allonge																			
Grenade flash	○	1	○ ○	Mécanique, explosif, flash, portée courte																			
<p style="text-align: center;">Nightwing Richard Grayson</p> <p><i>Volonté</i> 6 <i>Force</i> 4+ <i>Mouvement</i> 3 □□□ <i>Attaque</i> 4 □□□□ <i>Défense</i> 4 □□□□ <i>Endurance</i> 7 ③□④□⑤□⑥ <i>Spécial</i> 3 □□□</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Frisbees</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">OO</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">○ ○</td> <td style="width: 45%;">Jet, portée courte</td> </tr> <tr> <td>Matraque électrique</td> <td style="text-align: center;">OO</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td>Maniable, mécanique</td> </tr> </table> <p><i>Coéquipier</i> 85 \$ 0</p>	Frisbees	OO	2	○ ○	Jet, portée courte	Matraque électrique	OO	-	-	Maniable, mécanique	<p>Acrobate : CMB et CS = 12 cm. Attaque furtive</p> <p>Batgriffe, Gel explosif, tempête électrique : voir règles</p> <p>Charismatique : Peut recruter un Agent Libre par tranche de 100 points</p> <p>Combo avec le bâton électrique : Pour 2 JJA dépensés, peut attaquer 3 fois.</p> <p>Coéquipier : Les Sbires à moins de 20 cm peuvent relancer leur jet de <i>En Avant</i> !</p>												
Frisbees	OO	2	○ ○	Jet, portée courte																			
Matraque électrique	OO	-	-	Maniable, mécanique																			