

FAQ Green Lantern

Rédigée par Paul Ross, Dave DeLaney, Chad Daniel et Mitchell Waldbauer

NOUVEAUX MECANISMES et GENERALITES

1. Volonté

L'extension *Green Lantern* introduit la volonté, une caractéristique ayant une valeur numérique. Tous les personnages ont cette caractéristique. Si une carte a le nouveau mot-clef "volonté", le nombre qui suit ce mot-clef est la valeur de la volonté de cette carte. Les personnages n'ayant pas le mot-clef volonté ont une volonté de zéro. A l'instar de l'ATK ou de la DEF, la volonté peut être augmentée, réduite, etc.

Exemple : Grayven a pour texte : "Volonté 3". Impureté Jaune a pour texte : "Le personnage ciblé obtient -2 en volonté ce tour et -2 DEF lorsqu'il défend ce tour." Si Grayven est ciblé par l'Impureté Jaune, sa volonté descend à 1 pour ce tour.

Toutefois, un personnage étourdi a toujours une volonté de zéro.

Exemple : Plus tard dans le tour, Grayven est étourdi. Tant qu'il est étourdi, sa volonté est de zéro. Korugar a pour texte : "Le personnage Emerald Enemies ciblé que vous contrôlez obtient +3 en volonté ce tour." Grayven a l'affiliation Emerald Enemies. S'il est ciblé par Korugar alors qu'il est étourdi, sa volonté reste zéro. S'il récupère plus tard dans le tour, sa volonté devient 4 (3 - 2 + 3) pour ce tour.

1.1 [Le personnage] obtient +X ATK tant qu'il attaque, où X est égal à sa volonté

Cinq cartes (Arisia ; Boodikka ; Ch'p ; Guy Gardner, Gros Bras du Corps et Anneau de puissance) ont un pouvoir continu de ce type. Le modificateur généré par ce pouvoir recalcule continuellement le bonus d'ATK tant que le personnage est attaquant.

Exemple : Boodikka a 10 d'ATK et a pour texte : "Boodikka obtient +X ATK lorsqu'elle attaque, où X est égal à sa volonté." L'ATK de Boodikka passe à 13 tant qu'elle a la caractéristique attaquant. Si elle est ciblée par l'Impureté Jaune, (-2 en volonté ce tour) alors qu'elle attaque, sa volonté passe à 11.

1.2 L'attaquant ciblé que vous contrôlez obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal à sa volonté.

Deux cartes (Oa et Uppercut) créent cet effet. Le bonus d'ATK est calculé une seule fois, lors de la résolution de l'effet.

Exemple : Alan Scott a 13 en ATK et a pour texte : "Volonté 9". Uppercut a pour texte : "L'attaquant ciblé que vous contrôlez obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal à sa volonté." Alors qu'il attaque, Alan est ciblé par Uppercut, ce qui fait passer son ATK

à 22. S'il est ciblé par l'Impureté Jaune après qu'Uppercut se soit résolu, son ATK ne change pas.

1.3 Épuisez le nombre de votre choix de personnages que vous contrôlez ayant une volonté cumulée de X ou plus

Plusieurs cartes ont un texte similaire à celui-ci. X est un nombre. Vous pouvez épuiser autant de personnages que vous contrôlez que vous le souhaitez (y compris des personnages ayant une volonté de zéro ou moins) tant que la somme de leurs volontés est égale ou supérieure à X. Une volonté négative compte comme valant zéro lors de ce calcul.

Exemple : Katma Tui a pour texte : "Épuisez le nombre de votre choix de personnages que vous contrôlez ayant une volonté cumulée de 5 ou plus >>> Gagnez 5 points d'endurance." Pour utiliser son pouvoir, vous pourriez par exemple épuiser deux personnages ayant chacun 3 en volonté et autant d'autres personnages que vous le souhaitez.

2. Cartes Elaboration

Une carte élaboration est une carte qui a pour version "élaboration". Deux cartes (Kyle Rayner, Dernier Green Lantern et Tomar Re) vous permettent de chercher une carte élaboration dans votre deck. L'extension *Green Lantern* contient des cartes non-personnages ayant des versions. En plus de personnages élaboration, vous donc trouverez aussi des cartes d'équipement élaboration et des revirements élaboration.

Exemple : Kyle Rayner, Dernier Green Lantern a pour texte : " Quand Kyle Rayner arrive en jeu, vous pouvez chercher dans votre deck une carte Élaboration. Si vous le faites, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez votre deck."

2.1 Revirements élaboration

Trois personnages (Brik, Jade et John Stewart) ont des pouvoirs déclenchés lorsque vous jouez un revirement élaboration.

Exemple : Jade a pour texte : " Chaque fois que vous jouez un revirement Élaboration, gagnez 2 points d'endurance."

2.2 Personnages élaboration

Les trois cartes de personnage élaboration (Light Brigade, Tapette à Souris et Ours Spatiaux) ont le texte "Au début de la phase de récupération, mettez KO [ce personnage]." parmi leurs pouvoirs à coût de lancement.

Exemple : Light Brigade a pour texte : "Révélez la Light Brigade, épuisez le nombre de votre choix de personnages que vous contrôlez ayant une volonté cumulée de 8 ou plus >>> Mettez la Light Brigade dans votre première ligne. Au début de la phase de récupération, mettez KO la Light Brigade. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat et uniquement si la Light Brigade est dans votre main." Si un tel personnage est mis en jeu via son pouvoir à coût de lancement, il sera mis KO au début

de la phase de récupération et ce même s'il est étourdi (car un modificateur continu issu d'un effet existe indépendamment de sa source).

2.3 Equipements élaboration

Les trois équipements élaboration (Gant de Base-Ball, Billot et Armure de Lumière) coûtent tous un point de moins à recruter sur un personnage ayant une volonté égale ou supérieure à 1.

Exemple: Gant de Base-Ball a pour texte : "Le Gant de Base-ball coûte 1 de moins à recruter pour équiper un personnage ayant une volonté de 1 ou plus." Les coûts sont payés lorsqu'un effet est joué, et donc la volonté de la cible n'est vérifiée que lors de l'annonce. Réduire la volonté de la cible après que l'effet de recrutement ait été joué ne changera pas le coût.

3. Dissimulation—Facultative (Vous pouvez faire arriver ce personnage en jeu dans la zone cachée.)

Quatorze personnages ont un nouveau mot-clef "facultatif" après le mot-clef "dissimulation". Vous pouvez choisir si ces personnages arrivent en jeu dans la zone cachée ou dans la zone visible. Une fois en jeu, vous ne pouvez pas les faire changer de zone sauf si une carte vous y autorise.

Exemple: Scarab a 3 ATK / 2 DEF et a pour texte : "Dissimulation—Facultative Scarab obtient -3 ATK et +3 DEF tant qu'il est visible." Vous pouvez le faire arriver en jeu dans votre zone cachée. S'il arrive en jeu dans votre zone visible, il a alors 0 ATK / 5 DEF tant qu'il est visible. Une fois qu'il est arrivé en jeu, vous ne pouvez le faire changer de zone que si une carte vous y autorise.

4. Déplacer un personnage

Lorsque vous déplacez un personnage, et sauf mention contraire sur une carte, vous :

- Pouvez le déplacer vers sa position actuelle.
- Pouvez le déplacer vers toute position vide de sa zone actuelle.
- Ne pouvez pas le déplacer vers une autre zone.

4.1 Déplacer un personnage que votre adversaire contrôle vers votre première ligne ou votre ligne de soutien

Deux cartes (Entre les Mains de Qward et Jericho) vous permettent de déplacer un personnage contrôlé par l'adversaire vers votre première ligne ou votre ligne de soutien. Vous prenez le contrôle de ce personnage et de tous les équipements qui lui sont attachés. Toutefois, si vous déplacez un personnage visible vers la zone cachée, ou un personnage caché vers la zone visible, mettez tous ses équipements dans la pile de KO de leur propriétaire lorsque vous le déplacez.

Exemple : entre les Mains de Qward a pour texte : " Faites récupérer le personnage étourdi ciblé contrôlé par un adversaire. Déplacez ce personnage vers votre zone cachée. (Vous contrôlez ce personnage.)" Vous pouvez cibler un personnage visible ou caché et

le déplacer vers votre zone cachée. Si lors de la résolution la cible est visible et équipée, tous ces équipements vont dans la pile KO de leur propriétaire lors du déplacement.

4.2 Déplacer un personnage caché que vous contrôlez vers votre zone cachée

Cinq cartes (Krona, Nero Déchaîné, Orinda, Chien de Garde Qwardian et St'nlli) permettent à un joueur de déplacer un personnage caché qu'il contrôle vers sa zone cachée. Lorsque vous déplacez un personnage vers la zone où il se trouve déjà, vous pouvez le laisser à sa place ou le placer dans tout espace libre de cette zone.

***Exemple:** Le Chien de Garde Qwardian a pour texte : "Chaque fois que le Chien de Garde Qwardian est étourdi, déplacez-le vers votre zone cachée." S'il est caché lorsque son effet déclenché se résout, vous pouvez le laisser à sa place ou le déplacer vers un espace libre de votre zone cachée.*

CARTES SPECIFIQUES

5ème Dimension

Lieu, 4

Activez >>> Retirez de la partie le personnage non-étourdi ciblé que vous contrôlez. Au début de la prochaine phase de pioche, si ce personnage a l'affiliation à l'équipe Revenge Squad, mettez-le dans votre première ligne. (Une carte dans la zone retiré-de-la-partie n'a l'affiliation qu'à l'équipe imprimée sur elle.)

Si l'affiliation imprimée sur la carte ciblée n'est pas Revenge Squad, la carte reste retirée du jeu. Sinon, l'effet déclenché va sur la pile après l'effet normal faisant piocher deux cartes et donc la cible revient en jeu avant que vous ne piochiez. La cible arrive en jeu disponible, sauf mention contraire.

Armées de Qward

Reviement, 2

Vous pouvez renvoyer une carte personnage Armée de votre pile KO dans votre main. Persistance : Les personnages Armée que vous contrôlez ont l'affiliation à l'équipe de chacun des autres personnages Armée que vous contrôlez.

Vous pouvez jouer ce revirement même si vous n'avez pas de personnage Armée dans votre pile KO. Si vous souhaitez en renvoyer un, choisissez-le lors de la résolution. L'effet persistant affecte les personnages Armée affiliés ou non-affiliés que vous contrôlez. Il n'affecte que les personnages en jeu.

Banni dans l'Anti-Matter Universe

Reviement, 1

Jouez Banni dans l'Anti-Matter Universe uniquement si vous contrôlez un personnage Anti-Matter.

Choisissez un personnage à découvert et non-équipé contrôlé par un adversaire. Si ce personnage est visible, cet adversaire déplace ce personnage vers sa zone cachée.

Persistance : Le personnage choisi ne peut pas être déplacé vers la zone visible.

Vous pouvez choisir un personnage visible ou caché lors de la résolution. Notez que Daredevil, Démon Gardien de l'extension *Marvel Knights* a reçu un errata et que son pouvoir n'est plus un pouvoir déclenché par état. Si Daredevil est choisi et que votre endurance descend en dessous de 10, Daredevil reste caché à la même place.

Beffroi de la Chauve-Souris

Lieu, 2

Retirez de la partie deux cartes de votre main >>> Chaque fois que le personnage Arkham Inmates ciblé que vous contrôlez attaque un personnage ce tour, épuisez ce personnage. Au début de la prochaine phase de récupération, renvoyez les cartes que vous avez retirées de la partie dans votre main.

Le modificateur ne se déclenche que pour les prochaines attaques du personnage ciblé ce tour-ci. Si la cible est déjà en train d'attaquer un défenseur, ce défenseur n'est pas épuisé. Les deux cartes retirées de la partie ne reviennent pas si l'effet est annulé. Elle reviennent au début de la prochaine phase de récupération, que la cible ait attaqué un personnage ou pas. Ce pouvoir peut être utilisé plusieurs fois par tour, mais le modificateur de chaque utilisation ne ramènera que les cartes ayant servi à cette utilisation et pas à d'autres.

Cité d'Émeraude, Elaboration

Revirement, 3

Jouez la Cité d'Émeraude uniquement si vous contrôlez quatre ressources ou moins. Persistance : Au début de la phase de récupération, défaussez trois cartes. Si vous le faites, faites récupérer chaque personnage Green Lantern étourdi que vous contrôlez. Sinon, mettez KO chaque personnage étourdi que vous contrôlez.

Défausser les trois cartes n'est pas optionnel. Si vous avez moins de trois cartes en main lorsque l'effet déclenché se résout, défaussez-vous de toutes vos cartes et mettez KO tous les personnages étourdis que vous contrôlez.

Complexe Souterrain

Lieu, 2

Retirez de la partie deux cartes personnage Armée Manhunter de votre pile KO >>> Renvoyez une carte personnage Armée Manhunter de votre pile KO dans votre main.

Vous retirez les deux cartes de personnage Armée Manhunter en tant que coût, avant que votre adversaire ne puisse répondre. Vous choisissez celui à renvoyer lors de la résolution, il ne peut donc s'agir d'aucun des deux que vous avez retiré.

Dans les Griffes d'Evil Star

Revirement, 2

Persistance : Renvoyez une ressource face verso que vous contrôlez dans la main de son propriétaire >>> Le personnage ciblé perd le vol ce tour. Vous pouvez mettre une carte de votre main face verso dans votre ligne des ressources. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Vous pouvez choisir n'importe quel personnage contrôlé par n'importe quel adversaire, qu'il ait le vol ou pas. Les ressources sont retournées face verso en tant que coût, avant que votre adversaire

ne puisse répondre puis vous bouchez le trou ainsi créé dans votre ligne de ressources. Vous pouvez mettre n'importe quelle carte dans votre ligne de ressources lors de la résolution. Si vous le faites, mettez cette ressource le plus à droite possible de votre ligne de ressources.

Element Man, Conglomérat Qwardian

Personnage, Anti-Matter, 5

8 ATK/10 DEF

Vol, Attaque à distance

Dissimulation—Facultative

Volonté 3

Déplacez le nombre de votre choix de personnages cachés Anti-Matter que vous contrôlez vers votre zone visible >>> Substituez le même nombre de ressources que vous contrôlez. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Les personnages sont déplacés par le coût du pouvoir, il vous faut donc contrôler au moins un personnage Anti-Matter caché afin de pouvoir substituer des ressources avec ce pouvoir. Si vous déplacez X personnages, vous devez remplacer X ressources lors de la résolution, pas X ou moins. Si X est supérieur au nombre de ressources que vous contrôlez, remplacez toutes les ressources que vous contrôlez. Vous ne pouvez remplacer que les ressources que vous contrôlez lors de la résolution (vous ne pouvez pas remplacer les ressources qui arrivent en remplacement).

Hospitalité d'Apokolips

Revirement, 2

Comme coût additionnel pour jouer Hospitalité d'Apokolips, épuisez un personnage que vous contrôlez.

Le personnage étourdi ciblé contrôlé par un adversaire ne peut ni récupérer, ni être mis KO ce tour. Si vous contrôlez un personnage Darkseid's Elite, le contrôleur de ce personnage étourdi perd un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage.

Un personnage étourdi qui ne peut récupérer ou être mis KO restera étourdi après l'aboutissement. Si vous ne contrôlez pas de personnage Darkseid's Elite lors de la résolution, le contrôleur de la cible ne perd pas d'endurance.

Hush, Homme Mystère

Personnage, Arkham Inmates, 4

7 ATK/6 DEF

Dissimulation (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Payez 1 point d'endurance >>> Si le défenseur ciblé est disponible, épuisez-le. Sinon, ce défenseur ne peut pas être rendu disponible ce tour. Utilisez ce pouvoir uniquement lorsque Hush attaque et une fois par tour uniquement.

Vous pouvez cibler un défenseur disponible ou épuisé. Si lors de la résolution la cible est disponible, épuisez-la. Si la cible était déjà épuisée, elle ne peut être rendue disponible ce tour-ci de quelque manière que ce soit.

Korugar

Lieu, 2

Comme coût additionnel pour retourner Korugar, mettez KO une ressource que vous contrôlez.

Activez >>> Le personnage Emerald Enemies ciblé que vous contrôlez obtient +3 en volonté ce tour.

Vous mettez KO la ressource avant que votre adversaire ne puisse répondre. Si vous tentez de mettre KO Korugar lui-même, vous ne pourrez plus le retourner face recto puisqu'il ne sera alors plus en jeu. L'action sera annulée et le jeu reviendra à la situation juste avant que vous ne tentiez de retourner Korugar, ainsi que défini par la règle 510.2.

Krona, Créateur de l'Anti-Matter Universe

Personnage, Emerald Enemies, 7

12 ATK/18 DEF

Vol, Attaque à distance

Volonté 5

Au début de la phase de combat, vous pouvez imposer au contrôleur du personnage à découvert ciblé de le déplacer vers sa zone cachée.

Vous pouvez cibler n'importe quel personnage à découvert se trouvant dans n'importe quelle zone et contrôlé par n'importe quel joueur. Si la cible est visible lors de la résolution, vous pouvez faire que son contrôleur la déplace dans sa zone cachée. Si la cible est cachée lors de la résolution, et que vous choisissez de faire en sorte qu'elle se déplace, son contrôleur peut simplement la laisser là où elle se trouve ou la déplacer vers un emplacement libre de la zone cachée.

L'Anneau a Choisi

Reviement, 2

Cherchez dans votre deck une carte personnage affiliée ayant un coût inférieur ou égal à la somme totale de volonté des personnages que vous contrôlez au moment où vous avez joué L'Anneau a Choisi. Révélez cette carte, mettez-la dans votre main et mélangez votre deck. Défaussez une carte.

La somme de la volonté totale des personnages que vous contrôlez est calculée lorsque vous jouez cet effet. Si la volonté d'un de vos personnages change d'ici à la résolution, le coût de la carte que vous pouvez chercher ne sera pas changé. Vous devez vous défausser que vous preniez une carte ou pas.

Livre d'Oa

Lieu, 1

Au début de votre étape de recrutement, vous pouvez regarder les X cartes du dessus de votre deck, où X est égal au nombre de personnages que vous contrôlez ayant une volonté de 2 ou plus. Si vous le faites, mettez une de ces cartes dans votre main, mettez le reste au-dessous de votre deck et défaussez une carte.

X est calculé lorsque l'effet déclenché se résout. Comme cet effet se déclenche au début de votre étape de recrutement et que vous ne pouvez recruter que si la chaîne est vide, vous ne pouvez pas augmenter la valeur de X et recruter un personnage en réponse au déclenchement. Vous pouvez mettre les cartes au-dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez vous défausser de n'importe quelle carte, y compris une de celles que vous venez de mettre dans votre main.

Malvolio, Seigneur de la Flame Verte

Personnage, Emerald Enemies, 4

4 ATK/10 DEF

Vol, Attaque à distance

Volonté 3

Au début de la phase de pioche, regardez les X cartes du dessus de votre deck, où X est égal à la volonté la plus importante parmi les personnages que vous contrôlez. Mettez ces cartes au-dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix.

L'effet déclenché n'est pas optionel. Il va sur la chaîne après la pioche normale de deux cartes et vous regarderez et remettrez donc les cartes avant de piocher vos deux cartes du tour. X est calculé lorsque l'effet déclenché se résout. Des effets capables de changer la volonté des personnages peuvent être joués en réponse pour modifier la valeur de X.

Monde Mosaïque

Lieu, 2

Les personnages que vous contrôlez peuvent attaquer en équipe comme s'ils avaient l'affiliation à toutes les équipes.

Les personnages que vous contrôlez peuvent renforcer et être renforcés comme s'ils avaient l'affiliation à toutes les équipes.

Les personnages que vous contrôlez ne gagnent pas d'affiliation supplémentaire. Ceux qui peuvent attaquer peuvent attaquer en équipe sans se préoccuper des affiliations. De plus, vous pouvez renforcer n'importe quel défenseur en épuisant un personnage adjacent de la ligne de soutien. Si vous jouez un tel effet de renforcement et que Monde Mosaïque est détruit en réponse, l'effet de renforcement n'aura aucun effet si les deux personnages ne partagent pas une affiliation lors de la résolution.

Myrwhydden, Le Plus Puissant des Mages

Personnage, Emerald Enemies, 4

6 ATK/8 DEF

Attaque à distance

Willpower 2

Volonté 2

Mettez KO une ressource que vous contrôlez >>> L'attaquant ciblé que vous contrôlez obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque pour chaque ressource face recto que vous contrôlez. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Les ressources sont comptées et le bonus calculé une seule fois lors de la résolution, après que les coûts aient été payés.

Nero, Pantin Qwardian

Personnage, Anti-Matter, 7

16 ATK/14 DEF

vol, Attaque à distance

Volonté 5

Mettez KO un personnage Anti-Matter non-étourdi que vous contrôlez >>> Le joueur ciblé perd un nombre de points d'endurance égal à la volonté de ce personnage.

Le joueur ciblé perd l'endurance égale à la dernière valeur connue de la volonté du personnage Anti-Matter mis KO. Vous pouvez mettre KO Nero pour payer son propre pouvoir.

Nero Déchaîné

Reviement, 1

Le défenseur ciblé que vous contrôlez obtient +2 ATK pour cette attaque. Si ce défenseur a l'affiliation à l'équipe Anti-Matter, vous pouvez le déplacer vers votre zone cachée.

Si vous ciblez un défenseur Anti-Matter caché, vous pouvez le bouger au sein de votre zone cachée. Bouger un défenseur visible que vous contrôlez vers votre zone cachée ne rend pas l'attaque illégale.

Rechargement de l'Anneau

Reviement, 3

Épuisez le nombre de votre choix de personnages que vous contrôlez ayant chacun une volonté de 1 ou plus. Substituez jusqu'à X ressources que vous contrôlez et gagnez X points d'endurance, où X est égal au nombre de personnages que vous avez épuisés de cette manière.

Vous choisissez quels personnages épuiser lors de la résolution. Tous ces personnages doivent avoir une volonté de 1 ou plus. Vous gagnez X points d'endurance même si vous remplacez moins de X ressources. Vous ne pouvez remplacer que les ressources que vous contrôlez lors de la résolution (vous ne pouvez pas remplacer les ressources qui arrivent en remplacement).

Remoni-Notra, Star Sapphire

Volonté 4 <p> Chaque fois qu'un attaquant que vous contrôlez étourdit un défenseur et que la volonté de cet attaquant est supérieure au coût de ce défenseur, mettez KO ce défenseur.

Remoni-Notra, Star Sapphire a reçu un errata. Le texte d'origine vérifiait la volonté du personnage attaquant lorsque la capacité se déclenche et lorsqu'elle se résout. Si l'attaquant était étourdi lors de l'attaque, sa volonté devenait alors zéro et le défenseur n'était pas mis KO. Le nouveau texte ne vérifie la volonté que lors du déclenchement, pas à la résolution.

Senseï, Maitres des Arts Martiaux

Personnage, League of Assassins, 6

13 ATK/11 DEF

Au début de la phase de combat, si vous contrôlez un autre personnage Ligue des Assassins, vous pouvez mettre la carte du dessus de votre deck dans votre ligne des ressources face verso. Si vous le faites, au début de la phase de récupération ce tour, mettez KO une ressource que vous contrôlez.

Si l'effet déclenché se résout, mettez la première carte de votre deck à la droite de la ressource la plus à droite de votre ligne de ressources. Si vous gagnez une ressource de cette manière, mettez KO une ressource que vous contrôlez au début de la phase de récupération puis bouchez le trou ainsi formé dans votre ligne de ressources. Vous devez faire cela même si Senseï est étourdi, car un modificateur continu existe indépendamment de sa source.

Soldat de la Garde Manhunter, Armée

Personnage, Manhunter, 3

3 ATK/6 DEF

Payez 2 points de ressources >>> Vous pouvez mettre une carte personnage Armée Manhunter ayant un coût de 3 ou moins de votre main dans votre première ligne.

Soldat Manhunter, Armée

Personnage, Manhunter, 3

5 ATK/3 DEF

Vol, Attaque à distance

Payez 2 points de ressources >>> Vous pouvez mettre une carte personnage Armée Manhunter ayant un coût de 3 ou moins de votre main dans votre première ligne.

Ces deux cartes ont le même pouvoir. Ce pouvoir ne fonctionne qu'en jeu, pas dans votre main. Vous ne pouvez payer les points de ressource que lors de votre étape de recrutement. Toutefois, cet effet n'est pas un effet de recrutement, il peut donc être joué que la chaîne soit vide ou pas.

Starlings, Armée

Personnage, Emerald Enemies, 1

1 ATK/1 DEF

Vol

Les Starlings arrivent en jeu épuisés.

Chaque fois que les Starlings sont étourdis, mettez-les KO.

Activez, payez 1 point de ressource >>> Vous pouvez défausser une carte. Si vous le faites, cherchez dans votre deck jusqu'à deux cartes personnages nommées Starlings et mettez-les dans votre première ligne. *Mélangez votre deck.*

Le texte en italique est un errata au texte imprimé sur la carte. Vous ne pouvez payer des points de ressource que lors de l'étape de recrutement. Les Starlings arrivent en jeu épuisés, quelque soit la manière dont ils arrivent en jeu.

St'nlli, Super-Qwardian

Personnage, Anti-Matter, 6

12 ATK/11 DEF

Vol, Attaque à distance

Volonté 1

Quand St'nlli arrive en jeu, déplacez chaque personnage Anti-Matter que vous contrôlez vers votre zone cachée, puis déplacez le nombre de votre choix de personnages Anti-Matter que vous contrôlez vers votre zone visible.

L'effet déclenché n'est pas optionnel. Lorsque St'nlli arrive en jeu, déplacez tous les personnages Anti-Matter visibles que vous contrôlez (y compris St'nlli) vers votre zone cachée ainsi que tous les personnages Anti-Matter que vous contrôlez dans votre zone cachée. Puis, déplacez autant de personnages Anti-Matter sous votre contrôle que vous le souhaitez vers des emplacements libres de votre zone visible. Vous pouvez n'en déplacer aucun si vous le voulez.

Surtension

Reviement, 3

Défaussez jusqu'à trois cartes. Le personnage ciblé obtient +1 en volonté ce tour et un bonus supplémentaire de +1 *ce tour* en volonté pour chaque carte que vous avez défaussée.

La portion en italique est une correction au texte tel qu'il est imprimé sur la carte. Si vous ne défaussez aucune carte, la cible gagne +1 en volonté ce tour-ci. Si vous défaussez X cartes, la cible gagne +X+1 en volonté ce tour-ci.

Tireur d'Elite Manhunter, Armée

Personnage, Manhunter, 1

0 ATK/1 DEF

Attaque à distance

Activez, payez 1 point d'endurance >>> Si l'adversaire ciblé a plus d'endurance que vous, cet adversaire perd 3 points d'endurance.

Les totaux d'endurance sont comparés lors de la résolution, après que les coûts aient été payés.

Volontés Opposées

Revirement, 1

L'attaquant ciblé ne peut pas être étourdi durant cette attaque tant que sa volonté est supérieure à la volonté d'un défenseur.

defender's willpower.

L'attaquant ciblé ne peut être étourdi pendant cette attaque tant qu'un personnage est défenseur et que la volonté du personnage ciblé est supérieure à celle du défenseur (un personnage étourdi n'est pas défenseur et une attaque directe n'a pas de défenseur). Le modificateur compare la volonté des deux personnages en permanence. Un personnage sans le mot-clef volonté a une volonté de zéro.