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

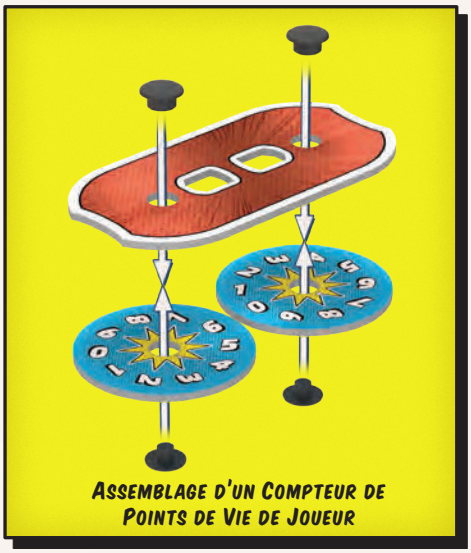
16 JETONS GÉNÉRIQUES

33 PIONS MENACE

5 PIONS ACCÉLÉRATION

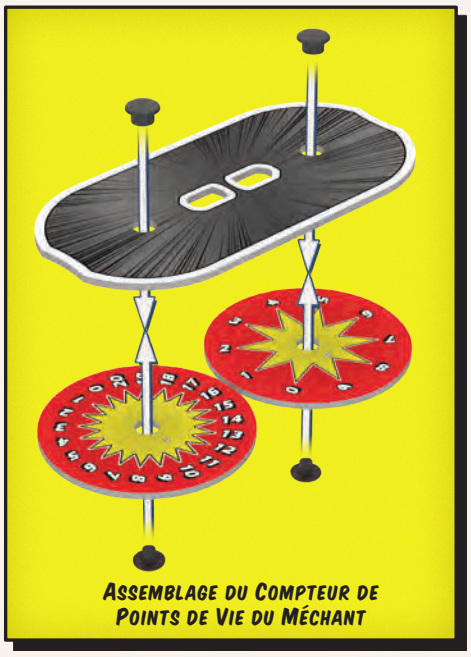
1 PION PREMIER JOUEUR

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 héros.** 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.

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 héros 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 héros en jeu, mettez de côté leur 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 référencement.

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 résolu 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.

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.

Empilez Rhino (I) sur Rhino (II).

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.

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.** Résolvez 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 remélangez 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 DÉFAUSSER EN FAISANT UN MULLIGAN.

14 **Résoudre les capacités de mise en place des personnages.** Résolvez 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...

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

Pile de Défausse Rencontre

Deck Rencontre

Manigance Principale

Manigances Annexes

Compteur de Points de Vie du Méchant

Méchant

Zone de Jeu du Méchant

Réserve de Pions

Ennemi Engagé

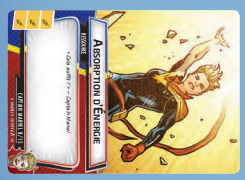
Zone de Jeu du Joueur

Carte Identité

Alliés

Compteur de Points de Vie du Joueur

Améliorations



Pile de Défausse du Joueur

Deck du Joueur

Soutiens

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 a préséance.

PAR JOUEUR (👤)

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

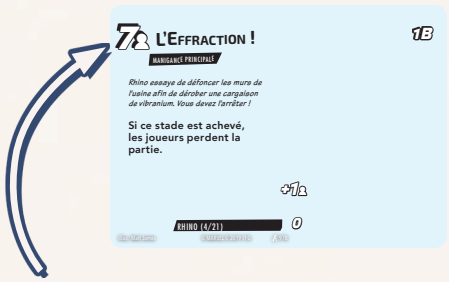
PERDRE ET GAGNER

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.

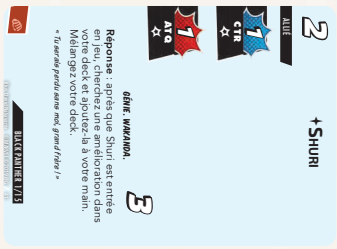


POUR ACHEVER CETTE MANIGANCE, LE MÉCHANT DOIT ACCUMULER 7 MENACES PAR JOUEUR. COMME IL S'AGIT DE LA DERNIÈRE (ET UNIQUE) CARTE DU DECK MANIGANCE DE RHINO, RHINO REMPORTE LA PARTIE SI ELLE EST ACHEVÉE.

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.

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, Nikolete, 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 !

© 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.

RÉCAPITULATIF

ABRÉVIATIONS

ATQ – Attaque
CTR – Contre
DEF – Défense
MNG – Manigance
REC – Récupération

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.

Icônes de Boost

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

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

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

CAPACITÉ AUTORÉRÉRENTIELLE

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.

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 le 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-révélées 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

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.

- 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.

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.

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.).

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. 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 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.

Péril — Tant qu'un joueur résout une carte avec le mot-clé Péril, 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 prévenus, diminuez la quantité de dégâts infligés avant qu'ils ne soient appliqués à la cible.
- Quand des menaces sont prévenues, diminuez la quantité de menaces assignées avant qu'elles ne soient placées sur la manigance.

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 soigne 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 **traîtrise**, ses effets sont résolus et elle est défaussée.
- un **environnement**, il entre en jeu à côté du méchant.
- une **manigance annexe**, elle entre en jeu à côté de la manigance principale.
- une **obligation**, elle est donnée au joueur spécifié par la carte, et ce joueur résout son texte.

Si le texte d'une carte demande à un joueur de révéler une carte Rencontre du deck Rencontre ou de 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, Sbire, 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 modificateurs. 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, Agressivité, Protection ou Commandement) pour personnaliser son deck. Le reste de son deck est constitué de cartes basiques et/ou de cartes qui appartiennent à cette affinité.
- Un joueur ne peut pas inclure dans son deck plus de trois exemplaires (par titre) de chaque carte non-unique.
- Un joueur ne peut pas inclure dans son deck plus d'un exemplaire (par titre) de chaque carte unique (en comptant sa carte Identité). Si deux cartes uniques partagent le même titre mais que leur sous-titre/alter ego est différent, elles peuvent coexister dans le deck.
- Toutes les « exigences du deck » de la carte Identité du joueur doivent être satisfaites.

DECKS RENCONTRE

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

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

APPENDICE II : MISE EN PLACE

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

1. **Choisir les 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

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

ALLIÉ

AMÉLIORATION

IDENTITÉ (HÉROS)

IDENTITÉ (ALTER EGO)

SOUTIEN

ÉVÉNEMENT

RESSOURCE

DESCRIPTION DES CARTES SCÉNARIO

1. **Titre.** Le nom de cette carte.
2. **Type de carte.** Indique comment cette carte se comporte et peut être utilisée dans le jeu.
3. **Traits.** Attributs narratifs auxquels des capacités de carte peuvent faire référence.
4. **Capacité.** La manière spéciale par laquelle cette carte interagit avec le jeu.
5. **Points de vie.** Une valeur qui représente la durabilité de cette carte.
6. **MNG.** Indique l'efficacité de cet ennemi quand il manigance.
7. **ATQ.** Indique l'efficacité de cet ennemi quand il attaque.
8. **Icônes de boost.** Indique l'efficacité de cette carte quand elle est défaussée en tant que boost d'attaque ou de manigance.
9. **Menace de départ.** La quantité de menaces placée sur cette manigance quand elle entre en jeu.
10. **Accélération.** La vitesse à laquelle cette manigance avance à chaque round.
11. **Seuil de menace.** La quantité de menaces requise pour que cette manigance avance jusqu'au prochain stade de ce deck Manigance Principal.
12. **Numéro du stade.** Le stade de ce méchant ou de cette manigance au sein de ce scénario.
13. **Nom du set de rencontre.** Indique à quel set de rencontre appartient cette carte.
14. **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.
15. **Informations de collection.** Indique le produit d'origine de cette carte et son numéro au sein de ce produit.

MÉCHANT

SBIRE

MANIGANCE ANNEXE

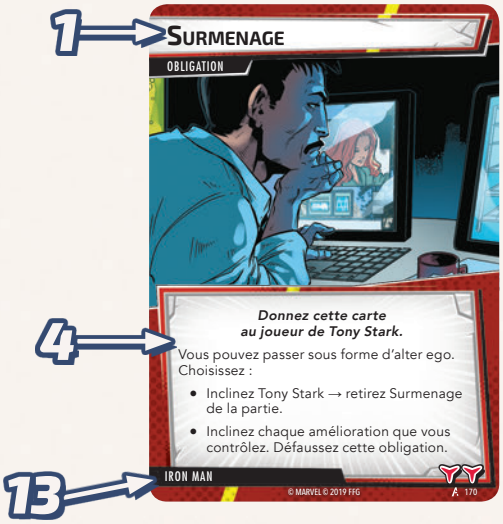
ATTACHEMENT

TRAÎTRISE

ENVIRONNEMENT

MANIGANCE PRINCIPALE

OBLIGATION



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 Autorérérentielles 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.