

Extension Brave & the Bold

Bruce Wayne



Déplacement

Alter Ego: Batman: Donnez à Bruce Wayne une action de pouvoir et remplacez-le par le personnage Batman Brave and the Bold 016 sur sa ligne de départ orange. Les marqueurs d'action déjà présents sur Bruce Wayne, ainsi que le marqueur d'action et le dégât de dépassement de cette action sont reportés sur la figurine de Batman. S'il est remplacé, aucun point de victoire n'est accordé pour ce personnage et le Batman de remplacement est considéré valoir 48 points pour tout effet lié au jeu.

Clark Kent



Déplacement

Alter Ego: Superman: Donnez à Clark Kent une action de pouvoir et remplacez-le par le personnage Superman Brave and the Bold 017 sur sa ligne de départ orange. Les marqueurs d'action déjà présents sur Clark Kent, ainsi que le marqueur d'action et le dégât de dépassement de cette action sont reportés sur la figurine de Superman. S'il est remplacé, aucun point de victoire n'est accordé pour ce personnage et le Superman de remplacement est considéré valoir 48 points pour tout effet lié au jeu.

Diana Prince



Déplacement

Alter Ego: Wonder Woman: Donnez à Diana Prince une action de pouvoir et remplacez-le par le personnage Wonder Woman Brave and the Bold 018 sur sa ligne de départ orange. Les marqueurs d'action déjà présents sur Diana Prince, ainsi que le marqueur d'action et le dégât de dépassement de cette action sont reportés sur la figurine de Wonder Woman. S'il est remplacé, aucun point de victoire n'est accordé pour ce personnage et la Wonder Woman de remplacement est considéré valoir 32 points pour tout effet lié au jeu.

League Assassin



Dégâts

Minion : Training From The Elite : Lorsqu'un personnage ami possédant le mot-clé "League of Assassins" et une valeur en points supérieure est à 8 cases, League Assassin peut utiliser Exploit Weakness.

Amazon



Dégâts

Minion : Sisters United : Lorsqu'un personnage ami possédant le mot-clé "Amazon" et une valeur en points supérieure est à 8 cases, Amazon peut utiliser Willpower et modifie sa valeur d'attaque par +1

Checkmate Pawn (white)



Dégâts

Battlefield Promotion: Quand Checkmate Pawn (White) met KO ou obtient un coup critique sur un personnage, après la résolution de l'attaque mais avant l'application du dépassement, vous pouvez remplacer ce personnage par le personnage Checkmate Knight (White) #007 sur son clic de départ. Si remplacé, les marqueurs d'actions sont appliqués sur Checkmate Knight (White) et les points de victoire ne sont pas accordés pour ce personnage

Parademon Grunt



Dégât

Minion : Hordes of Apokolips : Lorsqu'un personnage ami possédant le mot-clé Apokolips et une valeur en points supérieure est situé à 8 cases ou moins, Parademon Grunt modifie ses valeurs de déplacement et d'attaque de +1

The Atom and Hawkman



Défense

Big Target Or Little Target (non-optionnel): The Atom and Hawkman possède Toughness. Avant d'effectuer une attaque qui pourrait affecter The Atom and Hawkman, le joueur qui attaque choisit Super Senses ou Invulnerability. The Atom and Hawkman utilise alors le pouvoir choisi à la place de Toughness pour cette attaque.

Jason Blood



Déplacement

Alter Ego: Etrigan : Donnez à Jason Blood une action de pouvoir et remplacez-le par le personnage Etrigan Brave and the Bold 039 sur sa ligne de départ orange. Les marqueurs d'action déjà présents sur Jason Blood, ainsi que le marqueur d'action et le dégât de dépassement de cette action sont reportés sur la figurine de Etrigan. S'il est remplacé, aucun point de victoire n'est accordé pour ce personnage et le Etrigan de remplacement est considéré valoir 44 points pour tout effet lié au jeu.

League Elite



Dégâts

Vital Strike: Si les dégâts de League Elite sont de 5 ou plus à la résolution d'une attaque, infligez 1 dégât pénétrant après la résolution de l'attaque initiale

Checkmate Pawn (black)



Dégâts

Battlefield Promotion: Quand Checkmate Pawn (Black) met KO ou obtient un coup critique sur un personnage, après la résolution de l'attaque mais avant l'application du dépassement, vous pouvez remplacer ce personnage par le personnage Checkmate Knight (Black) #014 sur son clic de départ. Si remplacé, les marqueurs d'actions sont appliqués sur Checkmate Knight (Black) et les points de victoire ne sont pas accordés pour ce personnage.

Parademon Drill Sergeant



Dégât

Darkseid's Motivational Techniques (non optionnel) : Lorsqu'un personnage ami adjacent effectue une attaque, modifiez la valeur de dégât du personnage de +1 pour cette attaque. Si l'attaque manque toutes les cibles, infligez au personnage attaquant un dégât inévitable

Talia



Trait

Undercover: Les personnages "Jokers" ne peuvent pas copier les Team Abilities de Talia

Damian Wayne



Dégât

Son Of The Bat: Damian Wayne peut utiliser Outwit et Exploit Weakness

Cave Carson



Déplacement

The Mighty Mole: Cave Carson peut utiliser Phasing/Teleport. Quand il le fait, il peut utiliser la capacité Carry et doit placer des marqueurs de débris sur la case de départ et la case d'arrivée. Cave Carson ignore les effets des marqueurs de débris sur le déplacement.

Attaque

Cave-in : Quand Cave Carson est au sol, il peut utiliser Quake, mais seulement s'il est adjacent à du terrain élevé, ou s'il occupe ou est adjacent à une case qui contient un marqueur débris.

Max Mercury



Déplacement

Speed Force Mentor: Max Mercury peut utiliser Perplex, mais ne peut l'utiliser que pour modifier la valeur de déplacement d'un autre personnage de +3

Mikron O'Jeneus



Trait Mikron ne peut pas transporter d'autres personnages.

Attaque

Unbelievable Weaponry : Une fois par partie (mais pas durant une autre action), quand Mikron est adjacent à un objet non porté, en action gratuite retirez cet objet de la partie et choisissez un pouvoir standard d'attaque. Mikron O'Jeneus et jusqu'à deux personnages amis adjacents à Mikron peuvent utiliser ce pouvoir jusqu'au début de votre prochain tour (même s'ils ne sont plus adjacents à Mikron).

Goodness and Mercy



Déplacement

A Lesson Learned: Goodness and Mercy peut utiliser Exploit Weakness et Willpower.

Attaque

No Place For Mercy: Goodness and Mercy possède 🗝️.

The Sensei



Attaque

Assassination As Art Form: une fois par tour, si un personnage est mis KO par un autre personnage ami qui partage un mot-clé avec The Sensei, cette action n'est pas décomptée de votre total d'actions pour le tour, et retirez un marqueur d'action de The Sensei

Dégâts

Fault Line: Donnez à The Sensei une action de pouvoir et choisissez la colonne ou la ligne de la carte occupée par The Sensei. Détruire tous les terrains bloquant sur cette ligne ou colonne, ainsi que les murs qui bordent à deux cases de cette ligne ou colonne. Infligez un dégât inévitable à The Sensei et un dégât à tout personnage qui ne peut pas utiliser la capacité Flight qui occupe la ligne ou la colonne. Placez les marqueurs de débris comme approprié

Philippus



Attaque

The Amazon General: Philippus peut utiliser Probability Control, mais ne peut affecter que les jets d'attaque. Si ni l'attaquant ni la cible d'une attaque affectée par ce pouvoir ne possède le mot-clé « Amazon », infligez un dégât inévitable à Philippus après la résolution de l'attaque

Dégâts

Superior Strategy : Philippus peut utiliser Outwit mais ne peut contrer que les pouvoirs de défense.

Mademoiselle Marie



Attaque

Improvise : A chaque fois que Mademoiselle Marie met KO un personnage ennemi, placez un marqueur Improvise sur sa carte s'il n'y en a pas déjà un. Si un de ses jets d'attaques est manqué, mais pas un échec critique, vous pouvez retirer un marqueur Improvise pour toucher automatiquement à la place.

The Parademon



Dégât

Motherbox Detonation: The Parademon peut utiliser Pulse Wave comme s'il avait une portée de 10. Après la résolution de l'action, infligez-lui un dégât inévitable

Brainiac



Attaque:

Shrink Ray : Brainiac peut utiliser Incapacitate. En utilisant ce pouvoir, si son attaque réussit, les personnages ciblés modifient leurs valeurs de déplacement et de dégâts de -2, et leur valeur de défense +2 jusqu'au début de votre prochain tour.

Kryptonite Man



Déplacement

Superman's Bane (non optionnel) : Les personnages situés à 8 cases ou moins de Kryptonite Man qui possèdent la team Ability Superman Ally ou sont nommés « Superman » ont Earthbound/Neutralized et les dégâts qui leur sont infligés ne peuvent être réduits à moins de 1. Quand ces personnages reçoivent une action non gratuite, modifiez leur valeur de déplacement de -3 pour cette action

Metallo



Attaque

Kryptonite Core: Metallo peut utiliser Poison et Super Strength

Dégâts

Malleability : Metallo peut utiliser Blades/Claws/fangs, Plasticity et Shapechange.

Ra's al Ghul



Trait

Lazarus Pit: Quand Ra's Al Ghul est mis KO, retirez-le de la carte et placez sur sa carte de personnage. Au début de votre tour, vous pouvez soigner Ra's Al Ghul de 1 dégât. Une fois son clic de départ révélé, vous pouvez le placer dans n'importe quelle zone de départ en action gratuite pendant votre tour. Vos adversaires reçoivent des points de victoire à chaque fois que Ra's Al Ghul est mis KO

Power Girl



Trait Power Girl peut utiliser Super Strength.

Dégâts

Eyes Up Here, Soldier: Power Girl peut utiliser Exploit Weakness, mais ne peut pas l'utiliser sur un personnage qui peut utiliser Willpower ou Indomitable ou un personnage qui possède le mot-clé Robot.

Martian Manhunter



Trait

Martian Manhunter peut utiliser Phasing/Teleport et Shape Change

Dégâts

Telepathic Invisibility : Une fois au début de votre tour, vous pouvez choisir entre les attaques au corps à corps ou les attaques à distance. Martian Manhunter modifie sa valeur de défense de +3 contre le type d'attaque choisie jusqu'au début de votre prochain tour.

Extant



Attaque

Age Or De-Aged : Extant peut utiliser Incapacitate mais sa valeur devient 1 au lieu de 0 jusqu'à ce que l'action soit résolue

Défense

Time And Space: Extant peut utiliser Super Senses et Energy Shield/Deflection

Dégâts

Multi-Dimension Attack : Quand un personnage subit de dégâts d'une attaque de Extant, tous les autres personnages possédant exactement le même nom subissent le même montant de dégâts

Inertia



Dégâts

Slow Down : tout personnage ennemi à qui vous donnez une action non gratuite situé à 6 cases ou moins de Inertia remplace sa valeur de déplacement par sa valeur non modifiée divisée par deux pour l'action.

Etrigan



Attaque

And Hellfire Burn : Etrigan peut utiliser Energy Explosion. Quand Etrigan utilise Energy Explosion, les dégâts infligés sont pénétrants


Défense

Of Rhyme Or Reason: Etrigan peut utiliser Perplex et Probability Control

Lex Luthor and Brainiac



Déplacement

[Summon The Skullship](#): Lex Luthor and Brainiac possède le symbole  et peut transporter jusqu'à 12 personnages amis adjacents

Dégâts

[The Smartest Guys In The Room](#): Lex Luthor and Brainiac peut utiliser Outwit. La Team Ability des "Superman Enemy" de Lex Luthor and Brainiac ignore cet Outwit

Talia Al Ghul



Attaque

[Seductress](#): Talia Al Ghul peut utiliser Mind Control. Lorsqu'elle utilise en ciblant un personnage ennemi possédant la Team Ability « Batman Ally » ou nommé Batman, elle modifie sa valeur d'attaque de +2 et est soigné de 1 dégât à la place de subir un dégât dû à Mind Control

Dégâts

[You Can't Hurt The Thing You Love](#) : Talia Al Ghul peut utiliser Shape Change et Perplex. Quand elle utilise Perplex, elle ne peut cibler qu'elle-même ou les personnages ennemis

Robin



Déplacement

[Leverage](#): Robin peut utiliser Leap/Climb. A chaque fois que Robin effectue une attaque de corps à corps contre un personnage ennemi unique qui possède une valeur de dégâts non modifiée de 3 ou plus, après la résolution de l'attaque placez la cible dans une case inoccupée adjacente à Robin

Kid Zoom



Attaque

Timeline Push : Kid Zoom peut utiliser Incapacitate. Il peut l'utiliser normalement ou l'utiliser en action gratuite lors de l'attaque au corps de corps procurée par Hypersonic Speed.

Dégâts

Stop (non optionnel): Les autres personnages ne peuvent pas utiliser Hypersonic Speed.

Black Flash



Attaque

The Slow Lightning: Black Flash peut utiliser Phasing/Teleport. Black Flash modifie sa valeur d'attaque de +2 si la cible de l'attaque a une valeur de déplacement égale ou supérieure à la sienne

Dégâts

Death Comes Swiftly: Black Flash peut utiliser Poison. Quand Poison est utilisé, les personnages ennemis adjacents qui peuvent utiliser Hypersonic Speed subissent 2 dégâts

The Wizard Shazam



Déplacement

Confined To The Rock (non optionnel): The Wizard Shazam gagne Earthbound/Neutralized et ne peut être transporté ni être affecté par Telekinesis (options 1 et 2)

Dégâts

View from Above: The Wizard Shazam peut utiliser Enhancement et Probability Control. Quand il utilise Probability Control, il peut cibler un personnage n'importe où sur la carte.

Batman and Green Arrow



Trait

Batman and Green Arrow possède la capacité Sharpshooter

Déplacement

[From The Dark Alley](#): Batman and Green Arrow peut utiliser Stealth et ignore Stealth sur les autres personnages.

Attaque

[No Guns...Utility Belts And Trick Arrows](#): Batman and Green Arrow peut utiliser Incapacitate. Si l'attaque réussit sur une cible, il peuvent utiliser Smoke Cloud en action gratuite pour chaque attaque réussie.

The Flashes



Déplacement

[Into The Speed Force](#): Donnez à The Flashes une action de pouvoir. Retirez tous les objets et jusqu'à 300 points d'autres personnages. Remplacez tous les objets puis les figurines retirés sur la carte. Tous ces placements doivent être légaux. Infligez à The Flashes un clic inévitable.

Attaque

[Help From The Future](#): The Flashes peut utiliser Probability Control.


Dégâts

[Around The World In 80 Microseconds](#): The Flashes peut utiliser Flurry; avant chaque attaque qui utilise ce pouvoir, vous pouvez placer The Flashes adjacent à n'importe quelle figurine ennemie sur la carte si leur base complète est adjacente à la figurine ennemie et dans du terrain dégagé.

The Flash and Green Lantern



Déplacement

[Who's Carrying Who Now](#): The Flash and Green Lantern peut utiliser Hypersonic Speed et possèdent le symbole 

Attaque

The Brave And The Bold: Donnez à The Flash and Green Lantern une action de pouvoir. Ils peuvent utiliser Telekinesis deux fois en action libre

Dégâts

Two Man Justice League: une fois pendant votre tour en action libre, vous pouvez choisir un pouvoir de dégât standard qu'aucun personnage de votre équipe ne possède ou ne peut utiliser actuellement. The Flash and Green Lantern peut utiliser ce pouvoir jusqu'à la fin du tour.

Superman and the Flash



Trait

Keeping Pace: Avant toute action non gratuite, vous pouvez remplacer la valeur de déplacement de Superman and The Flash par la valeur de déplacement non modifiée la plus haute sur la carte jusqu'à ce que l'action soit résolue. Utilisez cette capacité seulement si vous n'avez pas choisi entre Superman ou Flash

Attaque

And The Winner Is... (non optionnel): Une fois par partie quand ce pouvoir est révélé, vous devez choisir entre Superman et The Flash. Dès lors, vous devez utiliser les effets des pouvoirs spéciaux associés au personnage choisi pour cette partie. Le personnage possède alors 🦋. Ce pouvoir ne peut être contré ni ignoré.

The Flash

Déplacement: The Flash peut utiliser Hypersonic Speed, possède le symbole piéton, et modifie sa valeur de déplacement de +2

Défense : The Flash peut utiliser Super Senses

Dégâts : The Flash peut utiliser Outwit

Superman

Déplacement: Superman peut utiliser Charge et possède le symbole volant

Défense : Superman peut utiliser Invulnerability

Dégâts : Superman peut utiliser Enhancement et modifie sa valeur de dégât de +2

Fire and Ice



Défense

Freeze'r' Burn: Fire and Ice peuvent utiliser Barrier, Poison et Toughness. Quand cette figurine utilise Barrier, elle peut considérer adajecente toute figurine ennemie qui a fini le tour précédent adjacent à un des marqueurs de terrain bloquant posés par Fire and Ice.

Green Lantern and Green Arrow



Trait

Must Help...my sidekick...the junkie: GL & GA ignore les dégâts infligés par les autres personnages par Poison. Les personnages amis ne prennent pas de dégâts de dépassement s'ils sont adjacents à GL & GA et s'ils peuvent utiliser Poison.

Attaque

Save more than the Blue, Orange and Purple skins: A chaque fois que Green Lantern and Green Arrow utilise l'attaque Duo pour des attaques à distance, ils peuvent cibler plus d'une cible avec chaque attaque et ignorent les modificateurs de dégât de l'attaque Duo.

Dégâts

Helping the underprivileged: les personnages amis adjacents modifient leur valeur d'attaque de +1 s'ils coûtent 30 points ou moins.

Blue Beetle and Booster Gold



Trait

Yes, I Guess I'll Carry You: Blue Beetle and Booster Gold ne peuvent pas transporter d'autres personnages. Lorsqu'ils utilisent l'attaque Duo, ils ignorent tout les modificateurs dus à l'attaque Duo.

Attaque

Super Buddies Forever: Les personnages amis adjacents modifient leur valeur d'attaque de +1 s'ils partagent un mot-clé avec Blue Beetle and Booster Gold ou s'ils possèdent la capacité attaque Duo.

Défense

My Gadget or Yours: Blue Beetle and Booster Gold peut utiliser Energy Shield/Deflection et Toughness.

Harley Quinn and Poison Ivy



Trait

Toxic Immunity Serum: Harley Quinn and Poison Ivy et les personnages amis dans les 6 cases sont immunisés au pouvoir Poison.

Attaque

Reclaiming the Land of Nature: Harley Quinn and Poison Ivy peut utiliser Poison et Smoke Cloud. Lorsque des marqueurs de terrain gênant placés par Harley Quinn and Poison Ivy sont retirés audébut de votre tour, vous pouvez détruire un mur ou une case de terrain bloquant adjacent à au moins un des marqueurs.

Défense

Ladies' Choice : Harley Quinn and Poison Ivy peut utiliser Toughness et Combat Reflexes.

Dégâts

Mayhem – Harley Style : Harley Quinn and Poison Ivy peut utiliser Outwit, mais après avoir ciblé un personnage, lancez 1d6. Sur un résultat de 1, le pouvoir n'a aucun effet. Sur un résultat de 2-3, contre un pouvoir normalement. Sur un résultat de 4 à 6, contre deux pouvoirs à la place.

Mister Miracle and Oberon



Déplacement

No Chains Can Hold Me: Mister Miracle and Oberon peut utiliser Charge et Leap/climb. Quand ils utilisent Charge, ils ignorent les effets des terrains gênants et des personnages sur les mouvements et s'évadent automatiquement

Attaque

Prison Break: Les personnages amis situés à 6 cases ou moins ignorent le pouvoir Plasticity des ennemis et réussissent leur jet d'évasion sur un résultat de 2 à 6.

Défense

Your Head Is My Jumping Off Point : Les personnages amis adjacents peuvent utiliser l'option 2 de Telekinesis, mais avec ce personnage pour unique cible possible

Shazam and Black Adam



Trait

Reluctant Team Up: Quand vous contruisez votre équipe, choisissez 140 ou 280 points. Dans les deux cas, quand vous révélez votre équipe au début de la partie, choisissez la ligne de départ vert clair (Shazam !) ou vert foncé (Black Adam). Si vous avez choisi 140 points, ce personnage est KO quand la première ligne KO est franchie ; si vous avez choisi 280 points, il est KO à la seconde ligne KO franchie.

Attaque

Call Down The Lightning: Shazam peut utiliser Energy Explosion comme s'il avait une portée de 6.

Chaque personnage touché par cette attaque se voit infliger en dégât le double du nombre de fois où il a été touché au lieu de une fois ce nombre.

Déplacement

Fury Enough To Destroy Countries: Black Adam peut utiliser Hypersonic Speed. S'il peut aussi utiliser Close Combat Expert ou Exploit Weakness, il peut utiliser ce pouvoir en action gratuite plutôt qu'en attaque de corps à corps lorsqu'il utilise Hypersonic Speed

Black Hand



Attaque

Drain The Spectrum: au début de votre tour, choisissez rouge, orange, jaune, vert, bleu clair, bleu ou violet. Pendant ce tour, les personnages ennemis situés à 8 cases ou moins de Black Hand qui affichent un pouvoir de la couleur choisie modifient leur valeur de défense de -2

Dégâts

Avatar Of The Black Hand: Black Hand peut utiliser Penetrating/Psychic Blast. A chaque fois qu'un personnage ennemi est mis KO à 4 cases ou moins de Black Hand, vous pouvez soigner 1 dégât sur n'importe quel personnage ami vers le quel Black Hand possède une ligne de vue dégagée

Martian Manhunter



Trait

Power Levels Rising: A chaque fois qu'un personnage ennemi est mis KO à 4 cases ou moins de Martian Manhunter, vous pouvez soigner Martian Manhunter de 1 dégât

Déplacement

Decaying Embrace: Martian Manhunter peut utiliser Plasticity et Phasing/Teleport. A chaque fois qu'un personnage ennemi adjacent manque un jet d'évasion, infligez 1 dégât à ce personnage après la résolution de l'action.

Kal-L



Trait

Power Levels Rising: A chaque fois qu'un personnage ennemi est mis KO à 4 cases ou moins de Kal-L, vous pouvez soigner Kal-L de 1 dégât

Attaque

Fending-Off Two Supermen: Kal-L peut utiliser Flurry. Pour chaque personnage touché en utilisant Flurry, après que l'action de corps à corps ait été résolue, Kal-L peut utiliser Force Blast en action gratuite contre ce personnage

Nekron



Attaque

Terror Of A Dark God: Nekron peut utiliser Pulse Wave comme s'il avait une portée de 8. après que Pulse Wave ait été résolu, chaque personnage touché subit un recul de deux cases. Ce recul ne peut pas être ignoré.

Dégâts

Blackest Night : A chaque fois qu'un personnage ennemi est mis KO pendant votre tour à 8 cases ou moins de Nekron, considérez-le KO mais ne le retirez pas de la carte et soignez-le de 1 dégât. Après que toutes les actions courantes aient été résolues, ce personnage devient un personnage ami auquel vous pouvez attribuer une action en action libre. Après la résolution de cette action, retirez-le de la carte.

Batman and Catwoman



Trait

I Already Stole The Real One: une fois au début du jeu, après que les objets soient placés, vous pouvez remplacer un objet placé par un adversaire par un objet léger standard dans la même case.

Déplacement

Double Pounce: Batman and Catwoman peut utiliser Leap/Climb. Quand vous donnez une action de mouvement à Batman and Catwoman, vous pouvez effectuer une attaque Duo en action libre après avoir complété le mouvement.

Attaque

Summon The Bat Or Set The Trap: Donnez une action de pouvoir à Batman and Catwoman et choisissez un personnage situé à 6 cases ou moins qui possède la TA Batman ou TA Batman Enemy (la ligne de vue n'est pas requise). Placez la cible dans une case inoccupée adjacente à Batman and Catwoman. Si la cible fait partie de votre équipe, vous ne pouvez lui donner aucune action jusqu'à votre prochain tour.

Défense

Romantic Tension: Batman and Catwoman peut utiliser Combat Reflexes et Willpower

Clark Kent

Déplacement

Investigative Reporting: Donnez à Clark Kent une action de pouvoir. Choisissez un personnage ennemi à 6 cases ou moins. Ce personnage ne peut pas utiliser Stealth ce tour et ses valeurs de combat ne peuvent pas être modifiées pour ce tour