

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES



LIVRET
D'APPRENTISSAGE

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

« Un appel de détresse, une allée sombre, je sors mon costume... Ça me fait mal de le dire, mais je crois que je commence à aimer cette vie. » – William Foster, Goliath

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES est un jeu de cartes coopératif pour un à quatre joueurs. Chaque joueur se met dans la peau d'un héros Marvel en incarnant à la fois ce personnage et son alter ego.

Au cours de la partie, les joueurs agissent de concert pour vaincre un méchant (contrôlé par le jeu) qui essaye de mettre à exécution un plan machiavélique.

UTILISER CE LIVRET

Ce Livret d'Apprentissage est conçu comme une introduction à **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES** pour les nouveaux joueurs. Il devrait être utilisé comme un guide lors de votre première partie afin d'apprendre à jouer. Nous recommandons aux nouveaux joueurs d'apprendre les bases du jeu en lisant ce livret et en utilisant le scénario d'introduction et les decks pré-construits décrits dans la mise en place.

Les règles complètes du jeu se trouvent dans le Guide de Référence qui aborde des sujets plus avancés, comme la terminologie, l'interprétation du texte des cartes, la résolution des conflits de timing et la description détaillée des cartes. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de se familiariser avec le jeu en utilisant ce Livret d'Apprentissage et de ne chercher des précisions dans le Guide de Référence qu'au fur et à mesure que les cas se présentent durant la partie.

UN JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES est un Jeu de Cartes Évolutif (JCE) : en plus des cinq héros et des trois scénarios qui peuvent être joués grâce à cette boîte de base, les joueurs pourront personnaliser et améliorer leur expérience de jeu grâce à l'achat d'extensions publiées de manière régulière.

Chaque extension « Paquet Héros » contient le deck de départ d'un nouveau héros qui peut être joué directement, et propose de nouvelles opportunités de personnalisation pour les decks Joueur.

Des méchants supplémentaires et de nouvelles aventures seront proposés dans des paquets de scénario indépendant et des boîtes deluxe narratives.

Contrairement aux jeux de cartes à collectionner, toutes les extensions des JCE ont un contenu fixe sans distribution aléatoire.



MATÉRIEL

Les éléments du jeu sont présentés dans cette section afin que vous puissiez les identifier. La description détaillée des cartes peut être consultée dans le Guide de Référence.



343 CARTES
(199 CARTES JOUEUR, 137 CARTES RENCONTRE, 7 CARTES RÉFÉRENCE)



30 CARTES ÉTAT



62 PIONS DÉGÂT



16 JETONS GÉNÉRIQUES



33 PIONS MENACE



5 PIONS ACCÉLÉRATION



1 PION PREMIER JOUEUR



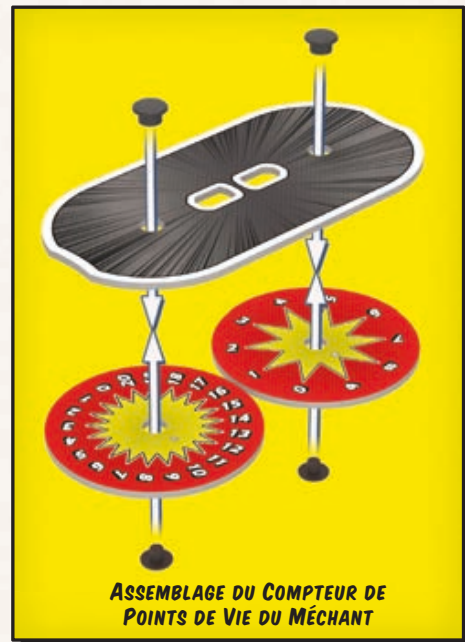
4 COMPTEURS DE POINTS DE VIE DE JOUEUR



ASSEMBLAGE D'UN COMPTEUR DE POINTS DE VIE DE JOUEUR



1 COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT



ASSEMBLAGE DU COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT

MISE EN PLACE

Pour votre première partie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre.

Pour apprendre les règles du jeu, il est conseillé de faire une partie à un ou deux joueurs et d'utiliser les héros Spider-Man et Captain Marvel contre le méchant Rhino. Les instructions de mise en place spécifiques à ce scénario sont présentées à chaque étape.

Les decks Spider-Man, Captain Marvel et Rhino ont été préparés à l'avance pour vous permettre de jouer immédiatement. Seules les cartes de ces trois decks sont utilisées pour la partie d'apprentissage.

- 1 Choisir les identités.** Chaque joueur choisit une carte Identité et la place devant lui, face alter ego visible.

SORTEZ LA CARTE IDENTITÉ SPIDER-MAN/PETER PARKER DE SON DECK ET (POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS) SORTEZ LA CARTE IDENTITÉ CAPTAIN MARVEL/CAROL DANVERS DE SON DECK. PLACEZ CHAQUE CARTE SUR SA FACE ALTER EGO.



- 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.

RÉGLEZ LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE SPIDER-MAN SUR 10. RÉGLEZ LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE CAPTAIN MARVEL SUR 12.



POINTS DE VIE 10
Plus Gabriel Frenck - © M
POINTS DE VIE

COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU JOUEUR

- 3 Choisir le premier joueur.** Les joueurs choisissent collectivement un premier joueur et placent le pion Premier Joueur devant ce dernier.



PION PREMIER JOUEUR

- 4 Mettre de côté les obligations.** Pour chaque identité en jeu, mettez de côté sa carte Obligation. Ces cartes sont utilisées plus tard lors de la mise en place.

RETIREZ LA CARTE AVIS D'EXPULSION DU DECK SPIDER-MAN ET METTEZ-LA DE CÔTÉ. RETIREZ LA CARTE URGENCE FAMILIALE DU DECK CAPTAIN MARVEL ET METTEZ-LA DE CÔTÉ.



5 Mettre de côté les sets de Némésis. Pour chaque identité en jeu, mettez de côté sa Némésis et les cartes Rencontre de cette Némésis. (Les cartes Némésis ne commencent pas la partie en jeu, mais elles peuvent être mises en jeu par d'autres capacités de carte pendant la partie.)

RETIREZ TOUTES LES CARTES NÉMÉSIS DU DECK SPIDER-MAN ET METTEZ-LES DE CÔTÉ. RETIREZ TOUTES LES CARTES NÉMÉSIS DU DECK CAPTAIN MARVEL ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.



LES CARTES D'UN SET DE NÉMÉSIS PARTAGENT UN MÊME RÉFÉRENCIEMENT.

6 Mélanger les decks des joueurs. Chaque joueur mélange son deck Joueur et le place à côté de sa carte Identité.

LE DECK SPIDER-MAN EST CONSTITUÉ DES CARTES SPIDER-MAN RESTANTES AINSI QUE DES CARTES JUSTICE (JAUNES) ET DES CARTES BASIQUES (GRISES) DE CE PAQUET DE DÉMARRAGE.

LE DECK CAPTAIN MARVEL EST CONSTITUÉ DES CARTES DE CAPTAIN MARVEL RESTANTES AINSI QUE DES CARTES AGRESSIVITÉ (ROUGES) ET DES CARTES BASIQUES (GRISES) DE CE PAQUET DE DÉMARRAGE.

UNE LISTE DES CARTES EST FOURNIE AU DOS DE LA CARTE TITRE DE CHAQUE DECK. NE MÉLANGEZ PAS CETTE CARTE TITRE DANS VOTRE DECK.



7 Rassembler les pions, jetons et cartes d'état. Créez une réserve de pions Dégât, de pions Menace 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.

LES CARTES NÉMÉSIS ET OBLIGATION SONT MISES DE CÔTÉ, HORS JEU.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR UN SEUL JOUEUR APRÈS AVOIR RÉSOULU L'ÉTAPE SIX. TOURNEZ LA PAGE POUR METTRE EN PLACE LA ZONE DE JEU DU MÉCHANT.

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.



EMPILEZ RHINO (I) SUR RHINO (II).

RHINO SERA LE MÉCHANT. RHINO (I) ET RHINO (II) CONSTITUERONT LE DECK MÉCHANT. EMPILEZ CES DEUX CARTES DANS L'ORDRE DE LEURS NUMÉROS, DE TELLE SORTE QUE RHINO (I) SOIT AU-DESSUS ET RHINO (II) EN DESSOUS. LE DECK MANIGANCE PRINCIPALE EST CONSTITUÉ D'UNE SEULE CARTE POUR CE SCÉNARIO : L'EFFRACTION ! METTEZ CETTE CARTE EN JEU, FACE 1A VISIBLE.

9

Déterminer les points de vie du méchant. Sélectionnez sur le compteur de points de vie du méchant un nombre de points de vie égal à celui indiqué en bas de sa carte Méchant multiplié par le nombre de joueurs, comme le précise le symbole « par joueur » (♠) sur la carte.



COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT

POINTS DE VIE 14
© MARVEL © 2017
POINTS DE VIE

RHINO (I) DISPOSE DE 14 POINTS DE VIE PAR JOUEUR. DANS UNE PARTIE À UN JOUEUR, SÉLECTIONNEZ LE NOMBRE 14 SUR LE COMPTEUR. DANS UNE PARTIE À 2 JOUEURS, SÉLECTIONNEZ LE NOMBRE 28.

10

Résoudre la mise en place de la carte Manigance. Résolez toutes les instructions « Mise en place » sur la carte Manigance Principale.



LISEZ LE TEXTE D'INTRODUCTION DE LA FACE 1A DE L'EFFRACTION ! ET RETOURNEZ-LA POUR PASSER AU STADE 1B.

11

Créer et mélanger le deck Rencontre. Mélangez dans le deck Rencontre du méchant les cartes Obligation mises de côté pendant la quatrième étape.

DECK RENCONTRE DE RHINO :
TOUTES LES CARTES RHINO,
TOUTES LES CARTES RENCONTRE
STANDARD ET TOUTES LES
CARTES ALERTE À LA BOMBE.

SI SPIDER-MAN EST UTILISÉ, MÉLANGEZ L'OBLIGATION AVIS D'EXPULSION DANS LE DECK RENCONTRE. SI CAPTAIN MARVEL EST UTILISÉE, MÉLANGEZ L'OBLIGATION URGENCE FAMILIALE DANS LE DECK RENCONTRE. LES CARTES NÉMÉSIS SONT CONSERVÉES DE CÔTÉ JUSQU'À CE QU'UNE CARTE RENCONTRE Y FASSE RÉFÉRENCE.



12 Piocher des cartes. Chaque joueur pioche un nombre de cartes de son deck Joueur égal à sa taille de main, indiquée dans le coin en bas à gauche de sa carte Identité.

PETER PARKER PIOCHE 6 CARTES. CAROL DANVERS PIOCHE 6 CARTES.



13 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 remélanges pas dans leurs decks les cartes ainsi défaussées.)



LE MULLIGAN OFFRE AUX JOUEURS L'OPPORTUNITÉ D'AMÉLIORER LEURS MAINS DE DÉPART. SI UN JOUEUR EST SATISFAIT DES CARTES DANS SA MAIN, IL A INTÉRÊT À LES CONSERVER. S'IL N'AIME PAS CERTAINES CARTES, IL PEUT LES DÉFAUSSEZ EN FAISANT UN MULLIGAN.

14 Résoudre les capacités de mise en place des personnages. Résolez toutes les instructions « Mise en place » indiquées sur les cartes Identités en jeu.

SPIDER-MAN ET CAPTAIN MARVEL N'ONT PAS D'INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE DE PERSONNAGE.

LA PARTIE PEUT MAINTENANT COMMENCER...



LES CARTES NÉMÉSIS SONT MISES DE CÔTÉ, HORS JEU.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR UN SEUL JOUEUR ET LE MÉCHANT EN DÉBUT DE PARTIE.

EXEMPLE DE ZONE DE JEU EN COURS DE PARTIE



CHARGE
ATTACHEMENT



DECK RENCONTRE



7 L'ÉFRACTION!
ÉVÉNEMENT



CASSER ET EMPORTER
MISGISE AMBIS



COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT




+ RHINO
MISGISE

ZONE DE JEU DU MÉCHANT



RÉSERVE DE PIONS



ENNEMI ENGAGÉ

ZONE DE JEU DU JOUEUR




+ CAPTAIN MARVEL
HÉROS



COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU JOUEUR



CARTE IDENTITÉ



+ NICK FURY
HÉROS



+ MARIA HILL
HÉROS




PILE DE DÉFAUSSE DU JOUEUR



DECK DU JOUEUR



AMÉLIORATIONS



ALLIÉS


NOTIONS CLÉS

Cette section introduit un certain nombre de notions fondamentales pour apprendre et jouer une partie.

LA RÈGLE D'OR

Si le texte d'une carte contredit directement les règles décrites dans ce document, le texte de la carte prévaut.

PAR JOUEUR (2)

Le symbole  placé à côté d'une valeur chiffrée multiplie cette valeur par le nombre de joueurs qui ont commencé le scénario.

PERDRE ET GAGNER

Le méchant est représenté par plusieurs cartes Méchant qui possèdent toutes un numéro de stade imprimé en haut à droite.



NUMÉRO DU STADE
DU MÉCHANT

Les joueurs peuvent vaincre un stade du méchant en amenant ses points de vie à zéro, ce qui a pour effet d'avancer la partie au prochain stade. Si les joueurs parviennent à vaincre le stade final du méchant, ils remportent la partie.

Le méchant remporte la partie s'il achève sa manigance ou si tous les joueurs sont éliminés. La manigance est achevée si le méchant accumule la quantité de menace spécifiée sur la dernière carte de son deck Manigance Principal. Un joueur est éliminé si ses points de vie sont réduits à zéro.



POUR ACHÉVER CETTE MANIGANCE, LE MÉCHANT DOIT ACCUMULER 7 MENACES PAR JOUEUR. COMME IL S'AGIT DE LA DERNIÈRE (ET UNIQUE) CARTE DU DECK MANIGANCE DE RHINO, RHINO REMPORTE LA PARTIE SI ELLE EST ACHÉVÉE.

REDRESSÉE ET INCLINÉE

Les cartes entrent en jeu en position redressée (verticalement). Afin d'utiliser certaines capacités ou certains pouvoirs, la carte doit s'incliner de 90 degrés (de sorte qu'elle soit à l'horizontale). Une carte inclinée ne peut pas être à nouveau inclinée tant qu'elle n'a pas d'abord été redressée (verticalement).



REDRESSÉE



INCLINÉE

« DANS L'ORDRE DES JOUEURS »

La locution « dans l'ordre des joueurs » est utilisée pour imposer un ordre aux joueurs afin de résoudre ou accomplir une étape de jeu. Quand il est demandé aux joueurs de faire quelque chose « dans l'ordre des joueurs », le premier joueur agit en premier, suivi par chacun des autres joueurs, un à la fois, dans le sens horaire.



PRÉSENTATION DU JEU

MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES se déroule en plusieurs rounds. Chaque round consiste en une phase des Joueurs et une phase du Méchant.

Lors de la phase des Joueurs, ces derniers jouent chacun leur tour dans l'ordre des joueurs.

Pendant son tour, un joueur peut jouer des cartes de sa main, attaquer des ennemis, contrer les manigances du méchant et utiliser des cartes Alliés, Soutien et Amélioration qu'il a en jeu.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, la phase des Joueurs prend fin et la phase du Méchant débute.

Au début de la phase du Méchant, de la menace est placée sur la manigance principale. Ensuite, le méchant s'active une fois par joueur, soit en attaquant ce dernier, soit en faisant progresser sa manigance. Puis, des cartes sont révélées depuis le deck Rencontre pour ajouter des sbires, des traîtres, des manigances annexes et des attachements qui renforceront la position du méchant et mettront des bâtons dans les roues des héros.

Une fois la phase du Méchant terminée, le pion Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire et un nouveau round peut commencer.

La partie se poursuit de cette manière jusqu'à ce que les joueurs l'emportent collectivement ou que le méchant soit victorieux.

DÉROULEMENT D'UN ROUND

Cette section décrit chaque étape d'un round, phase après phase. Dans l'ordre :

- 1) La phase des Joueurs
- 2) La phase du Méchant

Les règles de chaque phase sont décrites dans les paragraphes suivants.

PHASE DES JOUEURS

Pendant la phase des Joueurs, chaque joueur effectue son tour dans l'ordre des joueurs.

Après que les joueurs aient chacun effectué un tour, ils piochent des cartes jusqu'à atteindre leurs tailles de main respectives et redressent leurs cartes. Ensuite, vous passez à la phase du Méchant.

TOUR D'UN JOUEUR

Pendant son tour, un joueur peut effectuer n'importe quelle option suivante, dans n'importe quel ordre. Chaque option (à part changer de forme) peut être effectuée autant de fois que ce joueur le souhaite tant qu'il possède les cartes nécessaires et les ressources pour payer les coûts.

Chacune des options présentées ci-dessous est décrite plus en détail dans les pages suivantes.

- **Changer de forme** pour passer de héros à alter ego, ou d'alter ego à héros. **Cette option ne peut être effectuée qu'une fois par tour.**
- **Jouer** de sa main une carte Alliés, Amélioration ou Soutien.
- **Utiliser** la récupération de base de son alter ego (s'il est sous forme d'alter ego) ou l'attaque de base de son héros / le contre de base de son héros (s'il est sous forme de héros).
- **Utiliser** une carte Alliés qu'il contrôle pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.
- **Déclencher** une capacité de carte « **Action** » d'une carte en jeu qu'il contrôle, d'une carte Rencontre en jeu, ou en jouant une carte Événement de sa main affichant un tel déclencheur. Si la capacité d'action est suivie de la locution « de héros » ou « d'alter ego », le joueur doit être sous la forme indiquée pour déclencher la capacité.

Demander à un autre joueur de déclencher une capacité « **Action** » d'une carte en jeu qu'il contrôle ou d'une carte Événement qu'il pourrait avoir en main. L'autre joueur décide s'il déclenche cette capacité ou non. (Un autre joueur peut également proposer de jouer une action pendant le tour d'un joueur actif.)



CHANGER DE FORME

Pour changer de forme de héros à alter ego, ou d'alter ego à héros, le joueur annonce son intention et retourne sa carte Identité sur l'autre face. **Chaque joueur peut changer de forme une fois par round et seulement pendant son propre tour.**

Quand un joueur change de forme, son personnage reste dans le même état (redressé ou incliné). L'ensemble des améliorations, attachements, pions, dégâts et cartes d'état restent sur le personnage.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte depuis sa main, un joueur doit effectuer les étapes suivantes :

1. Placer la carte qu'il veut jouer sur la table.
2. Payer le coût de la carte (voir l'encart « Coûts en Ressources »).
3. Si la carte est un allié, une amélioration ou un soutien, elle entre en jeu redressée dans la zone de jeu de ce joueur. Si la carte est un événement, résolvez ses effets et placez-la dans la pile de défausse de son propriétaire.



LIMITE D'ALLIÉS

Chaque joueur peut contrôler jusqu'à trois alliés en même temps.

Un joueur qui contrôle trois alliés peut jouer un autre allié en défaussant immédiatement un de ses alliés déjà en jeu.

UTILISER UN POUVOIR DE BASE

Les pouvoirs de base se trouvent sur la carte Identité du joueur.

La face héros montre le pouvoir de base d'**attaque**, le pouvoir de base de **contre** et le pouvoir de base de **défense** du personnage. La face alter ego montre le pouvoir de base de **recupération** du personnage.

Pour utiliser un pouvoir de base, le personnage doit être sous la forme qui montre ce pouvoir.

Le joueur effectue les étapes suivantes :

1. Déclarer le pouvoir qu'il souhaite utiliser.
2. Payer le coût du pouvoir. Pour cela, il incline le héros ou l'alter ego.
3. Résoudre l'effet du pouvoir, comme indiqué à la page suivante.

COÛTS EN RESSOURCES

Les coûts en ressources sont payés en générant des ressources.

Les ressources peuvent être générées de deux manières. La première est de défausser une carte de sa main pour générer autant de ressources que le nombre d'icônes de ressource sur cette carte. La seconde est d'utiliser une carte avec une capacité « Ressource » qui génère la ressource indiquée par la capacité. Toute ressource générée en excès du coût est perdue après avoir payé le coût.

Le type de ressource que procure une carte est indiqué dans le **coin inférieur gauche**. Les icônes qui s'y trouvent indiquent le nombre et le type de ressource générés par la carte défaussée. Les types de ressource sont :



Une ressource libre peut être utilisée à la place de n'importe quel type de ressource (mental, physique ou énergie).

En général, lorsque vous jouez des cartes de votre main, n'importe quel type de ressource (ou combinaison de types) peut être utilisé pour payer le coût de la carte. Cependant, certaines capacités et des effets de cartes Rencontre peuvent nécessiter un type spécifique de ressource (ou une combinaison de types) à payer.



TOM DÉFAUSSE SPIDER-TRACEUR (1 RESSOURCE) ET GÉNIE (2 RESSOURCES) DE SA MAIN POUR PAYER LE COÛT DE 3.



Récupération de Base : Le joueur incline son alter ego et se soigne d'un nombre de points de vie égal à sa valeur REC. Le soin augmente le compteur de points de vie de ce joueur de la valeur indiquée. Un joueur ne peut pas se soigner au-delà de ses points de vie maximums.

LA RÉCUPÉRATION DE BASE UTILISE LA VALEUR DE REC.



Contre de Base : Le joueur incline son héros et retire un nombre de menaces égal à sa valeur CTR d'une manigance de son choix. N'importe quelle manigance peut être contrée, à moins qu'une capacité de carte (l'icône de crise par exemple) ne vous en empêche.

Attaque de Base : Le joueur incline son héros et inflige un nombre de dégâts (voir l'encart « Infliger des Dégâts ») égal à sa valeur ATQ à un ennemi éligible. N'importe quel ennemi (méchant ou sbire) en jeu est éligible, à moins qu'une capacité de carte (le mot-clé Garde par exemple) ne vous en empêche.

Défense de Base : Ce pouvoir peut seulement être utilisé lorsque n'importe quel héros est attaqué par un ennemi. Dans ce cas, un joueur peut incliner son héros pour prévenir un nombre de dégâts égal à sa valeur DEF. Un héros peut se défendre lui-même ou défendre un autre héros. Le héros qui défend subit les dégâts de l'attaque qui excèdent sa valeur DEF (et les reporte sur son compteur de points de vie).



INFLIGER DES DÉGÂTS

Les attaques et de nombreuses capacités de carte infligent des dégâts.

Les dégâts infligés à un sbire ou à un allié sont immédiatement placés sur sa carte en utilisant des pions Dégât. Chaque dégât sur une carte réduit ses points de vie de 1. Si une carte a zéro point de vie restant (ou moins), cette carte est vaincue et placée dans la pile de défausse de son propriétaire.

Les dégâts infligés à un joueur ou à un méchant réduisent immédiatement la valeur de son compteur de points de vie. Si le compteur d'un méchant atteint zéro, le stade actif de ce méchant est vaincu et il passe au stade suivant. Quand le méchant passe au stade suivant, réglez son compteur de points de vie sur la valeur indiquée par le stade nouvellement révélé. Si le stade final du méchant est vaincu, les joueurs remportent la partie.

Si le compteur de points de vie d'un joueur atteint zéro, ce joueur est éliminé de la partie.

UTILISER UN ALLIÉ

Pendant son tour, un joueur peut utiliser n'importe quel nombre d'alliés qu'il contrôle pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.

Pour utiliser un allié, un joueur doit effectuer les étapes suivantes :

1. Incliner l'allié. (S'il était déjà incliné, il ne peut pas être utilisé de cette façon.)
2. Déclarer s'il utilise l'allié pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.
3. Déclarer quel ennemi il attaque ou quelle manigance il contre. N'importe quel ennemi peut être attaqué à moins qu'une capacité de carte ne dise le contraire. N'importe quelle manigance peut-être contrée à moins qu'une capacité de carte ne dise le contraire.
4. Résoudre l'attaque en infligeant à l'ennemi la quantité de dégâts indiquée. Résoudre le contre en retirant de la manigance la quantité de menaces indiquée.
5. Infliger les dégâts consécutifs. Si l'allié qui a attaqué a des icônes de dégât sous son ATQ, infligez-lui le nombre de dégâts indiqués. S'il a contré, et qu'il y a des icônes de dégât sous son CTR, procédez de même.

QUAND DAREDEVIL CONTRE, IL SUBIT 1 POINT DE DÉGÂTS CONSÉCUTIFS.

QUAND DAREDEVIL ATTAQUE, IL SUBIT 1 POINT DE DÉGÂTS CONSÉCUTIFS.



DÉCLENCHER UNE CAPACITÉ D'ACTION

Les capacités d'action sont indiquées par le mot « **Action** » en gras. Un joueur peut déclencher les capacités des cartes en jeu qu'il contrôle, des cartes Événement qu'il joue depuis sa main ou des cartes Rencontre qui possèdent de telles capacités.

Pour déclencher une capacité d'action, un joueur effectue les étapes suivantes :

1. Déclarer quelle capacité d'action il souhaite déclencher.
2. Payer le coût de la capacité, qui précède son effet. Le coût et l'effet sont séparés par une icône de flèche (→). Pour payer un coût, il faut générer des ressources, comme le décrit l'encart « Coût en Ressources » (page 11). Les ressources générées doivent correspondre aux ressources indiquées par le coût de la capacité. Certaines capacités n'ont pas de coût et d'autres réclament des coûts supplémentaires, tels que « inclinez cette carte », qui doivent également être payés.
3. Résoudre l'effet de la capacité d'action.

Une capacité d'action donnée peut-être déclenchée plusieurs fois par tour, tant que son coût peut être payé et que son effet est en mesure de modifier l'état de la partie.

Pour d'autres types de capacités, reportez-vous à l'encart ci-contre.

CAPACITÉS DES HÉROS ET DES ALTER EGO

Si une capacité est suivie des mots « **de héros** » ou « **d'alter ego** », ou si le texte d'une capacité fait référence à une forme spécifique, le joueur doit être sous la forme indiquée pour utiliser ou interagir avec cette capacité.

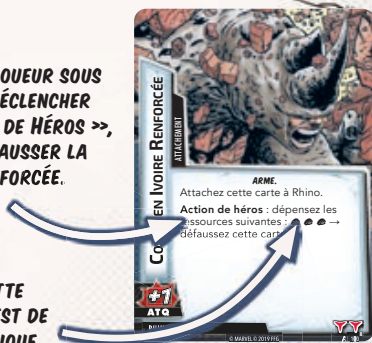
Si une capacité ne spécifie aucune forme, elle peut être utilisée par le joueur quelle que soit la forme de son personnage.

CAPACITÉS D'ACTION SUR DES CARTES RENCONTRE

Certaines cartes Rencontre ont des capacités d'action que les joueurs peuvent utiliser tant que la carte est en jeu. Lors de son tour, un joueur peut payer le coût indiqué sur une carte Rencontre qui possède une telle capacité pour résoudre cette dernière. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut résoudre une telle capacité tant qu'il peut en payer le coût à chaque fois.

PENDANT SON TOUR, UN JOUEUR SOUS FORME DE HÉROS PEUT DÉCLENCHER CETTE CAPACITÉ « ACTION DE HÉROS », PAYER SON COÛT ET DÉFAUSSER LA CORNE EN IVOIRE RENFORCÉE.

LE COÛT POUR CETTE CAPACITÉ D'ACTION EST DE 3 RESSOURCES PHYSIQUE.



LES AUTRES CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

En plus des capacités d'action, qu'un joueur peut déclencher pendant son tour (ou pendant le tour d'un autre joueur, si ce dernier en fait la demande), il existe d'autres types de capacités déclenchées : les capacités d'**Interruption**, de **Réponse** et de **Ressource**.

Ces types de capacités déclenchées peuvent être utilisées de manière optionnelle, à moins que le déclencheur de la capacité (en gras) ne soit suivi du mot « **forcée** ». Chaque exemplaire d'une capacité déclenchée peut être utilisé **une fois** à chaque fois que la situation décrite dans le texte se produit.

Les capacités de « **Ressource** » peuvent être utilisées à chaque fois que le joueur qui contrôle la capacité génère des ressources pour payer un coût. Sauf mention contraire, le joueur qui contrôle la carte avec cette capacité doit être le joueur qui est train de payer le coût.

Les capacités de « **Interruption** » peuvent être utilisées à chaque fois que la condition indiquée (décrite par le texte de la capacité) est censée se produire, immédiatement avant que cette condition ne se produise. Ces capacités préviennent ou remplacent une situation, soit en l'empêchant complètement, soit en la modifiant en autre chose.

Les capacités de « **Réponse** » peuvent être utilisées à chaque fois que la condition indiquée (décrite par le texte de la capacité) est rencontrée, immédiatement après que cette condition s'est produite ou a été résolue.



FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

Quand un joueur a accompli tout ce qu'il pouvait ou souhaitait faire pendant son tour, il annonce que son tour est terminé. Le prochain joueur (dans le sens horaire) commence son tour. Après que tous les joueurs ont terminé leur tour, procédez à la résolution de la séquence décrite ci-dessous dans « Fin de la Phase des Joueurs ».

FIN DE LA PHASE DES JOUEURS

Pour terminer la phase des Joueurs, effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main. S'il a plus de cartes en main que sa taille de main (indiquée en bas de sa carte Identité), il doit se défausser jusqu'à ce qu'il atteigne cette limite.
2. Chaque joueur pioche simultanément des cartes de son deck jusqu'à ce qu'il ait dans sa main un nombre de cartes égal à sa taille de main.
3. Chaque joueur redresse simultanément toutes ses cartes.

Après avoir accompli les étapes ci-dessus, la phase des Joueurs est terminée. Passez à la phase du Méchant.



TAILLE DE MAIN

PHASE DU MÉCHANT

Pendant la phase du Méchant, les ennemis contre-attaquent ! Le méchant s'active, les sbires attaquent et de nouvelles cartes Rencontre entrent en jeu pour mettre les héros face à de nouveaux ennemis et de nouvelles menaces.

Lors de la phase du Méchant, les joueurs résolvent les étapes suivantes. Elles seront détaillées dans les pages suivantes :

1. Placer la menace sur la manigance principale.
2. Activer le méchant une fois par joueur, ainsi que les sbires éligibles.
3. Attribuer une carte Rencontre à chaque joueur.
4. Révéler les cartes Rencontre.
5. Passer le pion Premier Joueur et terminer le round.

LE DECK MANIGANCE PRINCIPALE

Le deck Manigance représente l'objectif principal du méchant. Si un méchant achève le dernier stade du deck Manigance, il remporte la partie. Pour certains méchants, le deck Manigance Principale consiste en un seul stade.

Certaines manigances principales commencent la partie avec de la menace dessus. Le nombre de menaces placées sur la manigance lorsqu'elle entre en jeu (ou commence la partie en jeu) est indiqué en bas de la carte.

Quand une carte ou une règle du jeu demande à un sbire ou au méchant de manigancer, on place sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur MNG de cet ennemi.

Chaque manigance principale a un seuil de menace (dans le coin supérieur gauche) qui indique le nombre de menaces qui doivent être placées sur elle avant que le deck Manigance avance. La menace est constamment vérifiée : dès que le nombre de menaces sur une manigance principale est supérieur ou égal au seuil de menace, le deck Manigance passe au stade suivant. (La menace placée sur le stade précédent est retirée et remise dans la réserve de pions.)

Si le stade final du deck Manigance avance, les joueurs perdent immédiatement la partie.

PIONS MENACE



SEUIL DE MENACE



MENACE DE DÉPART

ÉTAPE UN — PLACER LA MENACE

Placez sur la carte Manigance le nombre de menaces indiqué dans le champ d'accélération de la manigance principale. Si des manigances annexes avec une icône d'accélération (voir page 16) sont en jeu, elles modifient le nombre de menaces placées à cette étape.



ÉTAPE DEUX — ACTIVATIONS DU MÉCHANT ET DES SBIRES

Le méchant s'active une fois contre chaque joueur, dans l'ordre des joueurs. Après que le méchant a été activé contre un joueur, chaque sbire engagé avec ce joueur s'active également.

Ces activations se résolvent différemment en fonction de la forme du personnage de ce joueur. Si le joueur est sous sa forme d'alter ego, le méchant et les sbires **manigacent**. Si le joueur est sous sa forme de héros, le méchant et les sbires **attaquent**.

Après que le méchant a terminé son activation avec un joueur, il s'active pour le joueur suivant (dans l'ordre des joueurs), et continue jusqu'à ce qu'il ait été activé pour tous les joueurs.

Conseil Stratégique : la forme de votre personnage (héros ou alter ego) a une grande influence sur le comportement du méchant à chaque round. Si vous avez besoin d'empêcher le méchant de manigancer, faites en sorte d'être sous votre forme de héros pour l'affronter. Si vous êtes déjà gravement touché et que vous pensez qu'une attaque pourrait vous être fatale, vous préférerez sans doute rester sous votre forme d'alter ego pour vous reposer et récupérer des points de vie avant de rassembler vos forces. Rappelez-vous d'une chose : sous votre forme d'alter ego, vous ne serez pas disponible pour empêcher le méchant d'accomplir ses plans maléfiques ! Trouver le bon moment pour passer d'une forme à l'autre est une des clés qui vous permettra d'avoir le dessus lors de vos parties de Marvel Champions.

FORME D'ALTER EGO : LES ENNEMIS MANIGACENT

Si le joueur est sous sa forme d'alter ego, le méchant (et chaque sbire engagé avec ce joueur) manigance. Pour résoudre cette activation, effectuez les étapes suivantes :

1. Donner au méchant une carte face cachée du deck Rencontre. C'est la carte de boost du méchant pour cette activation.
2. Retourner face visible la carte de boost. Pour chaque icône de boost en bas à droite de la carte, le méchant gagne +1 MNG pour cette activation.



S'il y a une icône d'étoile dans le champ de boost, l'étoile en elle-même ne procure pas +1 MNG. Cette icône indique que la boîte de texte de la carte a une capacité associée, également marquée par une étoile, qui se résout après que la carte a été retournée face visible.

Défaussez la carte de boost à la fin de cette étape.

3. Placer sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur modifiée de la MNG du méchant. (La menace placée sur une manigance est représentée par des pions Menace.)
4. Si un ou plusieurs sbires sont engagés avec le joueur qui résout cette activation, ils vont à présent manigancer, un sbire à la fois. Pour chaque sbire qui manigance, placez sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur MNG de ce sbire. (Aucune carte de boost n'est distribuée aux sbires qui manigacent.)

VALEUR DE MNG



FORME DE HÉROS : LES ENNEMIS ATTAQUENT

Si le joueur est sous sa forme de héros, le méchant attaque (ainsi que chaque sbire engagé avec ce joueur). Pour résoudre cette activation, effectuez les étapes suivantes :

1. Donner au méchant une carte face cachée du deck Rencontre.
2. Le joueur attaqué choisit s'il souhaite défendre contre l'attaque. Pour défendre, le joueur doit soit incliner son héros, soit incliner un allié qu'il contrôle.

Si le joueur attaqué ne défend pas, n'importe quel autre joueur peut défendre contre cette attaque en inclinant soit son héros, soit un allié qu'il contrôle.

3. Retourner face visible la carte de boost. Pour chaque icône de boost, en bas à droite de la carte, le méchant gagne +1 ATQ pour cette activation.

S'il y a une icône d'étoile dans le champ de boost, l'étoile en elle-même ne procure pas +1 ATQ. Cette icône indique que la boîte de texte de la carte a une capacité associée, également marquée par une étoile, qui se résout après que la carte a été retournée face visible.

Défaussez la carte de boost à la fin de cette étape.

4. Infliger un nombre de dégâts égal à la valeur modifiée de l'ATQ du méchant, de la façon suivante :
 - ▶ Si un héros défend contre cette attaque, la quantité de dégâts infligée est réduite par la valeur de DEF du héros et les dégâts restants sont infligés à ce héros.
 - ▶ Si un allié défend contre cette attaque, tous les dégâts de cette attaque sont infligés à cet allié.
 - ▶ Si aucun personnage ne défend contre cette attaque, tous les dégâts de cette attaque sont infligés au héros qui résout cette activation.
5. Si un ou plusieurs sbires sont engagés avec le joueur qui résout cette activation, ils attaquent ce joueur, un sbire à la fois. Résolvez l'attaque de chaque sbire en suivant les étapes deux et quatre ci-dessus, en utilisant sa valeur d'ATQ. (Aucune carte de boost n'est distribuée aux sbires qui attaquent.)



ÉTAPE TROIS — ATTRIBUER DES CARTES RENCONTRE

Attribuez une carte du deck Rencontre face cachée à chaque joueur dans l'ordre des joueurs.

ÉTAPE QUATRE — RÉVÉLER LES CARTES RENCONTRE

Toutes les cartes Rencontre attribuées à l'étape précédente sont révélées et résolues, une par une, dans l'ordre des joueurs.

Quand une carte Rencontre est révélée, elle est résolue en fonction de son type, de la façon suivante :

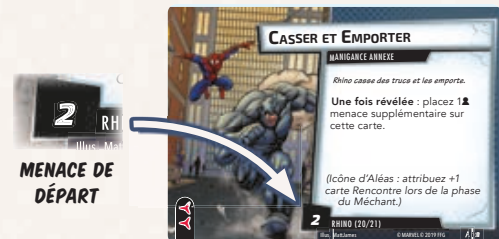
Sbire — Quand un sbire est révélé, il entre en jeu engagé avec le joueur qui a révélé la carte. Placez le sbire à côté de ce joueur pour montrer qu'il est engagé.

Traîtrise — Quand une traîtrise est révélée, résolvez son effet et placez-la dans la pile de défausse Rencontre.

Attachement — Quand un attachement est révélé, il entre en jeu attaché au méchant.

Manigance Annexe — Quand une manigance annexe est révélée du deck Rencontre, elle entre en jeu à côté de la manigance principale.

Les manigances annexes entrent en jeu avec une certaine quantité de menaces sur elles. La menace peut être retirée d'une manigance annexe quand les héros ou les alliés utilisent leur pouvoir de contre de base ou grâce à des capacités de carte. Si une manigance annexe a zéro menace sur elle, elle est déjouée et placée dans la pile de défausse Rencontre.



ICÔNES DE MANIGANCE ANNEXE

Si une manigance annexe a une icône de crise, elle doit être déjouée avant que de la menace puisse être retirée de la manigance principale.

Pour chaque icône d'accélération en jeu, une menace supplémentaire est placée sur la manigance principale pendant la première étape de la phase du Méchant.

Pour chaque manigance annexe en jeu avec une icône d'aléas, une carte Rencontre supplémentaire est attribuée pendant la troisième étape de la phase du Méchant. Les cartes supplémentaires sont attribuées dans l'ordre des joueurs (la première carte supplémentaire va au premier joueur, la seconde au second joueur, etc.).



CRISE



ACCÉLÉRATION



ALÉAS

CAPACITÉS UNE FOIS RÉVÉLÉE

Si une carte Rencontre qui est révélée a une ou plusieurs capacités « **Une fois révélée** », ces capacités se résolvent immédiatement après l'entrée en jeu de la carte. (Dans le cas des cartes Traîtrise, qui n'entrent pas en jeu, les capacités « **Une fois révélée** » se résolvent et la carte est ensuite placée dans la pile de défausse Rencontre.)

CAPACITÉS UNE FOIS VAINCU/DÉJOUÉE

Certains sbires ont une capacité « **Une fois vaincu** ». Cette capacité se déclenche quand les joueurs vainquent le sbire. Certaines manigances annexes ont une capacité « **Une fois déjouée** ». Cette capacité se déclenche quand les joueurs déjouent cette manigance.

FORME D'ALTER EGO ET FORME DE HÉROS

Le plus souvent, la façon dont une carte Rencontre se résout dépend de la forme du joueur qui la révèle. Si une carte Rencontre révélée à une capacité qui précise « **alter ego** » ou « **héros** », résolvez la capacité seulement si le joueur qui révèle la carte est sous la forme indiquée.

MANIGANCES ANNEXES DE NÉMÉSIS

Si une carte indique à un joueur de mettre en jeu une manigance annexe de Némésis, il convient de placer dans la zone de jeu celle qui est associée au joueur qui a pioché cette carte. Mettez également en jeu son sbire Némésis engagé avec ce joueur. Les autres cartes Rencontre associées à cette Némésis sont placées dans la pile de défausse Rencontre.

Chaque héros possède une Némésis avec la manigance annexe et les cartes associées suivantes :

Spider-Man : Le Vautour, Cambriolage de Haut Vol, Les Plans du Vautour, Coup en Piqué (x2)

Captain Marvel : Yon-Rogg, Le Psycho-Magnitron, Manipulateur Kree (x2), La Trahison de Yon-Rogg

Iron Man : Whiplash, Surcharge Imminente, Attaque au Fouet Électrique (x2), Contre-Attaque Électromagnétique

She-Hulk : Titania, Défi Personnel, Génétiquement Amélioré, Fureur de Titania (x2)

Black Panther : Killmonger, Usurper le Trône, Plante en Forme de Cœur, Combat Rituel (x2)

OBLIGATIONS

Pendant la mise en place, chaque joueur mélange dans le deck Rencontre la carte Obligation de son personnage.

Si une obligation est révélée du deck Rencontre, donnez-la immédiatement au joueur qui contrôle le personnage indiqué sur l'obligation. Ce joueur suit les instructions de l'obligation afin de la résoudre.

ÉTAPE CINQ – PASSER LE PION PREMIER JOUEUR ET METTRE FIN AU ROUND

Passer le pion Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire. Terminez le round, et débutez la phase des Joueurs suivante.

La partie continue de cette manière, en alternant une phase des Joueurs et une phase du Méchant, jusqu'à ce que les joueurs gagnent ou que le méchant remporte la partie.

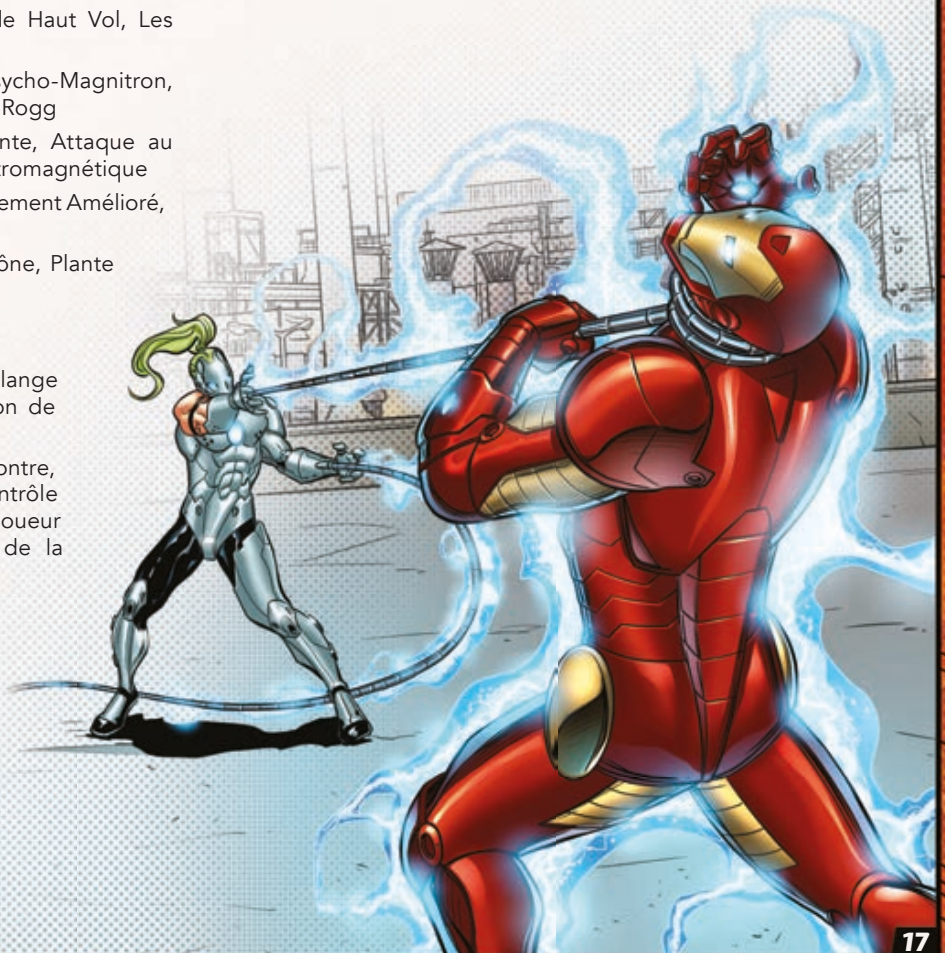
ET ENSUITE ?

Vous connaissez à présent les bases de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES**.

Après avoir joué la partie d'introduction, essayez à nouveau le scénario Rhino avec différents héros et leurs decks de départ pré-construits. Pour consulter la composition de ces decks, reportez-vous à la page 20. Après les avoir testés, vous pourrez construire vos propres decks, en prenant connaissance des règles décrites à la page 22.

Après avoir fait morde la poussière à Rhino plusieurs fois, vous pourrez affronter des adversaires de plus en plus puissants : commencez par Klaw et mesurez-vous plus tard à Ultron. Les listes des rencontres pour ces scénarios sont présentées à la page 23.

À mesure que vous explorez le monde de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES**, vous vous poserez inévitablement de nouvelles questions. N'oubliez pas de vous reporter au Guide de Référence pour y chercher des réponses quand vous en avez besoin.



LES CARTES

Cette section vous propose un bref aperçu des différents types de carte présents dans cette boîte de base.

CARTES IDENTITÉ

La boîte de base contient cinq cartes Identité, avec le héros sur une face et l'alter ego sur l'autre face.



CARTES SPÉCIFIQUES À L'IDENTITÉ

Chaque identité est accompagnée d'un set de cartes spécifiques à cette identité qui sont utilisées dans le deck d'un joueur à chaque fois qu'il joue cette identité.

CARTES OBLIGATION

Chaque identité est également accompagnée d'une carte Obligation qui est mélangée dans le deck Rencontre à chaque fois que cette identité est jouée.



SETS DE NÉMÉSIS

Chaque identité est également accompagnée d'un set de Némésis, mis de côté pendant la mise en place à chaque fois que cette identité est jouée. Pendant la partie, certains effets peuvent faire apparaître la Némésis du héros sur le devant de la scène pour semer la discorde.



CARTES D'AFFINITÉ

Le jeu comporte quatre affinités : Agressivité, Justice, Commandement et Protection. Un joueur peut choisir d'inclure des cartes d'une seule de ces quatre affinités dans son deck.



CARTES BASIQUES

En plus des cartes spécifiques à l'identité et des cartes de l'affinité choisie par le joueur, des cartes basiques peuvent être incluses dans le deck.





CARTES MÉCHANT

La boîte de base contient trois scénarios et chacun d'eux met en scène un méchant différent. Chaque méchant est représenté par un deck numéroté contenant au moins un stade.

CARTES MANIGANCE PRINCIPALE

Chaque méchant est associé à au moins une carte Manigance Principale, qui représente le méfait que le méchant essaye d'accomplir lors de ce scénario.



SETS DE RENCONTRE FIXES

Chaque méchant est également associé à un set de rencontre fixe qui est utilisé comme socle du deck Rencontre à chaque fois que ce scénario est joué.



SET DE RENCONTRE STANDARD ET SET DE RENCONTRE EXPERT

Le set de rencontre Standard est utilisé dans chaque scénario. Ajoutez le set de rencontre Expert à un scénario (en plus du set de rencontre Standard) pour augmenter son niveau de difficulté.



SETS DE RENCONTRE MODULAIRE

La boîte de base contient cinq sets de rencontre modulaires qui peuvent être interchangés au sein des différents scénarios pour varier votre expérience de jeu d'une partie à l'autre.



DECKS DE DÉMARRAGE

Vous trouverez ci-dessous des decks de démarrage pré-construits et une description des personnages afin que les joueurs qui le souhaitent puissent commencer à jouer directement sans se construire un deck personnalisé.

Les decks de démarrage de Miss Hulk et d'Iron Man ne peuvent pas être joués en même temps à partir d'une seule boîte de base, car ils contiennent les mêmes cartes d'affinité Agressivité. Si deux joueurs veulent jouer ces deux héros ensemble, nous recommandons de remplacer les cartes Agressivité dans la liste de Miss Hulk par les cartes Justice de la liste de Spider-Man.

La liste du deck de Captain Marvel qui est présentée ci-après est différente de celle utilisée pendant la partie d'introduction.

BLACK PANTHER / PROTECTION

La force de Black Panther provient de la technologie très avancée du Wakanda. Ce héros peut réduire à néant toute manigance et toute résistance grâce à ses améliorations **Black Panther**, même si toutes les réunir peut se révéler ardu. Avant que T'Challa ne commence son premier tour, il peut utiliser sa capacité *Prévoyance* pour mettre rapidement en jeu une de ses améliorations **Black Panther**. Avec l'aide de Shuri et de La Cité Dorée, il pourra trouver les autres plus tard. Une fois que quelques améliorations **Black Panther** sont en jeu, utilisez Wakanda Éternel ! pour activer leurs capacités « **Spécial** : » dans n'importe quel ordre, en sachant que la dernière amélioration activée de la séquence bénéficiera d'une capacité renforcée.

Associée à l'affinité Protection, la capacité Riposte de Black Panther gagne en efficacité puisqu'elle lui permet de défendre contre les attaques des ennemis et leur infliger des dégâts en réponse. Le Vibranium peut être utilisé pour payer plus facilement le coût élevé de vos deux puissants alliés : Luke Cage et Black Widow, et l'Équipe Médicale fera des merveilles avec le Costume en Vibranium pour maintenir Black Panther en état de combattre.

Cartes de Black Panther : *Connaissance Ancestrale, Dagues Énergétiques, Griffes de Panthère, Shuri, Génie Tactique, La Cité Dorée, Vibranium (x3), Costume en Vibranium, Wakanda Éternel ! (x5)*

Cartes Protection : *Veste Blindée (x2), Black Widow, Contre-Attaque au Poing (x2), Restez Derrière-Moi ! (x2), Inébranlable (x2), Luke Cage, Équipe Médicale (x2), Le Pouvoir de la Protection (x2)*

Cartes Basiques : *Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance*

Set de Némésis : *Killmonger, Usurper le Trône, Plante en Forme de Cœur, Combat Rituel (x2)*

Obligation : *Affaires d'État*

IRON MAN / AGRESSIVITÉ

Tony Stark n'a pas de super-pouvoirs à proprement parler, mais il utilise sa super-intelligence pour construire l'armure Mark V, représentée par diverses améliorations **Tech**. Quand vous jouez en tant que Tony Stark, passez quelques tours à piocher des cartes pour améliorer l'armure Mark V, puis retournez votre carte et devenez Iron Man une fois que sa taille de main est plus élevée. Sous la forme d'Iron Man, devenez **Aérien** en utilisant les Bottes-Fusée, et augmentez les capacités de votre armure pour infliger un Coup de Poing Supersonique, surveiller la zone avec votre Casque Mark V et bouter vos ennemis hors des cieux avec vos Gantelets Énergétiques.

Associées à l'affinité Agressivité, les attaques d'Iron Man gagnent en puissance grâce à votre Entraînement au Combat. Effectuez alors plusieurs attaques avec votre Réacteur Arc. Et si Iron Man est cerné par des sbires, vous pouvez compter sur Assaut Implacable, Tigra et War Machine pour vous débarrasser d'eux.

Cartes d'Iron Man : *Réacteur Arc, Armure Mark V, Casque Mark V, Pepper Potts, Gantelets Énergétiques (x2), Rayon Répulsif (x3), Bottes-Fusée (x2), Tour Stark, Coup de Poing Supersonique (x2), War Machine*

Cartes Agressivité : *Poursuivons-Les (x2), Entraînement au Combat (x2), Hulk, Assaut Implacable (x2), Équipe Tactique (x2), Le Pouvoir de l'Agressivité (x2), Tigra, Uppercut (x2)*

Cartes Basiques : *Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance*

Set de Némésis : *Whiplash, Surcharge Imminente, Attaque au Fouet Électrique (x2), Contre-Attaque Électromagnétique*

Obligation : *Surmenage*



CAPTAIN MARVEL / COMMANDEMENT

La stratégie de Captain Marvel est principalement de s'envoler et d'utiliser des ressources Énergie. Vol Cosmique lui procure le trait **Aérien**, ce qui lui permet d'augmenter le bonus du pouvoir de défense du Casque de Captain Marvel et d'améliorer la flexibilité d'Empêcher les Conflits. Utilisez les ressources Énergie pour piocher des cartes grâce au Rayon Photonique et à sa capacité Recanaliser, ou stockez des jetons sur Énergie Canalisée pour infliger le maximum de dégâts.

Associé à l'affinité Commandement, votre deck pourra appeler Hawkeye, Maria Hill et Vision pour prêter main forte à Captain Marvel et à Spider-Woman. Ensuite, améliorez les pouvoirs d'attaque et de contre des alliés sous son commandement en utilisant Motivé et Commander en Première Ligne.

Cartes de Captain Marvel : Station Alpha Flight, Casque de Captain Marvel, Vol Cosmique (x2), Empêcher les Conflits (x3), Absorption d'Énergie (x2), Énergie Canalisée (x2), Rayon Photonique (x3), Spider-Woman

Cartes Commandement : Se Préparer (x2), Hawkeye, Motivé (x2), Commander en Première Ligne (x2), Appel de Détresse (x2), Maria Hill, Le Pouvoir du Commandement (x2), Le Triskelion, Vision

Cartes Basiques : Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance

Set de Némésis : Yon-Rogg, Le Psycho-Magnitron, Manipulateur Kree (x2), La Trahison de Yon-Rogg

Obligation : Urgence Familiale

SPIDER-MAN / JUSTICE

Les valeurs de pouvoir de Spider-Man font de lui un héros polyvalent, capable de répondre à toutes les crasses que le méchant pourra lui servir. Son pouvoir de défense élevé, Salto Arrière et ses Sens d'Araignée Améliorés le rendent difficile à blesser. Si le méchant vous attaque par surprise, redevenez Peter Parker et utilisez Tante May pour panser ses blessures. Pour le coup de grâce, économisez vos ressources pour exécuter un Coup de Pied en Balancier qui infligera d'énormes dégâts à l'adversaire !

Associé à l'affinité Justice, Spider-Man est même capable de contrôler davantage les actions du méchant. Pour la Justice ! et Équipe de Surveillance empêchent la menace de s'accumuler, tandis que la Salle d'Interrogatoire interagit parfaitement avec le Spider-Traceur. Et quand la situation devient critique, utilisez De Grandes Responsabilités pour gagner du temps.

Cartes de Spider-Man : Tante May, Salto Arrière (x2), Black Cat, Sens d'Araignée Améliorés (x2), Spider-Traceur (x2), Coup de Pied en Balancier (x3), Lance-Toile (x2), Pris dans la Toile (x2)

Cartes Justice : Daredevil, Pour la Justice ! (x2), De Grandes Responsabilités (x2), Instinct Héroïque (x2), Salle d'Interrogatoire (x2), Jessica Jones, Équipe de Surveillance (x2), Le Pouvoir de la Justice (x2)

Cartes Basiques : Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance

Set de Némésis : Le Vautour, Cambriolage de Haut Vol, Les Plans du Vautour, Coup en Piqué (x2)

Obligation : Avis d'Expulsion

MISS HULK / AGRESSIVITÉ

Pour jouer avec Miss Hulk vous devez également tirer profit de son autre personnalité, Jennifer Walters. Aucun ennemi n'est en mesure de résister au pouvoir d'attaque élevé de Miss Hulk et vous pouvez utiliser Droite-Gauche et Force Surhumaine pour porter des coups encore plus dévastateurs. Rage Contrôlée vient mettre un plus d'huile sur le feu en vous permettant à la fois de piocher et d'augmenter la force destructive de votre Frappe Gamma. Lorsque les ennemis ne sont pas une menace, redevenez Jennifer Walters pour faire des heures supplémentaires au Département Judiciaire des Surhumains ou enfermer des criminels à l'ancienne avec Pratique de la Loi.

Associées à l'affinité Agressivité, les aptitudes martiales de Miss Hulk sont sublimes par Entraînement au Combat. Hulk fera des ravages avec sa cousine pour faire passer un mauvais quart d'heure au méchant. Pendant que Miss Hulk s'occupe des ennemis, Poursuivons-Les apporte de la flexibilité pour mettre un frein aux ignobles agissements du méchant et Équipe Tactique lui permettra de focaliser sa rage là où vous en aurez le plus besoin.

Cartes de Miss Hulk : Rage Contrôlée (x2), Frappe Gamma, Piétinement (x2), Pratique de la Loi (x2), Droite-Gauche (x3), Personnalité Divisée, Département Judiciaire des Surhumains, Force Surhumaine (x2), Hellcat

Cartes Agressivité : Poursuivons-Les (x2), Entraînement au Combat (x2), Hulk, Assaut Implacable (x2), Équipe Tactique (x2), Le Pouvoir de l'Agressivité (x2), Tigra, Uppercut (x2)

Cartes Basiques : Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance

Set de Némésis : Titania, Défi Personnel, Génétiquement Amélioré, Fureur de Titania (x2)

Obligation : Profession Juridique

PERSONNALISATION DE DECK

La boîte de base de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES** est conçue pour offrir une grande rejouabilité. Après avoir joué quelques parties avec les decks de démarrage pré-construits, les joueurs souhaiteront peut-être explorer de nouvelles stratégies en créant leurs propres decks.

POURQUOI CONSTRUIRE UN DECK PERSONNALISÉ ?

Créer un deck personnalisé est un procédé par lequel un joueur peut améliorer et modifier son deck pour y intégrer des stratégies et des idées originales. Cela permet au joueur de découvrir de nouvelles facettes du jeu : à la place de s'adapter à la stratégie d'un deck de démarrage, chaque joueur peut construire des decks qui correspondent à sa façon de jouer. Quand les joueurs construisent des decks originaux, ils ne se contentent pas de prendre part au jeu : ils influencent de manière active la manière dont il est joué.

POUR BIEN COMMENCER

Pour de nombreux joueurs qui n'ont pas fait l'expérience des jeux de cartes à construire, créer son propre deck peut paraître intimidant. Plutôt que de partir de rien, commencez par essayer de modifier les decks de démarrage détaillés sur les deux pages précédentes. Essayez de jouer différents héros en changeant les affinités pour déterminer l'impact des combinaisons des cartes sur votre plaisir de jeu.

Après avoir essayé quelques héros avec différentes affinités, vous trouverez peut-être une combinaison qui vous plaît plus que les autres. En continuant à jouer avec ce deck, vous serez peut-être suffisamment inspiré pour continuer de le personnaliser, conformément à votre style de jeu. À partir de cet instant, vous serez prêt à aborder les règles de personnalisation complètes, décrites dans la section suivante.

RÈGLES DE PERSONNALISATION DES DECKS JOUEUR

Les paragraphes suivants décrivent les règles de personnalisation des decks Joueur de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES**.

- ▶ Un joueur doit choisir exactement une carte Identité (héros/alter ego).
- ▶ Le deck du joueur est composé d'un minimum de 40 cartes et d'un maximum de 50 cartes. La carte Identité n'est pas comptabilisée dans la taille du deck.
- ▶ Le deck du joueur doit inclure chacune des cartes spécifiques à la carte Identité qu'il a choisie. Le nombre d'exemplaires des cartes spécifiques ne peut pas être modifié.
- ▶ Un joueur peut choisir une seule affinité (Justice, Agressivité, Protection ou Commandement) pour personnaliser son deck. Le reste de son deck est constitué de cartes basiques ou de cartes qui appartiennent à cette affinité. Vous ne pouvez pas inclure plus de trois exemplaires (par titre) de chaque carte non-unique dans le deck. Vous ne pouvez pas inclure plus d'un exemplaire (par titre) de chaque carte unique dans le deck.
- ▶ Toutes les « exigences du deck » sur la carte Identité d'un joueur doivent être respectées.

APRÈS LA BOÎTE DE BASE

Après avoir exploré les options de personnalisation de la boîte de base, les extensions « Paquet Héros » vous ouvriront de nouvelles possibilités. Des héros tels que Captain America, Miss Marvel et Thor seront bientôt disponibles et de nombreuses cartes d'affinité et cartes basiques disponibles dans ces extensions pourront être utilisées pour personnaliser n'importe quel deck. Collectionnez-les toutes et construisez le deck ultime pour chacun de vos héros préférés !



SCÉNARIOS DE BASE

Cette section présente en détail les decks de chaque scénario de la boîte de base, et propose des recommandations pour les personnaliser.

RHINO

Deck Méchant : Rhino (I), Rhino (II)

Retirez Rhino (I) et ajoutez Rhino (III) pour le mode expert.

Deck Manigance Principale : L'Effraction !

Set de rencontre Rhino : Costume Blindé de Rhino, Casser et Emporter, Charge (x2), Contrôler la Foule, Corne en Ivoire Renforcée, Difficile à Contenir (x2), Mercenaire d'Hydra (x2), « Je suis Balèze »(x2), L'Homme-Sable, Shocker, Ruée (x3)

Set de rencontre Standard : Avancée (x2), Assaut (x2), Pris par Surprise, Se Ligner, L'Ombre du Passé

Set de rencontre Alerte à la Bombe (modulaire, difficulté 1) :

Alerte à la Bombe, Poseur de Bombe d'Hydra (x2), Explosion, Fausse Alerte (x2)

Le set de rencontre Alerte à la Bombe peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios en utilisant les règles de personnalisation de scénarios.

KLAW

Deck Méchant : Klaw (I), Klaw (II)

Retirez Klaw (I) et ajoutez Klaw (III) pour le mode expert.

Deck Manigance Principale : Trafic Clandestin, Rendez-Vous Secret

Set de rencontre Klaw : Garde Blindé (x3), Réseau de Défense, Fabrique d'Arme Clandestine, Convertisseur Sonique, La Vengeance de Klaw (x2), Corps de Son Solidifié, Boom Sonique (x2), Manipulation de Son (x2), Klaw « L'Immortel », Trafiquant d'Armes (x2)

Set de rencontre Standard : Avancée (x2), Assaut (x2), Pris par Surprise, Se Ligner, L'Ombre du Passé

Set de rencontre Maîtres du Mal (modulaire, difficulté 2) :

Maîtres du Chaos (x2), Le Fondateur, L'Homme-Radioactif, Les Maîtres du Mal, Le Requin-Tigre, Le Tourbillon

Le set de rencontre Les Maîtres du Mal peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios en utilisant les règles de personnalisation de scénarios.

MODE EXPERT

Le « mode expert » est destiné aux joueurs aguerris qui recherchent un plus grand défi à relever. Pour jouer en mode expert, utilisez les stades du méchant indiqués pour ce mode et ajoutez le set de rencontre Expert à ce scénario.

Set de rencontre Expert : Épuisement, Plan Machiavélique, Sous le Feu

ULTRON

Deck Méchant : Ultron (I), Ultron (II)

Retirez Ultron (I) et ajoutez Ultron (III) pour le mode expert.

Deck Manigance Principale : Le Crimson Cowl, Assaut sur le NORAD, Compte à Rebours pour l'Enfer

Set de Rencontre Ultron : Drone d'Ultron Amélioré (x3), Efficacité d'Androïde (x3), Fabrique de Drones, I.A Invasive, Transmetteur de Programmation, Rage d'Ultron (x2), Séquence de Réparation (x2), Attaque en Essaim (x2), Drones d'Ultron, Exigence d'Ultron, Drones Améliorés (x2)

Set de Rencontre Standard : Avancée (x2), Assaut (x2), Pris par Surprise, Se Ligner, L'Ombre du Passé

Set de Rencontre Civils Attaqués (modulaire, difficulté 3) : Phaseurs de Pulvérisation, Rayon Pulvérisateur (x2), Civils Attaqués, Armure en Vibranium

Le set de rencontre Civils Attaqués peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios en utilisant les règles de personnalisation de scénarios.

RÈGLES DE PERSONNALISATION DE SCÉNARIOS

Lorsque vous jouez un scénario pour la première fois, utilisez la liste de deck recommandée.

Un certain nombre de sets de rencontre modulaires ont été conçus pour ajouter de la variété et de l'imprévisibilité à vos parties suivantes. Ces sets peuvent être ajoutés à un scénario (et/ou en être retirés).

Chaque set modulaire est associé à un niveau de difficulté, pour vous donner une idée de son impact sur le scénario. Un set avec un niveau de difficulté plus élevé augmentera généralement la difficulté d'un scénario.

Pour personnaliser vos sets de rencontre avec de meilleurs résultats, retirez le set de rencontre modulaire des listes ci-dessus, et remplacez-le avec un des autres sets de rencontre modulaires. (Pour des parties encore plus haletantes et plus imprévisibles, les joueurs peuvent essayer d'inclure plusieurs sets modulaires, mais cela diluera d'autant le deck Rencontre.)

Lorsqu'ils ajoutent un set modulaire, les joueurs peuvent soit choisir le set, soit en tirer un au sort et le mélanger dans le deck Rencontre sans le regarder.

En plus des sets modulaires présents dans chaque liste ci-dessus (Alerte à la Bombe dans le scénario de Rhino, Maîtres du Mal dans le scénario de Klaw et Civils Attaqués dans le scénario d'Ultron, il existe deux sets de rencontre modulaires supplémentaires dans cette boîte. Vous trouverez leur description ci-dessous :

Set de Rencontre Légions d'Hydra (modulaire, difficulté 4) : Soldat d'Hydra (x3), Légions d'Hydra (x2), Madame Hydra

Set de Rencontre Le Siège de l'Apocalypse (modulaire, difficulté 5) : Améliorations Biomécaniques (x3), MODOK, Le Siège de l'Apocalypse (x2)

CRÉDITS

Conception et développement : Michael Boggs, Nate French et Caleb Grace

Productrice : Molly Glover

Rédaction et relecture : Joshua Yearsley avec Josiah "Duke" Harrist

Responsable des jeux de cartes : Mercedes Opheim

Conception graphique : Chris Beck et Evan Simonet

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Illustration de couverture : Michal Ivan

Direction artistique : Andy Christensen et Deborah Garcia

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination des contrôles de la qualité : Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

Coordinatrice des licences : Sherry Anisi

Responsable des licences : Simone Elliott

Responsables de la production : Justin Anger et Jason Glawe

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable de développement produit senior : Chris Gerber

Concepteur exécutif de jeu : Corey Konieczka

Directeur du studio : Andrew Navaro

MARVEL

Approbation des licences : Brian Ng

Un immense merci à tous les artistes de Marvel Comics dont les œuvres incroyables figurent dans ce jeu.

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE

ENTERTAINMENT

Traduction : Jérémy Fouques et Michael Hatik

Relecture : Dadajef, Jérémy Fouques et Michael Hatik

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Carl Anderton, Jacqueline Anderton, Kael Barend, Michael Bernabo, Chase C. Bishop, Tabatha Bradley, Weston Garrett Bradley, Robert Brantseg, Xavier Cabaret, Jim Cartwright, Martin Cazamajor, Mr. Chip, Daniel Lovat Clark, Chris Bizzell Clough, Lachlan « Raith » Conley, Josh Cooper, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Vincent, Degrandis, Camille DeMars, Jordan Dixon, Emeric Dwyer, Ansis Endzelis, Emils Endzelis, Tony Fanchi, Andrew Fischer, K.F.B. Fletcher, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Liam Fredin, Nora Fredin, Brian Ganas, Johan Gärderud, Sam Griebel, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Tim Huckelbery, Mark Jones, Matt Jordan, Bob Juranek, John Juranek, Nathan Karpinski, Doug Keester, Guido Kessels, Paul Klecker, Evangelen Lee, Tobin Lopes, Todd Michlitsch, Matthew « Noodle » Newman, Nikolette, Joe Olson, Amanda Ressler, Romas, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Preston Stone, Mike Strunk, Sean Switajewski, Terance Taylor, Mikael Thomas, Jason Wallace, Aaron Wong et Jeremy « Get Scooped » Zwirn

Un grand merci à tous nos bêta testeurs !



EDGE



© 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.

RÉCAPITULATIF

ABRÉVIATIONS

ATQ – Attaque **MNG** – Manigance

CTR – Contre **REC** – Récupération

DEF – Défense

RENFORT

Si un joueur révèle une carte Rencontre ayant le mot-clé Renfort pendant la quatrième étape de la phase du Méchant, il pioche et révèle immédiatement une carte supplémentaire du deck Rencontre après avoir résolu la carte originelle.

CARTES D'ÉTAT

Désorienté – Si un héros ou un allié désorienté essaye de contrer ou d'utiliser une capacité de contre, défaussez la carte Désorienté à la place. Si la tentative de contre est censée incliner le personnage, il doit tout de même s'incliner pour retirer la carte Désorienté.

Si un méchant désorienté est censé manigancer, défaussez la carte Désorienté à la place.

Sonné – Si un héros ou un allié sonné essaye d'attaquer ou d'utiliser une capacité d'attaque, défaussez la carte Sonné à la place. Si la tentative d'attaque est censée incliner le personnage, il doit tout de même s'incliner pour retirer la carte Sonné.

Si un méchant sonné est censé attaquer, défaussez la carte Sonné à la place.

Tenace – Si un personnage avec une carte Tenace est censé subir n'importe quel quantité de dégâts, prévenez tous ces dégâts et défaussez la carte Tenace à la place.

ICÔNES



CE SYMBOLE ASSOCIÉ À UNE VALEUR INDIQUE QU'ELLE DOIT ÊTRE MULTIPLIÉE PAR LE NOMBRE DE JOUEURS.



CETTE ICÔNE DEVANT LE TITRE D'UNE CARTE INDIQUE QUE CETTE CARTE EST UNIQUE.



DANS LE TEXTE D'UNE CAPACITÉ, LA FLÈCHE SÉPARE LE COÛT DE L'EFFET.

ICÔNES DE MANIGANCES ANNEXES (VOIR PAGE 16)



ALÉAS



ACCÉLÉRATION



CRISE

ICÔNES DE RESSOURCE



MENTAL (♁)



PHYSIQUE (♁)



ÉNERGIE (⚡)



LIBRE (★)

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES



GUIDE DE RÉFÉRENCE

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, 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, Attaques des Ennemis, Manigances 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.

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

Le fait que le méchant attaque ou manigance est considéré comme une activation.

- Lors de la deuxième étape de la phase du Méchant, le méchant s'active une fois par joueur. Si le joueur résout l'activation sous sa forme de héros, le méchant attaque. Si le joueur résout l'activation sous sa forme d'alter ego, le méchant manigance.
- Certaines capacités de carte font également attaquer ou manigancer le méchant. Elles sont aussi considérées comme des activations.
- Chaque fois qu'un méchant s'active, donnez au méchant une carte de boost du deck Rencontre pour cette activation.

Voir aussi : Boost, Attaques des Ennemis, Manigances des Ennemis

ALLIÉ

Allié est un type de carte Joueur qui représente les amis, partisans ou compagnons du joueur.

- 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 en tant que coût pour être utilisé de la sorte.
- Après qu'une attaque ou une tentative de contre d'un allié a été résolue, ce dernier subit en général des dégâts consécutifs, comme indiqué sous ses valeurs d'ATQ ou de CTR. Ces dégâts doivent être infligés directement à cet allié.
- 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.

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

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.

Voir aussi : Attachez cette carte

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 sa zone de jeu antérieure. Si cela est impossible, la carte est défaussée.

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 : Attaques des Ennemis

ATTAQUES DES ENNEMIS

Pour résoudre une attaque ennemie, respectez les étapes suivantes :

1. Si un méchant attaque, donnez-lui une carte de boost face cachée prise sur le deck Rencontre. (Si un sbire 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. Si un méchant attaque, retournez chaque carte de boost du méchant face visible, une à la fois, et augmentez de 1 la valeur d'ATQ du méchant pour chaque icône de boost sur la carte. Résolvez tout effet de boost, indiqué par une icône d'étoile dans le champ de boost, après que la carte a été retournée face visible. Défaussez chaque carte de boost après sa résolution. (Si un sbire attaque, ignorez cette étape.)

4. Infligez les dégâts de l'attaque. Ces derniers sont égaux à la valeur d'ATQ du méchant ou du sbire modifiée de la manière suivante :

- Si **un héros défend** 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 au héros.)
- Si **aucun personnage ne défend** contre l'attaque, l'attaque est considérée comme non défendue. Tous les dégâts de cette attaque sont infligés au héros qui résout cette activation.

Voir aussi : Activation, Boost, Défendre, Phase du Méchant

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 : Phase du Méchant.

BOOST

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

Voir aussi : Attaques des Ennemis, Manigances des Ennemis, Icône d'Étoile

CAPACITÉ, CAPACITÉ DE CARTE

Une capacité est un texte de jeu qui indique spécifiquement la manière dont une carte affecte la partie.

- 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, la capacité est résolue 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 ».
- La résolution des types de capacités suivants est obligatoire : capacités constantes, capacités une fois révélée, capacités une fois déjouée, une fois vaincu, capacités forcées, capacités de boost et les mots-clés. Si une capacité de l'un de ces types utilise le verbe « pouvoir », la partie de la capacité qui suit 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.

Voir aussi : Annuler, Capacité Constante, Capacité Déclenchée, Effets de Remplacement, Effets Retardés, Effets Persistants, En Jeu et Hors Jeu, Ensuite, Initier des Capacités, Qualitatifs

CAPACITÉ AUTORÉFÉRENTIELLE

Lorsqu'une capacité est autoréférentielle, elle ne se réfère qu'à la carte sur laquelle la capacité est située et non sur les autres exemplaires de cette carte.



ICÔNES DE BOOST

CAPACITÉ CONSTANTE

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.

Voir aussi : Action, Capacités Une Fois Vaincu / Déjouée, Capacité Une Fois Révélée, Forcée, Interruption, Réponse, Résolutions Simultanées, Ressource (Capacité), Spécial

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.

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.

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 — 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.

Sonné — 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.

Tenace — 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.

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 la zone 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.
- Après avoir achevé n'importe quelle capacité qui a permis une recherche dans l'intégralité d'un deck, mélangez ce deck.

CHOISIR

Le verbe « choisir » indique qu'un joueur doit faire un choix lorsqu'il résout une capacité.

- C'est le joueur qui résout la capacité qui contient le verbe « choisir » qui doit faire le choix spécifié sur la carte.
- Quand il fait un tel choix, le joueur doit opter pour une proposition qui est en mesure de modifier l'état de la partie, si possible.
- S'il n'y a pas de choix valide pour résoudre la capacité, la capacité ne peut pas être initiée.

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 : Dégâts Consécutifs

CONTRÔLE

Voir : Propriété et Contrôle

COUP RAPIDE

Voir : Mots-clés

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 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.
- 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.

Voir aussi : Capacité, Initier des Capacités, Mots-clés

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 JOUEUR VIDE

Si le deck d'un joueur tombe à court de cartes, ce joueur mélange sa pile de défausse pour se reconstituer un nouveau deck. Ce joueur se voit immédiatement attribuer une carte 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. S'il 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 : Attribuer

DECK RENCONTRE VIDE

Si le deck Rencontre tombe à court de cartes, la pile de défausse Rencontre est immédiatement mélangée pour former un nouveau deck Rencontre. **Un pion Accélération est alors placé à côté du deck Manigance.** Ce pion place une menace supplémentaire sur la manigance principale à chaque round lors de la première étape de la phase du Méchant.

- Si toutes les cartes du deck Rencontre sont défaussées pendant qu'une capacité cherche une carte spécifiée, la capacité échoue à trouver la carte, la pile de défausse est mélangée pour former un nouveau deck, un pion Accélération est placé et la partie continue. Aucune carte n'est défaussée du deck nouvellement formé.

Voir aussi : Pion Accélération

DÉFENSE, DÉFENDRE

Certains effets de jeu et capacités de cartes parlent de défense. Il y a différentes façons de défendre :

- Un héros peut utiliser son pouvoir de base de défense pour défendre contre une attaque. 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 au héros défenseur.
- Un allié peut s'incliner pour défendre contre une attaque. Les dégâts de cette attaque sont infligés à cet allié.
- Si une capacité déclenchée est référencée en tant que défense — comme « **Interruption de héros (défense)** » — résoudre cette capacité est considéré comme une défense. À moins que cela ne soit spécifiquement indiqué par le texte de la capacité, un héros ne s'incline pas lorsqu'il utilise une telle capacité.
- Si un joueur défend, avec une carte qu'il contrôle, contre une attaque qui cible un autre joueur, ce joueur devient la nouvelle cible de cette attaque.

DÉFERLEMENT

Voir : Mots-clés

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, Prévenir, Points de Vie, Vaincre/Déjouer

DÉGÂTS CONSÉCUTIFS

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

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

DÉGÂTS INDIRECTS

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

Les dégâts indirects infligés à un joueur ou à un groupe de joueurs doivent être répartis parmi tous les personnages contrôlés par ce ou ces joueurs spécifique(s). Quand vous assignez les dégâts indirects, un personnage ne peut pas se voir assigner plus de dégâts indirects que ce qui le vaincrait.

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 un héros 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 : Points de Vie Restants

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.

DÉSORIENTER, DÉSORIENTÉ

Si une capacité « désoriente » un personnage, donnez à ce personnage une carte d'état Désorienté.

Voir aussi : Cartes d'État

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.

EFFET

Voir : Capacité, Coût

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 de réponse 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.

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.

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.

ÉLIMINATION DE JOUEUR

Un joueur est éliminé de la partie si son héros/alter ego est vaincu. Cela se produit généralement quand les points de vie restants du personnage tombent à zéro.

- Quand un joueur est éliminé, les cartes dans la main de ce joueur, toutes les cartes qu'il contrôle et les cartes dans son deck sont placées dans la pile de défausse de leurs propriétaires respectifs. Les cartes Rencontre attribuées à ce joueur sont défaussées. Tous les ennemis engagés avec ce joueur engagent le joueur suivant dans le sens horaire en conservant tous leurs dégâts, jetons et cartes d'état.
- 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 un joueur est éliminé au milieu de la résolution d'une capacité, résolvez la capacité en entier.
- Si tous les joueurs sont éliminés, la partie se termine et les joueurs ont perdu.

EN JEU ET HORS JEU

Les cartes (sauf les événements) qui ont été jouées ou mises en jeu sont « en jeu » jusqu'à ce qu'une capacité de carte ou un autre effet de jeu ne les retire de la partie. La carte du dessus du deck Méchant et la carte du dessus du deck Manigance Principale sont aussi en jeu.

Les cartes dans la main, le deck et la pile de défausse d'un joueur, de même que les cartes dans le deck Rencontre, la pile de défausse Rencontre et les cartes non-révlées du deck Méchant et du deck Manigance Principale sont hors jeu. Toutes les cartes qui ont été retirées de la partie ou qui ont été mises de côté sont hors jeu également.

- Une carte entre en jeu quand elle passe d'une zone hors jeu à une zone en jeu.
- Une carte quitte le jeu quand elle passe d'une zone en jeu à une zone hors 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 fait spécifiquement référence 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.
- Les cartes Événement et Traîtrise se résolvent implicitement depuis une zone hors jeu en vertu des règles couvrant ces types de carte.

Voir aussi : Entrer en Jeu, Jouer, Mettre en Jeu, Restrictions et Permissions de Jeu

ENGAGÉ

Si un sbire entre en jeu, il engage un joueur et est placé en face de la zone de jeu de 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.

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.

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.

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 : Jouer, Mettre en 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 à côté 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.

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.

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.

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.

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.

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.

GARDE

Voir : Mots-clés

GÉNÉRER

Voir : Ressource

ICÔNE D'ACCÉLÉRATION

Voir : Manigance Annexe

ICÔNE D'ALÉAS

Voir : Manigance Annexe

ICÔNE D'ÉTOILE

L'icône d'étoile est située à côté des valeurs d'ATQ et de MNG d'une carte Rencontre, et dans le champ de boost pour indiquer qu'il existe une capacité associée dans la boîte de texte qui se résout chaque fois que la carte utilise son ATQ, sa MNG ou son boost.



ICÔNE D'ÉTOILE

- Si l'icône est située à côté de l'ATQ d'un ennemi, elle indique que cet ennemi possède une capacité de réponse ou une capacité d'interruption dans sa boîte de texte qui s'initie à chaque fois que cet ennemi attaque.
- Si l'icône est située à côté de la MNG d'un ennemi, elle indique que cet ennemi possède une capacité de réponse ou une capacité d'interruption dans sa boîte de texte qui s'initie à chaque fois que cet ennemi manigance.
- Si l'icône est située à côté de la valeur +ATQ ou +MNG d'un attachement, elle indique que cet attachement possède une capacité de réponse ou une capacité d'interruption dans sa boîte de texte qui s'initie à chaque fois que l'ennemi attaché s'active et attaque ou manigance en utilisant la valeur modifiée.
- Si l'icône est située dans le champ de boost d'une carte Rencontre, elle indique que cette carte possède une capacité de boost qui s'initie à chaque fois que cette carte est défaussée en tant que carte de boost.

ICÔNE DE CRISE

Voir : Manigance Annexe

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.

Voir aussi : Forme

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

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 : 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

JOUEUR ACTIF

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

Voir aussi : 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 ».

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.

- 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.)*

Les icônes suivantes indiquent différents effets qu'une manigance annexe peut avoir sur la partie :

Si une manigance annexe a l'icône de crise, cette manigance annexe doit être défaussée avant que les menaces ne puissent être retirées de la manigance principale.



CRISE

Pour chaque manigance annexe avec une icône d'accélération, une menace supplémentaire est placée sur la manigance principale lors de la première étape de la phase du Méchant.



ACCÉLÉRATION

Pour chaque manigance annexe avec une icône d'aléas, une carte Rencontre supplémentaire est attribuée lors de la troisième étape de la phase du Méchant. Les cartes supplémentaires sont attribuées dans l'ordre des joueurs (la première carte supplémentaire au premier joueur, la deuxième au deuxième joueur, etc.).



ALÉAS

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.

MANIGANCES DES ENNEMIS, MANIGANCER

S'il est demandé à un ennemi de manigancer, respectez les étapes suivantes :

1. Si un méchant manigance, donnez-lui une carte de boost face cachée prise sur le deck Rencontre. (Si un sbire manigance, ignorez cette étape.)
2. Si un méchant manigance, retournez chaque carte de boost face visible, une à la fois, et augmentez de 1 la valeur de MNG du méchant pour chaque icône de boost sur la carte. Résolez tout effet de boost, indiqué par une icône d'étoile dans le champ de boost, après que la carte a été retournée face visible. Défaussez chaque carte de boost après sa résolution. (Si un sbire manigance, ignorez cette étape.)
3. Placez sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur de MNG modifiée du méchant ou du sbire qui manigance.

Voir aussi : Activation, Boost, Phase du Méchant

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.

- Le méchant s'active une fois par joueur lors de la deuxième étape de la phase du Méchant. Si le joueur qui résout l'activation est sous forme de héros, le méchant attaque. Si le joueur qui résout l'activation est sous forme d'alter ego, le méchant manigance.

Voir aussi : Attaques des Ennemis, Manigances des Ennemis, Vaincre le Méchant

MENACE

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

Voir aussi : Contre, Contrer, Manigance Annexe, Manigance Principale, Manigances des Ennemis, Prévenir



MISE EN PLACE

Voir : Appendice II : Mise en Place

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 :

Coup Rapide — Après qu'un ennemi avec ce mot-clé a engagé un joueur, il attaque immédiatement ce joueur s'il est sous forme de héros.

Déferlement — Si un allié est utilisé pour défendre contre une attaque avec Déferlement, tous les dégâts en excès de l'attaque (c'est-à-dire les dégâts au-delà des points de vie restants de cet allié) sont infligés au héros du joueur contrôlant cet allié, si possible.

Si une attaque avec Déferlement vainc un sbire, les dégâts en excès de l'attaque (c'est-à-dire les dégâts au-delà des points de vie restants de ce sbire) sont infligés au méchant.

Garde — Tant qu'un sbire avec ce mot-clé est engagé avec un joueur, ce joueur ne peut pas attaquer de méchant qui ne possède pas ce mot-clé.

Pénil — Tant qu'un joueur résout une carte avec le mot-clé Pénil, ce joueur ne peut pas consulter les autres joueurs et les autres joueurs ne peuvent pas jouer de cartes ou déclencher des capacités.

Renfort — Après qu'une carte Rencontre avec ce mot-clé est révélée, le joueur qui résout cette carte révèle une carte Rencontre supplémentaire. Terminez la résolution de la carte originelle avant de révéler la carte supplémentaire.

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

Riposte X — Après qu'un personnage avec ce mot-clé a été attaqué, infligez X dégâts à l'attaquant. Le personnage doit survivre à l'attaque pour infliger ses dégâts de riposte. (X est la valeur indiquée à côté du mot-clé Riposte.)

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

Utilisations (X « types ») — Quand une carte avec 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 avec 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.

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.

NÉMÉSIS

Chaque héros est fourni avec son set de Némésis associé. Lors de chaque scénario, il existe une possibilité que ce set soit mis en jeu.

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

NON DÉFENDUE

Voir : Attaques 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 héros est associé à une ou plusieurs cartes Obligation. Si un héros est joué, toutes les cartes Obligation associées à ce héros sont mélangées dans le deck Rencontre lors de la mise en place.

Si une carte Obligation est révélée du deck Rencontre, elle est donnée au joueur qui contrôle le héros associé. Ce joueur doit décider de la manière de résoudre l'obligation.

- Si le héros associé à une carte Obligation révélée a été éliminé, ignorez la capacité de cette carte, retirez-la de la partie et piochez une nouvelle carte Rencontre.
- Si une carte Obligation révélée n'a pas de héros associé, c'est le joueur qui l'a piochée qui décide de la manière de résoudre l'obligation.

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.

PÉRIL

Voir : Mots-clés

PERSONNAGE

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

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, 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, Manigance Principale, Révéler

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.

PION ACCÉLÉRATION

Ce pion augmente la quantité de menaces placée sur la manigance principale lors de la première étape de la phase du Méchant.

- Si le deck Rencontre tombe à court de cartes, placez un pion Accélération sur la manigance principale.



Voir aussi : Deck Rencontre Vide, Manigance Principale, Phase du Méchant

POINTS DE VIE

Chaque personnage (héros/alter ego, allié, sbire et méchant) possède une valeur de points de vie. Les points de vie représentent la durabilité de ce personnage.

- Si un héros/alter ego ou méchant est blessé, appliquez les dégâts en réduisant son compteur de points de vie du montant indiqué.
- Si le compteur de points de vie d'un joueur tombe à zéro, ce joueur est vaincu et éliminé de la partie. (Voir Élimination de Joueur.)
- Si le compteur de points de vie d'un méchant tombe à zéro, ce stade du méchant est vaincu. (Voir Vaincre le Méchant.)
- Si un sbire ou un allié est blessé, indiquez les dégâts en plaçant des pions Dégât sur la carte. Les pions Dégât sur une carte diminuent les points de vie restants d'une valeur égale au total de pions. Un allié ou un sbire ayant zéro point de vie ou moins est vaincu et placé dans la pile de défausse appropriée. (Voir Vaincre / Déjouer.)

Voir aussi : Dégâts, Dégâts Subis, Gagner / Perdre (une statistique), Points de Vie Maximums, Points de Vie Restants, Soigner

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 : Gagner / Perdre (une statistique), Points de Vie, Valeur de Base

POINTS DE VIE RESTANTS

Quand des dégâts sont infligés à un personnage, ils réduisent les points de vie restants de ce personnage.

Les points de vie restants d'un héros ou d'un méchant correspondent à la valeur sur le compteur.

Si une carte se réfère aux « points de vie restants » d'un allié ou d'un sbire, calculez la différence entre les points de vie maximums de la carte et la quantité de dégâts dessus pour déterminer ses points de vie restants.

Si une carte a zéro point de vie restant (ou moins), la carte est vaincue.

Voir aussi : Dégâts, Dégâts Subis, Élimination de Joueur, Gagner / Perdre (une statistique), Modificateurs, Vaincre, Vaincre le Méchant

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 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

PRÉVENIR

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

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

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) 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.

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 ».

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 : 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

RENFORT

Voir : Mots-clés

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.

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.

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 trois types de ressource dans la partie : énergie, mentale et physique. Les ressources libres peuvent être utilisées comme n'importe lequel de ces trois types.
- 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 précisées 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, Ressources Libres

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.

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.

RESSOURCE LIBRE

Quand un joueur génère une ressource libre, il doit spécifier à quel type de ressource (énergie, mentale ou physique) elle correspond.

- 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 libres ne peuvent pas être considérées comme étant l'un des autres types de ressource.

RESTREINT

Voir : Mots-clés

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.*

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

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 **trahison**, 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 toute autre zone de jeu, la même procédure de résolution s'applique.

RIPOSTE

Voir : Mots-clés

SBIRE

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

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

- Si un sbire 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 sbire a zéro point de vie restant ou moins, il est vaincu et défaussé.
- Les sbires engagés avec un joueur s'activent (un à la fois) 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 sbire attaque. Si le joueur engagé est sous sa forme d'alter ego, le sbire manigance.

Voir aussi : Engagé

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

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 : Gagner / Perdre (une statistique), Points de Vie

SONNER, SONNÉ

Si une capacité « sonne » un personnage, donnez à ce personnage une carte d'état Sonné.

Voir aussi : Cartes d'État

SOUS-TITRE

Certaines cartes Allié ont un sous-titre sous leur titre. Un sous-titre correspond à une identité alternative 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.

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

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, TÉNACITÉ

Voir : Mots-clés, Cartes d'État

TIRET

S'il y a un tiret (-) à la place de la valeur d'un pouvoir (ATQ, CTR, REC, etc.) d'un personnage, ce personnage ne peut pas s'incliner pour utiliser ce pouvoir.

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.)

TRAÎTRISE

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.

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.

TYPES DE CARTE

Les types de carte présents dans le jeu sont : Allié, Amélioration, Attachement, Environnement, Événement, Identité (Héros et Alter ego), Manigance Principale, Manigance Annexe, Méchant, Obligation, Ressource, Sbirre, Soutien et Traîtrise.

- 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.

UTILISATIONS

Voir : Mots-clés

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 une carte est vaincue ou déjouée, elle est défaussée.

Voir aussi : Points de Vie, Élimination de Joueur, Méchant Vaincu

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.

VALEUR DE BASE

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

Voir aussi : Modificateurs, Imprimé

VERBE POUVOIR

Le verbe « pouvoir » indique que le joueur spécifié a l'option de résoudre ou non le texte qui suit. Si aucun joueur n'est spécifié, l'option est présentée au contrôleur de la carte comportant la capacité en question.

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 du héros associées à la carte 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, Aggressivité, 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 héros.** Chaque joueur sélectionne un héros et le 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 héros joué.
- 5. Mettre de côté les sets de Némésis.** Pour chaque héros joué, 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. Résoudre la mise en place de la manigance.** Résolvez toute instruction « **Mise en place** » sur la face 1A de la carte Manigance Principale. Résolvez toute capacité « **Une fois révélée** » sur les cartes Rencontre qui entrent en jeu lors de la mise en place.
- 11. Mélanger le deck Rencontre.** Mélangez dans le deck Rencontre du méchant les cartes Obligation mises de côté lors de l'étape 4.
- 12. 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.
- 13. 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.)
- 14. Résoudre les capacités de mise en place des personnages.** Résolvez toute instruction « **Mise en place** » inscrite sur les cartes Identité en jeu.

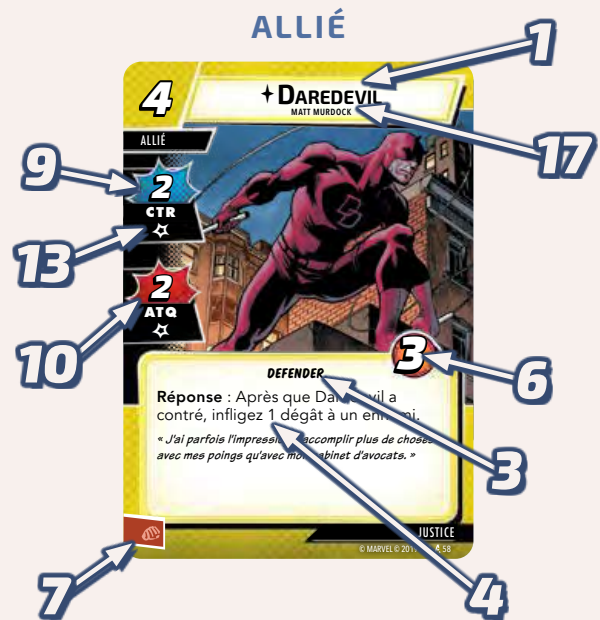
La partie peut désormais commencer.

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.



AMÉLIORATION



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

16 (points de vie)
9 (CTR)
10 (ATQ)
11 (DEF)
2 (type)
14 (taille de main)
6 (points de vie)

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

12 (REC)
2 (type)
14 (taille de main)
6 (points de vie)

SOUTIEN



+ 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

5 (type)
1 (cost)
7 (taille de main)
8 (points de vie)

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

3 (cost)
4 (type)
7 (taille de main)
8 (points de vie)

RESSOURCE



ÉNERGIE

RESSOURCE

1 max par deck.

BASIQUE

2 (type)
7 (taille de main)
1 (cost)
8 (points de vie)

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



COSTUME BLINDÉ DE RHINO
ATTACHEMENT

ARMURE.
Attachez cette carte à Rhino.

Interruption forcée : quand n'importe quelle quantité de dégâts devrait être infligée à Rhino, placez ces dégâts sur cette carte à la place. Ensuite, s'il y a au moins 5 dégâts sur cette carte, défaussez-la.

RHINO (5/21) A 98

Arrows point to: 1 (left), 2 (top left), 3 (top right), 4 (right), 15 (bottom).

TRAIÎRISE



EXPLOSION
TRAIÎRISE

Une fois révélée : si Alerte à la Bombe est en jeu, répartissez X dégâts parmi les héros et les alliés, X étant la quantité de menaces sur Alerte à la Bombe. Si Alerte à la Bombe n'est pas en jeu, cette carte gagne Renfort.

ALERTE À LA BOMBE (4/6) A 8

Arrows point to: 2 (top left), 14 (bottom left), 8 (bottom right).

ENVIRONNEMENT



DRONES D'ULTRON
ENVIRONNEMENT

Chaque sbire **DRONE** face cachée engagé avec un joueur a une MNG de base de 1, une ATQ de base de 1 et des points de vie de base de 1.

Réponse forcée : après qu'un sbire **DRONE** face cachée a été vaincu, placez-le dans la pile de défausse de son propriétaire.

ULTRON (7/25) A 140

Arrows point to: 1 (top left), 4 (left), 13 (bottom left).

MANIGANCE PRINCIPALE



L'EFFRACTION !
MANIGANCE PRINCIPALE


Rhino essaye de défoncer les murs de l'usine afin de dérober une cargaison de vibranium. Vous devez l'arrêter !

Si ce stade est achevé, les joueurs perdent la partie.

RHINO (4/21) A 978

Arrows point to: 1 (top left), 11 (left), 12 (right), 10 (bottom right), 9 (bottom), 7 (top left of the card).

OBLIGATION



SURMENAGE
OBLIGATION

Donnez cette carte au joueur de Tony Stark.

Vous pouvez passer sous forme d'alter ego. Choisissez :

- Inclinez Tony Stark → retirez Surmenage de la partie.
- Inclinez chaque amélioration que vous contrôlez. Défaussez cette obligation.

IRON MAN A 170

Arrows point to: 1 (top left), 4 (left), 13 (bottom left).

INDEX

A

Accélération	12
Action	2
Activation	2
Amélioration	2
Ami	3
Annuler	3
Après	3
Attachement	3
Attachez Cette Carte	3
Attaque, Attaquer	3
Attaques Des Ennemis	3
Attribuer, Attribuer Une Carte Rencontre	4

B

Boost	4
-------------	---

C

Capacité, Capacité De Carte ..	4
Capacité Autoréférentielles ..	4
Capacité Constante	5
Capacité Déclenchée	5
Capacité Une Fois Révélée	5
Capacités Une Fois Vaincu / Déjouée	5
Cartes D'État	5
Chercher	5
Choisir	6
Condition De Déclenchement ..	6
Contre, Contrer	6
Contrôle	6
Coup Rapide	6
Coût	6

D

Dans L'ordre Des Joueurs	6
Decks Joueur	19
Deck Joueur Vide	6
Decks Rencontre	19
Deck Rencontre Vide	7
Défense, Défendre	7
Déferlement	7
Dégâts	7
Dégâts Consécutifs	7
Dégâts Indirects	7
Dégâts Subis	7
Déplacer	7

Description Des Cartes Joueur	20
Désorienter, Désorienté	8
Discussions À La Table	8

E

Effet	8
Effets De Remplacement	8
Effets Persistants	8
Effets Retardés	8
Élimination De Joueur	8
En Jeu Et Hors Jeu	8
Engagé	9
Ennemi	9
Ensuite	9
Entrer En Jeu	9
Environnement	9
Événement	9

F

Fin De La Phase Des Joueurs ..	9
Forcée	9
Forme, Changer De Forme	9

G

Gagner (Une Caractéristique) ..	10
Gagner / Perdre (Une Statistique)	10
Gagner La Partie	10
Garde	10
Générer	10

I

Icône D'accélération	10
Icône D'aléas	10
Icône D'étoile	10
Icône De Crise	10
Identité	10
Imprimé	10
Incliné	10
Initier Des Capacités, Jouer Des Cartes	11
Interruption	11

J

Jetons Génériques	11
Jouer, Mettre En Jeu	11
Joueur Actif	11

L

Limite	12
Limite D'alliés	12

M

Manigance Annexe	12
Manigance Principale	12
Manigances Des Ennemis, Manigancer	12
Max	12
Méchant, Deck Méchant	13
Menace	13
Mise En Place	13
Modificateurs	13
Mots-Clés	13

N

Ne Peut Pas	13
Némésis	13
Non Défendue	13

O

Obligation	14
------------------	----

P

Par Joueur (♣)	14
Péril	14
Personnage	14
Phase Des Joueurs	14
Phase Du Méchant	14
Piocher Des Cartes	14
Pion Accélération	14
Points De Vie	14
Points De Vie Maximums	15
Points De Vie Restants	15
Prévenir	15
Propriété Et Contrôle	15

Q

Qualificatifs	15
---------------------	----

R

Récupération, Récupérer	15
Redressé	15
Renfort	16
Réponse	16
Résolution Simultanée	16

Ressource	16
Ressource (Capacité)	16
Ressource (Carte)	16
Ressource Libre	16
Restreint	16
Restrictions Et Permissions De Jeu	16
Retiré De La Partie	16
Révéler	17
Riposte	17

S

Sbire	17
Seuil De Menace	17
Soigner	17
Sonner, Sonné	17
Sous-Titre	17
Soutien	17
Spécial	17

T

Taille De Main	17
Tenace, Ténacité	17
Tiret	17
Tomber À Court De Cartes	17
Tour De Joueur	17
Traîtrise	18
Traits	18
Types De Carte	18

U

Unique	18
Utilisations	18

V

Vaincre / Déjouer	18
Vaincre Le Méchant	18
Valeur De Base	18
Verbe Pouvoir	18



© MARVEL. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont © Fantasy Flight Games. 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.