

Toutes les traductions sont effectuées à partir des textes du Player's Guide de décembre 2010. Les clarifications sont reprises à partir du Player's Guide de décembre 2010. Cette section ne s'intéresse qu'aux Pouvoirs Spéciaux et aux erratas et clarifications qui y sont rapportés. Pour les erratas concernant les mots-clés ou autre, veuillez vous reporter directement au Players Guide.

Extension Justice League

Batman (Common)



Déplacement

Out of the Shadows: Une fois par tour, lorsque Batman occupe une case de terrain gênant et que vous lui donnez une action non-libre, avant d'effectuer l'action vous pouvez placer Batman dans n'importe quelle case de terrain gênant situé dans les 6 cases et vers laquelle il a une ligne de vue.

Clarifications

- Pour utiliser "Out of the Shadow" : 1) Annoncez le type d'action non-libre que Batman va effectuer ; cette action n'a pas besoin d'être légale à l'endroit qu'occupe Batman à ce stade, du moment que cette action devient légale à l'étape 3 ; 2) repositionnez Batman comme l'indique le pouvoir (d'un terrain gênant à un autre terrain gênant) ; 3) résolvez l'action déclarée.
- Batman n'a pas à s'évader d'un adversaire adjacent pour être placé par ce pouvoir.

Aquaman



Défense

Parry: Quand il est touché par une attaque de combat rapproché, Aquaman peut utiliser [Super-Sens](#).

Dégâts

Telepathic communication: Aquaman peut utiliser [Confusion](#), mais il ne peut cibler que les personnages avec 🗡️ ou 🗨️ ; il ne peut pas se cibler lui-même. Quand Aquaman utilise Confusion pour cibler un personnage ami, il peut également cibler tous les personnages amis situés dans les 10 cases vers qui il a une ligne de vue dégagée.

Mento



Déplacement

Mental Hold: Mento peut utiliser [Neutralisation](#).

Icicle



Défense

Copsicles: Icicle peut utiliser [Barrière](#). Lorsqu'au moins 3 marqueurs terrains Barrières placés par Icicle sont adjacents à un personnage adverse ciblé ayant 0 ou 1 marqueur d'action, donnez un marqueur d'action à la cible.

Dégâts

Not a nice guy: Icicle peut utiliser [Mastermind](#).

Clarifications

- Les marqueurs actions ne sont assignés qu'au moment où les marqueurs de terrain barrière sont placés avec Copsicles, et pas lorsqu'un personnage se déplace ou est déplacé de sorte à devenir adjacent à des marqueurs déjà en place.
- 2 cases de barrière adjacente par la diagonale créent un terrain bloquant continu qui empêche un personnage et un autre marqueur barrière d'être adjacents s'ils sont tous deux de chaque côté de cette diagonale.

Lex Luthor



Défense

Ruthless: Lex Luthor peut utiliser [Mastermind](#), mais il peut considérer tout personnage ami situé à 4 cases ou moins comme adjacent s'il a une ligne de vue vers lui.

Dégâts

Everything has a price: Lex Luthor peut utiliser [Confusion](#). Quand il modifie une valeur de combat d'un personnage ami ciblé, jetez 1d6 ; sur un résultat de 1, infligez à la cible 1 dégât inévitable à la fin du tour.

The Joker



Déplacement

Enbiggen: Joker possède le symbole de dégâts .

Attaque

Unpredictable Omnipotence: Avant que Joker ne fasse un jet d'attaque, vous pouvez déclarer un nombre entre 1 et 6. Si vous le faites, que l'attaque réussit et que le nombre déclaré est visible sur l'un des deux dés, augmentez les dégâts infligés de 2 (maximum 2). Si le nombre déclaré est visible sur les deux dés, infligez 2 dégâts inévitables à Joker après la résolution de l'attaque.

Dégâts

Joker makes the Rules: Joker peut utiliser [Ingéniosité](#). Quand le Joker utilise Ingéniosité, il peut l'utiliser normalement ou annuler tous les pouvoirs d'une cible situé dans les 4 cases.

Black Canary



Attaque

Canary Cry: Black Canary peut utiliser [Explosion d'Énergie](#) et [Neutralisation](#).

Green Arrow



Attaque

Fusillade: Donnez à Green Arrow une action de pouvoir. Il effectue deux attaques de combat à distance distinctes en tant qu'actions libres (en faisant deux jets d'attaques contre deux personnages adverses ciblés différentes). Résolez la première attaque avant d'effectuer la seconde ; s'il perd Fusillade avant de faire la seconde attaque, il ne peut la faire.

Bouncing Boy



Attaque

Ricochet: Une fois par tour, si Bouncing Boy met KO un personnage adverse ou touche un personnage adverse avec une réussite critique, après la résolution de l'attaque il peut s'évader automatiquement, se déplacer immédiatement à concurrence de sa valeur de vitesse complète et effectuer une attaque de combat rapproché contre un autre personnage adverse en tant qu'action libre.

Parasite



Déplacement

Leech: Parasite peut utiliser [Vol d'Énergie](#).

Attaque

Attack drain: Donnez à Parasite une action de pouvoir. En tant qu'action libre, il peut utiliser tout pouvoir standard ou nommé possédé par un personnage adverse situé à 4 cases ou moins et vers qui il a une ligne de vue ; il a une portée de 6 pour utiliser ce pouvoir d'attaque. Parasite peut utiliser le pouvoir jusqu'à ce qu'il perde Attack Drain, que Attack Drain soit contré ou s'il utilise Attack Drain pour utiliser un pouvoir différent. Après la résolution d'une action pendant laquelle Parasite a utilisé un pouvoir via Attack Drain, jetez 2d6. Sur un résultat de 2 à 5, infligez un dégât pénétrant à Parasite.

Défense

Defense Drain: Quand une action de pouvoir est attribuée à Parasite, en tant qu'action libre il peut utiliser n'importe quel pouvoir de défense standard ou nommé possédé par un personnage adverse situé à 4 cases ou moins et vers qui il a une ligne de vue. Il peut utiliser le pouvoir jusqu'à ce qu'il perde Defense Drain, que Defense Drain soit contré s'il utilise Defense Drain pour utiliser un pouvoir différent. Après la résolution d'une action pendant laquelle Parasite a utilisé un pouvoir via Defense Drain, jetez 2d6. Sur un résultat de 2 à 5, infligez un dégât pénétrant à Parasite.

Dégâts

Brain Drain: Si un personnage adverse situé à 4 cases et vers qui Parasite a une ligne de vue a un marqueur d'action, Parasite peut utiliser [Confusion](#), mais seulement pour modifier ses propres valeurs de combat.

Clarifications

- Si Attack Drain est utilisé pour copier Force Herculéenne, Parasite devra lancer 2d6 après des actions durant lesquelles il a ramassé un objet ou utilisé un objet durant une attaque.
- Parasite ne peut se voir attribuer une action de pouvoir uniquement pour activer Defense Drain.

Firestorm



Dégâts

Matter-Energy Transmutation: Quand Firestorm effectue une action de combat à distance en ciblant un objet, au lieu d'infliger les dégâts normaux à l'objet, il peut choisir d'infliger aucun dégât et d'appliquer l'une des options suivantes : (1) remplacez un objet spécial ou un objet lourd standard par un objet léger standard ou un objet lourd standard provenant de l'extérieur de la partie ; (2) remplacez un objet lourd standard par un objet léger provenant de l'extérieur de la partie et placez un nouvel objet léger standard provenant aussi de l'extérieur de la partie dans une case adjacente à l'objet ciblé.

Merlyn



Dégâts

Assassin's training: Merlyn peut utiliser [Confusion](#), mais il ne peut cibler que lui-même et il ne peut modifier que sa valeur d'attaque, de dégâts ou de portée.

Chronos



Dégâts

Timeline Manipulation: Chronos peut utiliser [Contrôle des Probabilités](#), mais seulement quand il est le personnage pour qui le jet original a été fait, ou quand il est la cible d'une attaque.

Captain Boomerang



Déplacement

Boomerang: Donnez à Captain Boomerang une action de pouvoir et effectuez une attaque de combat à distance contre un personnage adverse ciblé. Si l'attaque réussit et que le résultat du jet de dés est un double, après résolution de l'attaque Captain Boomerang peut immédiatement effectuer une seconde attaque de combat à distance contre un personnage adverse ciblé différent comme s'il occupait la case occupée par la première cible. S'il perd Boomerang avant de faire la seconde attaque, il ne peut pas la faire.

Clarifications

- Lorsque Captain Boomerang utilise Boomerang, la mention "comme s'il occupait la case" ne sert que lors du calcul de la portée, la détermination du recul et de la ligne de vue. Pour

tout autre effet entrant en jeu, comme par exemple une capacité qui nécessiterait d'être adjacent à lui ou d'avoir une ligne de vue vers lui, Captain Boomrang est toujours dans sa case d'origine.

The Flash (Uncommon)



Déplacement

Vibration: Flash peut utiliser [Vitesse Supersonique](#) et [Téléportation](#).

Deadman



Attaque

Possession: Donnez une action de pouvoir à Deadman et effectuez une attaque de combat rapproché ou à distance (comme s'il avait une portée de 4 cases) contre un personnage adverse ciblé en tant qu'action libre. Une attaque réussie n'inflige aucun dégâts. A la place, retirez Deadman du champ de bataille et placez-le sur sa carte de personnage ; la cible est possédée, devient un personnage ami de votre équipe et un adversaire de l'équipe de son propriétaire, et tous ses pouvoirs annulés reviennent.

Après la résolution de n'importe quelle action donnée à la cible, vous pouvez la relâcher. Retirez tous les marqueurs action de la cible et placez Deadman dans une case inoccupée située à 4 cases ou moins de la cible et vers laquelle elle a une ligne de vue dégagée. La cible devient un personnage ami à l'équipe de son propriétaire et adversaire de la votre.

Si la cible est possédée à la fin de votre tour, jetez 1d6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque tranche de 100 points entamée de la cible. Si le résultat est 6 ou plus, la cible est relâchée ; si le résultat est 5 ou moins, infligez 1 dégât inévitable à Deadman.

Chaque fois que la cible possédée subit des dégâts, infligez 1 dégât inévitable à Deadman une fois l'action résolue. Tout effet qui peut contrer les pouvoirs de la cible peut contrer la Possession de Deadman. Si Deadman est éliminé ou si Possession est annulée ou contrée, la cible est immédiatement relâchée. Deadman et les personnages possédés ne peuvent pas être la cible de Contrôle Mental ou de Possession.

Ce pouvoir ne peut pas être annulé.

Clarifications

- Les Exploits (feats) assignés au personnage ciblé ne peuvent être utilisés tant qu'il est possédé.
- Les Exploits assignés à Deadman ne peuvent être utilisés tant qu'il possède la cible.
- Si Deadman doit cesser de posséder un personnage et qu'il n'y a aucune case vers laquelle une ligne de vue peut être tracée, Deadman est placée dans la case libre la plus proche. Si Deadman choisit de cesser un personnage dans la même situation, il doit continuer la possession à la place.

- Possession n'est pas Contrôle Mental. Les personnages qui ne peuvent pas être ciblés par Contrôle Mental peuvent être ciblés par Possession.
- Si Possession est utilisé sur le dernier personnage du dernier joueur adverse, alors la partie s'arrête. Chaque joueur compte ses points de victoire qu'ils ont gagnés et la victoire est accordé en fonction de cela (NdT : je veux juste rappeler que dans les règles, lorsque le dernier personnage du dernier joueur est mis KO ou est défait, la partie s'arrête et le seul joueur qui a encore des personnage sur la carte a gagné, peu importe les points de victoire ; ici ce n'est pas le cas : posséder le dernier personnage de l'adversaire fait que techniquement, il n'y a plus qu'un force sur la carte, ce qui met un terme au jeu ; mais comme le dernier personnage n'a jamais été mis KO, la victoire se joue aux points)

Granny Goodness



Dégâts

Disciplinary Motivation: A la fin de votre tour, si Granny Goodness est adjacente à un personnage ami ciblé ayant au moins 1 marqueur action, vous pouvez jeter 1d6. Sur un résultat de 3 à 6, infligez 1 dégât inévitable à la cible et retirez les marqueurs ; sur un résultat de 1 ou 2, infligez à la cible 2 dégâts inévitables pour chaque marqueur et retirez-les. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Batzarro



Dégâts

Useless Belt: Batzarro peut utiliser [Confusion](#), mais il ne peut modifier les valeurs de combat que par -1.

Hector Hammond



Attaque

Psionic Powers: Hector Hammond peut utiliser [Rafale Psychique/Pénétrante](#) et [Télékinésie](#).

Mr Mxyzptlk



Déplacement

KLTPZYXM: Mr Mxyzptlk peut utiliser [Téléportation](#). Quand il le fait, lancez 1d6 avant de le déplacer. Sur un résultat de 1, infligez 1 dégât inévitable à Mr. Mxyzptlk, placez-le dans une case inoccupée de sa zone de déploiement, puis déplacez-le normalement.

Attaque

Object Animation: Donnez à Mr. Mxyzptlk une action de pouvoir. Lancez 1d6 pour chaque personnage adverse situées dans les 4 cases vers qui Mr. Mxyzptlk a une ligne de vue et qui transporte un objet oui qui occupe ou est adjacent à une case de terrain gênant ou contenant un objet. Sur un résultat de 3 à 6, donnez un marqueur d'action à la cible.

Clarifications

- Lorsque Mr. Mxyzptlk utilise Object Animation, les lignes de vue sont tracés vers les cases, pas vers les personnages.

Aztek



Dégâts

The Ultimate Man: Aztek peut utiliser [Confusion](#), mais il ne peut cibler que lui-même.

Superman



Défense

Self sacrifice: Quand un personnage ami adjacent à Superman devrait se voir infliger des dégâts, vous pouvez à la place choisir d'infliger ces dégâts à Superman en tant que dégâts inévitables.

Hourman



Dégâts

Hour of Power: Hourman peut utiliser [Contrôle des Probabilités](#). A la fin d'un tour pendant lequel il a utilisé Contrôle des Probabilités, jetez 1d6 ; sur un résultat de 1, infligez 1 dégât inévitable à Hourman.

Power Ring



Dégâts

Curse of Volthoom: Power Ring peut utiliser [Confusion](#). Quand il le fait, jetez 2d6 ; sur un résultat de 2 à 4, infligez immédiatement 1 dégât inévitable à Power Ring.

Lobo



Déplacement

Nobody rides this Hog but the Main Man: Lobo ne peut pas transporter d'autres personnages. Ce pouvoir ne peut pas être annulé.

Attaque

Bounty Hunter: Avant le début du premier tour de la partie, choisissez un personnage adverse ; Lobo modifie sa valeur d'attaque de +2 lorsqu'il attaque ce personnage. Quand ce personnage est mis KO ou éliminé, choisissez immédiatement un autre personnage adverse pour être la cible de ce pouvoir.

Clarifications

- Si Bounty Hunter est contré, lorsqu'il cesse de l'être une nouvelle cible peut être sélectionnée.

Big Barda & Mister Miracle



Attaque

Lantern 796: Big Barda & Mister Miracle peuvent utiliser [Force Herculéenne](#) et [Télékinésie](#).

Défense

Miracle Construct: Big Barda & Mister Miracle peuvent utiliser [Barrière](#). Une fois par utilisation de Barrière, si un marqueur de barrière est placé dans une case adjacente à un personnage adverse, Big Barda & Mister Miracle peuvent effectuer une attaque de combat rapproché contre ce personnage en tant qu'action libre comme s'ils occupaient la case occupée par le marqueur barrière.

Doomsday



Défense

Unstoppable: Doomsday peut utiliser [Invulnérabilité](#). Quand vous tournez le dial de Doomsday parce qu'il subit des dégâts, arrêtez de tourner le dial aussitôt qu'Unstoppable apparaît dans la fenêtre de statistique.

Green Lantern



Déplacement

In your face: Green Lantern peut utiliser [Rage](#). Si les deux attaques qui utilisent Rage ciblent le même personnage, modifiez la valeur de dégâts de Green Lantern de +1 pour la seconde attaque.

Time Trapper



Dégâts

Negate: Time Trapper peut utiliser [Ingéniosité](#). Quand il le fait, il peut l'utiliser normalement ou choisir de contrer le même pouvoir ou la même capacité d'équipe possédée par tous les personnages adverses situés dans les 6 cases et vers qui il a une ligne de vue dégagée.

The Flash (Super Rare)



Déplacement

Speed Force: Flash peut utiliser [Charge](#) et [Rage](#).

Batman (Super Rare)



Dégâts

Datarangs: Donnez à Batman une action de combat à distance et modifiez sa valeur de dégâts de -1 ; la ligne de vue pour cette attaque n'est pas affectée par les terrains gênants ou les personnages.

Wonder Woman



Attaque

Lasso: Wonder Woman peut utiliser [Neutralisation](#) comme si elle avait une valeur de portée de 8.

Dégâts

Harmony and Charity: Wonder Woman peut utiliser [Confusion](#), mais elle ne peut que se cibler elle-même.

Starro the Conqueror



Trait

Multiattack: Starro possède la capacité de combat Multi-Attaque.

Trait

Fragmentation: Une fois par tour en tant qu'action libre (mais pas durant une autre action) Starro peut lancer 1d6 et retirer 2 du résultat. Le résultat minimum dépend du niveau de pouvoir de Starro. Au niveau Invader, le résultat minimum est 1 ; au niveau Dominator le résultat minimum est 2 ; au niveau Conqueror le résultat minimum est 3.

Placez un nombre de jetons Starrophytes égal au résultat dans des cases inoccupées situées dans les 4 cases de Starro ou d'un autre Starrophyte et vers lesquelles Starro ou cet autre Starrophyte a une ligne de vue. Les jetons sont placés l'un après l'autre.

Vitesse

Domination: Starro peut utiliser [Contrôle Mental](#). Lorsqu'il utilise Contrôle Mental pour attaquer une cible, modifiez la valeur d'attaque de Starro de +1 pour chaque Starrophyte dans les 6 cases de la cible qui a une ligne de vue vers elle. Starro ne subit pas de dégâts à cause du coût de la ou des cible(s) lorsqu'il utilise Contrôle Mental.

Defense

Alien Starfish: Starro peut utiliser [Résistance](#). A la fin de votre tour, vous pouvez lancer 1d6. A ce moment, vous pouvez également retirer du jeu n'importe quel nombre de jetons Starrophytes dans les 6 cases de Starro vers qui il a une ligne de vue ; ajoutez 1 au résultat d6 pour chaque Starrophyte retiré du jeu de cette façon. Ensuite, guérissez Starro d'un nombre de dégâts égal au résultat.

Aquaman (Édition limitée Starro's Slave)



Déplacement

Surge: Aquaman peut utiliser [Charge](#). Quand Aquaman occupe un terrain aquatique, modifiez sa valeur de vitesse de +2.

Défense

King of the Seven Seas: Quand Aquaman occupe du terrain aquatique, il peut utiliser [Invulnérabilité](#). Quand Aquaman n'occupe pas un terrain aquatique, il peut utiliser [Résistance](#).

Green Arrow (Édition limitée Starro's Slave)



Attaque

Emerald Archer: Quand Green Arrow effectue une attaque de combat à distance, modifiez sa valeur d'attaque de +2.

Défense

Smoke Arrow: Green Arrow peut utiliser [Nuage de Fumée](#).

The Flash (Édition limitée Starro's Slave)



Déplacement

Super Speed: The Flash peut utiliser [Charge](#), [Rage](#) et [Téléportation](#).