

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES



RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS IMPORTANTS

Dans tout le document : de nombreuses définitions ont été ajoutées, enrichies ou révisées.

- **Pages 2-3 :** la section « Index » se trouve maintenant au début du document.
- **Page 12, « Défense / Défendre » :** clarification de son fonctionnement.
- **Page 22, « Modes de Jeu » :** le mode débutant est devenu le mode escarmouche. Les modes expert et héroïque ont été modifiés. Le mode campagne a été clarifié.
- **Page 32, « Vous, Vôte » :** précisions.
- **Page 39 :** Appendice IV « Foire aux Questions » mis à jour.
- **Page 43 :** Appendice V « Errata » mis à jour.

Les modifications par rapport à la version précédente sont indiquées en rouge.

GUIDE DE RÉFÉRENCE

VERSION 1.4

INDEX

A

À distance.....	4
« À la place »	4
Action	4
Activation	4
Allié	4
Alter ego, forme d'alter ego	5
Amélioration	5
Ami	5
Annuler	5
« Après »	5
Attachement.....	5
Attachez cette carte	5
ATQ	6
Attaque, attaquer	6
Attaque (activation des ennemis)	6
Attribuer, attribuer une carte rencontre.....	6

B

Boîte de texte	6
Boost, icône de boost (Y)	6

C

Capacité, capacité de carte	7
Capacité référentielle	8
Capacités « une fois achevé »	8
Capacité une fois révélée	8
Capacités une fois vaincu / déjouée	8
Cartes basiques	8
Cartes d'affinité	8
Cartes d'état	8
Carte joueur	9
Carte rencontre	9
Carte spécifique à l'identité	9
Cartes spécifiques à une campagne	9
Carte spécifique au scénario	9
« Chaque fois »	10
Choisir	10
Cible	10
Classifications	10
Condition de déclenchement.....	10
Contre, contrer	10
Contrôle.....	11
Coup rapide	11
Coût.....	11
CTR.....	11
Dans l'ordre des joueurs.....	11

D

Deck	11
Deck joueur	11
Deck rencontre	11
Deck vide.....	12
Défausser.....	12
DEF.....	12
Défense, défendre.....	12
Déferlement	12
Dégâts	13
Dégâts consécutifs (☆).....	13
Dégâts en excès	13
Dégâts indirects.....	13
Dégâts subis	13

« Déjà »	13
Déplacer	13
Désorienter, désorienté.....	13
Discussions à la table	14

E

Effet	14
Effet d'altération	14
Effets de remplacement	14
Effets persistants.....	14
Effets retardés.....	14
Élimination de joueur	14
En équipe	15
En jeu et hors jeu.....	15
Engager	15
Ennemi	15
Ensuite.....	16
Entrave x.....	16
Entrer en jeu	16
Environnement	16
« Et »	16
« Être censé »	16
Événement	16
Exemplaire.....	16

F

Fin de la phase des joueurs.....	16
Forcée.....	17
Forme, changer de forme	17

G

Gagner (une caractéristique)	17
Gagner / perdre (une statistique)	17
Gagner la partie	17
Garde.....	17
Généraler	17

H

Héros, forme de héros.....	17
----------------------------	----

I

Icône.....	17
Icône d'accélération (⚡).....	18
Icône d'aléas (🎲)	18
Icône d'amplification (⚡).....	18
Icône d'étoile.....	18
Icône de crise	19
Icône de coût en forme de flèche (→).....	19
Identité	19
Imprimé	19
Incitation X	19
Incliné.....	19
Initier des capacités, jouer des cartes	19
Interruption.....	20

J

Jetons génériques.....	20
Jouer, mettre en jeu	20
Jouer des cartes	20
Joueur	20
Joueur actif.....	21

L

Limite.....	21
Limite d'alliés.....	21

M

Manigance (type de carte).....	21
Manigance annexe	21
Manigance principale, deck manigance principale	21
Manigance (activation des ennemis)	21
Max.....	22
Méchant, deck méchant.....	22
Mélanger	22
Menace.....	22
Mettre de côté, mis de côté.....	22
Mise en place	22
MNG.....	22
Modes de jeu	22
Modificateurs.....	23
Mots-clés	23

N

Ne peut pas.....	24
Non défendue	24

O

Obligation	24
------------------	----

P

Par joueur (♠).....	24
Patrouille.....	24
Perçant.....	24
Péril.....	24
Permanent.....	24
Personnage.....	24
Phase des joueurs.....	24
Phase du méchant.....	24
Personnalisation de deck.....	25
Pile de défausse	25
Pile de victoire	25
Piocher des cartes	25
Pion accélération.....	25
Points de vie	25
Points de vie maximums.....	25
Points de vie restants.....	25
« Pouvoir »	26
Pouvoir de base.....	26
Prévenir.....	26
Propriété et contrôle	26

Q

Qualificatifs.....	27
Quitter le jeu	27

R

Rec.....	27
Récupération, récupérer.....	27
Redressé	27
Regarder, regardée.....	27
Renfort.....	27

Réponse.....	27
Résolution simultanée	27
Ressource	27
Ressource (capacité).....	28
Ressource (carte)	28
Ressource énergie (⚡).....	28
Ressource libre (★).....	28
Ressource mentale (🧠).....	28
Ressource physique (💪).....	28
Restreint	28
Restrictions et permissions de jeu.....	28
Retiré de la partie.....	28
Révéler.....	28
Riposte x.....	29
Robuste	29

S

Sbire	29
Set standard	29
Seuil de menace.....	29
Set de rencontre.....	29
Set de rencontre modulaire.....	29
Set de rencontre némésis	29
Set expert.....	29

Soigner	30
Sonner, sonné.....	30
Sous-titre	30
Soutien	30
Spécial.....	30
« supplémentaire »	30

T

Taille de main	30
Tenace	30
Ténacité	30
Texte de rappel	30
Tiret	30
Tomber à court de cartes	30
Tour de joueur.....	30
Traîtrise	31
Traits	31
Types de carte	31

U

Unique	31
Utilisations (« X » type)	31

V

Vaincre / déjouer	31
Vaincre le méchant	31
Valeur de base.....	32
Variable non-numérique	32
Victoire X.....	32
Vilenie.....	32
Vous, votre.....	32

X

« X » (valeur)	33
----------------------	----

Z

Zone de jeu	33
Zone de jeu d'un joueur.....	33
Zone de jeu du méchant	33



© MARVEL. Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont
 ® Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © de Gamegenic GmbH.
 Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol,
 Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél: 01 34 52 19 70. Conservez ces
 informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un
 jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce document est conçu pour être la référence définitive en matière de règles, mais il ne vous apprendra pas à jouer. Les joueurs doivent d'abord lire le Livret d'Apprentissage en intégralité et n'utiliser ce Guide de Référence que si le besoin s'en fait sentir au cours de la partie.

La majorité de ce guide consiste en un glossaire qui fournit une liste alphabétique des termes et situations qu'un joueur peut rencontrer durant une partie. Ce glossaire devrait être la première destination des joueurs qui ont une question concernant les règles.

Les trois appendices situés à la fin de ce livret contiennent les règles de personnalisation de deck, les règles de mise en place et la description du gabarit des cartes.

LES RÈGLES D'OR

Si le texte de ce Guide de Référence contredit directement le texte du Livret d'Apprentissage, le texte du Guide de Référence a préséance.

Si le texte d'une carte contredit le texte du Guide de Référence ou du Livret d'Apprentissage, le texte de la carte a préséance.

LA SOMBRE RÈGLE

Si les joueurs n'arrivent pas à trouver la réponse à une question de règle ou de conflit de timing dans le Guide de Référence, résolvez le problème de la manière la moins avantageuse possible pour les joueurs (au regard des conditions de victoire du scénario) et continuez la partie.

LIMITATION DU MATÉRIEL

Il n'existe pas de limite au nombre de pions Menace, pions Dégât, pions Accélération, cartes d'état ou tout autre type de jeton qui peut être utilisé lors d'une partie à un moment donné.

Si la réserve de pions, de jetons ou de cartes d'état est épuisée d'autres substituts, comme des pièces de monnaie par exemple, peuvent être utilisés.

DÉROULEMENT D'UN ROUND

Cette section vous donne un aperçu du déroulement d'un round de jeu et les entrées du glossaire correspondantes.

1. La phase des Joueurs commence. **Voir** : Phase des Joueurs
2. Chaque joueur effectue son tour. **Voir** : Tour de Joueur
3. La phase des Joueurs prend fin. **Voir** Fin de la phase des Joueurs
4. La phase du Méchant commence. **Voir** : Phase du Méchant
5. Placez de la menace sur la manigance principale. **Voir** : Manigance Principale
6. Le méchant et les sbires s'activent. **Voir** : Activation, Attaque (Activation des Ennemis), Manigance (Activation des Ennemis).
7. Attribuez les cartes Rencontre. **Voir** : Attribuer
8. Révélez et résolvez les cartes Rencontre. **Voir** : Révéler
9. Passez le pion Premier Joueur. **Voir** : Premier Joueur
10. Fin du round. Passez à la première étape du prochain round de jeu.

GLOSSAIRE

Cette section fournit des règles, termes et situations de jeu susceptibles d'intervenir en cours de partie, le tout classé par ordre alphabétique.

À DISTANCE

Une attaque avec le mot-clé À Distance ignore le mot-clé Riposte.

Voir aussi : Attaque (Activation des Ennemis), Attaque (Action de joueur), Mots-clés, Texte de Rappel, Riposte X

« À LA PLACE »

Voir : Effet de Remplacement

ACTION

« Action » est un type de capacité déclenchée. Les joueurs sont autorisés à déclencher des capacités d'action lors de leur tour ou par une requête lors des tours des autres joueurs.

Voir aussi : Capacité, Capacité Déclenchée, Tour de Joueur

ACTIVATION

Il existe deux types d'activation des ennemis : une activation d'attaque et une activation de manigance. Chaque fois qu'un ennemi attaque ou manigance, il est considéré comme ayant été activé.

- Lors de la deuxième étape de la phase du Méchant, le méchant s'active une fois par joueur, dans l'ordre des joueurs. Si l'identité du joueur qui résout l'activation est sous sa forme de héros, le méchant initie une attaque contre l'identité de ce joueur. Si l'identité du joueur qui résout l'activation est sous forme d'alter ego, le méchant initie une manigance.
- Lors de la deuxième étape de la phase du Méchant, chaque sbire engagé avec un joueur s'active contre ce joueur. Si l'identité du joueur engagé est sous sa forme de héros, le sbire initie une attaque contre l'identité de ce joueur. Si l'identité du joueur engagé est sous forme d'alter ego, le sbire initie une manigance.
- Chaque fois qu'un méchant s'active, donnez au méchant une carte de boost du deck Rencontre pour cette activation.
- Certaines capacités de carte font également attaquer ou manigancer des ennemis. Elles sont aussi considérées comme des activations.
- Si plusieurs ennemis s'activent contre vous simultanément, résolvez d'abord l'activation du méchant (s'il y en a une) dans l'ordre de votre choix, suivi par les activations des sbires dans l'ordre de votre choix.
- Si un sbire activé quitte le jeu, l'activation de ce sbire se termine immédiatement et aucune autre étape de cette activation ne se résout.

Voir aussi : Boost, Attaque (Activation des Ennemis), Manigance (Activation des Ennemis), Sbire, Phase de Méchant.

ALLIÉ

Allié est un type de carte Joueur qui représente les amis, partisans ou compagnons d'une identité.

- Si un allié entre en jeu, il reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité de carte ou un effet de jeu ne lui fasse quitter le jeu. Si les points de vie restants d'un allié sont réduits à zéro, il est vaincu et défaussé du jeu.
- Lors de son tour, un joueur peut utiliser n'importe quel nombre d'alliés qu'il contrôle pour attaquer ou pour contrer. Un allié doit s'incliner **pour attaquer ou contrer**.
- **Après qu'un allié est utilisé pour attaquer ou contrer, infligez-lui un nombre de dégâts consécutifs égal au nombre d'icônes (★) de dégâts consécutifs indiquées sous ses valeurs d'ATQ ou de CTR. (Si un allié essaye d'attaquer ou de contrer alors qu'il est respectivement sonné ou désorienté, cet allié ne subira pas de dégât consécutif.)**
- Si un joueur est attaqué, n'importe quel joueur peut incliner un allié qu'il contrôle pour défendre contre cette attaque. Si un allié défend contre une attaque, tous les dégâts de cette attaque sont infligés à cet allié.
- **Les attaques, contres, défenses, capacité d'action, et capacités déclenchées qui sont résolues par des alliés en jeu sous le contrôle d'un joueur ne sont pas considérés comme effectués par l'identité de ce joueur.**

Voir aussi : Limite d'Alliés, Dégâts Consécutifs, Points de Vie

ALTER EGO, FORME D'ALTER EGO

Voir : Forme, Identité

AMÉLIORATION

Amélioration est un type de cartes Joueur qui représente les pouvoirs, attaques, équipements et autres atouts qui sont (en général) à la disposition immédiate de l'identité.

- Une amélioration est active tant qu'elle est en jeu et elle reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité de carte lui fasse quitter le jeu.
- La plupart des cartes Amélioration entrent en jeu à côté de la carte Identité d'un joueur et modifient le héros ou l'alter ego de ce joueur (parfois les deux).
- Certaines améliorations entrent en jeu et « s'attachent à » une autre carte. Ces améliorations modifient la carte à laquelle elles sont attachées, pas le héros ou l'alter ego du joueur qui a joué cette amélioration.
- **À moins qu'elles ne soient attachées à un autre personnage, les cartes Amélioration sont considérées comme une extension de l'identité du joueur qui les contrôle. Les attaques, contres, défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent depuis des améliorations en jeu sous le contrôle d'un joueur sont considérés comme effectués par l'identité de ce joueur.**

Voir aussi : Attacher À, Carte Joueur, En Jeu et Hors Jeu, Entrer en Jeu, Identité, Quitter le Jeu, Types de Carte, Zone de Jeu d'un Joueur

AMI

Ami est un terme général qui désigne les cartes contrôlées par les joueurs.

ANNULER

Certaines capacités de carte peuvent annuler des effets de carte ou de jeu.

- Les capacités d'annulation interrompent l'initiation des effets et les empêchent d'être initiés.
- Chaque fois que les effets d'une capacité sont annulés, la capacité (mais non ses effets) est toujours considérée comme ayant été initiée et tous ses coûts restent payés. L'annulation empêche seulement les effets d'être initiés, et donc résolus.
- Si les effets d'une carte Événement sont annulés, la carte est quand même considérée comme ayant été jouée et est défaussée.
- Si les effets d'une carte Traîtrise sont annulés, la carte est quand même considérée comme ayant été révélée et est quand même placée dans la pile de défausse Rencontre.

Voir aussi : Capacité

« APRÈS »

Le mot « après » se réfère à une situation de jeu qui vient juste de se conclure. Beaucoup de capacités Réponse utilisent le terme « après » pour indiquer à quel moment elles peuvent être utilisées.

Voir aussi : Réponse

ATTACHEMENT

Attachement est un type de cartes Rencontre.

Quand un attachement entre en jeu, il s'attache à une autre carte ou à un élément de jeu.

- Si un attachement est attaché au méchant, il peut modifier ses valeurs d'ATQ ou de MNG comme indiqué par les valeurs dans les champs associés sur la carte Attachement.

Voir aussi : Attachez cette carte

ATTACHEZ CETTE CARTE

Si une carte utilise la phrase « attachez cette carte », alors la carte doit être attachée (c'est à dire placée en dessous de manière à dépasser légèrement) à l'élément de jeu indiqué dès qu'elle entre en jeu.

- Une fois qu'une carte est attachée, elle reste en jeu jusqu'à ce que l'élément auquel elle est attaché quitte le jeu (auquel cas, la carte attachée est défaussée) ou qu'une capacité/un effet de jeu ne fasse quitter le jeu à la carte attachée.
- Une carte attachée s'incline et se redresse indépendamment de l'élément de jeu auquel elle est attachée.
- La validité de la phrase « attachez cette carte » n'est vérifiée qu'au moment où la carte est censée être attachée à l'élément de jeu, elle n'est plus vérifiée par la suite une fois attachée. Si la vérification initiale n'est pas remplie, la carte ne peut pas être attachée et reste donc dans son état de jeu antérieur ou son aire de jeu antérieur. Si cela est impossible, la carte est défaussée.

ATQ

Voir : Attaque, Pouvoir de Base

ATTAQUE, ATTAQUER

Certains effets de jeu et capacités de cartes parlent d'attaque. Il y a différentes façons d'attaquer :

- Un héros peut utiliser son pouvoir de base d'attaque pour attaquer un ennemi. Un héros doit s'incliner pour utiliser ce pouvoir. Cela inflige à l'ennemi des dégâts égaux à la valeur d'ATQ du héros.
- Un allié peut utiliser son pouvoir de base d'attaque pour attaquer un ennemi. Cela inflige à l'ennemi des dégâts égaux à la valeur d'ATQ de cet allié.
- Si une capacité déclenchée est référencée en tant qu'attaque — comme « **Action de héros (attaque)** » — résoudre cette capacité est considéré comme une attaque contre la cible spécifiée. À moins que cela ne soit spécifiquement indiqué, un héros ne s'incline pas lorsqu'il utilise une telle capacité.
- Les attaques des héros et des alliés peuvent cibler n'importe quel ennemi, à moins qu'une capacité de carte (comme Garde) n'empêche cet ennemi d'être attaqué.
- Les ennemis peuvent attaquer lors de la deuxième étape de la phase du Méchant.
- Des capacités de cartes peuvent faire attaquer le méchant et/ou les sbires à d'autres moments si la capacité en question demande explicitement au méchant ou au sbire « d'attaquer ».

Voir aussi : Allié, Attaques des Ennemis, Cible, Défendre, Dégâts, Ennemi, Identité, Méchant, Pouvoir de Base, Sbiire

ATTAQUE (ACTIVATION DES ENNEMIS)

Une attaque est un type d'activation des ennemis. Lorsqu'un ennemi attaque, il cible un joueur spécifique. Ensuite, il résout cette attaque contre ce joueur. Pour résoudre une attaque ennemie, respectez les étapes suivantes :

1. Si un méchant ou un sbire ayant le mot clé **Vilenie** attaque, donnez-lui une carte de boost face cachée prise sur le deck Rencontre. (Si un sbire sans le mot clé **Vilenie** attaque, ignorez cette étape.)
2. Si un joueur souhaite défendre, il incline un héros ou un allié en tant que défenseur. Si un joueur autre que le joueur ciblé défend, le joueur qui défend devient le nouveau joueur ciblé par cette attaque.
3. Retournez chaque carte de boost de l'ennemi attaquant face visible, une à la fois. (Si un sbire sans le mot clé **Vilenie** attaque, ignorez cette étape.) Puis dans cet ordre :
 - Résolez toute capacité « **Boost** : », indiquée par une icône d'étoile dans le champ de boost.
 - Augmentez de 1 la valeur d'ATQ de l'ennemi attaquant pour chaque icône de boost sur la carte.
 - Défaussez chaque carte de boost après sa résolution.
4. Infligez les dégâts de l'attaque. Ces derniers sont égaux à la valeur d'ATQ de l'ennemi attaquant modifiée de la manière suivante :

- Si un héros effectue une défense de base contre l'attaque, la quantité de dégâts infligés est réduite par la valeur de DEF de ce héros et les dégâts restants sont infligés à ce héros.
- Si un allié défend contre l'attaque, tous les dégâts de l'attaque sont infligés à cet allié. (Si l'allié est vaincu par l'attaque, les dégâts en excès ne sont pas infligés à l'identité.)
- Si aucun personnage ne défend contre l'attaque, l'attaque est considérée comme non défendue. Tous les dégâts de cette attaque sont infligés à l'identité du joueur ciblé (même si cette identité est sous sa forme d'alter ego).

Voir aussi : Activation, Allié, Boost, Cible, Défendre, Dégâts, Ennemi, Identité, Méchant, Sbiire, Vilenie

ATTRIBUER, ATTRIBUER UNE CARTE RENCONTRE

Lors de la troisième étape de la phase du Méchant, chaque joueur se voit attribuer une carte Rencontre, face cachée.

Si une capacité de carte vous demande d'attribuer une carte rencontre à un joueur, ce joueur prend la carte du dessus du deck Rencontre et la place, face cachée, devant lui. Cette carte n'est pas immédiatement révélée. Elle est ajoutée à la suite des cartes que ce joueur résoudra lors de la phase du Méchant.

- Si un joueur se voit attribuer une carte Rencontre lors de la troisième ou de la quatrième étape de la phase du Méchant, la carte Rencontre supplémentaire est ajoutée à la suite des cartes qui sont attribuées et révélées lors de ces mêmes étapes.

Voir aussi : Carte Rencontre, Capacité, Deck, Deck Rencontre, Joueur, Phase du Méchant

BOÎTE DE TEXTE

La boîte de texte d'une carte est la zone d'une carte qui contient ses capacités imprimés, ses traits, son texte d'ambiance (le cas échéant).

- Si une capacité de carte fait référence à une « boîte de texte », cette capacité ne fait référence qu'aux capacités imprimées à l'intérieur de la boîte de texte de cette carte.

Voir aussi : Capacité, Imprimé, Traits, Appendice III : Description des Cartes

BOOST, ICÔNE DE BOOST (Y)

Chaque fois que le méchant attaque ou manigance, donnez-lui une carte du deck Rencontre, face cachée, en tant que carte de boost.



ICÔNES DE BOOST

Lors de l'activation (et après qu'un éventuel défenseur a été déclaré en cas d'attaque du méchant), toutes les cartes de boost du méchant sont retournées face visible, une à la fois. Ajoutez le nombre d'icônes de boost sur la carte à la valeur d'ATQ du méchant (en cas d'attaque) ou à sa valeur de MNG (en cas de manigance) pour cette activation. Les icônes de boost sont situées dans le coin inférieur droit de la carte.

Une étoile dans le champ de boost indique que la carte possède une capacité de boost. Référez-vous à la boîte de texte de la carte et résolvez la capacité de boost quand la carte est tournée face visible. La capacité de boost est située sous la ligne séparatrice de la boîte de texte.

- Une icône d'étoile n'est pas considérée comme une icône de boost et ne contribue pas aux valeurs d'ATQ ou de MNG du méchant.
- Seul le texte de la capacité situé sous la ligne séparatrice de la carte est actif lorsque cette carte est résolue en tant que carte de boost.
- Si des cartes de boost supplémentaires sont résolues pendant une activation, les icônes de boost se cumulent et toutes les capacités de boost de ces cartes sont résolues.
- Après avoir appliqué une carte de boost à une activation, défaissez-la.

Voir aussi : Attaque (Activation des Ennemis), Manigance (Activation des Ennemis), Icône d'Étoile

CAPACITÉ, CAPACITÉ DE CARTE

Une capacité est un texte de jeu sur une carte qui indique spécifiquement ce que fait une carte (ou ce qu'elle peut faire). Plusieurs exemples sont en appendice III de ce Guide de Référence.

- Les capacités de carte ne peuvent interagir qu'avec les cartes qui sont en jeu, sauf si la capacité se réfère spécifiquement à une zone ou un élément hors jeu.
- Les capacités de carte sur les cartes Héros, Alter ego, Allié, Amélioration et Soutien ne peuvent être utilisées que si la carte sur laquelle est inscrite la capacité est en jeu, sauf si la capacité indique spécifiquement une utilisation possible depuis un état hors jeu. Les cartes Événement interagissent implicitement avec la partie depuis une zone hors jeu comme l'indiquent les règles spécifiques aux cartes Événement.
- Une capacité ne peut être initiée que si son effet est en mesure de modifier l'état de la partie, et ce sans compter les conséquences du paiement de son coût ou les interactions avec d'autres capacités.
- Quand une capacité possède plusieurs phrases de texte, lisez cette capacité intégralement pour repérer tous les effets d'altération qui peuvent changer la manière de résoudre cette capacité. Ensuite, résolvez cette capacité une phrase à la fois.
- Une capacité précédée d'un indicatif de déclenchement en gras suivi de deux points est appelée « capacité déclenchée ». Une capacité sans indicatif de déclenchement en gras est appelée « capacité constante ».
- Les capacités des cartes Joueur ne peuvent pas être résolues lors de la mise en place de la partie, sauf si elles sont précédées de l'indicatif « **Mise en place** ».
- La résolution des types de capacités suivants est obligatoire : capacités constantes, capacités « **Mise en place** », « **Une fois révélée** », « **Une fois déjouée** », « **Une fois vaincu** », « **Interruption forcée** », « **Réponse forcée** », « **Boost** » et les mots-clés. Si une capacité de l'un de ces types utilise le verbe « pouvoir », la partie de l'un de ces types utilise le verbe « pouvoir » est optionnelle.

- La résolution des types de capacités suivants est optionnelle : « **Action** », « **Interruption** », « **Réponse** », « **Ressource** ». Le joueur qui contrôle la carte qui possède la capacité optionnelle choisit ou non d'utiliser cette capacité au moment approprié.

Capacité constante — Une capacité constante désigne toute capacité (hors mots-clés) dont le texte ne contient pas d'indicatif de déclenchement en gras. Une capacité constante devient active dès que la carte entre en jeu et reste active tant que la carte est en jeu.

- Certaines capacités constantes nécessitent continuellement une condition spécifique (traduite par des mots comme « lors de », « si » ou « tant que »). Les effets de telles capacités sont actifs tant que la condition spécifique est remplie.
- Si plusieurs instances de la même capacité constantes sont en jeu, chaque instance affecte la partie de manière indépendante.

Capacité déclenchée — Une capacité déclenchée est une capacité indiquée par un indicatif de déclenchement en gras suivi de deux points, puis du texte de la capacité.

- Une capacité déclenchée sur une carte Joueur ne peut être initiée que si son effet est en mesure de changer l'état de la partie de lui-même, et ce sans prendre en compte les conséquences du paiement de son coût ou les éventuelles futures réponses à cet effet.
- À moins de contenir le mot « **forcée** », toutes les capacités d'action et de réponse sont optionnelles.
- Les capacités forcées, une fois révélée, une fois vaincu et une fois déjouée sont déclenchées par le jeu au point de timing correspondant de la capacité.
- Si l'indicatif de déclenchement en gras contient le mot « héros » ou le mot « alter ego », la capacité ne peut être utilisée que si le joueur déclenchant la capacité est sous la forme spécifiée.
- Si des guillemets entourent l'indicatif de déclenchement et les deux points, le texte cité n'est pas un indicatif de déclenchement en lui-même, mais un texte qui se réfère aux capacités ayant cet indicatif de déclenchement.

Certaines capacités ont des priorités de timing par rapport à d'autres capacités. L'ordre de priorités des capacités est le suivant :

1. Capacités constantes
2. Capacités « **Interruption forcée** »
3. Capacités « **Interruption** »
4. Capacités « **Réponses forcée** »
5. Capacités « **Réponse** »

Voir aussi : Action, Annuler, Capacités une Fois Révélée, Capacités une Fois Vaincu / Déjouée, Effets d'Altération, Effets de Remplacement, Effets Retardés, Effets Persistants, En Jeu et Hors Jeu, Ensuite, « Et », Forcée, Initier des Capacités, Interruption, Qualificatifs, Réponse, Résolution Simultanée, Ressource (Capacité), Spécial

CAPACITÉ RÉFÉRENTIELLE

Certaines capacités font référence au nom de cartes spécifiques. Ce sont des capacités référentielles.

- Si une capacité fait référence au nom de la carte sur laquelle elle est imprimée, cette capacité est autoréférentielle. Une capacité autoréférentielle ne fait référence qu'à la carte sur laquelle elle est située et non aux autres exemplaires de cette carte ou aux autres cartes qui porteraient le même titre.
- Si une capacité sur une carte spécifique à l'identité fait référence au nom de l'identité à laquelle elle appartient, elle ne fait référence qu'à cette identité et à aucune autre carte qui partagerait le même nom que cette identité.
- Si une carte non autoréférentielle et non spécifique à l'identité fait référence à une carte et qu'il existe plusieurs cartes en jeu ayant ce même nom, le joueur qui résout la capacité peut choisir quelle carte portant ce nom devient la cible de cette capacité.

Voir aussi : Capacité, Carte Spécifique à l'Identité, Classifications, Identité, Personnage

CAPACITÉ UNE FOIS ACHÉVÉ

Une capacité Une fois achevé, est un type de capacité déclenchée introduite par l'indicatif de déclenchement en gras « **Une fois achevé** ».

Lorsque le stade d'une manigance principale est achevé, toutes les capacités « **Une fois achevé** » de la carte se résolvent.

Voir aussi : Manigance Principale

CAPACITÉ UNE FOIS RÉVÉLÉE

Une capacité Une fois révélée est un type de capacité déclenchée signalé par l'indicatif de déclenchement « **Une fois révélée** » en gras.

Quand un joueur révèle une carte du deck Rencontre, un nouveau stade de manigance ou un nouveau stade de méchant, toutes les capacités Une fois révélée sur la carte se résolvent.

- Si une carte Rencontre avec une capacité « **Une fois révélée** » entre en jeu lors de la mise en place, résolvez cette capacité lors de l'étape 10 de la mise en place.
- Si une carte Rencontre avec une capacité « **Une fois révélée** » est mise en jeu sans être révélée, la capacité « **Une fois révélée** » ne se déclenche pas.

Voir aussi : Capacité Déclenchée, Carte Rencontre, Manigance Principale, Méchant, Appendice II : Mise En Place

CAPACITÉS UNE FOIS VAINCU / DÉJOUÉE

Une capacité Une fois vaincu ou Une fois déjouée est un type de capacité déclenchée signalé par l'indicatif de déclenchement « **Une fois vaincu** » ou « **Une fois déjouée** » en gras.

Quand un stade de méchant, un allié ou un sbire est vaincu, toutes les capacités Une fois vaincu sur la carte se résolvent. Quand un stade de manigance principale ou une manigance annexe est déjouée, toutes les capacités Une fois déjouée sur la carte se résolvent.

Voir aussi : Allié, Capacité Déclenchée, Manigance Annexe, Manigance Principale, Méchant, Sbire, Vaincre/Déjoué

CARTES BASIQUES

Les cartes qui appartiennent à la classification « Basique » sont des cartes qui ne sont pas associées à une identité spécifique ou à une affinité.

- Lorsqu'il construit un deck, un joueur peut personnaliser le reste de son deck (*la portion qui n'est pas constituée des cartes spécifiques à son identité*) en utilisant des cartes basiques.
- Une carte est appelée basique si le mot « Basique » est imprimé en bas, dans le champ de Classification de Construction.
- Les cartes basiques ne sont pas des cartes d'affinité.

Voir aussi : Classifications, cartes d'affinité, cartes spécifiques à l'identité, Appendice I : Decks Personnalisés

CARTES D'AFFINITÉ

On appelle cartes d'affinité, les cartes qui appartiennent aux affinités Agressivité, Justice, Commandement, Protection.

- Lors de la construction d'un deck joueur, un joueur doit choisir une des quatre affinités (*Agressivité, Justice, Commandement ou Protection*) pour le personnaliser. Le reste de son deck (*la portion qui n'est pas constituée des cartes spécifiques à son identité*) peut donc être personnalisé avec des cartes qui appartiennent à l'affinité choisie.
- L'affinité d'une carte est identifiable par le nom de l'affinité imprimé en bas de la carte dans le champ de Classification de Construction.

Voir aussi : Cartes Basiques, Cartes Spécifiques à l'Identité, Classifications, Appendice I : Decks Personnalisés

CARTES D'ÉTAT

Les cartes d'état représentent les différents états dans lesquels un personnage peut se retrouver au cours d'une partie.

Les cartes d'état suivantes sont utilisées dans le jeu. Quand un personnage reçoit une carte d'état, prenez une carte d'état du type indiqué dans la réserve et placez-la sur ce personnage.

- Un personnage ne peut pas avoir plus d'une carte d'état de chaque type à la fois.
- Les capacités des cartes d'état ont une priorité de timing sur toutes les autres capacités de cartes en cas de conflit de résolutions simultanées.

Les trois types de carte d'état sont :

Désorienté — Une carte d'état Désorienté empêche un personnage de contrer ou de manigancer.

- Si un héros ou un allié désorienté tente de contrer ou d'utiliser une capacité de contre, défaussez la carte Désorienté à la place. Les coûts associés à cette tentative de contre, y compris le fait d'incliner le personnage, doivent tout de même être payés.

- Si un méchant ou un sbire désorienté est censé manigancer, défaussez la carte Désorienté à la place.
- Puisque l'action de contre ou l'activation de manigance a été remplacée par la défausse de la carte d'état Désorienté, on ne considère pas que ce personnage a contré ou manigancé.

Sonné — Une carte d'état Sonné empêche un personnage d'attaquer.

- Si un héros ou un allié sonné tente d'attaquer ou d'utiliser une capacité d'attaque, défaussez la carte Sonné à la place. Les coûts associés à cette tentative d'attaque, y compris le fait d'incliner le personnage, doivent tout de même être payés.
- Si un méchant ou un sbire sonné est censé attaquer, défaussez la carte Sonné à la place.
- Puisque l'action d'attaque ou l'activation d'attaque a été remplacée par la défausse de la carte d'état Sonné, on ne considère pas que ce personnage a attaqué.

Tenace — Une carte d'état Tenace empêche un personnage de subir des dégâts.

- Si un personnage avec une carte d'état Tenace est censé subir n'importe quelle quantité de dégâts, prévenez tous ces dégâts et défaussez la carte d'état Tenace à la place.
- Puisqu'une carte d'état Tenace prévient l'intégralité des dégâts, on considère que le personnage qui avait la carte d'état Tenace n'a pas subi de dégâts.

Voir aussi : Allié, Attaque (Activation des Ennemis), Attaque (Action de Joueur), Dégâts, Désorienté, Effets de Remplacement, Méchant, Pouvoir de Base, Forme, Identité, Sbiro, Sonné

CARTES JOUEUR

Il existe six types de carte Joueur : cartes Allié, cartes Amélioration, cartes Événement, cartes Identité, cartes Ressource, cartes Soutien.

- Les cartes Joueur appartiennent à diverses classifications, telles que les cartes Joueur spécifiques à l'identité ou les cartes Joueur d'Affinité.
- La plupart des cartes Joueur ont un dos bleu.

Voir aussi : Allié, Amélioration, Cartes Ressource, Classifications, Identité, Événement, Soutien, Appendice I : Deck Personnalisés

CARTES RENCONTRE

Il existe 8 types de carte Rencontre : cartes Attachement, cartes Environnement, cartes Manigance principale, cartes Manigance annexe, cartes Méchant, cartes Obligation, cartes Sbiro, cartes Traîtrise.

- Les cartes Rencontre appartiennent à diverses classifications, telles que les cartes Rencontre spécifiques à un scénario ou les cartes Rencontre de set modulaire.
- La plupart des cartes Rencontre ont un dos orange.

Voir aussi : Attachement, Classifications, Environnement, Manigance Annexe, Manigance Principale, Méchant, Sbiro, Traîtrise, Appendice I : Decks Personnalisés

CARTES SPÉCIFIQUES À L'IDENTITÉ

Les cartes de la classification « spécifiques à l'identité » (parfois appelées « spécifiques au héros ») sont les cartes qui appartiennent au set de cartes qui accompagnent une identité.

- Le deck d'un joueur doit inclure chaque carte spécifique à l'identité associée à la carte Identité choisie. La quantité exacte de chaque carte du set spécifique à cette identité doit être incluse dans le deck.
- Des cartes spécifiques à l'identité (ainsi que les cartes Obligation et les cartes du set de Rencontre Némésis associées) peuvent seulement être utilisées avec une identité si ces cartes partagent une icône de set avec cette identité.
- Une carte spécifique à l'identité est identifiable par le nom de l'identité à laquelle elle est associée, imprimé en bas de la carte, dans le champ de Classification de Construction.

Voir aussi : carte Aspect, Cartes Basiques, Classifications, Identité, Set de Rencontre Némésis, Appendice I : Decks Personnalisés

CARTES SPÉCIFIQUES À UNE CAMPAGNE

Les cartes de la classification « spécifique à une campagne » sont les cartes d'un set qui n'est utilisé que lors de cette campagne.

- Les cartes spécifiques à une campagne peuvent seulement être utilisées lors de la campagne associée (c'est-à-dire disposant du même symbole d'extension).
- Les règles de la campagne déterminent comment les joueurs peuvent utiliser les cartes spécifiques à cette campagne.
- Une carte spécifique à la campagne est identifiable par le mot « Campagne » imprimé, en bas, dans le champ Information du set de rencontre.

Voir aussi : Mode de jeu Campagne, Classifications

CARTES SPÉCIFIQUES AU SCÉNARIO

Les cartes de la classification « spécifique au scénario » sont des cartes qui appartiennent à un set accompagnant un scénario.

- Un scénario doit inclure toutes les cartes spécifiques au scénario associées à ce scénario. La quantité exacte de chaque carte de ce set est déterminée par le scénario.
- Dans la plupart des scénarios, les cartes spécifiques au scénario sont séparées en trois decks : le deck Méchant (contenant les cartes Méchant de ce scénario), le deck Manigance Principale (contenant les cartes Manigance Principale de ce scénario) et le deck Rencontre (contenant les cartes Attachement, Environnement, Manigance Annexe, Sbiro et Traîtrise).
- Une carte spécifique au scénario est identifiable par le nom du scénario auquel elle est associée. Ce nom est imprimé à bas de la carte, dans le champ Information du set de rencontre.

Voir aussi : Classifications, Deck Manigance Principale, Deck Méchant, Appendice I : Decks Personnalisés

« CHAQUE FOIS »

Voir : Effet d'Altération

CHERCHER

Quand il est demandé à un joueur de chercher une carte, ce joueur a le droit de regarder toutes les cartes de la zone consultée.

Si le joueur trouve une carte qui satisfait les critères de la recherche, ce joueur ajoute cette carte à l'aire de jeu indiquée par les instructions de l'effet de recherche.

- Si un joueur trouve plusieurs cartes qui satisfont les critères de la recherche, ce joueur choisit parmi ces options.
- Les cartes consultées ne sont pas considérées comme ayant quitté la zone consultée.
- Si une quelconque partie d'un deck est consultée, à cause d'une étape de jeu, une fonction de jeu ou une capacité de carte, mélangez l'intégralité du deck.

Voir aussi : Deck Rencontre, Deck Joueur, Mélanger

CHOISIR

Le verbe « choisir » indique qu'un joueur doit sélectionner un élément de jeu qui correspond à un prérequis précisé par la capacité qui est en train d'être résolue.

- Le choix spécifié sur la carte doit être fait par le joueur qui résout la capacité.
- Si une capacité de carte Joueur requiert de choisir une cible et qu'il n'existe pas de cible valide, la capacité ne peut pas être initiée.
- S'il est demandé à un même joueur de choisir plusieurs cibles, choisissez simultanément autant de cibles disponibles que possible, jusqu'à un maximum égal au nombre spécifié.
- Un effet qui peut choisir « n'importe quel nombre » de cibles ne se résout pas avec succès (et ne peut pas changer l'état de la partie) si le nombre de cibles choisies est égal à zéro.
- Une carte n'est pas une cible éligible pour une capacité si la résolution de l'effet de la capacité ne change pas l'état de la carte.

Voir aussi : Capacité, Cible, Joueur

CIBLE

Si une fonction de jeu ou une capacité de carte est dirigée vers un élément de jeu (*telle qu'une attaque qui inflige des dégâts à un ennemi*), cet élément de jeu devient la cible de la fonction ou de la capacité pour toute la durée de la résolution de cette fonction ou de cette capacité.

- Le terme « choisir » indique qu'une ou plusieurs cibles doivent être sélectionnées pour qu'une capacité soit résolue.

Voir aussi : Capacité, Choisir

CLASSIFICATIONS

La classification d'une carte est le groupe à laquelle elle appartient en fonction des attributs qui lui sont propres.

- Les cartes de classification « spécifique à l'identité » sont les cartes qui appartiennent au set de cartes qui

accompagne cette identité. (**Voir :** Cartes Spécifiques à l'Identité)

- Les cartes de classification « Affinité » sont les cartes qui appartiennent aux affinités Agressivité, Justice, Commandement et Protection. (**Voir :** Cartes d'Affinité)
- Les cartes de classification « Basique » ne sont pas associées à une identité ou affinité spécifique. (**Voir :** Cartes Basiques)
- Les cartes de classification « Spécifique à un Scénario » sont celles qui appartiennent à un set de cartes qui accompagnent ce scénario. (**Voir :** Cartes Spécifiques au Scénario)
- Les cartes de classification « set de rencontre modulaire » ou « set modulaire » appartiennent à un set modulaire de cartes Rencontre. (**Voir :** Set Rencontre Modulaire)
- Les cartes de classification « spécifique à une campagne » sont des cartes qui peuvent seulement être utilisées lors de la campagne correspondante. (**Voir :** Cartes Spécifique à une Campagne)
- Les cartes de classification « standard » sont celles qui sont ajoutées à la plupart des scénarios. (**Voir :** Modes de Jeu, Set Standard)
- Les cartes de classification « Expert » sont celles qui sont ajoutées aux scénarios lorsque vous jouez en mode expert. (**Voir :** Modes de Jeu, Set Expert)

CONDITION DE DÉCLENCHEMENT

Une condition de déclenchement est une occurrence spécifique qui survient durant la partie. Pour les capacités de carte, la condition de déclenchement est l'élément de la capacité qui fait référence à cette occurrence en indiquant le point de timing auquel la capacité peut être utilisée. La description d'une condition de déclenchement suit généralement le mot « quand » ou le mot « après ».

- Si une seule occurrence de jeu crée plusieurs conditions de déclenchement (comme une seule attaque qui ferait en sorte qu'un personnage subisse des dégâts et soit vaincu), ces conditions de déclenchement ouvrent une unique fenêtre d'interruption et une unique fenêtre de réponse. Durant chacune de ces fenêtres, les capacités qui se réfèrent à n'importe laquelle des conditions de déclenchement créées par l'occurrence peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre.

Voir aussi : Interruption, Réponse

CONTRE, CONTRER

Certains effets de jeu et capacités de carte font référence à des tentatives de contre. Il y a différentes façons de contrer :

- Un héros peut utiliser son pouvoir de base de contre pour contrer une manigance. Un héros doit s'incliner pour utiliser ce pouvoir. Cela retire de la manigance un nombre de menaces égal à la valeur de CTR de ce héros.
- Un allié peut utiliser son pouvoir de base de contre pour contrer une manigance. Cela retire de la manigance un nombre de menaces égal à la valeur de CTR de cet allié.
- Si une capacité déclenchée est référencée en tant que contre — comme « **Action de héros (contre)** » — résoudre cette capacité est considéré comme contrer

la manigance spécifiée. À moins que cela ne soit spécifiquement indiqué, un héros ne s'incline pas lorsqu'il utilise une telle capacité.

Voir aussi : Allié, Dégâts Consécutifs, Incliné, Manigance Annexe, Manigance Principale, Menace, Pouvoir de Base

CONTRÔLE

Voir : Propriété et Contrôle

COUP RAPIDE

Après qu'un sbire doté du mot-clé Coup Rapide a engagé un joueur dont l'identité est sous forme de héros, ce sbire attaque ce joueur.

Voir aussi : Attaquer (Activation des Ennemis), Engager, Forme, Mots-clés, Sbire

COÛT

Le coût en ressource d'une carte est la valeur numérique qui doit être payée pour jouer la carte. Certaines capacités ont un coût décrit dans le texte de la capacité qui doit être payé pour utiliser la capacité.

- Une icône de coût en forme de flèche (→) dans le texte d'une capacité sert à distinguer le coût de l'effet en suivant le format suivant : « coût à payer → effet à résoudre ».
- Quand un joueur paye un coût, il a le droit de générer des ressources en surplus par rapport au coût indiqué.
- Lorsqu'il génère des ressources pour payer un coût, un joueur est autorisé à générer des ressources excédentaires au coût spécifié. Cependant, toute ressource générée en surplus par rapport au coût indiqué est perdue après le paiement du coût.
- Si une carte ou une capacité requiert le paiement de plusieurs coûts, ces coûts doivent être payés simultanément.
- Le coût d'une capacité ne peut pas être payé si la résolution de l'effet de cette capacité n'est pas en mesure de modifier l'état de la partie.
- Quand un joueur paye un coût, ce joueur doit payer avec des cartes et/ou des éléments de jeu qu'il contrôle.
- Si un coût nécessite un élément de jeu qui n'est pas en jeu, le joueur qui paye le coût ne peut utiliser que des éléments de jeu qui se trouvent dans ses propres zones hors jeu.
- Certaines capacités de cartes peuvent faire référence à un « coût supplémentaire ». Un joueur doit payer tous les coûts supplémentaires en même temps que le coût d'origine, même si plusieurs cartes ou capacités ajoutent des coûts supplémentaires séparés. Un joueur ne peut pas payer individuellement le coût d'origine ou les coûts supplémentaires : s'il ne peut pas payer pour tous ces coûts en une seule fois, alors il n'en paye aucun et les effets associés à ces coûts ne se produisent pas.

Voir aussi : Capacité, Icône de Coût en Forme de Flèche, Initier des Capacités, Mots-clés

CTR

Voir : Contre / Contrer, Pouvoir de Base

DANS L'ORDRE DES JOUEURS

S'il est demandé aux joueurs d'effectuer une séquence « dans l'ordre des joueurs », le premier joueur effectue sa partie de la séquence en premier, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire.

- Si une séquence effectuée dans l'ordre des joueurs ne se conclut pas après que chaque joueur a effectué sa partie de la séquence une fois, la séquence d'opportunités continue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'elle soit terminée.
- La locution « joueur suivant » se réfère toujours au prochain joueur (dans le sens horaire) dans l'ordre des joueurs.

Voir aussi : Premier Joueur

DECK

Il existe quatre types de decks dans la partie : le deck Joueur, le deck Rencontre, le deck Méchant, le deck Manigance Principale. Certaines identités et scénarios peuvent ajouter d'autres decks à la partie.

- L'ordre des cartes dans un deck ne peut pas être altéré, à moins qu'une étape contextuelle, une fonction du jeu ou une capacité de carte ne le demande à un joueur.

Voir aussi : Deck Joueur, Deck Manigance, Deck Méchant, Deck Rencontre

DECK JOUEUR

Un deck Joueur contient les cartes Joueur (*alliés, événements, ressources, soutiens et améliorations*) possédées par le joueur qui commence la partie avec ce deck.

- L'ordre des cartes à l'intérieur d'un deck Joueur ne peut pas être changé à moins qu'une étape de jeu, une fonction de jeu ou une capacité de carte n'autorise à le faire.

Si le deck d'un joueur tombe à court de cartes, ce joueur mélange sa pile de défausse pour constituer un nouveau deck. Ce joueur se voit immédiatement attribuer une carte Rencontre face cachée depuis le dessus du deck Rencontre.

- Si le deck d'un joueur est vidé et reformé pendant qu'il piochait des cartes, le joueur continue de piocher des cartes jusqu'à atteindre le nombre requis.
- Si le deck d'un joueur est vidé et reformé pendant que le joueur défaussait des cartes de son deck, aucune carte n'est défaussée du deck nouvellement formé.

Voir aussi : Deck Rencontre, Défausse, Mélanger, Pile de Défausse, Piocher

DECK RENCONTRE

Le deck Rencontre contient les cartes Rencontre (*attachements, environnements, manigances annexes, sbires et traîtrises*) auxquelles les joueurs pourront faire face lors d'un scénario.

- L'ordre des cartes à l'intérieur du deck Rencontre ne peut pas être modifié à moins qu'une étape contextuelle, une fonction de jeu ou une capacité de carte ne lui demande.

Si le deck Rencontre tombe à court de cartes, le pile de défausse Rencontre est immédiatement mélangée pour créer un nouveau deck Rencontre. Placez alors un pion Accélération à côté du deck Manigance Principale.

- Si une capacité de carte défausse un nombre spécifique de cartes du deck Rencontre ou jusqu'à ce qu'une carte ayant un critère spécifique soit défaussée, défaussez des cartes du deck Rencontre jusqu'à ce que la condition de la défausse soit satisfaite ou que le deck Rencontre soit vide. Si le deck Rencontre est vidé de cette façon, on considère que la capacité de carte est résolue. Ne continuez pas de défausser des cartes du deck Rencontre nouvellement reconstitué.
- S'il n'y a pas de carte ni dans le deck Rencontre ni dans la pile de défausse Rencontre, simultanément, (lorsque toutes les cartes du deck Rencontre sont en jeu, par exemple), une boucle infinie apparaît et place un nombre infini de pions Accélération à côté du deck Manigance Principale, ce qui provoque la fin de la partie avec une défaite des joueurs.

Voir aussi : Attachement, Défausser, Environnement, Manigance Annexe, Pion Accélération, Pile de Défausse, Sbiro, Traîtrise

DECK VIDE

Voir : Deck Rencontre, Deck Joueur

DÉFAUSSER

Le fait de déplacer vers une pile de défausse une carte qui provient d'une zone autre qu'une pile de défausse s'appelle « défausser ».

- Si une carte Joueur est défaussée, elle est placée face visible au sommet de la pile de défausse de son propriétaire.
- Si une carte Rencontre est défaussée, elle est placée face visible au sommet de la pile de défausse du deck Rencontre.
- Si plusieurs cartes sont défaussées simultanément du jeu ou de la main d'un joueur, placez ces cartes dans la pile de défausse appropriée, dans l'ordre de votre choix.
- Si plusieurs cartes sont défaussées simultanément d'un deck, placez ces cartes dans la pile de défausse appropriée, une à la fois (sans modifier l'ordre).

Voir aussi : Carte Joueur, Carte Rencontre, En Jeu et Hors Jeu, Pile de Défausse, Propriété et Contrôle, Mélanger

DEF

Voir : Défense, Pouvoir de Base

DÉFENSE, DÉFENDRE

Quand un ennemi attaque, un joueur a la possibilité de défendre contre cette attaque en utilisant des cartes qu'il contrôle.

- Une attaque ennemie ne peut être défendue que par un seul joueur. Une fois qu'un joueur défend, aucun autre joueur ne peut défendre contre cette même attaque.

- Un héros peut utiliser son pouvoir de base de défense pour défendre contre une attaque ennemie. Un héros doit s'incliner pour utiliser ce pouvoir. La quantité de dégâts infligés par cette attaque est réduite par la valeur de DEF du héros et tout dégât restant est infligé à ce héros. Une fois qu'un héros défend contre une attaque, aucun autre personnage ami ne peut défendre contre cette attaque.

- Un allié peut s'incliner pour défendre contre une attaque ennemie. Les dégâts de cette attaque sont infligés à cet allié. Une fois qu'un allié défend contre une attaque, aucun autre personnage ami ne peut défendre contre cette attaque.

- Quand un joueur résout une capacité déclenchée — comme « **Interruption de héros (défense)** » — l'identité de ce joueur devient le défenseur et on considère qu'elle a défendu contre l'attaque (elle ne réduit pas les dégâts infligés avec sa valeur de DEF). Un héros ne s'incline pas lorsqu'il utilise une telle capacité, sauf si le texte de la capacité le précise explicitement. Le joueur défenseur peut résoudre n'importe quel nombre de capacités de défense lors d'une attaque ennemie (tant que les conditions de déclenchement de ces capacités sont satisfaites). Lorsqu'un joueur résout une capacité de défense lors d'une attaque ennemie, aucun autre joueur ne peut résoudre des capacités de défense pour la même attaque.

- Si un joueur défend contre une attaque ennemie qui cible un autre joueur (soit en défendant avec un personnage qu'il contrôle, soit en résolvant une capacité de défense), le joueur défenseur devient la nouvelle cible de cette attaque.

- Si aucun personnage n'est utilisé pour défendre contre une attaque ennemie, l'attaque est considérée comme non défendue. De plus, si un allié qui défend est vaincu avant que les dégâts de cette attaque ne soient infligés (à cause d'une capacité de boost, par exemple), cette attaque est considérée comme non défendue.

Voir aussi : Allié, Ami, Attaque (Activation des Ennemis), Capacité, Dégâts, Identité, Joueur

DÉFERLEMENT

Si des dégâts en excès sont infligés à un allié lors d'une attaque dotée du mot-clé Déferlement, infligez simultanément le surplus de dégâts à l'identité du joueur qui contrôle cet allié.

Si des dégâts en excès sont infligés à un sbire lors d'une attaque dotée du mot-clé Déferlement, infligez simultanément le surplus de dégâts au méchant.

- Les dégâts infligés à une identité ou un méchant par Déferlement ne constituent pas une attaque contre ce personnage.
- Si une capacité de carte comptabilise les dégâts infligés en excès, elle calcule cette valeur de dégâts en excès de la même manière que s'il s'agissait de la résolution du mot-clé Déferlement.

Voir aussi : Allié, Attaque (Activation des Ennemis), Attaque (Action de Joueur), Dégâts, Identité, Méchant, Mots-clés, Points de Vie, Sbiro, Texte de Rappel

DÉGÂTS

Les dégâts réduisent les points de vie d'un personnage. Si un personnage tombe à zéro point de vie ou moins, il est vaincu.



- Les dégâts sur les héros/alter ego et le méchant sont indiqués via un compteur de points de vie. Si un tel personnage est blessé, diminuez la valeur de son compteur du montant de dégâts subis.
- Les dégâts sur les alliés et les sbires sont indiqués via des pions Dégât. Si un tel personnage est blessé, placez un nombre de pions Dégât correspondants sur ce personnage.

Voir aussi : Dégâts Indirects, Déplacer, Limitation du matériel (p. 4), Prévenir, Points de Vie, Vaincre/Déjouer

DÉGÂTS CONSÉCUTIFS (☆)

Après qu'un allié a attaqué, il subit des dégâts consécutifs égaux au nombre d'icônes de dégâts consécutifs (☆) en dessous de son champ d'ATQ.

Après qu'un allié a contré, il subit des dégâts consécutifs égaux au nombre d'icônes de dégâts consécutifs (☆) en dessous de son champ de CTR.

- Les dégâts consécutifs sont infligés après avoir résolu les capacités déclenchées par l'allié qui attaque ou qui contre.

Voir aussi : Allié, Attaque, Contre, Dégâts, Icônes, Pouvoir de Base

DÉGÂTS EN EXCÈS

Les dégâts en excès sont la quantité de dégâts infligés à un personnage au-delà de ses points de vie restants.

Voir aussi : Allié, Dégâts, Identité, Méchant, Points de Vie, Points de Vie Restants, Sbiere

DÉGÂTS INDIRECTS

Certaines capacités de carte peuvent infliger des « dégâts indirects ».

- Les dégâts indirects infligés à un joueur doivent être répartis comme il le souhaite parmi les personnages qu'il contrôle.
- Les dégâts indirects infligés à un groupe de joueurs doivent être répartis comme ils le souhaitent parmi tous les personnages amis en jeu.
- Quand vous assignez les dégâts indirects, un personnage ne peut pas se voir assigner plus de dégâts indirects que ce qui le vaincrait et ne tenez pas compte des éventuelles interactions avec d'autres capacités.
- Si l'attaque d'un ennemi inflige des dégâts indirects, ces dégâts sont infligés pendant l'étape 4 de l'activation de l'ennemi (après que les joueurs ont eu l'opportunité de défendre contre cette attaque).

Par exemple, si vous subissez 5 dégâts indirects, mais que vous contrôlez un allié à qui il reste 4 points de vie, vous pouvez assigner 4 de ces dégâts indirects à votre allié et assigner le dégât restant à votre identité.

Voir aussi : Allié, Attaque (Activation des Ennemis), Dégâts, Joueur, Vaincre / Déjouer

DÉGÂTS SUBIS

Les dégâts subis correspondent à la différence entre les points de vie maximums d'un personnage et ses points de vie restants.

- Pour calculer les dégâts subis par une identité ou un méchant (en utilisant son compteur de points de vie), prenez les points de vie maximums de ce personnage (c'est-à-dire la valeur imprimée éventuellement modifiée par toute capacité de carte ou effet de jeu) et soustrayez-y ses points de vie restants (ceux indiqués par le compteur).
- Les dégâts subis par un allié ou un sbire sont égaux à la valeur totale des pions Dégât sur sa carte.

Voir aussi : Allié, Dégâts, Identité, Méchant, Points de Vie, Points de Vie Maximum, Points de Vie Restants

« DÉJÀ »

Voir : Effet d'Altération

DÉPLACER

Certaines capacités permettent aux joueurs de déplacer des éléments de jeu comme des cartes, des dégâts ou des menaces.

- Quand un élément se déplace, il ne peut pas se déplacer vers l'emplacement où il se trouve déjà (son emplacement actuel).
- S'il n'y a pas de point de départ ou de destination valide pour un déplacement, ce déplacement ne peut être effectué.
- Il est possible pour les dégâts d'être déplacés d'un compteur vers une carte (et vice versa).
- Si des dégâts sont déplacés d'un compteur vers une carte, augmentez le nombre de points de vie sur le compteur du montant indiqué (sans dépasser les points de vie maximums de la carte associée) et placez une quantité équivalente de dégâts sur la carte.
- Si des dégâts sont déplacés d'une carte vers un compteur, retirez les dégâts de la carte et diminuez le nombre de points de vie sur le compteur d'un montant équivalent.
- Si des dégâts sont déplacés vers un personnage, on considère que les dégâts déplacés sont infligés à ce personnage.
- Si des menaces sont déplacées vers une manigance, on considère que les menaces déplacées sont placées sur cette manigance.

DÉSORIENTER, DÉSORIENTÉ

Désorienté est un statut qui empêche un personnage d'ajouter ou de retirer de la menace la prochaine fois qu'il manigance ou qu'il contre.

- Si une capacité « désoriente » un personnage, donnez à ce personnage une carte d'état Désorienté.
- Si un personnage a une capacité précisant « ne peut pas être désorienté », aucune carte d'état Désorienté ne peut être placée sur ce personnage.

Voir aussi : Allié, Cartes d'État, Identité, Méchant, Sbiere

DISCUSSIONS À LA TABLE

Les joueurs sont autorisés et encouragés à discuter ensemble pendant la partie et à agir en équipe pour tenter de suivre la meilleure ligne de conduite possible. Les joueurs peuvent discuter de tout ce qu'ils souhaitent, ce qui inclut les cartes en jeu et les cartes dans leur main. Les joueurs ne sont pas obligés de dévoiler les cartes dans leur main s'ils ne le souhaitent pas.

- Les joueurs qui résolvent une carte Rencontre avec le mot-clé Péril n'ont pas le droit de consulter les autres joueurs.


Voir aussi : Mots-clés, Joueur, Péril

EFFET

Voir : Capacité, Coût

EFFET D'ALTÉRATION

Un effet d'altération modifie la résolution d'une capacité qui le précède. Les différents types d'effets d'altération sont « supplémentaire », « déjà » et « chaque fois ».

Supplémentaire — Le mot « supplémentaire » implique une modification à une capacité ou à un état de la partie. Le modificateur supplémentaire est résolu en même temps que la capacité qu'il modifie et selon les mêmes conditions qui s'appliquent à cette capacité. (Par exemple, sur « Rayon Répulsif », il est écrit : « Action de héros (attaque) : infligez 1 dégât à un ennemi et défaussez les 5 cartes du dessus de votre deck. Pour chaque ressource  imprimée défaussée par cet effet, infligez 2 dégâts supplémentaires à cet ennemi. »)

Déjà — Le mot « déjà » implique la résolution d'une capacité alternative si une certaine condition est satisfaite. L'effet « déjà » vérifie si la condition est résolue avant que la capacité qui la précède tente de se résoudre. Si c'est le cas, l'effet « déjà » se résout à la place. (Par exemple, sur « Je suis Balèze », il est écrit : « Une fois révélée : donnez une carte d'état Tenace à Rhino. Si Rhino a déjà une carte d'état Tenace, cette carte gagne Renfort. »)

Chaque fois — Les mots « chaque fois » implique une interruption temporaire d'une capacité en cours de résolution. Lorsque la condition spécifiée dans l'effet « chaque fois » est satisfaite, la résolution de la capacité qui la précède marque une pause, l'effet « chaque fois » se résout dans son intégralité, ensuite, la capacité qui la précède continue de se résoudre. (Par exemple, sur « Vous Osez me Défier », il est écrit : « Une fois révélée : défaussez les 5 cartes du dessus du deck Rencontre. Chaque fois qu'une carte du set de rencontre Fanatique Kree est défaussée par cet effet, attribuez-vous cette carte en tant que carte Rencontre face cachée. »)

Voir aussi : Capacité, Capacité Déclenchée, Effet de Remplacement

EFFETS DE REMPLACEMENT

Un effet de remplacement est un effet qui remplace le déroulement d'une résolution par un déroulement différent. La plupart des effets de remplacement sont des capacités d'interruption qui ont la forme suivante : « Quand [condition de déclenchement] est censée se produire, faites [effet de remplacement] à la place. » Après que toutes les réponses à la condition de déclenchement originelle ont été résolues et

qu'il est temps de résoudre la condition de déclenchement elle-même, résolvez l'effet de remplacement à la place.

- Si plusieurs effets de remplacement sont initiés sur la même condition de déclenchement, l'effet de remplacement le plus récent est celui qui est utilisé lors de la résolution de la condition de déclenchement.

Voir aussi : Capacité, Effet d'Altération, Capacité Déclenchée

EFFETS PERSISTANTS

Certaines capacités de carte créent des effets ou des conditions qui affectent la partie pour une durée spécifiée (comme « jusqu'à la fin de la phase » ou « jusqu'à la fin de cette attaque »). De tels effets sont appelés effets persistants.

Considérez un effet persistant comme s'il s'agissait d'une capacité constante pendant la durée spécifiée.

- Un effet persistant continue après la résolution de la capacité qui l'a créée et pour la durée spécifiée par l'effet. L'effet continue d'affecter la partie pour la durée spécifiée, que la carte qui a créé l'effet persistant soit encore en jeu ou non.
- Si une carte entre en jeu (ou change d'état de manière à remplir les critères spécifiques affectant un groupe de cartes) après la création de l'effet persistant, elle est quand même affectée par cet effet persistant.
- Un effet persistant expire dès que le point de timing spécifié dans sa durée est atteint. Cela signifie qu'un effet persistant qui dure « jusqu'à la fin du round » expire juste avant que les capacités ou les effets retardés « à la fin du round » ne puissent s'initier.
- Un effet persistant qui expire à la fin d'une période de temps spécifiée ne peut être initié que durant cette période de temps.

Voir aussi : Capacité, Entrer en Jeu

EFFETS RETARDÉS

Certaines capacités contiennent des effets retardés. De telles capacités stipulent un point de timing ultérieur ou une condition future qui peut survenir et indiquent un effet qui adviendra à ce moment.

- Les effets retardés se résolvent automatiquement et immédiatement après que le point de timing advient ou que la condition future est remplie et avant que les réponses à ce point ou à cette condition ne puissent être utilisées.
- Quand un effet retardé se résout, il n'est pas considéré comme une nouvelle capacité déclenchée, même si l'effet retardé avait été originellement créé par une capacité déclenchée.

Voir aussi : Capacité, Capacité Déclenchée

ÉLIMINATION DE JOUEUR

Un joueur est éliminé de la partie si son identité est vaincue. Cela se produit généralement quand les points de vie restants du personnage tombent à zéro.

Quand un joueur est éliminé, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Si des sbires sont engagés avec le joueur éliminé, chacun de ces sbires engage le joueur suivant dans le sens horaire en conservant tous leurs attachements, dégâts, jetons et cartes d'état.
2. S'il existe des cartes dans la zone de jeu du joueur éliminé dont ce joueur n'est pas le propriétaire, placez chacune de ces cartes dans la pile de défausse de son propriétaire (même si cette carte a le mot-clé Permanent).
3. Retirez de la partie la zone de jeu du joueur éliminé et tous les autres éléments de jeu qui s'y trouvent (main, deck, pile de défausse, cartes en jeu, compteurs de points de vie, etc.).

Quand un joueur est éliminé, les joueurs restants continuent à jouer la partie. On considère que les joueurs éliminés gagnent ou perdent la partie en même temps que le reste de leur groupe, en fonction du résultat de celui-ci.

- Si tous les joueurs sont éliminés, la partie se termine et les joueurs ont perdu.

Si un joueur est éliminé au milieu de la résolution d'une capacité, résolvez la capacité en entier.

Voir aussi : Attribuer, Capacité, Cartes Joueur, Deck Joueur, Engager, Gagner la Partie, Identité, Joueur, Points de Vie, Sbire, Zone de Jeu d'un Joueur

EN ÉQUIPE

Le mot-clé En Équipe est suivi du nom de deux personnages. Pour inclure une carte avec le mot-clé En Équipe dans votre deck, votre identité doit correspondre au nom d'un de ces deux personnages. De plus, une carte avec le mot-clé En Équipe ne peut être jouée que si les deux personnages nommés sont en jeu (en tant qu'identités ou en tant qu'alliés).

Voir aussi : Allié, En Jeu et Hors Jeu, Identité, Jouer, Mots-clés, Texte de Rappel, Appendice I : Decks Personnalisés

EN JEU ET HORS JEU

On considère qu'une carte est soit en jeu soit hors jeu, en fonction de son état dans la partie.

Si une carte est en jeu, son texte est actif et peut affecter la partie.

- En ce qui concerne les cartes Joueur : la face visible de la carte Identité d'un joueur est en jeu. Les cartes Allié, Soutien et Amélioration face visible qui sont entrées en jeu (*en étant jouées, mises en jeu, etc.*) sont en jeu.
- En ce qui concerne les cartes Rencontre : la carte face visible du dessus du deck Méchant et la carte face visible du dessus du deck Manigance sont en jeu. La face visible des cartes Attachement, Environnement, Sbire, Obligation et Manigance Annexe qui sont entrées en jeu (*en étant révélées, mises en jeu, etc.*) sont en jeu.
- Une carte entre en jeu quand elle passe d'une zone hors jeu à une zone en jeu.
- Les capacités de carte interagissent uniquement avec les cartes en jeu et ne peuvent cibler que des cartes en jeu (*sauf si le texte de la capacité se réfère spécifiquement à une zone hors jeu*).

- Les capacités de cartes sur tous les types de carte sauf les cartes Événement et les cartes Traîtrise ne peuvent être initiées ou affecter la partie que quand elles sont en jeu sauf si elles indiquent spécifiquement pouvoir être utilisées depuis une zone hors jeu.
- Si une carte est recto verso (*car son texte de jeu est imprimé sur ses deux faces*), la face visible de cette carte est en jeu.

Si une carte est hors jeu, son texte est inactif et ne peut pas affecter la partie.

- Les cartes Événement et Traîtrise se résolvent implicitement depuis une zone hors jeu en vertu des règles couvrant ces types de carte.
- Les cartes dans la main, le deck et la pile de défausse d'un joueur sont hors jeu.
- Les cartes dans le deck Rencontre, la pile de défausse Rencontre, les cartes non-révélées du deck Méchant, les cartes non-révélées du deck Manigance Principale et les cartes Rencontre face cachée attribuées à un joueur sont hors jeu.
- Toutes les cartes qui ont été retirées de la partie ou qui ont été mises de côté sont hors jeu.
- Une carte quitte le jeu quand elle passe d'une zone en jeu à une zone hors jeu.
- Si une carte est recto verso (*car son texte de jeu est imprimé sur ses deux faces*), la face cachée de cette carte est hors jeu.

Voir aussi : Capacité, Cible, Entrer en Jeu, Jouer, Mettre de Côté, Mettre en Jeu, Pile de Victoire, Quitter le Jeu, Restrictions et Permissions de Jeu

ENGAGER

Après qu'un sbire est entré en jeu dans la zone de jeu d'un joueur, il engage ce joueur.

À moins que le contraire ne soit spécifié par le sbire ou l'effet qui met en jeu le sbire, ce dernier engage le joueur qui résout actuellement la carte Rencontre.

- Un sbire engagé reste engagé avec le même joueur jusqu'à ce qu'il soit vaincu, retiré de la partie ou jusqu'à ce qu'une capacité de carte lui fasse engager un autre joueur.
- Si une capacité de carte demande à un joueur d'engager un sbire, on considère que ce sbire a également engagé ce joueur.
- Tant qu'un sbire est engagé avec un joueur, les capacités de carte qui l'obligeraient à engager de nouveau ce même joueur sont ignorées. (*Puisque chacun d'eux est déjà engagé avec l'autre.*)

Voir aussi : Capacité, Joueur, Sbire, Vaincre/Déjouer, Zone de Jeu d'un Joueur

ENNEMI

Le mot ennemi désigne un sbire ou un méchant.

Quand il est utilisé en tant qu'adjectif, le mot « ennemi » se réfère à tout élément de jeu qui appartient au scénario : « carte Ennemi », « capacités ennemies », etc.

Voir aussi : Méchant, Sbire

ENSUITE

Si le texte d'effet d'une capacité inclut le mot « ensuite », le texte précédant le mot « ensuite » doit être entièrement vérifié ou résolu avant que le reste de l'effet décrit après le mot « ensuite » puisse être résolu.

- Si le texte de la partie pré-« ensuite » a été totalement résolu, alors le texte de la partie post-« ensuite » de l'effet doit également tenter de se résoudre.
- Si le texte de la partie pré-« ensuite » n'a pas été totalement résolu, alors le texte de la partie post-« ensuite » de l'effet ne tente pas de se résoudre.

ENTRAVE X

Quand une carte avec le mot-clé **Entraîne X** est révélée, placez X menaces dessus. (X est la valeur indiquée à côté du mot-clé **Entraîne**).

Voir aussi : Menace, Mot-clé, Texte de Rappel, Révéler

ENTRER EN JEU

La locution « entrer en jeu » désigne tout moment où une carte passe d'une zone hors jeu à une zone en jeu. Jouer une carte, mettre en jeu une carte en utilisant une capacité de carte ou révéler une carte du deck Rencontre sont différents moyens par lesquels une carte peut entrer en jeu.

Voir aussi : En Jeu et Hors Jeu, Jouer, Mettre en Jeu, Quitter le Jeu, Révéler

ENVIRONNEMENT

Environnement est un type de carte Rencontre qui crée une règle ou une série de règles prédominante pour ce scénario.

Une carte Environnement entre en jeu dans la zone de jeu du méchant et reste active aussi longtemps qu'elle est en jeu.

- Si un environnement entre en jeu, il reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité de carte ou un effet de jeu lui fasse quitter le jeu.

Voir aussi : Carte Rencontre, Entrer en Jeu, Quitter le Jeu, Types de Carte, Types de Carte

« ET »

Le mot « et » indique qu'au moins deux effets à l'intérieur d'une capacité se résolvent simultanément.

- Des effets individuels connectés par « et » ne sont pas dépendants l'un de l'autre. Tant qu'au moins un des effets peut changer l'état de la partie, résolvez la capacité autant que possible.
- Chaque effet connecté par « et » peut être annulé ou prévenu indépendamment.

Voir aussi : Capacité, Annuler, Prévenir

« ÊTRE CENSÉ »

La proposition « est censé » est utilisée pour définir la condition de déclenchement de certaines capacités d'interruption et établit une priorité de timing supérieure à des interruptions qui posséderaient la même condition de déclenchement, mais sans les mots « est censé ».

- Si une interruption à une condition de déclenchement qui s'apprête à se réaliser change la nature de ce qui

est sur le point de se produire (par un effet de remplacement, par exemple), aucune autre interruption au déclenchement initial ne peut être utilisée, car la résolution de ce déclencheur n'est plus valide.

Par exemple, l'interruption « quand un personnage est censé être vaincu » se déclenche avant une interruption telle que « quand un personnage est vaincu ».

Voir aussi : Capacité Déclenchée, Effet de Remplacement, Interruption

ÉVÉNEMENT

Événement est un type de carte Joueur qui est généralement joué pour un effet instantané.

Chaque fois qu'un joueur joue une carte Événement, il paye son coût, résout ses effets (sauf s'ils sont annulés) et la carte est placée dans la pile de défausse de son propriétaire après la résolution (ou l'annulation) de ses effets.

- Si les effets d'une carte Événement sont annulés, la carte est toujours considérée comme ayant été jouée et son coût reste payé. Seuls les effets sont annulés.
- Jouer une carte Événement depuis sa main est optionnel pour un joueur, sauf s'il y a le verbe « devoir » dans ses instructions de jeu.
- Une carte Événement ne peut pas être jouée si la résolution de ses effets (pas de ses coûts) n'est pas en mesure de modifier l'état de la partie.
- On considère que les cartes Événement sont une extension d'une identité. Les Attaques, Contres, Défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent grâce à un événement jouée par un joueur sont également considérés comme étant effectués par l'identité de ce joueur.

Voir aussi : Carte Joueur, Défausse, Identité, Joueur, Propriété et Contrôle, Types de Carte

EXEMPLAIRE

Un exemplaire d'une carte est défini par son titre. Un second exemplaire d'une carte est une autre carte qui partage le même titre et le même sous-titre (le cas échéant), quel que soit le type de cette carte, son texte, son illustration ou toute autre caractéristique qui pourrait différer entre ces cartes.

Voir aussi : Types de Carte, Sous-titre

FIN DE LA PHASE DES JOUEURS

Pour mettre fin à la phase des Joueurs, respectez les étapes suivantes :

1. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main (et doit défausser des cartes de sa main jusqu'à atteindre sa taille de main s'il a plus de cartes en main que sa taille de main).
2. Tous les joueurs piochent simultanément jusqu'à atteindre leur taille de main.
3. Tous les joueurs redressent simultanément toutes leurs cartes.

Voir aussi : Défausse, Joueur, Phase des Joueurs, Pioche, Redressé, Taille de Main, Tour de Joueur

FORCÉE

Forcée est un déclencheur en gras. Si le mot « **forcée** » suit une capacité déclenchée, l'initiation de cette capacité est obligatoire.

- Pour chaque condition de déclenchement, les interruptions forcées sont prioritaires sur les interruptions non forcées et s'initient avant. Les réponses forcées sont prioritaires sur les réponses non forcées et s'initient avant.
- Si au moins deux capacités forcées sont censées s'initier au même moment, le premier joueur détermine l'ordre dans lequel les capacités sont initiées, sans tenir compte de qui contrôle les cartes comportant ces capacités.
- Chaque capacité forcée doit se résoudre aussi complètement que possible avant que la prochaine capacité forcée déclenchée par la même condition de déclenchement puisse s'initier.

Voir aussi : Capacité Déclenchée

FORME, CHANGER DE FORME

Un joueur peut être soit sous forme de héros, soit sous forme d'alter ego. Il ne peut pas être les deux à la fois. Cet état est indiqué par la carte Identité du joueur.

- Une fois par round, lors de son tour, chaque joueur a le droit de changer de forme en retournant sa carte Identité.
- Quand un joueur change de forme, seule sa forme change. Le personnage conserve les dégâts qu'il a subis, ses cartes d'état, ses effets persistants, ses attachements, ses pions et son état actuel (redressé ou incliné).
- Si une capacité de carte fait changer de forme à un joueur, cela ne compte pas comme la fois où un joueur a le droit de changer volontairement de forme à son tour lors de ce round.
- Tant qu'un joueur est sous forme de héros, les capacités de carte qui interagissent avec sa forme d'alter ego n'interagissent pas avec son identité.
- Tant qu'un joueur est sous forme d'alter ego, les capacités de carte qui interagissent avec sa forme de héros n'interagissent pas avec son identité.

Voir aussi : Identité

GAGNER (UNE CARACTÉRISTIQUE)

Si une carte gagne une caractéristique (comme un trait, un mot-clé ou un texte de capacité), la carte fonctionne comme si elle possédait la caractéristique gagnée. Les caractéristiques gagnées ne sont pas considérées comme étant imprimées sur la carte.

Voir aussi : Imprimé, Mots-clés, Trait

GAGNER / PERDRE (UNE STATISTIQUE)

Si une capacité de carte fait « gagner » ou « perdre » une statistique (comme +1 ATQ ou 4 points de vie), la capacité modifie la statistique du personnage tant qu'elle est active.

- Si une telle capacité expire ou devient inactive, la statistique modifiée revient à la valeur qu'elle devrait avoir sans le modificateur.

- Si une telle capacité fait gagner ou perdre des points de vie à un personnage, elle modifie les points de vie restants du personnage tant qu'elle est active et modifie également les points de vie maximums du personnage tant qu'elle est active.

Voir aussi : Allié, Identité, Méchant, Sbiere, Points de Vie

GAGNER LA PARTIE

Si les joueurs vainquent le stade final d'un méchant, ils gagnent la partie. Si le dernier stade de la manigance principale est achevé, le méchant gagne la partie.

- Certains scénarios peuvent avoir des conditions alternatives de victoire ou de défaite. Lorsque ces conditions sont satisfaites, les joueurs perdent/gagnent la partie.

GARDE

Tant qu'un sbiere ayant le mot-clé Garde est engagé avec un joueur, ce dernier ne peut pas utiliser des cartes qu'il contrôle pour attaquer un méchant qui ne possède pas ce mot-clé.

Voir aussi : Attaque (Action de joueur), Engager, Méchant, Mots-clés, Sbiere, Texte de Rappel

GÉNÉRER

Voir : Ressource

HÉROS, FORME DE HÉROS

Voir : Identité, Forme

ICÔNE

Une icône est un élément de jeu qui symbolise diverses fonctions du jeu.

- **Icône Énergie (⚡)** : une icône Énergie est une icône de ressource qui génère 1 ressource Énergie lorsqu'elle est dépensée. (**Voir** : Ressource Énergie)
- **Icône Mentale (🧠)** : une icône Mentale est une icône de ressource qui génère 1 ressource Mentale lorsqu'elle est dépensée. (**Voir** : Ressource Mentale)
- **Icône Physique (💪)** : une icône Physique est une icône de ressource qui génère 1 ressource Physique lorsqu'elle est dépensée. (**Voir** : Ressource Physique)
- **Icône Libre (✳️)** : une icône Libre est une icône de ressource qui génère 1 ressource Énergie, Mentale, Physique ou Libre lorsqu'elle est dépensée. (**Voir** : Ressource Libre)
- **Icône d'Accélération (🚀)** : Une icône d'accélération place une menace supplémentaire sur la manigance principale lors de la première étape de la phase du Méchant. (**Voir** : Icône d'Accélération)
- **Icône d'Amplification (🔊)** : Une icône d'amplification augmente de 1 le nombre d'icônes de boost sur les cartes de boost lors de l'activation des ennemis. (**Voir** : Icône d'Amplification)
- **Icône de Crise (🚨)** : Une icône de crise empêche les joueurs de retirer de la menace de la manigance principale. (**Voir** : Icône de Crise)

- **Icône d'Aléas (🎲) :** Une icône d'Aléas augmente le nombre de cartes Rencontre qui sont attribuées aux joueurs pendant la phase du Méchant. (**Voir :** Icône d'Aléas)
- **Icône de Boost (⚡) :** Une icône de boost augmente l'ATQ ou la MNG de l'ennemi actif lors des activations des ennemis. (**Voir :** Boost)
- **Icône d'Étoile (★) :** Une icône d'étoile est utilisée conjointement à la statistique d'une carte ou à son champ de boost pour indiquer qu'il existe une capacité obligatoire dans la boîte de texte qui correspond à ce champ. (**Voir :** icône d'Étoile)
- **Icône de Dégâts Consécutifs (⚔) :** Une icône de dégâts consécutifs est utilisée conjointement aux champs ATQ ou CTR d'un allié. Après qu'un allié a attaqué ou contré, il subit 1 dégât consécutif pour chaque icône de dégât consécutif dans ce champ. (**Voir :** Dégâts Consécutifs)
- **Icône Par Joueur (♠) :** Une icône Par Joueur à côté d'une valeur multiplie cette valeur par le nombre de joueurs qui ont commencé le scénario. (**Voir :** icône Par Joueur)
- **Icône Unique (+) :** Une icône Unique dans le titre d'une carte indique que cette carte est unique. (**Voir :** Icône Unique)

ICÔNE D'ACCÉLÉRATION (🚀)

L'icône d'accélération simule des forces supplémentaires qui aident le méchant à faire avancer son plan machiavélique.

Pendant la première étape de la phase du Méchant, placez X menaces supplémentaires sur la manigance principale, X étant le nombre d'icônes d'Accélération en jeu.

- Une icône d'accélération peut être retirée du jeu en vainquant/déjouant la carte de rencontre sur laquelle elle est imprimée.

Voir aussi : Icônes, Manigance Principale, Menace, Phase du Méchant

ICÔNE D'ALÉAS (🎲)

Lors de l'étape trois de la phase du Méchant, pour chaque icône d'aléas sur les cartes en jeu, attribuez une carte Rencontre supplémentaire. Les cartes supplémentaires sont distribuées dans l'ordre des joueurs (la première carte supplémentaire pour le premier Joueur, la seconde pour le second joueur, etc.).

Voir aussi : Attribuer, Attribuer une Carte Rencontre, Dans l'Ordre des Joueurs, Phase du Méchant

ICÔNE D'AMPLIFICATION (⚡)

L'icône d'amplification simule les différentes forces qui peuvent soutenir et renforcer le méchant.

Quand une carte de boost est retournée face visible lors de l'activation d'un ennemi, ajoutez une icône de boost supplémentaire à cette carte pour chaque icône d'amplification en jeu.

Voir aussi : Activation, Boost, Ennemi, Icônes

ICÔNE D'ÉTOILE (★)

Une icône d'étoile est utilisée en association avec une statistique ou le champ de boost d'une carte pour indiquer qu'il existe une capacité obligatoire décrite dans la boîte de texte. En elle-même, l'icône d'étoile n'a pas d'effet : elle vous indique juste qu'il faut vérifier la boîte de texte de cette carte à chaque fois que cette statistique ou champ de boost est utilisé.



ICÔNE D'ÉTOILE

- Si une icône d'étoile est située à côté de la valeur d'ATQ ou de MNG d'un ennemi, souvenez-vous de vérifier la boîte de texte de cet ennemi chaque fois qu'il utilise cette valeur pour attaquer ou manigancer.
- Si une icône d'étoile est située à côté du modificateur d'ATQ ou de MNG d'un attachement, souvenez-vous de vérifier la boîte de texte de cet attachement chaque fois que l'ennemi attaché utilise la valeur modifiée pour attaquer ou manigancer.
- Si une icône d'étoile est située à côté de la valeur d'ATQ ou de CTR d'un allié, souvenez-vous de vérifier la boîte de texte de cet allié chaque fois qu'il utilise cette valeur pour attaquer ou contrer.
- Si une icône d'étoile est située à côté de la valeur d'ATQ, de CTR ou de DEF d'un héros, ou à côté de la valeur de REC d'un alter-ego, souvenez-vous de vérifier la boîte de texte de ce personnage chaque fois qu'il utilise cette valeur pour attaquer, contrer, défendre ou récupérer.
- Si une étape de jeu ou une capacité se réfère à un pouvoir dont la valeur est une étoile (★), on considère que cette valeur est égale à 0.
- Si une icône d'étoile est située dans le champ de boost d'une carte Rencontre, souvenez-vous de vérifier la boîte de texte de cette carte chaque fois qu'elle est retournée face visible en tant que carte de boost lors de l'activation du méchant.



Exemple : Le Requin-Tigre a une valeur d'ATQ de 3 associée à une icône d'étoile. Chaque fois que Le Requin-Tigre attaque, cette icône rappelle aux joueurs de vérifier sa boîte de texte. Cette dernière comprend une **Réponse forcée** obligatoire « après que Le Requin-Tigre a attaqué, donnez-lui une carte d'état Tenace ». Puisque cette icône d'étoile est associée au pouvoir d'ATQ du Requin-Tigre, seule la capacité qui se réfère à son pouvoir d'attaque est utilisée. La capacité « **Boost** » est ignorée.)



Exemple : Le méchant est activé et les joueurs sont en train de résoudre ses cartes de boost. La carte Le Requin-Tigre est retournée face visible et possède une icône d'étoile dans son champ de boost. Chaque fois que cette carte est retournée en tant que carte de boost, cette icône rappelle aux joueurs de vérifier sa boîte de texte. Cette dernière comprend une capacité « **Boost** » obligatoire « donnez au méchant une carte d'état Tenace ». Puisque cette icône d'étoile est située dans le champ de boost, seule la capacité « **Boost** » est utilisée. L'étoile à côté de la **Réponse forcée**, qui se réfère au pouvoir d'attaque du Requin-Tigre, est ignorée.



Voir aussi : Activation, Allié, Attachement, Boost, Identité, Méchant, Pouvoir de Base, Sbire, Variables Non Numériques

ICÔNE DE CRISE (🚨)

Tant qu'il y a au moins une icône de crise en jeu, la menace ne peut être retirée de la manigance principale par aucun joueur.

Voir aussi : Manigance Principale, Menace

ICÔNE DE COÛT EN FORME DE FLÈCHE (→)

Une icône de coût en forme de flèche (→) dans le texte d'une capacité permet de faire la différence entre un coût et un effet selon le format : « payer le coût → résoudre l'effet ». Le texte qui n'apparaît pas en gras avant l'icône de coût en forme de flèche doit être payé et/ou résolu complètement avant que le texte après la flèche puisse être résolu.

Voir aussi : Coût

IDENTITÉ

Identité est un type de carte Joueur qui détermine quel personnage chaque joueur incarne dans la partie.

La carte Identité d'un joueur est une carte double-face qui représente son héros sur une face et son alter ego sur l'autre. La face qui est révélée indique la forme (héros ou alter ego) dans laquelle est actuellement ce joueur.

- Chaque joueur commence la partie sous forme d'alter ego.
- Si une carte fait référence à un héros ou un alter ego par son titre, elle se réfère uniquement à l'identité possédant ce titre et pas à l'autre face de la carte.
- Les cartes Identité ne peuvent pas être défaussées du jeu.
- On considère que la face visible d'une carte Identité est en jeu. On considère que la face cachée d'une identité est hors jeu.

Voir aussi : Forme, En Jeu et Hors Jeu, Joueur, Carte Joueur

IMPRIMÉ

Le mot « imprimé » désigne un texte, une caractéristique ou une valeur qui est physiquement imprimé sur la carte.

Voir aussi : Modificateurs, Valeur de Base

INCITATION X

Quand une carte ayant le mot-clé Incitation X est révélée, placez X menaces sur la manigance principale. (X étant la valeur à côté du mot-clé Incitation.)

Voir aussi : Manigance Principale, Menace, Mots-clés, Révéler, Texte de Rappel

INCLINÉ

Si une carte est inclinée, elle est tournée de 90 degrés.

- Une carte inclinée ne peut pas s'incliner de nouveau avant d'avoir été redressée. Les cartes sont généralement redressées par une étape de jeu ou une capacité de carte.
- Une capacité de carte sur une carte inclinée est active et peut toujours interagir avec l'état de la partie. Cependant, si une carte inclinée doit s'incliner pour payer le coût d'une capacité, cette capacité ne peut pas être utilisée avant que la carte n'ait été redressée.

Voir aussi : Redressé

INITIER DES CAPACITÉS, JOUER DES CARTES

Quand un joueur souhaite jouer une carte ou initier une capacité déclenchée, ce joueur doit d'abord déclarer son intention. Ensuite, il vérifie les conditions suivantes dans l'ordre :

1. Vérifier les restrictions de jeu : la carte peut-elle être jouée ou la capacité initiée à ce moment ? (Cela inclut la vérification que la résolution ou l'effet est en mesure de modifier l'état de la partie.)
2. Déterminer le coût (ou les coûts) pour jouer la carte ou initier la capacité en prenant en compte les modificateurs.

Si ces deux conditions sont remplies, accomplissez les étapes suivantes, dans l'ordre :

3. Appliquez tous les modificateurs au(x) coût(s).
 4. Payez le ou les coûts. Si le ou les coûts ne peuvent plus être payés quand cette étape est atteinte, mettez fin au processus sans payer aucun coût.
 5. Faites tous les « choix » requis pour résoudre la carte.
 6. La carte commence à être jouée ou les effets de la capacité tentent de s'initier.
 7. La carte est jouée ou la capacité (si elle n'a pas été annulée en étape 6) est résolue. La carte entre en jeu ou, s'il s'agit d'une carte Événement, ses effets sont résolus et elle est placée dans la pile de défausse de son propriétaire.
- Si n'importe laquelle des étapes ci-dessus est censée remplir la condition de déclenchement d'une capacité d'interruption, cette capacité peut être initiée juste avant que la condition de déclenchement ne soit remplie.
 - Si n'importe laquelle des étapes ci-dessus est censée remplir la condition de déclenchement d'une capacité de réponse, cette capacité peut être initiée immédiatement après que la condition de déclenchement a été remplie.
 - Si la capacité initiée se trouve sur une carte en jeu, la séquence ne s'interrompt pas si la carte quitte le jeu pendant la séquence, à moins que le fait que la carte quitte le jeu n'empêche un coût requis d'être payé.

Voir aussi : Capacité, Coût, Restrictions et Permissions de Jeu

INTERRUPTION

Une capacité d'interruption est un type de capacité déclenchée signalé par l'indicatif de déclenchement « **Interruption** » en gras. Les capacités d'interruption peuvent être exécutées chaque fois que les conditions de déclenchement spécifiées se produisent telles que décrites dans le texte de la capacité d'interruption. La capacité d'interruption interrompt la condition de déclenchement spécifiée et se résout immédiatement avant que cette condition de déclenchement ne se résolve.

- Plusieurs interruptions peuvent être déclenchées par la même condition de déclenchement.
- Une capacité d'interruption est exécutée quand sa condition de déclenchement devient imminente, mais avant qu'elle ne se résolve. Les opportunités d'interrompre ont lieu dans l'ordre des joueurs jusqu'à ce que tous les joueurs aient consécutivement passé.
- Une fois que tous les joueurs ont consécutivement passé leur opportunité d'interrompre une condition de déclenchement imminente, aucune autre interruption pour cette condition de déclenchement spécifique ne peut être utilisée.

- Si une interruption change (via un effet de remplacement) ou annule une condition de déclenchement imminente, d'autres interruptions à la condition de déclenchement originelle ne peuvent pas être déclenchées.

Voir aussi : Annuler, Capacité Déclenchée, Effets de Remplacement

JETONS GÉNÉRIQUES

Les jetons génériques peuvent être utilisés pour suivre une large gamme d'états de la partie ou de statuts. Ils n'ont pas de règles spécifiques.



Des capacités de cartes peuvent créer un nombre défini de différents types de jeton comme les « jetons Flèche » ou les « jetons Toile ». Dans ce cas, utilisez les jetons génériques pour comptabiliser leur présence dans la partie.

Voir aussi : Limitation du matériel (p. 4), Mots-clés (Utilisations)

JOUER, METTRE EN JEU

Jouer une carte correspond à payer le coût de cette carte et à la placer dans la zone de jeu. Cela fait entrer la carte en jeu (ou, dans le cas d'une carte Événement, lui fait résoudre sa capacité avant de la placer dans la pile de défausse). Les cartes sont jouées depuis la main d'un joueur.

Certaines capacités font qu'une carte peut être mise en jeu. Cela contourne la nécessité de payer le coût de la carte, de même que les restrictions ou interdictions empêchant de jouer cette carte. Une carte mise en jeu entre en jeu dans la zone de jeu de son contrôleur.

- Quand une carte Événement est jouée, placez-la sur la table, résolvez sa capacité et placez-la dans la pile de défausse de son propriétaire.
- Une carte qui est mise en jeu n'est pas considérée comme ayant été jouée.
- Quand une carte est mise en jeu, son coût en ressources est ignoré.
- À moins que le contraire ne soit précisé par l'effet de mise en jeu, les cartes mises en jeu doivent l'être dans une zone de jeu et dans un état qui respecte les règles relatives au fait de jouer cette carte.

Voir aussi : En jeu et Hors jeu, Entrer en jeu, Restrictions et Permissions de Jeu

JOUER DES CARTES

Voir : Initier des Capacités

JOUEUR

Un joueur est une personne qui joue une partie de **Marvel Champions**.

- Chaque joueur a sa propre zone de jeu contenant sa carte Identité, son compteur de points de vie, les cartes de sa main, le deck duquel il pioche ses cartes, la pile de défausse où il place ses cartes défaussées, chacun de ses alliés, améliorations ou soutiens qu'il peut avoir en jeu et tous les attachements, sbires ou obligations qui peuvent se trouver dans sa zone de jeu.

- Durant chaque phase des Joueurs de chaque round, chaque joueur effectue un tour pendant lequel il peut jouer des cartes, réaliser des actions avec les cartes qu'ils contrôlent et utiliser diverses capacités.
- Chaque joueur possède les cartes contenues dans son deck au début de la partie (*carte Identité comprise*).
- Certaines étapes de jeu, fonctions de jeu ou capacités de carte peuvent faire référence au « premier joueur ». Le premier joueur est le joueur qui a le pion Premier Joueur.

Voir aussi : Deck Joueur, Défausse, En Jeu et Hors Jeu, Identité, Pile de Défausse, Premier Joueur, Élimination de Joueur, Phase des Joueurs, Tour de Joueur, Zone de Jeu d'un Joueur

JOUEUR ACTIF

Le joueur qui est en train d'effectuer son tour lors de la phase des Joueurs est le joueur actif.

Voir aussi : Joueur, Tour de Joueur

LIMITE

« Limite de X fois par [période] » est une limite qui apparaît sur certaines cartes Joueur. Ces limites sont spécifiques à chaque carte. Chaque exemplaire d'une capacité avec une telle limite peut être utilisé X fois lors de la période spécifiée par occurrence de cette capacité.

- Si un effet avec une limite est annulé, la carte est toujours considérée comme ayant été jouée ou la capacité comme ayant été initiée et compte donc dans la limite.

LIMITE D'ALLIÉS

Chaque joueur a le droit de contrôler un maximum de trois alliés en jeu simultanément. On appelle cela la « limite d'alliés ».

Un joueur peut jouer ou mettre en jeu des alliés au-delà de sa limite d'alliés. Cependant, si un joueur contrôle un nombre d'alliés supérieur à sa limite d'alliés, il doit immédiatement choisir et défausser des cartes Allié qu'il contrôle jusqu'à atteindre la valeur de sa limite d'alliés. Ceci se produit avant les capacités qui se résolvent suite à une entrée en jeu.

Voir aussi : Allié, Choisir, Défausser, Entrer en Jeu

MANIGANCE (TYPE DE CARTE)

Le mot « manigance » fait référence à deux différents types de carte : les manigances principales et les manigances annexes.

- Si une capacité de carte place ou retire de la menace sur une « manigance », le joueur qui résout la capacité choisit quelle manigance (manigance principale ou manigance annexe) est affectée par cette capacité.

Voir aussi : Manigance Annexe, Manigance Principale

MANIGANCE ANNEXE

Manigance Annexe est un type de carte Rencontre qui représente des obstacles et des diversions supplémentaires auxquels les héros sont confrontés.

Si une manigance annexe est révélée, elle entre en jeu et est placée à côté du deck Manigance Principale, dans la zone de jeu du méchant.

- Chaque manigance annexe entre en jeu avec une quantité de menaces sur elle égale à la valeur de menace de départ de cette carte (indiquée en bas de la carte).
- Une manigance annexe reste en jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de menace dessus (en ce cas, elle est déjouée et défaussée), ou qu'une capacité de carte ne la retire du jeu. (*La menace peut être retirée des manigances annexes en utilisant le pouvoir de contre des héros et des alliés ou en utilisant des capacités de carte.*)

Voir aussi : Carte Rencontre, Contre/Contrer, Deck Manigance Principale, Entrer en Jeu, Menace, Types de Carte, Vaincre / Déjouer, Quitter le Jeu, Zone de Jeu du Méchant

MANIGANCE PRINCIPALE, DECK MANIGANCE PRINCIPALE

Manigance principale est un type de carte Rencontre. La manigance principale représente l'objectif principal du méchant.

Si la quantité de menaces sur la manigance principale est supérieure ou égale à son seuil de menace, le deck Manigance Principale avance. Retirez la manigance de la partie et passez au stade suivant du deck Manigance Principale.

Si le méchant achève le dernier stade du deck Manigance Principale, le méchant gagne la partie.

- Lors de la première étape de la phase du Méchant, placez la quantité de menaces indiquée dans le champ d'accélération (le coin inférieur droit) de cette manigance. Cette valeur est modifiée par tous les pions et icônes Accélération actifs.
- Quand le deck Manigance Principale avance, la menace excédentaire du stade précédent n'est pas reportée sur le nouveau stade.
- Quand le deck Manigance Principale avance, les pions Accélération dessus sont reportés sur le nouveau stade.
- Les cartes Manigance principale ne peuvent pas être défaussées du jeu.

Voir aussi : Accélération, Carte Rencontre, Pion Accélération, Types de Carte, Retiré de la Partie, Méchant, Menace, Menace Cible, Phase du Méchant

MANIGANCE (ACTIVATION DES ENNEMIS)

Une manigance est un type d'activation des ennemis. S'il est demandé à un ennemi de manigancer, respectez les étapes suivantes :

1. Si un méchant ou un sbire ayant le mot clé Vilenie manigance, donnez-lui une carte de boost face cachée prise sur le deck Rencontre. (*Si un sbire sans le mot clé Vilenie manigance, ignorez cette étape.*)
2. Retournez face visible chaque carte de boost de l'ennemi qui manigance, une à la fois. (*Si un sbire sans le mot clé Vilenie manigance, ignorez cette étape.*) Puis dans cet ordre :

- Résolvez toute capacité « **Boost** : », indiquée par une icône d'étoile dans le champ de boost.
 - Augmentez de 1 la valeur de MNG de l'ennemi qui manigance pour chaque icône de boost sur la carte.
 - Défaussez chaque carte de boost après sa résolution.
3. Placez sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur de MNG modifiée de l'ennemi qui manigance.

Voir aussi : Activation, Boost, Méchant, Phase du Méchant, Sbiere, Vilenie

MAX

« X max par [période] » impose un maximum pour tous les exemplaires d'une carte (par titre) pour tous les joueurs. En général, cette locution impose un nombre maximum de fois où un exemplaire de cette carte peut être joué dans une période de temps donnée.

Si un maximum apparaît au sein d'une capacité, il impose un nombre maximum de fois où cette capacité peut être initiée à partir de tous les exemplaires (par titre) des cartes détenant cette capacité (y compris elle-même) dans une période de temps donnée.

- Si un effet avec un maximum est annulé, la carte compte tout de même dans le maximum.

« X max par deck » restreint le nombre d'exemplaires de cette carte qui peuvent être inclus dans le deck de chaque joueur.

« 1 max par joueur » est spécifique à chaque joueur et restreint le nombre d'exemplaires de cette carte que chaque joueur peut contrôler en jeu en même temps.

Voir aussi : Appendice I : Decks Personnalisés

MÉCHANT, DECK MÉCHANT

Méchant est un type de cartes Rencontre qui représente l'antagoniste principal que les joueurs cherchent à vaincre lors d'un scénario.

Le méchant est représenté par un deck séquentiel d'au moins une carte. Les joueurs vainquent le méchant en réduisant à zéro les points de vie de chaque stade du deck Méchant.

- Les cartes Méchant en jeu ne peuvent pas être défaussées.

Voir aussi : Activation, Attaque (Activation des Ennemis), Manigance (Activation des Ennemis), Vaincre le Méchant

MÉLANGER

Mélanger est une fonction de jeu qui permet de randomiser le contenu d'un deck.

- S'il est demandé à un joueur de mélanger un deck, ce deck doit être randomisé jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse deviner l'ordre des cartes à l'intérieur de ce deck.
- Chaque fois qu'un deck est consulté par une étape de jeu ou une capacité de carte, ce deck est mélangé après que l'étape de jeu ou la capacité de carte se soit complètement résolue.

Voir aussi : Chercher, Deck Rencontre, Deck Joueur

MENACE

Les pions Menace sont utilisés pour comptabiliser la quantité de menaces sur les cartes Manigance.

Voir aussi : Contre, Contrer, Limitation du matériel (p. 4), Manigance (Activation des Ennemis), Manigance Annexe, Manigance Principale, Prévenir



METTRE DE CÔTÉ, MIS DE CÔTÉ

Certaines étapes de jeu ou capacités de carte demandent aux joueurs de mettre de côté des cartes. Les cartes mises de côté sont hors jeu et n'interagissent pas avec la partie jusqu'à ce que des instructions du scénario ou une capacité de carte particulières ne mentionnent le contraire.

Voir aussi : Capacité, En Jeu et Hors Jeu, Appendice II : Mise En Place

MISE EN PLACE

Une carte ayant le mot-clé Mise en Place commence la partie en jeu.

Voir aussi : Mots-clés, Texte de Rappel, Appendice II : Mise en Place

MNG

Voir : Manigance (Activation des Ennemis), Pouvoir de Base

MODES DE JEU

Avant de commencer une partie de **Marvel Champions**, vous pouvez personnaliser votre expérience ludique, en choisissant l'un des modes de jeu suivants (ou en les combinant entre eux) :

Mode Standard — C'est le mode par défaut de tous les scénarios.

- Pour jouer en mode standard, utilisez le contenu et les instructions de mise en place du scénario choisi.

Mode Expert — Ce mode est une modification du mode standard destinée aux joueurs aguerris qui recherchent un plus grand défi à relever.

- Pour jouer au mode standard modifié par le mode expert, utilisez le contenu et les instructions de mise en place du scénario choisi, en prenant les stades du méchant indiqués pour le mode expert et en ajoutant au deck Rencontre le set de rencontre Expert.
- Le mode expert peut se combiner avec les modes héroïque, escarmouche et/ou campagne.

Mode Héroïque — Le mode héroïque est une modification du mode standard qui permet aux joueurs de déterminer la difficulté de leur partie.

- Pour jouer une partie standard modifiée par le mode héroïque, avant de commencer la partie, choisissez une valeur de niveau héroïque (par exemple, le niveau héroïque 1, 2, 3 ou 4). Ensuite, pour le reste de cette partie, lors de l'étape 3 de chaque phase du Méchant, attribuez à chaque joueur X cartes Rencontre supplémentaires, X étant égal à la valeur du niveau héroïque.
- Le mode héroïque peut se combiner avec les modes expert, escarmouche et/ou campagne.

Mode Escarmouche — Le mode escarmouche (*Parfois appelé le mode débutant*) est une modification du mode standard qui permet aux joueurs de raccourcir la durée de la partie.

- Pour jouer une partie standard modifiée par le mode escarmouche, avant que la partie ne commence, le groupe de joueurs choisit n'importe quelle version du méchant. Pendant l'étape 8 de la mise en place de la partie (choisir un méchant), mettez en jeu seulement la version choisie du méchant et retirez de la partie toutes les autres versions présentes dans le deck Méchant.
- Le mode escarmouche peut se combiner avec le mode expert, héroïque et/ou campagne.

Mode Campagne — Le mode campagne permet aux joueurs de modifier le mode standard en jouant des scénarios interconnectés les uns après les autres. Aucune campagne ne se ressemble et les règles qui leur sont propres sont décrites dans chaque livret de campagne associé.

- Le mode campagne experte est une modification du mode campagne pour les joueurs expérimentés qui recherchent un défi plus corsé. Les règles du mode campagne experte sont décrites dans chaque livret de campagne associé.
- Chaque campagne contient son propre registre de campagne. Le registre de campagne retrace les effets et les cartes qui persistent entre les parties d'une campagne.
- Si une carte est retirée de la campagne, elle ne peut plus être utilisée pour le reste de la campagne, même si les joueurs retentent le scénario d'où la carte a été retirée.
- En mode campagne ou campagne experte, les joueurs peuvent choisir d'autres modes avec lesquels jouer pour chaque scénario individuel. La difficulté du mode campagne n'exige pas de jouer un autre mode de jeu spécifique.
- Le mode campagne (et le mode campagne experte) peut se combiner avec les modes expert, héroïque et/ou escarmouche.

Voir aussi : Carte Spécifique à la Campagne, Set Expert, Set Standard

MODIFICATEURS

Le jeu vérifie constamment et actualise (si nécessaire) le compte de toutes les variables qui sont modifiées.

Chaque fois qu'un nouveau modificateur est appliqué ou retiré, la valeur concernée est recalculée entièrement depuis le début en prenant en compte la valeur de base non modifiée et tous les modificateurs actifs.

- Le calcul d'une valeur considère tous les modificateurs comme étant appliqués simultanément. Cependant, lors du calcul, tous les modificateurs additifs ou soustractifs sont calculés avant les modificateurs multiplicatifs ou divisifs.
- Si une valeur est « fixée » à un nombre spécifique, le modificateur fixé supplante tous les autres modificateurs. Si plusieurs modificateurs fixant une valeur entrent en conflit, le modificateur le plus récent supplante les autres.
- Après que tous les modificateurs actifs ont été pris en compte, si une valeur est inférieure à zéro, elle est considérée comme étant égale à zéro. Une carte ne peut pas avoir de valeur « négative » d'icônes, d'attributs, de traits, de coût ou de mot-clé.

- Toutes les fractions sont arrondies au nombre supérieur après application de tous les modificateurs.

Voir aussi : Valeur de base, Imprimé

MOTS-CLÉS

Un mot-clé est un attribut qui confère des règles spécifiques à la carte qui le porte. Les mots-clés suivants sont utilisés dans le jeu :

- **À Distance** : Les attaques ayant À Distance ignorent le mot-clé Riposte. (**Voir** : À Distance)
- **Coup Rapide** : Après que cet ennemi a engagé un joueur, il attaque immédiatement ce joueur s'il est sous forme de héros. (**Voir** : Coup Rapide)
- **Déferlement** : Les dégâts en excès des attaques avec déferlement sont infligés à l'identité ou au méchant. (**Voir** : Déferlement)
- **En Équipe** : Une carte ayant En Équipe ne peut être jouée que si les deux personnages nommés à côté du mot-clé sont en jeu. (**Voir** : En Équipe)
- **Entrave X** : Quand un joueur révèle une carte ayant Entrave X, ce joueur place X menaces dessus. (**Voir** : Entrave X)
- **Garde** : Tant qu'un sbire ayant ce mot-clé est engagé avec un joueur, ce joueur ne peut pas attaquer le méchant. (**Voir** : Garde)
- **Incitation X** : Quand un joueur révèle une carte ayant Incitation X, ce joueur place X menaces sur la manigance principale. (**Voir** : Incitation X)
- **Mise en Place** : Les cartes ayant Mise en Place commencent la partie en jeu. (**Voir** : Mise en Place)
- **Patrouille** : Tant qu'un sbire ayant Patrouille est engagé avec un joueur, ce joueur ne peut pas contrer la manigance principale. (**Voir** : Patrouille)
- **Perçant** : Les attaques ayant Perçant défaussent les cartes d'état Tenace de la cible avant que les dégâts ne soient infligés. (**Voir** : Perçant)
- **Péril** : Tant qu'un joueur résout une carte ayant Péril, les autres joueurs ne peuvent pas l'aider. (**Voir** : Péril)
- **Permanent** : Les cartes ayant Permanent ne peuvent pas quitter le jeu. (**Voir** : Permanent)
- **Renfort** : Après qu'un joueur a révélé une carte avec Renfort, ce joueur révèle une carte Rencontre supplémentaire. (**Voir** : Renfort)
- **Restreint** : Un joueur ne peut pas contrôler plus de deux cartes Restreintes en même temps. (**Voir** : Restreint)
- **Riposte X** : Après qu'un personnage ayant Riposte X a été attaqué, infligez X dégâts à l'attaquant. (**Voir** : Riposte X)
- **Robuste** : Les personnages ayant Robuste ne peuvent pas être sonnés ou désorientés. (**Voir** : Robuste)
- **Ténacité** : Quand un personnage ayant Ténacité entre en jeu, placez une carte d'état Tenace dessus. (**Voir** : Tenace / Ténacité)
- **Utilisations (X « types »)** : Quand une carte ayant le mot-clé Utilisations entre en jeu, placez X jetons génériques (pris dans la réserve de pions) dessus. Après que le dernier jeton générique a été retiré d'une carte avec Utilisations (et que l'effet a été résolu), défaussez cette carte. (**Voir** : Utilisations (X « types »))

- **Victoire X** : Quand une carte ayant Victoire X est vaincue ou déjouée, ajoutez-la à la pile de victoire. (**Voir** : Victoire X)
- **Vilenie** : Quand un sbire ayant Vilenie s'active, donnez-lui une carte de boost. (**Voir** : Vilenie)

NE PEUT PAS

La locution « ne peut pas » (de même que ses dérivés) est absolue et ne peut pas être contournée par d'autres capacités ou effets.

NON DÉFENDUE

Voir : Attaque (Activation des Ennemis)

OBLIGATION

Obligation est un type de carte Rencontre qui représente les engagements ou les obstacles que les alter ego doivent respecter ou surmonter.

- Chaque identité est associée à une ou plusieurs cartes Obligation. Si une identité est jouée, toutes les cartes Obligation associées à cette identité sont mélangées dans le deck Rencontre lors de la mise en place.
- Les cartes Obligation spécifiques à l'identité font partie du set spécifique à l'identité associée.
- Les cartes Obligation spécifiques à l'identité peuvent seulement être utilisées avec une identité si ces cartes partagent une icône de set avec cette identité.

Si une carte Obligation est révélée du deck Rencontre et que cette obligation demande à ce qu'elle soit donnée à un joueur spécifique (comme « *Donnez cette carte au joueur de Peter Parker* »), placez-la dans la zone de jeu du joueur qui contrôle l'identité associée. Ce joueur doit décider de la manière de résoudre l'obligation.

- Si l'identité associée à une carte Obligation révélée a été éliminée, ignorez la capacité de cette carte, retirez-la de la partie et piochez une nouvelle carte Rencontre.

Si un joueur révèle une carte Obligation du deck Rencontre et que cette obligation ne demande pas à ce qu'elle soit donnée à un joueur spécifique, le joueur place cette obligation dans sa zone de jeu. Il doit ensuite décider de la manière de résoudre cette obligation.

- Seul le joueur avec l'obligation dans sa zone de jeu peut déclencher les capacités ou payer les coûts figurant sur cette obligation.

Voir aussi : Carte Rencontre, Deck Rencontre, Élimination de Joueur, Entrer en Jeu, Forme, Identité, Joueur, Quitter le Jeu, Retirer de la Partie, Types de Carte

PAR JOUEUR (🧑)

L'icône 🧑 située après une valeur multiplie cette valeur par le nombre de joueurs qui ont **commencé** ce scénario.

- Si un joueur est éliminé, cette valeur ne change pas.

PATROUILLE

Tant qu'un sbire avec le mot-clé Patrouille est engagé avec un joueur, ce joueur ne peut pas utiliser de cartes qu'il contrôle pour contrer la manigance principale.

Voir aussi : Contrer, Engager, Manigance Principale, Mots-clés, Sbiere, Texte de Rappel

PERÇANT

Une attaque avec le mot-clé Perçant défausse toute carte d'état Tenace de la cible de l'attaque avant d'infliger ses dégâts.

Voir aussi : Attaque (Activation des Ennemis), Attaque (Action de Joueur), Cartes d'État, Cible, Dégâts, Mots-clés, Tenace/Ténacité, Texte de Rappel

PÉRIL

Tant qu'un joueur résout une carte dotée du mot-clé Péril, il ne peut pas consulter les autres joueurs et les autres joueurs ne peuvent pas jouer de cartes ou déclencher de capacités.

Voir aussi : Capacité, Capacité Déclenchée, Discussions à La Table, Mots-clés, Joueur, Texte de Rappel

PERMANENT

Une carte avec le mot-clé Permanent ne peut pas quitter le jeu.

- Si un joueur est éliminé de la partie, alors qu'il détient dans sa zone de jeu une carte Permanente dont il n'est pas le propriétaire, placez cette carte Permanente dans la pile de défausse de son propriétaire.

Voir aussi : En Jeu et Hors Jeu, Mots-clés, Propriété et Contrôle, Quitter le Jeu, Texte de Rappel

PERSONNAGE

Le terme personnage désigne les identités (héros et les alter ego), les alliés, les méchants et les sbires.

Voir aussi : Allié, Identité, Méchant, Sbiere

PHASE DES JOUEURS

Lors de la phase des Joueurs, chaque joueur effectue son tour (dans l'ordre des joueurs).

Après que chaque joueur a effectué son tour, les joueurs défaussent des cartes ou piochent des cartes jusqu'à atteindre leur taille de main et redressent toutes les cartes qu'ils contrôlent.

Voir aussi : Fin de la Phase des Joueurs, Dans l'Ordre des Joueurs, Joueur, Tour de Joueur

PHASE DU MÉCHANT

Les étapes de la phase du Méchant sont les suivantes :

1. Placez la quantité de menaces indiquée dans le champ d'accélération de la manigance principale sur cette manigance. Si un ou plusieurs icônes Accélération ou pions Accélération sont actifs, placez également un nombre de menaces supplémentaires égal à la somme de ces icônes et pions.
2. Le méchant s'active une fois par joueur. Pour chaque activation, tous les sbires engagés avec ce joueur s'activent également.
3. Attribuez une carte Rencontre à chaque joueur. Attribuez une carte supplémentaire pour chaque icône d'aléas sur une carte en jeu. Ces cartes supplémentaires sont attribuées dans l'ordre des joueurs.
4. Les joueurs révèlent les cartes Rencontre qui leur ont été attribuées. Le premier joueur révèle chacune de ses cartes Rencontre, une à la fois, les résout en fonction du type de carte. Chaque joueur répète ce processus dans l'ordre des joueurs jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte Rencontre attribuée.

5. Passez le pion Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire et terminez le round.

Voir aussi : Activation, Attribuer, Dans l'ordre des Joueurs, Engagé, Icône d'Accélération, Icône d'Aléas, Joueur, Manigance (Activation des Ennemis), Manigance Principale, Méchant, Menace, Premier Joueur, Révéler, Sbiere

PERSONNALISATION DE DECK

Voir : Appendice I : Deck Personnalisés

PILE DE DÉFAUSSE

Une pile de défausse est une zone hors-jeu qui contient des cartes qui ont été défaussées pendant la partie.

- Chaque joueur a sa propre pile de défausse, et le deck Rencontre a sa propre pile de défausse.
- Chaque pile de défausse est consultable par tous les joueurs à n'importe quel moment.
- L'ordre des cartes dans une pile de défausse ne peut pas être changé à moins qu'une capacité de carte ne l'autorise explicitement.
- Toute capacité qui est censée mélanger dans un deck une pile de défausse contenant zéro carte, ne mélange pas le deck.

Voir aussi : Défausser, En Jeu et Hors Jeu, Joueur, Mélanger, Propriété et Contrôle

PILE DE VICTOIRE

La pile de victoire est une zone hors-jeu partagée par tous les joueurs. Les cartes dans la pile de victoire suivent les règles habituelles des cartes hors jeu.

Voir aussi : En Jeu et Hors Jeu, Joueur, Victoire X

PIOCHER DES CARTES

S'il est demandé à un joueur de piocher une ou plusieurs cartes, ces cartes sont piochées sur le dessus de son deck.

Si un joueur pioche au moins deux cartes comme résultat d'une seule étape de jeu ou capacité de carte, ces cartes sont piochées simultanément.

Les cartes piochées sont ajoutées à la main du joueur.

La taille de main de chaque joueur est vérifiée à la fin de la phase des Joueurs. Si un joueur a plus de cartes en main que sa valeur de taille de main à cet instant, il doit choisir et défausser des cartes de sa main jusqu'à atteindre sa valeur de taille de main.

Voir aussi : Défausser, En Jeu et Hors Jeu, Joueur, Propriété et Contrôle, Deck Joueur, Phase des Joueurs

PION ACCÉLÉRATION

Les pions Accélération fonctionnent comme les icônes d'Accélération. Ils sont placés à côté de la manigance principale pour rappeler aux joueurs d'ajouter X menaces supplémentaires à la manigance principale pendant la première étape de la phase du Méchant, X étant le nombre de pions Accélération en jeu.



Les pions Accélération peuvent entrer en jeu de deux manières différentes :

- Si le deck Rencontre tombe à court de cartes, placez un pion Accélération sur la manigance principale.
- Des effets de carte peuvent demander aux joueurs d'ajouter des pions Accélération.

Les pions Accélération ne peuvent pas être retirés de la partie. Contrairement aux autres pions, lorsqu'une manigance principale quitte la partie, le pion Accélération n'est pas défaussé.

Voir aussi : Deck Rencontre, Limitation du matériel (p. 4), Manigance Principale, Phase du Méchant

POINTS DE VIE

Chaque personnage (identité, allié, sbiere et méchant) possède une valeur de points de vie. Les points de vie représentent la durabilité de ce personnage.

Quand des dégâts sont infligés à un personnage, ils réduisent les points de vie restants de ce personnage (la quantité de dégâts que ce personnage peut subir avant d'atteindre zéro point de vie).

- Le compteur de points de vie de l'identité ou du méchant représente leurs points de vie restants. Si une identité ou un méchant est blessé, appliquez les dégâts en réduisant le compteur de points de vie de ce personnage de la quantité indiquée.
- Si le compteur de points de vie d'un joueur tombe à zéro, ce joueur est vaincu et éliminé de la partie.
- Si le compteur de points de vie d'un méchant tombe à zéro, ce stade du méchant est vaincu.
- Si un sbiere ou un allié est blessé, indiquez les dégâts en plaçant des pions Dégât sur ce personnage. Les pions Dégât sur un allié ou un sbiere diminuent les points de vie restants de ce personnage d'une valeur égale au total de pions. Un allié ou un sbiere ayant zéro point de vie ou moins est vaincu et placé dans la pile de défausse appropriée.

Certains personnages peuvent avoir un nombre infini de points de vie. Un personnage avec un nombre infini de points de vie ne peut pas être vaincu en subissant des dégâts, car la quantité de dégâts que subit ce personnage n'amènera jamais son nombre de points de vie restants à zéro. Cependant, des dégâts peuvent tout de même être infligés à un personnage avec un nombre infini de points de vie par des attaques et des capacités de carte.

Voir aussi : Allié, Dégâts, Dégâts Subis, Élimination de Joueur, Gagner / Perdre (une statistique), Identité, Méchant, Points de Vie Maximums, Points de Vie Restants, Sbiere, Soigner, Vaincre / Déjouer, Vaincre le Méchant

POINTS DE VIE MAXIMUMS

Les points de vie maximums d'un personnage correspondent à ses points de vie de base plus ou moins tous les modificateurs de points de vie actifs sur ce personnage.

Voir aussi : Allié, Gagner / Perdre (une statistique), Identité, Méchant, Modificateurs, Points de Vie, Sbiere, Valeur de Base

POINTS DE VIE RESTANTS

Les points de vie restants d'un personnage est la quantité de dégâts que ce personnage peut subir avant de tomber à zéro point de vie.

- Les points de vie restants d'une identité ou d'un méchant correspondent à la valeur indiquée par son compteur de points de vie.

- Pour calculer les points de vie restants d'un allié ou d'un sbire, regardez le nombre de points de vie maximums de ce personnage (comme indiqué par sa valeur imprimée, éventuellement modifiée par des capacités de carte ou effets de jeu), et soustrayez les dégâts qu'il a subis (le nombre de pions Dégât placés sur lui).

Voir aussi : Compteur de Points de Vie, Dégâts Subis, Identité, Méchant, Points de Vie

« POUVOIR »

La mention « vous pouvez / il peut, etc. » indique qu'un joueur spécifique a l'option de résoudre le texte qui suit. Si aucun joueur n'est spécifié, l'option est accordée au contrôleur de la carte qui porte cette mention.

Voir aussi : Joueur

POUVOIR DE BASE

Un pouvoir de base est une statistique qui permet à un personnage d'exécuter une fonction de jeu particulière. Il existe cinq pouvoirs de base différents :

- Le pouvoir d'attaque (ATQ) peut être utilisé par un personnage pour effectuer une attaque de base et infliger des dégâts à un autre personnage. En général, les héros, les alliés, les méchants et les sbires ont un pouvoir d'attaque.
- Le pouvoir de contre (CTR) peut être utilisé par un personnage pour effectuer un contre de base et retirer de la menace d'une manigance. En général, les héros et les alliés ont un pouvoir de contre.
- Le pouvoir de défense (DEF) peut être utilisé par un personnage pour effectuer une défense de base et prévenir des dégâts d'une attaque. En général, seuls les héros, ont un pouvoir de défense.
- Le pouvoir de récupération (REC) peut être utilisé par un personnage pour effectuer une récupération de base et soigner les dégâts qu'il a sur lui. En général, seuls les alter ego ont un pouvoir de récupération.
- Le pouvoir de manigance (MNG) peut être utilisé par un personnage pour effectuer une manigance de base et placer de la menace sur la manigance principale. En général, les méchants et les sbires ont un pouvoir de manigance.

Voir aussi : Allié, Attaque (Activation des Ennemis), Attaque, Contre, Défense, Identité, Manigance (Activation des Ennemis), Récupérer, Sbire

PREMIER JOUEUR

Un premier joueur est désigné par les joueurs au début de la partie.

Le pion Premier Joueur est utilisé pour indiquer quel joueur est le premier joueur. À la fin du round (pendant la cinquième étape de la phase du Méchant) le premier joueur passe le pion au joueur suivant dans le sens horaire qui devient le premier joueur pour le round suivant.

Si le premier joueur est éliminé, le pion Premier Joueur passe immédiatement au joueur suivant dans le sens horaire.

En tant que groupe, les joueurs sont encouragés à travailler ensemble, mais le premier joueur tranche dans les cas suivants :

- Si une carte Rencontre cible un joueur ou une carte spécifique et qu'il y a plusieurs cibles valides, le premier joueur choisit parmi les options valides.

- Si une carte Rencontre demande qu'une capacité de carte soit résolue, une fonction de jeu exécutée, ou qu'un choix soit fait, mais sans préciser quel joueur doit agir, c'est alors le premier joueur qui agit.

- Si au moins deux effets sont censés se résoudre simultanément, le premier joueur décide de l'ordre dans lequel les résoudre.

Le premier joueur a une priorité de timing dans les situations suivantes :

- Le premier joueur a la première opportunité d'utiliser une interruption à chaque moment approprié. L'opportunité d'interruption passe ensuite aux autres joueurs, dans l'ordre des joueurs.
- Le premier joueur a la première opportunité d'utiliser une réponse à chaque moment approprié. L'opportunité de réponse passe ensuite aux autres joueurs, dans l'ordre des joueurs.

Voir aussi : Dans l'Ordre des Joueurs, Joueur, Élimination de Joueur, Phase Des Joueurs

PRÉVENIR

Certaines capacités de cartes peuvent prévenir des dégâts ou des menaces.

- Quand des dégâts sont prévenus, diminuez la quantité de dégâts infligés avant qu'ils ne soient appliqués à la cible.
- Quand des menaces sont prévenues, diminuez la quantité de menaces assignées avant qu'elles ne soient placées sur la manigance.

Voir aussi : Capacité, Cible, Dégâts, Manigance (Type de Carte), Menace

PROPRIÉTÉ ET CONTRÔLE

Le propriétaire d'une carte est le joueur dont le deck contenait la carte au début de la partie. Le scénario est considéré comme étant le propriétaire du deck Rencontre et de chaque carte Rencontre.

- Les cartes entrent en jeu sous le contrôle de leur propriétaire. Les cartes Rencontre sont considérées comme étant sous le contrôle du scénario.
- Le contrôle d'une carte reste constant sauf si une capacité change explicitement le contrôle d'une carte.
- Un joueur contrôle les cartes de ses zones hors jeu (comme la main, le deck et la pile de défausse).
- Si une carte qui a changé de contrôle quitte le jeu, elle est physiquement placée dans la zone hors jeu correspondante (main, deck ou pile de défausse), **ou retirée de la partie si ce joueur n'est plus en jeu**, après la résolution de l'occurrence de jeu qui lui a fait quitter le jeu. D'autres capacités de carte ne peuvent pas interagir avec cet emplacement physique secondaire.
- Si un personnage change de contrôle pendant qu'il est en jeu, il reste dans le même état (incliné ou redressé, blessé ou non, etc.) et est simplement déplacé vers la zone de jeu de son nouveau contrôleur.
- Les améliorations et les attachements sur une carte qui change de contrôle changent également de contrôle au profit du nouveau contrôleur.

- À moins qu'une durée ne soit spécifiée, un changement de contrôle persiste aussi longtemps que la carte reste en jeu.
- Si une étape de jeu ou une capacité de carte fait référence à une carte « que vous contrôlez » ou « qu'un joueur contrôle », l'étape de jeu ou la capacité de carte se réfère seulement aux cartes en jeu qui sont actuellement sous le contrôle de ce joueur.

Voir aussi : Carte Joueur, Carte Rencontre, Deck Joueur, Deck Rencontre, En Jeu et Hors Jeu, Joueur, Zone de Jeu d'un Joueur, Zone de Jeu du Méchant

QUALIFICATIFS

Si une capacité de texte comprend un adjectif qualificatif précédé de plusieurs termes, le qualificatif s'applique à chacun des termes concernés, si c'est applicable. Par exemple, dans la locution « chaque personnage et attachement redressés », le mot « redressés » s'applique à la fois à « personnage » et à « attachement ».

QUITTER LE JEU

Les mots « quitte le jeu » font référence à chaque situation pendant laquelle une carte effectue une transition depuis une zone en jeu vers une zone hors jeu. Vaincre un personnage, défausser une carte qui est en jeu, placer une carte dans la pile de victoire, ou retirer une carte de la partie sont différentes façons pour une carte de quitter le jeu.

- Quand une carte quitte le jeu, elle ne conserve pas le statut qu'elle avait juste avant de quitter le jeu, on considère qu'il s'agit d'un nouvel exemplaire de cette carte.

Voir aussi : Défausser, En Jeu et Hors Jeu, Entrer en Jeu, Vaincre / Déjouer, Pile de Défausse, Retiré de la Partie, Pile de Victoire

REC

Voir : Pouvoir de Base, Récupération, Récupérer

RÉCUPÉRATION, RÉCUPÉRER

Le pouvoir de base de récupération d'un joueur ne peut être utilisé que sous forme d'alter ego. Pour récupérer, le joueur doit incliner sa carte Alter ego et se soigner d'un nombre de points de vie égal à sa valeur de REC.

Voir aussi : Forme, Points de Vie, Pouvoir de Base, Soigner

REDRESSÉ

Une carte entre en jeu redressée, positionnée de telle sorte que son contrôleur puisse lire son texte de gauche à droite.

- Si on demande à un joueur de redresser une carte inclinée, la carte retrouve son état redressé.

Voir aussi : Entrer en Jeu, Incliné

REGARDER, REGARDÉE

Si une capacité demande à un joueur de regarder des cartes qui sont normalement cachées à la vue des joueurs, seul le joueur qui résout la capacité peut consulter ces cartes. Cependant, ce joueur est autorisé à partager n'importe quelles informations aux autres joueurs concernant ces cartes.

RENFORT

Après qu'une carte Rencontre dotée du mot-clé Renfort a été révélée, le joueur qui résout cette carte révèle une carte Rencontre supplémentaire du dessus du deck Rencontre.

- Terminez le processus de résolution de la carte originale avant de révéler la carte supplémentaire.

Voir aussi : Carte Rencontre, Deck Rencontre, Mots-clés, Révéler, Texte de Rappel

RÉPONSE

Une capacité de réponse est un type de capacité déclenchée signalé par l'indicatif de déclenchement « **Réponse** » en gras. Les capacités de réponse peuvent être exécutées après que la condition de déclenchement spécifiée s'est produite, comme décrit dans le texte de la capacité de réponse.

- Plusieurs réponses peuvent être exécutées suite à la même condition de déclenchement.
- Une opportunité de réponse survient immédiatement après que la condition de déclenchement a été résolue. Les opportunités de répondre se font dans l'ordre des joueurs jusqu'à ce que tous les joueurs aient consécutivement passé.
- Une fois que tous les joueurs ont consécutivement passé leur opportunité de répondre à une condition de déclenchement, aucune réponse pour cette condition de déclenchement spécifique ne peut être utilisée.

Voir aussi : Capacité, Capacité Déclenchée

RÉSOLUTION SIMULTANÉE

Si deux effets ou plus avec le même indicatif de déclenchement en gras sont censés se résoudre simultanément, le premier joueur détermine l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Voir aussi : Capacité Déclenchée, Premier Joueur

RESSOURCE

Les ressources sont utilisées pour payer le coût pour jouer des cartes et le coût de certaines capacités.

- Un joueur peut générer des ressources pour payer un coût en défaussant des cartes de sa main pour générer la ou les ressources indiquées dans le coin inférieur gauche de la carte ou en utilisant des capacités de cartes qui génèrent des ressources.
- Il existe quatre types de ressource : énergie, mentale, physique, libre. Une ressource libre peut être utilisée telle quelle ou en tant que ressource de n'importe quel autre type.
- Pour payer le coût pour jouer une carte, un nombre de ressources supérieur ou égal au coût de la carte doit être généré. Pour la plupart des cartes, n'importe quelle ressource ou n'importe quelle combinaison de ressources peuvent être utilisées pour payer ce coût.
- Si une capacité dispose d'un coût en ressources, un nombre de ressources supérieur ou égal à ce coût doit être généré. De nombreuses capacités nécessitent que des types de ressource spécifiques soient générés dans des quantités précises afin de payer le coût de la capacité.
- Les ressources générées en excès pour n'importe quel coût sont perdues et ne peuvent pas servir à payer des coûts ultérieurs.

Voir aussi : Coût, Icône, Ressource Énergie, Ressource Libre, Ressource Mentale, Ressource Physique

RESSOURCE (CAPACITÉ)

Une capacité de ressource est un type de capacité déclenchée signalé par l'indicatif de déclenchement « **Ressource** » en gras.

- Une capacité de ressource peut être déclenchée chaque fois que le joueur qui contrôle la capacité génère des ressources pour payer un coût.

Voir aussi : Coût, Ressource, Capacité Déclenchée

RESSOURCE (CARTE)

Une carte Ressource est un type de carte Joueur. La principale fonction d'une carte Ressource est d'être défaussée de la main d'un joueur pour générer des ressources.

Ces cartes fournissent généralement plus de ressources (et plus efficacement) que les autres types de carte quand elles sont défaussées de la main d'un joueur pour générer des ressources.

- Certaines cartes Ressource ont un texte qui s'active quand la carte est utilisée pour générer des ressources.
- On considère que les cartes Ressource sont une extension d'une identité. Si un joueur dépense une ressource, on considère qu'elle est également dépensée par l'identité.

Voir aussi : Carte Joueur, Entrer en Jeu, Icônes, Identité, Joueur, Ressource, Ressource Énergie, Ressource Libre, Ressource Mentale, Ressource Physique, Quitter la Partie, Types de Carte

RESSOURCE ÉNERGIE (⚡)

Une ressource ⚡ est un des quatre types de ressource.

Des ressources Énergie peuvent être dépensées pour payer le coût en ressource des cartes et capacités. Certaines capacités de cartes requièrent spécifiquement que des ressources Énergie soient dépensées pour que leurs effets soient résolus.

Voir aussi : Capacité, Coût, Icônes, Ressource, Ressource Libre, Ressource Mentale, Ressource Physique

RESSOURCE LIBRE (★)

Une ressource Libre (★) est un des quatre types de ressource.

- Des ressources Libre peuvent être dépensées pour payer le coût en ressource des cartes et capacités. Quand un joueur génère une ressource Libre (★), il spécifie à quel type de ressource elle correspond (énergie, mentale, physique ou libre).
- Certaines capacités de cartes requièrent spécifiquement que des ressources Libre soient dépensées pour que leurs effets soient résolus.
- En dehors du moment où elle est générée pour un coût, une ressource Libre n'a aucune caractéristique autre que « ressource libre ». Dans de tels cas, les ressources Libre ne peuvent pas être considérées comme étant l'un des autres types de ressource.

Voir aussi : Capacité, Coût, Icônes, Ressource Énergie, Ressource Mentale, Ressource Physique

RESSOURCE MENTALE (🧠)

Une ressource 🧠 est un des quatre types de ressource.

Des ressources Mentale peuvent être dépensées pour payer le coût en ressource des cartes et capacités. Certaines capacités de cartes requièrent spécifiquement que des ressources Mentale soient dépensées pour que leurs effets soient résolus.

Voir aussi : Capacité, Coût, Icônes, Ressource, Ressource Énergie, Ressource Physique, Ressource Libre

RESSOURCE PHYSIQUE (👊)

Une ressource 👊 est un des quatre types de ressource.

Des ressources Physique peuvent être dépensées pour payer le coût en ressource des cartes et capacités. Certaines capacités de cartes requièrent spécifiquement que des ressources Physique soient dépensées pour que leurs effets soient résolus.

Voir aussi : Capacité, Coût, Icônes, Ressource, Ressource Énergie, Ressource Libre, Ressource Mentale

RESTREINT

Un joueur ne peut pas contrôler plus de deux cartes ayant le mot-clé Restreint en même temps. Si un joueur contrôle plus de deux cartes ayant le mot-clé Restreint, il doit immédiatement choisir et défausser du jeu des cartes ayant le mot-clé Restreint qu'il contrôle jusqu'à n'en avoir plus que deux.

Voir aussi : Choisir, Défausser, Jouer, Joueur, Mots-clés, Propriété et Contrôle, Texte de Rappel

RESTRICTIONS ET PERMISSIONS DE JEU

De nombreuses cartes et capacités contiennent des instructions spécifiques déterminant quand et comment elles peuvent être utilisées ou non, ou les conditions spécifiques qui doivent être remplies afin de les utiliser.

- Pour utiliser une capacité ou jouer une carte, toutes ses restrictions doivent être respectées.
- Une permission est une restriction de jeu optionnelle qui permet à un joueur de jouer une carte ou d'utiliser une capacité en dehors de son timing habituel ou des spécifications décrites par les règles du jeu. *Une permission peut par exemple autoriser un allié à être joué depuis la pile de défausse d'un joueur.*

Voir aussi : Capacité, Jouer, Joueur

RETIRÉ DE LA PARTIE

Une carte qui a été retirée de la partie est mise de côté et n'interagit plus avec la partie en aucune manière pendant toute la durée pendant laquelle elle est retirée. Si aucune durée n'est spécifiée, une carte retirée de la partie l'est jusqu'à la fin de la partie.

- « Retiré de la partie » est un état hors jeu.

Voir aussi : En Jeu et Hors Jeu, Quitter le Jeu

RÉVÉLER

Lors de la quatrième étape de la phase du Méchant, chaque joueur (dans l'ordre des joueurs) révèle et résout toutes les cartes Rencontre qui lui ont été attribuées, une carte à la fois.

Pour révéler une carte Rencontre, un joueur la retourne face visible et résout la carte, ce qui inclut tous ses mots-clés et ses effets « **Une fois révélée** ». La manière de résoudre une carte Rencontre révélée dépend du type de cette carte, comme indiqué ci-dessous. Si la carte révélée est :

- un **attachement**, il entre en jeu, attaché à l'élément de jeu spécifié par son texte.
- un **sbire**, il entre en jeu engagé avec le joueur qui a révélé la carte.
- une **traîtrise**, ses effets sont résolus et elle est défaussée.
- un **environnement**, il entre en jeu à côté du méchant.
- une **manigance annexe**, elle entre en jeu à côté de la manigance principale.

- une **obligation**, elle est donnée au joueur spécifié par la carte, et ce joueur résout son texte.

Si le texte d'une carte demande à un joueur de révéler une carte Rencontre du deck Rencontre ou de tout autre aire de jeu, la même procédure de résolution s'applique.

Voir aussi : Attachement, Attribuer, Carte Rencontre, Dans L'ordre des Joueurs, Entrer en Jeu, Environnement, Joueur, Manigance Annexe, Obligation, Phase du Méchant, Sbiire, Traîtrise

RIPOSTE X

Après qu'un personnage doté de Riposte X a été attaqué, infligez X dégâts à l'attaquant. (X est la valeur indiquée à côté du mot-clé Riposte.)

- Le personnage doit survivre à l'attaque pour infliger ses dégâts de riposte.

Voir aussi : Alliés, Attaque (Activation des Ennemis), Attaque (Action de Joueur), Dégâts, Identité, Méchant, Mots-clés, Sbiire, Texte de Rappel

ROBUSTE

Un personnage ayant le mot-clé Robuste ne peut pas être sonné ou désorienté.

- Si un personnage gagne le mot-clé Robuste alors qu'il a déjà une carte d'état Sonné ou Désorienté, chaque carte d'état Sonné ou Désorienté est retirée de ce personnage.

Voir aussi : Allié, Carte d'État, Désorienté, Gagner, Méchant, Mot-clé, Sbiire, Sonné, Texte de Rappel

SBIRE

Sbiire est un type de carte Rencontre. Les sbiires représentent les soutiens du méchant et/ou les ennemis des héros.

Si un sbiire entre en jeu, il engage le joueur qui a révélé la carte du deck Rencontre ou résolu la capacité qui a mis ce sbiire en jeu, à moins qu'une capacité ne spécifie le contraire.

- Si un sbiire entre en jeu, il reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité de carte ou un effet de jeu ne lui fasse quitter le jeu.
- Si un sbiire a zéro point de vie restant ou moins, il est vaincu et défaussé.
- Les sbiires engagés avec un joueur s'activent (un à la fois et dans l'ordre choisi par le joueur engagé) lors de la deuxième étape de la phase du Méchant, après l'activation du méchant. Si le joueur engagé est sous sa forme de héros, le sbiire attaque. Si le joueur engagé est sous sa forme d'alter ego, le sbiire manigance.
- Si un sbiire engage un joueur lors d'une activation ennemie qui demande à tous les sbiires engagés avec ce joueur de s'activer (à cause d'une capacité de boost lors de l'étape deux de la phase du Méchant, par exemple), le sbiire nouvellement engagé s'activera lui aussi.

Voir aussi : Carte Rencontre, Types de Carte, Engager, Entrer en Jeu, Forme, Identité, Joueur, Méchant, Phase du Méchant, Points de Vie, Quitter le Jeu, Zone de Jeu d'un Joueur

SET STANDARD

Le set Standard est un set de rencontre ajouté à la plupart des scénarios.

- Le set Standard n'est pas un set de rencontre modulaire et ne peut pas être sélectionné (par les joueurs ou aléatoirement),

lorsqu'un scénario demande aux joueurs de choisir un set de rencontre modulaire à inclure au scénario.

- Les cartes de classification « Standard » sont toutes les cartes qui ont le mot « Standard » imprimé, en bas, dans le champ Information du set de rencontre.

Voir aussi : Classifications, Appendice I : Decks Personnalisés

SEUIL DE MENACE

Le seuil de menace est la quantité de menaces requise par le deck Manigance Principale pour avancer. Il est situé sur le coin supérieur gauche de la carte, devant son titre.

Voir aussi : Manigance Principale

SET DE RENCONTRE

Un set de rencontre est un ensemble de cartes Rencontre.

- Il existe quatre types de set de rencontre : les sets de rencontre spécifiques au scénario, les sets de rencontre modulaires, le set Standard, le set Expert.

Voir aussi : Classifications, Set Expert, Set de Rencontre Modulaire, Set Standard, Cartes Spécifiques au Scénario

SET DE RENCONTRE MODULAIRE

Les cartes qui appartiennent à un « set de rencontre modulaire » (parfois résumé en « set modulaire ») ont une classification de carte Rencontre qui peut être ajoutée / retirée de quasiment tous les scénarios.

- Pendant la mise en place d'un scénario, il peut être demandé aux joueurs d'y inclure un ou plusieurs sets de rencontre modulaires. En fonction du scénario, certains sets de rencontre modulaires seront obligatoires, alors que d'autres pourront être choisis par les joueurs.
- Si un set de rencontre modulaire est ajouté au scénario, il convient d'ajouter l'intégralité du set. À moins que les règles d'un scénario spécifique ne demandent le contraire, les cartes d'un set de rencontre modulaire ne peuvent pas être intégrées individuellement à un scénario.
- Une carte de set de rencontre modulaire est identifiable par le nom du set de rencontre modulaire imprimé, en bas, dans le champ Information du set de rencontre.

Voir aussi : Classifications, Appendice I : Decks Personnalisés

SET DE RENCONTRE NÉMÉSIS

Chaque identité est fournie avec son set de rencontre Némésis associé. Au début de la partie, chaque joueur met de côté les cartes de son set de rencontre Némésis, hors jeu. Certaines cartes révélées du deck Rencontre peuvent expliquer à un joueur comment utiliser et mettre en jeu son set de Némésis.

- Un set de rencontre Némésis est un sous-groupe d'un set spécifique à l'identité.
- Les cartes d'un set de Némésis ne peuvent être utilisées avec une identité que si ces cartes partagent une icône de set avec cette identité.

Voir aussi : Carte Spécifique à l'Identité, En Jeu et Hors Jeu, Identité, Joueur

SET EXPERT

Le set Expert est un set de rencontre ajouté aux scénarios lorsque vous jouez en mode expert.

- Le set expert n'est pas un set de rencontre modulaire et ne peut pas être sélectionné (par les joueurs ou aléatoirement) lorsqu'un scénario demande aux joueurs de choisir un set de rencontre modulaire à inclure au scénario.
- Les cartes de la classification « Expert » sont toutes les cartes qui ont le mot « Expert » imprimé, en bas, dans le champ Information du set de rencontre.

Voir aussi : Classifications, Modes de Jeu, Set de Rencontre Modulaire, Appendice I : Decks Personnalisés

SOIGNER

Si une capacité soigne un personnage, les dégâts subis par ce personnage peuvent être retirés de ce personnage.

- Un effet de soin peut seulement amener un personnage jusqu'à ses points de vie maximums, il ne peut pas amener un personnage à dépasser ses points de vie maximums, sauf si l'effet l'indique spécifiquement.

Voir aussi : Allié, Identité, Gagner / Perdre (une statistique), Méchant, Points de Vie, Sbiire

SONNER, SONNÉ

Sonné est un état qui empêche un personnage d'infliger des dégâts avec sa prochaine attaque.

- Si une capacité « sonne » un personnage, donnez-lui une carte d'état Sonné.
- Si un personnage a une capacité spécifiant qu'il « ne peut pas être sonné », aucune carte d'état Sonné ne peut être placée sur ce personnage.

Voir aussi : Allié, Cartes d'État, Identité, Méchant, Sbiire

SOUS-TITRE

Certaines cartes Allié ont un sous-titre sous leur titre. Un sous-titre correspond à un nom alternatif qu'un personnage utilise parfois.

Voir aussi : Unique

SOUTIEN

Soutien est un type de carte Joueur qui représente les lieux, les amis et les soutiens logistiques que les héros ou leurs alter ego peuvent avoir à leur disposition.

- Les cartes Soutien entrent en jeu sur la rangée arrière de la zone de jeu d'un joueur.
- Une carte Soutien est active tant qu'elle est en jeu et elle reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité de carte lui fasse quitter le jeu.
- Les attaques, contres, défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent depuis des soutiens en jeu sous le contrôle d'un joueur ne sont pas considérés comme effectués par l'identité de ce joueur.

Voir aussi : En Jeu et Hors Jeu, Entrer en Jeu, Types de Carte, Quitter le Jeu

SPÉCIAL

Une capacité spéciale est un type de capacité déclenchée signalé par l'indicatif de déclenchement « **Spécial** » en gras. Les capacités spéciales ne peuvent être exécutées que via l'instruction explicite d'une autre capacité de carte.

Voir aussi : Capacité Déclenchée

« SUPPLÉMENTAIRE »

Voir : Effets d'Altération

TAILLE DE MAIN

Chaque joueur vérifie la taille de sa main à la fin de la phase des Joueurs. Soit il défausse des cartes, soit il pioche des cartes jusqu'à atteindre sa valeur de taille de main.

Voir aussi : Fin de la Phase des Joueurs

TENACE

Tenace est un statut qui empêche un personnage de subir des dégâts.

Voir : Cartes Statut, Ténacité

TÉNACITÉ

Quand un personnage doté du mot-clé Ténacité entre en jeu, placez une carte d'état Tenace dessus.

Voir aussi : Allié, Cartes d'État, Entrer en Jeu, Identité, Méchant Mots-clés, Sbiire, Texte de Rappel

TEXTE DE RAPPEL

Certaines capacités de carte peuvent inclure un texte de rappel. Il s'agit d'un texte en italique et entre parenthèse (*comme celui-ci par exemple*). Un texte de rappel n'a pas d'effet sur la partie et sert seulement à résumer une règle ou fonction de jeu spécifique.

TIRET

S'il y a un tiret (-) à la place de la valeur d'un pouvoir (ATQ, CTR, REC, DEF, MNG) d'un personnage, ce personnage ne peut pas s'incliner pour utiliser ce pouvoir. Si une étape de jeu ou une **capacité de carte** se réfère à un pouvoir doté d'un tiret (-), on considère que ce pouvoir à une valeur de 0.

Voir aussi : Pouvoir de Base, Variable Non-Numérique

TOMBER À COURT DE CARTES

Voir : Deck Rencontre Vide, Deck Joueur Vide

TOUR DE JOUEUR

Lors de son tour, un joueur peut effectuer les options suivantes, dans n'importe quel ordre. Chaque option (excepté « changer de forme ») peut être effectuée autant de fois que le joueur est capable d'en payer les coûts.

- **Changer** de forme pour passer de la forme de héros à la forme d'alter ego ou de la forme d'alter ego à la forme de héros. **Cette option ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.**
- **Jouer** une carte Amélioration, Allié ou Soutien depuis sa main.
- **Utiliser** son pouvoir de base d'alter ego de récupération (sous forme d'alter ego) ou son pouvoir de base de héros d'attaque ou de contre (sous forme de héros).
- **Utiliser** une carte Allié en jeu qu'il contrôle pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.
- **Déclencher** une capacité de carte « **Action** » sur une carte en jeu qu'il contrôle ou sur une carte Rencontre en jeu, ou en jouant une carte Événement avec un tel indicatif de déclenchement depuis sa main. Si la capacité d'action est suivie par « de héros » ou « d'alter ego », les joueurs doivent être sous la forme correspondante pour déclencher la capacité.

- **Demander** à un autre joueur de déclencher une capacité « **Action** » d'une carte en jeu qu'il contrôle ou sur une carte Événement qu'il a en main. L'autre joueur décide ensuite de déclencher ou non la capacité. (Un autre joueur peut également proposer d'utiliser une action lors du tour du joueur actif.)

Voir aussi : Allié, Amélioration, Capacité Déclenchée, Carte Rencontre, Événement, Forme, Jouer, Joueur, Phase de Joueur, Pouvoir De Base, Propriété et Contrôle, Soutien

TRAIÎRISE

Traîtrise est un type de cartes Rencontre qui représente les tactiques, ruses, désastres et autres obstacles auxquels les joueurs sont confrontés lors d'un scénario.

- Si une carte Traîtrise est révélée du deck Rencontre, le joueur qui a révélé la carte doit résoudre ses effets.
- Après avoir résolu les effets d'une carte Traîtrise (ou les avoir annulés), placez la carte dans la pile de défausse Rencontre.

Voir aussi : Carte Rencontre, Deck Rencontre, Défausse, Méchant, Types de Carte, Révéler

TRAITS

De nombreuses cartes possèdent un ou plusieurs traits indiqués au sommet de leur boîte de texte et imprimés en gras et en italique.

- Les traits n'ont aucun effet direct sur le jeu. En revanche, certaines capacités de carte se réfèrent à des cartes qui possèdent (ou non) un trait spécifique.
- Les traits ne sont pas considérés comme faisant partie de la boîte de texte imprimée pour ce qui concerne les capacités de carte.

Voir aussi : Imprimé, Appendice III : Description des Cartes

TYPES DE CARTE

Un type de carte définit les diverses règles et fonctions de jeu associées à cette carte.

- Allié, Amélioration, Événement, Identité, Ressource et Soutien sont des types de cartes Joueur.
- Attachement, Environnement, Manigance principale, Manigance annexe, Obligation, Sbiere, Traîtrise et Méchant sont des types de cartes Rencontre.
- Si une capacité modifie le type d'une carte, elle perd tous ses autres types de carte et fonctionne comme n'importe quelle carte de son nouveau type.

Voir aussi : Appendice III : Description des Cartes

UNIQUE

Une carte avec une icône † devant son titre est unique.

- Les joueurs n'ont collectivement le droit d'avoir qu'un seul exemplaire de chaque carte unique (par titre) en jeu.
- Un joueur ne peut inclure qu'un seul exemplaire de chaque carte unique (par titre) dans son deck. La carte Identité est incluse dans cette évaluation.

Dans l'Univers Marvel, il est possible pour plusieurs personnages de porter un même titre. (Par exemple, il y a plusieurs personnages qui ont porté le titre de « Captain America », mais il n'y a qu'un seul Steve Rogers.) C'est pourquoi une comparaison des alter ego et/ou des sous-titres entre deux cartes peuvent créer

les exceptions suivantes aux règles concernant les cartes uniques décrites ci-dessus.

- Si deux identités partagent un même titre, mais que chacune possède un alter ego différent, ces deux cartes peuvent coexister en jeu.
- Si deux alliés uniques partagent le même titre, mais que chacun possède un sous-titre différent, ces deux cartes peuvent coexister dans le deck d'un joueur et en jeu.
- Si un héros et un allié unique partagent le même titre, mais que l'alter ego et le sous-titre sont différents, ces deux cartes peuvent coexister dans le deck d'un joueur et en jeu.

De plus, certains sbires uniques peuvent avoir le même titre que d'autres personnages amis ou ennemis.

- Si un sbire unique est révélé du deck Rencontre et tente d'entrer en jeu alors qu'un autre personnage unique avec le même titre est déjà en jeu, le joueur qui est en train de révéler ce sbire le défausse. Ensuite, il révèle une nouvelle carte du deck Rencontre.
- Si une capacité de carte tente de mettre en jeu un sbire unique alors qu'un autre personnage unique avec le même titre est déjà en jeu, ce sbire ne peut pas entrer en jeu et l'effet de « mise en jeu » échoue à se résoudre. Résolvez le reste de la capacité de la carte normalement.

Voir aussi : Allié, Entrer en Jeu, Identité, Joueur, Méchant, Sbiere, Sous-Titre, Appendice I : Decks Personnalisés

UTILISATIONS (« X » TYPE)

Quand une carte ayant ce mot-clé entre en jeu, placez X jetons génériques (pris dans la réserve de pions) sur cette carte. Le mot suivant la valeur établit et identifie le type d'utilisations de la carte.

Chaque carte ayant ce mot-clé possède également une capacité dont le coût fait référence au type d'utilisations établi par le mot-clé. Quand cette capacité vous demande de dépenser une utilisation, un jeton de ce type doit être retiré de la carte.

Après qu'une carte avec des utilisations a dépensé sa dernière utilisation (et que l'effet a été résolu), défaussez la carte.

Voir aussi : Défausse, Entrer en Jeu, Jeton Générique, Mots-clés, Quitter le Jeu, Texte de Rappel

VAINCRE / DÉJOUER

Si un personnage tombe à zéro point de vie ou moins, il est vaincu. Si une manigance annexe n'a plus de menaces sur elle, elle est déjouée.

- Si un allié ou un sbire est vaincu ou si une manigance annexe est déjouée, la carte est défaussée.
- Si une identité ou un stade du méchant est vaincu, la carte est retirée de la partie.

Voir aussi : Allié, Points de Vie, Élimination de Joueur, Joueur, Manigance Annexe, Méchant, Retiré de la Partie, Sbiere, Vaincre le Méchant

VAINCRE LE MÉCHANT

Si les points de vie du compteur du méchant sont réduits à zéro, les joueurs ont vaincu ce stade du méchant.

Retirez de la partie le stade actuel du deck Méchant. Le stade suivant du deck Méchant dans l'ordre séquentiel est révélé. Réglez le compteur de points de vie du méchant comme indiqué sur ce stade.

Si le dernier stade du deck Méchant est vaincu, les joueurs gagnent la partie.

- Les dégâts en excès qui vainquent le stade d'un méchant ne sont pas reportés sur le nouveau stade.
- Les attachements, les cartes d'état, les jetons, les pions autres que les pions Dégât sont reportés sur le nouveau stade.

Voir aussi : Attachement, Cartes d'État, Dégâts, Dégâts en Excès, Jetons Génériques, Méchant, Points de Vie, Vaincre / Déjouer

VALEUR DE BASE

C'est une valeur définie avant l'application des modificateurs. Dans la plupart des cas, il s'agit de la valeur imprimée.

Voir aussi : Modificateurs, Imprimé

VARIABLE NON-NUMÉRIQUE

Si une variable non-numérique (comme une lettre ou un symbole) est utilisée à la place d'une valeur numérique, traitez cette variable comme étant égale à 0 pour tout ce qui concerne les étapes de jeu, les fonctions de jeu et les capacités de carte.

Si une variable non-numérique est définie comme ayant une valeur numérique (comme une capacité de carte attribuant une valeur à la lettre X), considérez que cette variable a la valeur attribuée.

- Concernant les coûts faisant intervenir la lettre X, la valeur de X est définie par une capacité de carte ou le choix d'un joueur. Ensuite, le montant payé peut être modifié par des effets sans changer la valeur de X.

Voir aussi : Icône D'étoile, Imprimé, Tiret, Valeur de Base

VICTOIRE X

Quand une carte ayant le mot-clé victoire X est déjouée ou vaincue, placez-la dans la pile de victoire au lieu de la pile de défausse de son propriétaire. Tant qu'elle est dans la pile de victoire, X indique le nombre de points de victoire que rapporte cette carte. (X est la valeur indiquée à côté du mot-clé Victoire.)

- Certains scénarios et certaines campagnes peuvent comptabiliser le nombre de points de victoire dans la pile de victoire.

Voir aussi : Mots-clés, Pile de Défausse, Pile de Victoire, Texte de Rappel, Vaincre / Déjouer

VILENIE

Quand un sbire avec le mot-clé Vilenie s'active, donnez-lui une carte de boost face cachée du dessus du deck Rencontre. Quand vous résolvez l'activation de ce sbire, retournez la carte de boost face visible, résolvez ses éventuelles capacités de boost présentes et appliquez les icônes de boost aux valeurs de ce sbire pour cette activation. Défaussez la carte de boost après cette activation.

Voir aussi : Activation, Attaque (Activation des Ennemis), Boost, Défausse, Manigance (Activation des Ennemis), Mots-clés, Sbire, Texte de Rappel

VOUS, VOTRE

Lorsque vous résolvez des capacités de carte, si le mot « vous » peut être résolu comme faisant référence à l'identité du joueur, il doit être résolu de cette façon. Cela inclut (sans être exhaustif) les situations suivantes :

- Si une capacité de carte « vous » inflige des dégâts ou si « vous » subissez des dégâts, le joueur qui résout ces dégâts les applique au compteur de point de vie de son identité.

- Si une capacité de carte « vous » inflige des dégâts indirects ou si « vous » subissez des dégâts indirects, le joueur qui résout ces dégâts les assigne aux personnages en jeu sous son contrôle.
- Si une capacité de carte « vous » incline, le joueur qui résout cette capacité incline son identité.
- Si une capacité de carte place une carte d'état sur « vous » (par exemple « vous êtes sonné »), le joueur qui résout cette capacité place la carte d'état sur son identité.
- Si une capacité de carte se déclenche suite à une fonction de jeu que « vous » avez effectuée (telle que « après que vous avez attaqué et vaincu un ennemi »), le joueur qui résout cette capacité doit la résoudre comme si l'identité qu'il contrôle avait effectué cette fonction de jeu, si possible. (Par exemple, si une capacité se déclenche « après que vous avez attaqué et vaincu un sbire », elle se déclenche après que l'identité contrôlée par le joueur a attaqué et vaincu un sbire, mais pas après qu'un allié sous le contrôle de ce joueur a attaqué et vaincu un sbire.)

Lorsque vous résolvez des capacités de carte, si le mot « vous » ne peut pas être résolu comme faisant référence à l'identité du joueur, il doit être résolu comme se référant au joueur. Cela inclut (notamment) les situations suivantes :

- Si une étape de jeu ou une capacité de carte défausse des cartes de « votre » main, le joueur qui résout cette étape de jeu ou cette capacité défausse les cartes de sa main.
- Si une capacité de carte cherche dans « votre » deck, le joueur qui résout cette capacité cherche les cartes concernées dans son deck.
- Si une étape de jeu ou une capacité effectue une fonction de jeu sur une carte non-identité que « vous » contrôlez (telle que l'incliner, la défausser, la mettre de côté, etc.), le joueur qui résout l'étape de jeu ou la capacité effectue la fonction de jeu sur une carte dans sa zone de jeu.
- Si une capacité de carte se déclenche suite à une fonction de jeu que « vous » effectuez, sans qu'on puisse l'interpréter de telle façon qu'elle ferait référence à l'identité du joueur qui la résout (telle que « après que vous avez défaussé des cartes de votre main »), le joueur qui résout cette capacité de carte doit personnellement résoudre et effectuer la ou les fonction(s) de jeu de cette capacité.

Certaines cartes Joueur sont considérées comme une extension de l'identité du joueur. Quand une action et/ou une capacité est résolue par un type de carte qui est une extension d'une identité, considérez que cette action et/ou cette capacité est effectuée par cette identité.

Les cartes considérées comme une extension de l'identité d'un joueur sont :

Événements — Considérez que les attaques, contres, défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent lorsqu'un joueur joue un événement sont effectués par l'identité de ce joueur.

Ressources — Si un joueur dépense une ressource, considérez également que cette ressource est dépensée par l'identité de ce joueur.

Améliorations — À moins qu'elles ne soient attachées à un personnage différent, considérez que les cartes Amélioration contrôlées par un joueur sont une extension de son identité. Considérez

également que les attaques, contres, défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent depuis des améliorations en jeu contrôlées par un joueur sont résolues par son identité.

Les cartes qui ne sont **pas** considérées comme une extension de l'identité d'un joueur sont :

Alliés — Considérez que les attaques, contres, défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent via des alliés en jeu contrôlés par un joueur ne sont **pas** effectués par l'identité de ce joueur.

Soutiens — Considérez que les attaques, contres, défenses, capacités d'action et capacités déclenchées qui se résolvent via des soutiens en jeu contrôlés par un joueur ne sont **pas** effectués par l'identité de ce joueur.

Voir aussi : Allié, Amélioration, Capacité, Carte Joueur, Deck Joueur, Événement, Identité, Joueur, Ressource, Soutien, Zone de Jeu d'un Joueur

« X » (VALEUR)

Voir : Variable Non-numérique

ZONE DE JEU

Il existe deux types de zone de jeu : la zone de jeu d'un joueur et la zone de jeu du méchant.

- La zone de jeu d'un joueur contient l'identité de ce joueur, son deck, sa main, sa pile de défausse, toutes les cartes en jeu qu'il contrôle, et toutes les cartes Rencontre face visible ou face cachée dans sa zone de jeu (*telles que les sbires engagés ou les cartes Rencontre qui lui ont été attribuées*).
- La zone de jeu du méchant contient le deck Méchant, le deck Manigance Principale, le deck Rencontre, la pile de défausse Rencontre, et toutes les cartes Rencontre en jeu qui ne sont pas entrées dans la zone de jeu d'un joueur (*telles que les manigances annexes ou les environnements*).
- Une carte ne peut pas être dans plus d'une zone de jeu à la fois.

Voir aussi : En Jeu et Hors Jeu, Zone de Jeu d'un Joueur, Zone de Jeu du Méchant

ZONE DE JEU D'UN JOUEUR

La zone de jeu d'un joueur contient l'identité de ce joueur, son deck, sa main, sa pile de défausse, son compteur de points de vie. Chaque joueur de la partie a sa propre zone de jeu.

- Les cartes Allié, Soutien et Amélioration sont placées dans la zone de jeu d'un joueur lorsqu'elles entrent en jeu.
- Les cartes Attachement attachées à des cartes dans la zone de jeu du méchant ne sont pas dans la zone de jeu d'un joueur.
- Les cartes Sbire engagées avec un joueur sont dans la zone de jeu de ce joueur et pas dans la zone de jeu du méchant.
- Les cartes Obligation données à un joueur sont placées dans la zone de jeu de ce joueur et pas dans la zone de jeu du méchant.
- Bien que les capacités de carte puissent affecter des cartes placées dans différentes zones de jeu, les cartes ne peuvent pas être jouées dans la zone de jeu d'un autre joueur, à moins qu'une règle du jeu ou une capacité de carte ne l'autorise explicitement.

- Si un joueur est éliminé de la partie (parce que son identité est vaincue, ou autre), sa zone de jeu est retirée de la partie.

Voir aussi : Allié, Amélioration, Deck Joueur, Élimination d'un Joueur, En Jeu et Hors Jeu, Identité, Obligation, Pile de Défausse, Sbire, Soutien

ZONE DE JEU DU MÉCHANT

La zone de jeu du méchant contient le deck Méchant, le deck Manigance Principal, le deck Rencontre, le pile de défausse Rencontre et le compteur de point de vie du méchant.

- Les cartes Environnement et Manigance Annexe sont placées dans la zone de jeu du méchant lorsqu'elles rentrent en jeu.
- Les cartes Attachement attachées aux cartes dans la zone de jeu du méchant sont dans la zone de jeu du méchant. Les cartes Attachement attachées à des cartes dans la zone de jeu d'un joueur ne sont pas dans la zone de jeu du méchant.
- Les cartes Sbire engagées avec un joueur sont dans la zone de jeu de ce joueur, et pas dans la zone de jeu du méchant.
- Les cartes Obligation données à un joueur sont dans la zone de jeu de ce joueur et pas dans la zone de jeu du méchant.

Voir aussi : Attachement, Deck Manigance Principale, Deck Méchant / Deck du Méchant, Deck Rencontre, En Jeu et Hors Jeu, Environnement, Obligation, Pile De Défausse, Sbire

APPENDICE I : DECKS PERSONNALISÉS

DECKS JOUEUR

Les règles de personnalisation pour les decks Joueur sont les suivantes :

- Un joueur doit choisir exactement une carte Identité.
- Le deck d'un joueur contient un minimum de 40 cartes et un maximum de 50 cartes. La carte Identité ne compte pas dans ce nombre.
- Le deck d'un joueur doit inclure chacune des cartes **spécifiques à l'identité** qu'il a choisie. L'intégralité des cartes de ce set de héros doit être incluse dans le deck.
- Un joueur peut choisir exactement une affinité (Justice, Agressivité, Protection ou Commandement) pour personnaliser son deck. Le reste de son deck est constitué de cartes basiques et/ou de cartes qui appartiennent à cette affinité.
- Un joueur ne peut pas inclure dans son deck plus de trois exemplaires (par titre) de chaque carte non-unique.
- Un joueur ne peut pas inclure dans son deck plus d'un exemplaire (par titre) de chaque carte unique (en comptant sa carte Identité). Si deux cartes uniques partagent le même titre mais que leur sous-titre/alter ego est différent, elles peuvent coexister dans le deck.
- Toutes les « exigences du deck » de la carte Identité du joueur doivent être satisfaites.

DECKS RENCONTRE

Chaque scénario est fourni avec une liste de sets de cartes recommandés qui constituent le deck Rencontre par défaut pour ce scénario. (Pour les scénarios de la boîte de base, ces listes sont consultables à la page 23 du Livret d'Apprentissage.) Ces listes recommandées peuvent être modifiées de plusieurs manières :

- Le mode expert est une option qui peut être utilisée pour augmenter la difficulté d'un scénario. Le mode expert utilise une combinaison différente de stades de méchant et ajoute le set de rencontre Expert au deck Rencontre.
- La plupart des scénarios (c'est le cas de tous les scénarios de la boîte de base) comportent un set de rencontre modulaire sur leur liste recommandée. Pour personnaliser un scénario et vivre une expérience différente, retirez le set modulaire de cette liste et ajoutez n'importe quel autre set modulaire, au choix.
- Il est possible d'ajouter plusieurs sets modulaires à un scénario, mais cela diluera le deck Rencontre si trop de sets sont ajoutés.
- Pour ajouter une touche d'imprévisibilité, le set modulaire peut être sélectionné au hasard parmi des sets modulaires face cachée et mélangé dans le deck Rencontre sans en regarder les cartes.

APPENDICE II : MISE EN PLACE

Pour mettre en place une partie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. Choisir les identités.** Chaque joueur sélectionne une identité et la place, face alter ego visible.
- 2. Déterminer les points de vie.** Chaque joueur sélectionne sur son compteur de points de vie le nombre de points de vie de départ de son personnage, indiqué en bas de sa carte Identité.
- 3. Choisir le premier joueur.** Les joueurs choisissent collectivement le premier joueur et placent le pion Premier Joueur en face de ce joueur.
- 4. Mettre de côté les obligations.** Mettez de côté la carte Obligation de chaque identité jouée.
- 5. Mettre de côté les sets de Némésis.** Pour chaque identité jouée, mettez de côté sa Némésis et les cartes Rencontre de cette Némésis.
- 6. Mélanger les decks des joueurs.** Chaque joueur mélange son deck Joueur.
- 7. Rassembler les pions, les jetons et les cartes d'état.** Constituez une réserve de pions Dégât, de pions Menace, de pions Accélération et de jetons génériques que vous placez à portée de main de tous les joueurs. Placez les piles de cartes d'état Sonné, Désorienté et Tenace à côté de cette réserve.
- 8. Choisir un méchant.** Choisissez un méchant et mettez en jeu son deck Méchant ainsi que son deck Manigance Principale au centre de la zone de jeu.
- 9. Déterminer les points de vie du méchant.** Réglez le compteur de points de vie du méchant à la valeur indiquée sur sa carte Méchant.
- 10. Créer le deck Rencontre.** Rassemblez les sets de rencontre indiqués sur la face 1A de la carte Manigance Principale.
- 11. Résoudre la mise en place de la manigance.** Résolez toute instruction « **Mise en place** » sur la face 1A de la carte Manigance Principale. Résolez toute capacité « **Une fois révélée** » sur les cartes Rencontre qui entrent en jeu lors de la mise en place.
- 12. Mélanger le deck Rencontre.** Mélangez dans le deck Rencontre du méchant les cartes Obligation mises de côté lors de l'étape 4.
- 13. Piocher des cartes.** Chaque joueur pioche des cartes jusqu'à avoir en main un nombre de cartes égal à la valeur de sa taille de main indiquée en bas de sa carte Identité.
- 14. Résoudre les mulligans.** Chaque joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main et piocher des cartes jusqu'à atteindre sa taille de main. (Pour le moment, ne remélangez pas dans leurs decks les cartes ainsi défaussées.)
- 15. Résoudre les capacités de mise en place des personnages.** Résolez toute instruction « **Mise en place** » inscrite sur les cartes Identité en jeu.

La partie peut désormais commencer.

APPENDICE III : DESCRIPTION DES CARTES

Cette section présente la description de chaque type de carte. Les cartes Joueur sont détaillées en premier, suivies des cartes Scénario.

DESCRIPTION DES CARTES JOUEUR

- Titre.** Le nom de cette carte.
- Type de carte.** Indique comment cette carte se comporte et peut être utilisée dans le jeu.
- Traits.** Attributs narratifs auxquels des capacités de carte peuvent faire référence.
- Capacité.** La manière spéciale par laquelle cette carte interagit avec le jeu.
- Coût.** Le coût en ressources pour jouer cette carte.
- Points de vie.** Une valeur qui représente la durabilité de cette carte.
- Ressources.** Les ressources générées par cette carte quand elle est défaussée de la main.
- Classification de construction.** Indique si cette carte est spécifique à un héros, appartient à une affinité ou est une carte basique.
- CTR.** Indique l'efficacité du personnage quand il tente de déjouer les manigances des ennemis.
- ATQ.** Indique l'efficacité du personnage quand il attaque.
- DEF.** Indique l'efficacité du personnage quand il défend.
- REC.** Indique l'efficacité de cet alter ego lorsqu'il récupère pour soigner ses dégâts.
- Dégâts consécutifs.** La quantité de dégâts subie par cet allié après avoir utilisé ce pouvoir.
- Taille de main.** Le nombre de cartes auquel le contrôleur de cette carte réinitialise sa main à chaque round.
- Informations de collection.** Indique le produit d'origine de cette carte et son numéro au sein de ce produit.
- Icône d'unicité.** Indique que cette carte est unique.
- Sous-titre.** Indique une identité alternative qu'un allié peut posséder.



16 IDENTITÉ (HÉROS)



† SPIDER-MAN

1 CTR
2 ATQ
3 DEF

HÉROS

AVENGER.
Sens d'Araignée — Interruption : quand le méchant initie une attaque contre vous, piochez 1 carte.
« Je suis juste l'araignée sympa du quartier ! »

TAILLE DE MAIN 5 / POINTS DE VIE 10

6

IDENTITÉ (ALTER EGO)



† PETER PARKER

3 REC

ALTER EGO

GÉNIE.
Scientifique — Ressource : générez une ressource . (Limite d'une fois par round.)
« Là, tout de suite, j'échangerais bien tous mes pouvoirs de Spider-Man contre un bon livre et un fauteuil à bascule. »

TAILLE DE MAIN 6 / POINTS DE VIE 10

6

SOUTIEN



1 † LE TRISKELION

SOUTIEN

LIEU. S.H.I.E.L.D.
Augmentez de 1 votre limite d'alliés. (Cela vous permet de contrôler plus de 3 alliés.)
« Vous pensez qu'ils l'ont fait aussi grand ? »
— Miss Hulk

COMMANDEMENT

7

ÉVÉNEMENT



1 WAKANDA ÉTERNEL !


ÉVÉNEMENT

ACTIVE.
Action de héros : résolvez la capacité « Spécial » de chaque amélioration **BLACK PANTHER** que vous contrôlez, dans n'importe quel ordre. (La résolution de chaque capacité est une étape de cette séquence.)

BLACK PANTHER 3/15

7

RESSOURCE



ÉNERGIE

RESSOURCE

1 max par deck.

BASIQUE

8

DESCRIPTION DES CARTES SCÉNARIO

- Titre.** Le nom de cette carte.
- Type de carte.** Indique comment cette carte se comporte et peut être utilisée dans le jeu.
- Traits.** Attributs narratifs auxquels des capacités de carte peuvent faire référence.
- Capacité.** La manière spéciale par laquelle cette carte interagit avec le jeu.
- Points de vie.** Une valeur qui représente la durabilité de cette carte.
- MNG.** Indique l'efficacité de cet ennemi quand il manigance.
- ATQ.** Indique l'efficacité de cet ennemi quand il attaque.
- Icônes de boost.** Indique l'efficacité de cette carte quand elle est défaussée en tant que boost d'attaque ou de manigance.
- Menace de départ.** La quantité de menaces placée sur cette manigance quand elle entre en jeu.
- Accélération.** La vitesse à laquelle cette manigance avance à chaque round.
- Seuil de menace.** La quantité de menaces requise pour que cette manigance avance jusqu'au prochain stade de ce deck Manigance Principal.
- Numéro du stade.** Le stade de ce méchant ou de cette manigance au sein de ce scénario.
- Nom du set de rencontre.** Indique à quel set de rencontre appartient cette carte.
- Information du set de rencontre.** Indique le nombre de cartes dans le set de rencontre et la place de cette carte au sein de ce set.
- Informations de collection.** Indique le produit d'origine de cette carte et son numéro au sein de ce produit.



ATTACHEMENT



TRAÎRISE



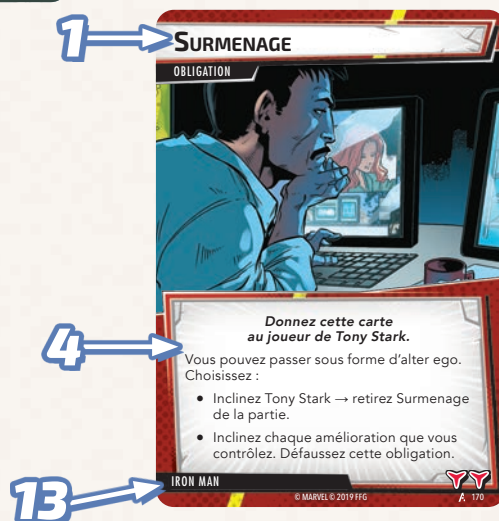
ENVIRONNEMENT



MANIGANCE PRINCIPALE



OBLIGATION



APPENDICE IV : FAQ

QUESTIONS GÉNÉRALES

Q : Dans la Boîte de Base, il existe 19 cartes pour les affinités Agressivité, Justice et Protection, mais seulement 18 cartes d'affinité Commandement. Est-ce exact ?

R : Oui. L'affinité Commandement dispose de 1 carte en moins car elle possède plus de cartes uniques disponibles pour la création de votre deck.

BOÎTE DE BASE

SPIDER-MAN (1A)

Q : À quel moment le méchant « initie » une attaque contre Spider-Man ?

R : Une attaque est « initiée » au moment où le jeu détermine qu'une attaque va être effectuée contre un personnage. Cela comprend les attaques effectuées par des étapes de jeu (comme l'étape 2 de la phase du Méchant) ou par des capacités de carte (comme une attaque initiée par la traîtrise « Assaut »). La capacité de Spider-Man se résout avant la première étape de la résolution d'une attaque ennemie (voir « Attaque (Activation des Ennemis) », page 6).

PRIS DANS LA TOILE (9)

Q : Combien d'attaques peuvent être empêchées par Pris dans la Toile ?

R : Un total de deux attaques. Pris dans la Toile empêche la prochaine attaque de l'ennemi attaché, en remplaçant cette attaque par le placement d'une carte d'état Sonné. Puis cette carte d'état Sonné empêchera l'attaque suivante de cet ennemi.

Q : Est-ce que Pris dans la Toile empêche le déclenchement de la capacité Sens d'Araignée ?

R : Oui. Pris dans la Toile est un effet de remplacement (comme l'indique la mention « à la place de »), ce qui signifie que l'attaque ne s'est jamais initiée.

JENNIFER WALTERS (19B)

Q : La capacité *Objection !* de Jennifer Walters permet-elle de retirer de la menace d'une manigance annexe qui vient d'entrer en jeu ?

R : Non. Les manigances annexes entrent en jeu avec de la menace déjà sur elles, ce qui signifie que de la menace n'est pas « placée » dessus à ce moment-là.

Q : Si de la menace est placée sur une manigance lors de la mise en place, la capacité *Objection !* de Jennifer Walters se déclenche-t-elle ?

R : Non. Seules les capacités qui possèdent l'indicatif de déclenchement « Mise en place » peuvent se résoudre lors de la mise en place de la partie.

PRATIQUE DE LA LOI (23)

Q : Est-ce que Pratique de la Loi permet de retirer de la menace de plusieurs manigances à la fois ?

R : Non. Toute la menace retirée par Pratique de la Loi doit être enlevée d'une seule manigance.

RAYON RÉPULSIF (31)

Q : Est-ce que je peux retirer une carte d'état Tenace d'un ennemi avec le premier dégât infligé par le Rayon Répulsif, puis lui infliger les dégâts supplémentaires ?

R : Non. Les dégâts supplémentaires sont une modification de la valeur du premier dégât infligé et s'appliquent au même moment. Par exemple, si le joueur a défaussé 2 ressources Énergie, il infligera à un ennemi un total de 5 dégâts à la fois, les 4 dégâts supplémentaires s'appliquant au même moment que le premier dégât.

PEPPER POTTS (33)

Q : Est-ce que Pepper Potts génère 2 ressources, si une carte ayant 2 ressources imprimées (Énergie, Génie ou Force par exemple) est au-dessus de la pile de défausse ?

R : Oui. Pepper Potts génère un nombre de ressources égal au type et à la quantité de ressources imprimées sur la carte située au sommet de la pile de défausse.

Q : Est-ce que Pepper Potts génère 2 ressources si une carte comme « Le Pouvoir de [affinité] » (Le Pouvoir de l'Agressivité par exemple) est au-dessus de la pile de défausse ?

R : Non. Bien que les ressources générées soient égales à la quantité et au type de ressources de la carte située au sommet de la pile de défausse, c'est Pepper Potts qui est la carte qui génère ces ressources. Cela signifie qu'une carte « Le Pouvoir de [affinité] » ne génère pas les ressources elle-même, n'ayant donc pas l'opportunité de générer une ressource supplémentaire pour payer une carte de l'affinité spécifiée.

Q : Est-ce que Pepper Potts peut générer les ressources d'une carte qui est en train d'être dépensée ?

R : Non. Les ressources sont générées simultanément, ce qui signifie que la carte que vous êtes en train de défausser pour payer un coût, n'est pas encore arrivée au sommet de la pile de défausse au moment où Pepper Potts utilise sa capacité.

BOTTES-FUSÉE (39)

Q : Si Iron Man a 1 point de vie restant et que son amélioration Bottes-Fusée est défaussée, est-il vaincu ?

R : Oui. Si une capacité qui modifie des points de vie prend fin ou devient inactive, les points de vie modifiés reprennent la valeur qu'ils auraient sans ce modificateur. Dans ce cas précis, les points de vie d'Iron Man retournent à 0 et il est donc immédiatement vaincu.

BLACK PANTHER (40A)

Q : Si un ennemi initie une attaque contre Black Panther, mais qu'un autre héros ou qu'un allié défend contre cette attaque, est-ce que le mot-clé Riposte de Black Panther se déclenche ?

R : Non. Black Panther doit être lui-même attaqué pour que Riposte se déclenche.

Q : Si Black Panther défend contre une attaque, est-ce que son mot-clé Riposte se déclenche ?

R : Oui. Tant que Black Panther est lui-même attaqué, Riposte se déclenchera.

CONNAISSANCE ANCESTRALE (42)

Q : Est-ce que Connaissance Ancestrale permet de mélanger dans le deck de Black Panther plusieurs exemplaires de Wakanda Éternel ! ?

R : Non. Des cartes disposant d'un titre similaire sont considérées comme étant des cartes identiques en ce qui concerne la résolution des capacités de carte.

COSTUME EN VIBRANIUM (49)

Q : Est-ce que le déplacement de dégâts défause la carte d'état Tenace de l'ennemi ciblé ?

R : Oui. Si des dégâts sont déplacés vers un personnage, les dégâts déplacés sont considérés comme étant infligés à ce personnage.

TIGRA/GREER GRANT NELSON (51)

Q : La capacité de réponse de Tigra se déclenche-t-elle avant ou après avoir subi les dégâts consécutifs ?

R : Avant. La condition « Après que Tigra a attaqué et vaincu un sbire... » est vérifiée immédiatement après que Tigra a vaincu un sbire avec son pouvoir d'attaque et avant de lui appliquer ses dégâts consécutifs.

APPEL DE DÉTRESSE (71)

Q : Lorsque je joue Appel de Détresse, les cartes Ressource comme « Le Pouvoir de [affinité] » (Le Pouvoir du Commandement par exemple) génèrent-elles 1 ou 2 ressources quand je paie le coût imprimé de l'allié ?

R : Appel de Détresse indique : « **Action** : Payez le coût imprimé d'un allié qui se trouve dans la pile de défausse de n'importe quel joueur... », ce qui veut dire que le joueur paie le coût de cet allié. Si l'affinité de cet allié correspond à celle de la carte « Le Pouvoir de [affinité] », alors cette dernière générera 2 ressources. Si l'affinité de l'allié ne correspond pas, la carte « Le Pouvoir de [affinité] » ne générera que 1 seule ressource.

LE BOUFFON VERT

NORMAN OSBORN (1A)

Q : Est-ce qu'une carte d'état Sonné empêche l'activation d'attaque de Norman Osborn ?

R : Oui. Les cartes d'état sont prioritaires sur toute autre capacité, aussi une carte d'état Sonné empêchera l'activation de Norman Osborn.

LE BOUFFON VERT (1B)

Q : Tant que Le Bouffon Vert attaque, si le dernier jeton Folie est retiré de l'environnement Accès de Folie grâce à une capacité « Boost », que se passe-t-il ?

R : Le Bouffon Vert est immédiatement retourné pour afficher sa forme Norman Osborn. Les icônes de boost de la carte de boost sont ensuite ajoutées à la valeur ★ de l'ATQ de Norman Osborn, valeur qui est considérée comme étant 0. Norman Osborn inflige alors un nombre de dégâts pour cette attaque égal à sa valeur ATQ modifiée (0 d'ATQ de base + nombre d'icônes de boost de la carte de boost). Dans ce cas précis, l'« **Interruption forcée** » de Norman Osborn ne se déclenche pas, car l'attaque est déjà en cours (le point de timing « Quand Norman Osborn est censé attaquer... » est déjà passé) quand il passe sous sa forme Norman Osborn.

JE TE VOIS (30)

Q : Si je suis sous forme d'alter ego et que je révèle Je Te Vois, Le Bouffon Vert m'attaque-t-il ?

R : Oui. Puisque la capacité « **Une fois révélée** » de Je Te Vois ne précise pas la forme héros ou alter ego, Le Bouffon Vert attaquera le joueur quelle que soit sa forme.

CAPTAIN AMERICA

STEVE ROGERS (1B)

Q : Si le Bouclier de Captain America est mis en jeu en tant que sbire Drone pendant la mise en place du scénario Ultron, puis-je le récupérer grâce à la capacité de mise en place de Steve Rogers ?

R : Non. Cette capacité de mise en place autorise une recherche limitée au deck du joueur et à sa pile de défausse. Si le Bouclier de Captain America ne se trouve dans aucune de ces deux aires de jeu, la capacité échoue à le trouver.

Q : Si un allié est joué pendant que je suis sous la forme de Captain America, puis que je passe sous la forme de Steve Rogers, la capacité Légende Vivante s'appliquera-t-elle au prochain allié que je jouerai ?

R : Non. *Légende Vivante* ne s'applique qu'au tout premier allié joué à chaque round.

MISS MARVEL

AMPLIFICATION ! (10)

Q : Si un événement ATTAQUE inflige plusieurs sources de dégâts (comme l'événement Agressivité « Mêlée »), comment fonctionne Amplification ! ?

R : Amplification ! augmente de 2 toutes les occurrences de dégâts qu'inflige un événement **ATTAQUE**. Par exemple, si un événement devait infliger 3 dégâts, puis infliger de nouveau 3 dégâts, cet événement infligerait alors 5 dégâts, puis de nouveau 5 dégâts.

RÉDUCTION (11)

Q : Lorsque je joue Urgence, puis-je incliner Réduction pour retirer 2 menaces d'une manigance ?

R : Non. Réduction augmente chaque occurrence de menace retirée par un événement **CONTRE**. Réduction n'aura pas d'effet, car Urgence ne fait que prévenir des menaces mais n'en retire pas.

NOVA/SAM ALEXANDER (12)

Q : Si un ennemi attaquant est vaincu par la capacité de Nova, l'attaque de cet ennemi inflige-t-elle tout de même des dégâts ?

A : Non. Bien que la séquence d'attaque soit initiée, les dégâts de cette attaque n'ont pas encore été calculés. Si Nova vainc cet ennemi pendant cette étape, le reste de la séquence d'attaque n'est pas résolu.

MÊLÉE (30)

Q : Cette carte peut-elle infliger des dégâts deux fois au même ennemi ?

R : Non. Lorsque Mêlée inflige des dégâts pour la seconde fois, ces dégâts doivent être infligés à un ennemi différent du premier. **Remarque : les différents stades d'un méchant sont considérés comme étant le même ennemi.**

Q : Si je suis engagé avec un sbire qui a le mot-clé Garde, puis-je cibler ce sbire et le méchant dans le cas où le sbire est censé être détruit par les dégâts infligés par Mêlée ?

R : Oui, tant que vous parvenez à vaincre le sbire avec la première phrase de la capacité de Mêlée, vous pouvez infliger des dégâts au méchant avec la deuxième phrase de la capacité.

THOR

JARNBJORN (19)

Q : Puis-je déclencher Jarnbjorn après avoir joué un événement Attaque ?

R : Oui. On considère qu'un héros effectue une attaque lorsqu'il utilise son pouvoir d'attaque de base mais aussi avec des actions ayant la mention (attaque).

BLACK WIDOW

DANSE DE LA MORT (4)

Q : Danse de la Mort ne contient pas de référence (attaque). Est-ce que chacun de ses effets qui infligent des dégâts sont considérés comme étant des attaques ou pas ?

R : La première phrase de la capacité de Danse de la Mort définit que chaque effet de dégâts de Danse de la Mort est une attaque (effectuez les 3 attaques suivantes...). Résolvez chacune de ces attaques normalement, l'une après l'autre.

Q : Si Black Widow est sonnée, est-ce que toutes les attaques de Danse de la Mort sont empêchées, ou juste la première attaque ?

R : Danse de la Mort crée trois attaques séparées, une carte d'état Sonné sur Black Widow n'empêchera donc que la première attaque. La seconde et la troisième attaque peuvent être effectuées normalement.

ATTAQUE ACROBATIQUE (6)

Q : L'Attaque Acrobatique peut-elle annuler 0 icône de boost ?

A : Non. Attaque Acrobatique ne peut pas être utilisée pour annuler les icônes de boost d'une carte qui n'en a pas, car cela ne modifierait pas l'état de la partie.

MORSURE DE LA VEUVE (10)

Q : Si j'ai Morsure de la Veuve en jeu et que je révèle un sbire ayant le mot-clé Coup Rapide, lequel se résout en premier ?

R : La Morsure de la Veuve se résout en premier. La Morsure de la Veuve se déclenche après que le sbire est entré en jeu, ce qui précède l'engagement du joueur par le sbire.

DOCTEUR STRANGE

L'INFIRMIÈRE DE NUIT (19)

Q : Si la seule carte d'état sur un héros est une carte d'état Tenace, est-elle défaussée si j'utilise L'Infirmière de Nuit pour soigner ce héros ?

R : Oui. La capacité de L'Infirmière de Nuit défausse 1 carte d'état de ce héros, quel que soit le type.

IMPETURBABLE (20)

Q : Si, pendant qu'elle défend contre une attaque ennemie, mon identité subit des dégâts d'une capacité de boost (mais sans subir de dégât de l'attaque elle-même), puis-je tout de même déclencher Imperturbable pour piocher une carte ?

R : Oui. Le coût de la capacité d'Imperturbable requiert uniquement que l'identité en défense ne subisse aucun dégât lors de l'étape 4 de l'attaque ennemie.

CONTRE-SORT (30)

Q : Contre-Sort indique : « Attachez cette carte à votre héros. » Si je pioche Contre-Sort lorsque je suis sous forme d'alter ego, que se passe-t-il ?

R : Contre-Sort essaye de s'attacher à votre héros mais ne peut pas le faire. Puisqu'il n'est pas capable de remplir cette condition, défaussez-le simplement. (Ne révéléz pas une nouvelle carte Rencontre à la place.)

IMAGES D'IKONN (33)

Q : Puis-je résoudre Images d'Ikonn si le méchant est déjà désorienté et qu'il n'y a pas de menace sur une manigance ?

R : Oui. Tant que n'importe quelle partie de la capacité d'Images d'Ikonn peut modifier l'état de la partie, alors elle résoudra autant d'effet qu'elle le peut. Même si son premier effet peut échouer à modifier l'état de la partie si le méchant est déjà désorienté et qu'il n'y a pas de menace sur une manigance, son deuxième effet modifie l'état de la partie, puisque la carte est placée dans la pile de défausse du deck **INVOCATION**.

HULK

COUP FRACASSANT (2)

Q : Si le coût en ressource de Coup Fracassant est réduit à 0, peut-elle être jouée sans dépenser de ressources ?

R : Oui. La mention « Vous ne pouvez dépenser que des ressources » pour payer cette carte ne s'applique que lorsque vous êtes en train de dépenser des ressources pour payer le coût en ressource. Si le coût en ressource a été réduit à 0, aucune ressource n'est requise pour payer Coup Fracassant, et donc, aucune ressource ne doit être dépensée.

PUISSANCE INARRÊTABLE (6)

Q : Si le coût en ressource de Puissance Inarrêtable est réduit à 0, puis-je piocher 1 carte grâce à sa deuxième capacité ?

R : Non. Aucune ressource n'a été dépensée pour payer le coût de Puissance Inarrêtable, par conséquent, la condition « si vous n'avez utilisé que des ressources » pour payer cette carte n'a pas été remplie, et donc, son effet ne pourra pas se résoudre.

LE CHOC DES TITANS (28)

Q : Si mon personnage avec l'ATQ la plus élevée est un allié, et que l'attaque du choc des Titans n'est pas défendue, qui subit les dégâts : mon identité ou l'allié qui a été attaqué ?

R : L'allié subira tous les dégâts de l'attaque non défendue.

L'AVÈNEMENT DE CRÂNE ROUGE

CARQUOIS DE HAWKEYE (3)

Q : Après avoir utilisé la Carquois de Hawkeye pour chercher une carte parmi les 5 cartes du dessus de mon deck, que suis-je censé faire des cartes consultées ?

R : Remélangez ces cartes dans le deck de Hawkeye. Après qu'une capacité de recherche a été résolue (que la recherche ait été faite sur la totalité du deck ou seulement une partie) tout le deck est mélangé.

DÉSIGNÉE POUR MOURIR (28)

Q : Quand Désignée Pour Mourir est révélée, si un exemplaire de Mockingbird est déjà sous le contrôle d'un joueur qui n'est pas Clint Barton, que se passe-t-il ?

R : Le joueur de Clint Barton doit chercher Mockingbird dans sa main, son deck, sa pile de défausse ou zone de jeu, mais ne peut pas la placer sous Désignée Pour Mourir, car il existe déjà un personnage unique en jeu avec le même titre/sous-titre. (*Mélanger après avoir cherché dans le deck.*) Cependant, quand Désignée Pour Mourir est déjouée, toute copie de Mockingbird en jeu (*même si elle est contrôlée par un autre joueur*), retourne dans la main de son propriétaire.

JESSICA DREW (31B)

Q : La capacité Agent Double de Jessica Drew oblige-t-elle de construire son deck avec deux affinités ?

R : Oui. Un nombre égal de cartes de deux affinités différentes doit être inclus dans son deck.

FINESSE (33)

Q : Finesse peut-elle générer une ressource pour payer la capacité d'une carte d'affinité (par exemple la réponse de la carte Jarnbjorn) ?

R : Oui. Tant que la ressource générée par Finesse est dépensée pour faire quelque chose avec une carte d'affinité (*payer son coût en ressource ou le coût d'une capacité imprimée sur cette carte d'affinité*), Finesse peut être utilisée.

KANG LE CONQUÉRANT

RÉDUIT À L'IMPUISSANCE (20)

Q : Si Réduit à l'Impuissance est dans la zone de jeu de Docteur Strange, son joueur peut-il toujours utiliser le deck **INVOCATION** ?

R : Oui. Les capacités des cartes du deck **INVOCATION** sont seulement résolues, pas jouées.

WASP

LA GUÊPE (1C)

Q : Lorsque La Guêpe est sous forme de héros **GEANT**, comment sa première capacité interagit-elle avec le mot-clé Patrouille et l'icône de crise ?

R : La première capacité de La Guêpe lui permet de retirer simultanément de la menace des manigances de son choix en utilisant son contre de base. Bien que La Guêpe puisse choisir la manigance principale comme cible, si le mot-clé Patrouille ou qu'une icône de crise est en jeu, aucune menace ne sera retirée de la manigance principale. Puisque cette capacité agit d'une manière simultanée, cette situation perdure même si la carte avec le mot-clé Patrouille ou l'icône de crise quitte le jeu pendant la résolution de son contre de base.

Q : Lorsque La Guêpe est sous forme de héros **GEANT**, comment sa deuxième capacité interagit-elle avec le mot-clé Garde ?

R : La seconde capacité de La Guêpe lui permet d'infliger des dégâts simultanément aux ennemis de son choix en utilisant son attaque de base. Bien que La Guêpe puisse choisir de cibler le méchant, tant qu'une carte avec mot-clé Garde est en jeu, aucun dégât ne sera infligé au méchant. Puisque cette capacité agit d'une manière simultanée, cette situation perdure même si la carte avec le mot-clé Garde quitte le jeu pendant la résolution de son attaque de base.

Q : Lorsque La Guêpe est sous forme de héros **GEANT**, comment sa deuxième capacité interagit-elle en présence de plusieurs ennemis ayant le mot-clé Riposte ?

R : Considérez que La Guêpe attaque chaque cible affectée par son attaque de base partitionnée. Si l'attaque de base de La Guêpe est répartie entre plusieurs ennemis ayant Riposte, chaque occurrence de Riposte infligera des dégâts à La Guêpe (*dans l'ordre de son choix*).

QUICKSILVER

VIF-ARGENT (1A)

Q : Si Vif-Argent tente d'effectuer une attaque de base ou un contre de base alors qu'il est sonné ou désorienté, sa **Super Vitesse** peut-elle se déclencher ?

R : Non. Les cartes d'état Sonné et Désorienté empêchent l'usage des pouvoirs de base en se substituant à eux. Si Vif-Argent effectue une attaque de base en étant sonné ou un contre de base en étant désorienté, considérez qu'il n'a pas utilisé son pouvoir de base et que les prérequis de sa capacité **Super Vitesse** ne sont donc pas satisfaits.

SCARLET WITCH

SPHÈRE HEX (4)

Q : Lors de la résolution de la deuxième phrase, les capacités listées se résolvent-elles à chaque fois qu'une carte est défaussée du deck Rencontre ou se résolvent-elles après que les 3 cartes ont été défaussées ?

R : Puisque Sphère Hex ne contient pas d'effets d'altération, résolvez la première phrase entièrement, sans interruption. Ensuite, déterminez et résolvez les capacités listées qui correspondent à ce qui a été défaussé.

SANTÉ MENTALE PRÉCAIRE (23)

Q : Est-il normal que La Sorcière Rouge ait deux cartes Obligation ?

R : Oui. Les pouvoirs de la Sorcière Rouge sont chaotiques et jouent souvent en sa faveur, mais peuvent parfois lui porter préjudices. De nombreuses cartes de son set personnel représentent les aspects positifs de sa magie, tandis que ses multiples obligations en représentent les aspects négatifs.

CONVOITISE GALACTIQUE

SETS DE RENCONTRE MODULAIRES

Q : Dans l'extension Convoitise Galactique, quels sets sont considérés comme étant des sets modulaires ?

R : Si un set de rencontre n'est pas spécifique à un scénario (il ne contient pas le nom de ce scénario dans son champ Information) ou spécifique à la campagne (*il ne contient pas le mot*

« Campagne » dans son champ Information), alors il s'agit d'un set modulaire. Les huit sets de rencontre modulaires dans l'extension Convoitise Galactique sont : Artefacts Galactiques, Contrôles du Vaisseau, Créatures de la Ménagerie, Milices Kree, Pierre du Pouvoir, Pirates de l'Espace, Traqueur Badoon, Troupe de Badoon.

MODE CAMPAGNE

Q : Suis-je obligé de jouer chaque scénario en mode expert lors d'une campagne experte ?

R : Non. Augmenter la difficulté d'une campagne ne fait qu'ajouter des cartes ou des instructions de mise en place supplémentaires à chaque scénario de la campagne. Cela n'oblige pas les joueurs à utiliser un mode de jeu particulier. Pour chaque scénario qui compose une campagne, vous êtes encouragés à choisir le mode de jeu qui vous convient le mieux.

Q : Si je joue un scénario en mode expert, suis-je censé jouer le scénario suivant en utilisant le même mode ?

R : Non. Vous pouvez par exemple jouer un scénario en utilisant une combinaison héroïque et escarmouche, puis jouer le scénario en utilisant simplement le mode expert. Les joueurs peuvent mélanger les modes de jeu et en changer comme ils le souhaitent entre les scénarios.

ROCKET RACCOON (29 A)

Q : Si Rocket Raccoon utilise sa capacité Rafistolage mais que l'amélioration TECH n'est pas placée dans une pile de défausse (par l'effet de la capacité du Collectionneur, par exemple), Rocket Raccoon pioche-t-il 2 cartes ?

R : Oui. Défausser est le fait d'essayer de placer une carte dans une pile de défausse. Même si l'amélioration **TECH** se retrouve finalement dans une autre aire de jeu, le coût de la capacité Rafistolage de Rocket Raccoon est tout de même payé.

RÉCUP (33)

Q : Si l'allié Hulk (Boîte de Base, 50) défausse Récup', que se passe-t-il ?

R : La capacité de Hulk vérifie toutes les ressources imprimées de Récup' simultanément. Ensuite, elle résout l'effet approprié en fonction du résultat. Cette vérification et cette résolution étant simultanées, le joueur qui contrôle Hulk choisit l'ordre dans lequel les effets se résolvent.

PIERRE DU POUVOIR (149)

Q : Si une identité qui contrôle la Pierre du Pouvoir est vaincue, qu'advient-il de la Pierre du Pouvoir ?

R : Si un joueur est éliminé de la partie alors qu'une carte Permanente dont il n'est pas propriétaire est dans sa zone de jeu, placez cette carte Permanente dans la pile de défausse de son propriétaire. Dans le cas de la Pierre du Pouvoir, placez-la dans la pile de défausse Rencontre.

APPENDICE V: ERRATA

MEMBRE HONORAIRE DES AVENGERS (CAPTAIN AMERICA, 25)

Il devrait être écrit : « Jouez cette carte uniquement si votre identité a le trait **Avenger**.

Attachez cette carte à un personnage ami. 1 max par personnage.

Le personnage attaché gagne +1 point de vie et le trait Avenger. »

(Ajout de « 1 max par personnage. »)

PRIS EN FILATURE (CAPTAIN AMERICA, 32)

Il devrait être écrit : « **Interruption** : quand la manigance attachée est déjouée, infligez 4 dégâts à un ennemi. »

(« **Interruption** » au lieu de « **Réponse** »)

FRAPPE FOUROYANTE (THOR, 6)

Il devrait être écrit : « **Action de héros** : dépensez X ressources → infligez X dégâts au méchant et à chaque sbire engagé avec vous. Ces dégâts ignorent les cartes d'état Tenace si vous avez le trait **AÉRIEN**. »

(« Ces dégâts... » au lieu de « Cette attaque... »)

LOKI (THOR, 28)

Il devrait être écrit : « **Interruption forcée** : quand Loki est censé être vaincu, défaussez la carte du dessus du deck Rencontre. Si cette carte est une trahison, soignez tous les dégâts de Loki à la place. »

(« **Interruption forcée** » au lieu de « **Interruption** »)

IRON FIST (DOCTEUR STRANGE, 14)

Il devrait être écrit : « **Interruption** : quand Iron Fist attaque un ennemi, retirez-lui 1 jeton Mystique → sonnez cet ennemi et infligez-lui 1 dégât. »

(« **Interruption** » au lieu de « **Réponse** »)

ALERTE (DOCTEUR STRANGE, 21)

Il devrait être écrit : « **Interruption** : quand un héros est censé subir n'importe quelle quantité de dégâts, réduisez de 1 cette quantité. »

(« (défense) » et le trait **Défense** ont été supprimés.)

DÉMONS INTÉRIEURS (HULK, 25)

Il devrait être écrit : « **Donnez cette carte au joueur de Bruce Banner**. Changez de forme (retournez votre identité).

Si vous êtes Bruce Banner, défaussez 2 cartes de votre main. Défaussez cette obligation.

Si vous êtes Hulk, inclinez votre héros. Défaussez cette obligation. »

(Le mot « Ensuite : » a été supprimé.)

CONVOITISE GALACTIQUE

Livret de règles, page 18, mise en place, première puce

Il devrait être écrit : « (Optionnel) Révélez la manigance annexe Supériorité Kree (182A) (utilisez le verso pour le mode expert). »

(Ajout de la mention (Optionnel))